

Министерство науки и высшего
образования Российской Федерации
Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Философский факультет

**INITIA:
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ
СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
(24–25 апреля 2020 г)**

**Материалы XXII Международной
конференции молодых ученых**

Томск
2020

МЕТОДЫ АНАЛИЗА «ГЕРОЯ» В ВИДЕОИГРЕ

У.А. Матюшенко

Научный руководитель: к.ф.н. А.В. Слободская

Национальный исследовательский Томский государственный университет

Видеоигры включают в себя комплекс художественных тенденций, свойственных различным видам искусства – это изобразительное и музыкальное творчество, мастерство режиссуры, литературоведческие приемы при построении нарратива и др. Но главной отличительной особенностью видеоигр является интерактивность, то есть возможность игрока взаимодействовать с игровым окружением. И. И. Югай пишет следующее: «Компьютерная игра открывает новые формы активного и творческого взаимодействия зрителя с художественной средой, учится использовать интерактивность в качестве выразительного средства» [6]. По этому же вопросу высказался А. А. Деникин: «В литературе и кинематографе тот опыт, который может испытать зритель, определяют автор, сценарист или режиссер; в играх геймер конструирует свой собственный опыт, который совершенно не обязательно связан с повествованием» [1. С.55].

Ранее мы уже выяснили, что видеоигра является отдельной онтологической реальностью [4]. Один из основных способов игрока воспринимать онтологическую реальность видеоигры, взаимодействовать с ней – это интеграция игрока в сюжетную составляющую видеоигры. Этот прием свойственен для жанра «Role play game» (далее – РПГ), где сюжетная составляющая выступает основным интересом для игрока. Высокая интерактивность игр позволяет как бы погружаться в новую онтологическую реальность через сюжет. В свою очередь, сюжет в РПГ воспринимается игроком через героев, с которыми он непосредственно взаимодействует.

Нашей целью является описание методов, которые позволяют проводить анализ героев видеоигр.

Актуальность исследования состоит в том, что на сегодняшний день жанр РПГ широко развит, но при этом отсутствуют четкие методы анализа героев видеоигр.

При анализе героя мы предлагаем воспользоваться двумя системами архетипов: К. Юнга [7] и К. Пирсон [3]. Система архетипов позволяет решить сразу несколько задач при разборе архетипа: получить исходную степень проработанности героя, а также увидеть его роль в сюжете. Если герой поддается типологии по обеим системам, то такого героя можно считать наиболее самодостаточным и значимым для сюжета.

Сначала стоит определить архетип по системе К. Юнга. Это базис героя, его личностный «фундамент». Определить архетип по К. Юнгу можно, выделив основную роль героя в сюжете. Этот архетип есть у всех героев, которые каким-либо образом участвуют в сюжете и раскрываются во взаимодействии с игроком. Например: Тень – Чужой из «Dishonored» (потусторонняя сила, влияющая на мир); Дева – Зельда «Legend of Zelda» (чаще находится в уязвимом положении, игроку предлагается ее спасти); Плут – Изабелла из «Dragon Age 2» (сюжетная линия основана на хитрости, обмане, воровстве); и т.д.

После определения архетипа по К. Юнгу, можно перейти к определению архетипа по системе К. Пирсон. Он будет своеобразной надстройкой над базисом

героя. Если первая система архетипов – это путь героя, то система К. Пирсон – это способ прохождения пути. У героя не обязательно есть архетип по данной системе – это демонстрирует степень сценарной проработки героя, его вовлеченности в сюжет. Чтобы определить архетип К. Пирсон, стоит проанализировать героя по примерным вопросам:

При каких обстоятельствах герой встречается игроку? (Искатель с большой вероятностью будет встречен в ситуации сражения или поиска сокровищ, бунтарь также базируется на каком-то конфликте, заботливый может быть встречен, когда пытается кому-то помочь).

Какова цель героя? (Например, власть – у правителя, желание помочь – у славного малого и заботливого и т.д.).

О чем говорит герой? (Шут призван веселить игрока, любовник будет часто интересоваться эмоциями героя, мудрец – дает философские советы, говорит намеками).

Каковы его основные действия? (Маг погружен в процесс познания мира, простодушный старается оградить себя от опасностей с помощью комфорта) и т.д.

Ориентируясь на эти вопросы, можно вывести архетип выбранного героя. Результаты апробации приведенной методики можно увидеть в таблице 1 [5].

Таблица 1

Результат проведенного анализа героев в игре Dragon Age

| <i>№</i> | <i>Юнг</i> | <i>Пирсон</i> | <i>Героиня</i> | <i>Год</i> |
|----------|------------|---------------|----------------|------------|
| 1 | Дева | Заботливый | Лелиана | 2009 |
| 2 | | | Жозефина | 2014 |
| 3 | | нет | Бетани | 2011 |
| 4 | | Правитель | Вивьен | 2014 |
| 5 | Герой | Искатель | Шейла | 2009 |
| 6 | | Правитель | Авелин | 2011 |
| 7 | | | Кассандра | 2014 |
| 8 | Ведьма | Бунтарь | Морриган | 2009 |
| 9 | | Простодушный | Мерриль | 2011 |
| 10 | Плут | Искатель | Изабелла | 2011 |
| 11 | | Бунтарь | Сэра | 2014 |
| 12 | Тень | Маг | Лелиана | 2014 |

Предложенная методика, основанная на определении архетипов, позволяет увидеть картину характера героя видеоигры. Благодаря этому мы можем проследить, через какой архетип игрок чаще взаимодействует с онтологической реальностью видеоигры, а также с какими архетипами он контактирует внутри нее. В дальнейших исследованиях мы планируем продемонстрировать методику анализа нарратива с героиней в главной роли. Нарратив включает в себя как героев видеоигры, так и ее сюжет. Это позволит сформировать представление об онтологическом базисе видеоигры, в которую погружается потенциальный игрок.

ЛИТЕРАТУРА

1. Деникин А.А. В защиту видеоигр // Обсерватория культуры, №3. 2014. С.53–59.
2. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М.: АСТ, 1997. 230 с.
3. Пирсон К., Марк М. «Герой и бунтарь. Создание брендов с помощью архетипов». СПб.: Питер, 2005. 336 с.
4. Матюшенко У.А. «Герой» как средство погружения в онтологическую реальность видеоигры // Гуманитарная информатика, №16. Томск, 2019. С. 58–63.
5. Матюшенко У.А. Гендерная репрезентация героинь серии игр Dragon Age// Манускрипт, т.13, вып.5. Тамбов: Грамота, 2020 (в печати 16.04.2020).
6. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения, 2008 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gup.ru/uni/science/aspirant/aref/arefugay.doc> (дата обращения: 20.03.2020)
7. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов. Мн.: Харвест, 2004. 400 с.