

**Золотова Т.А., Ефимова Н.И (Йошкар-Ола)**

## **Фольклорные архетипы и игровая индустрия**

**(на материале компьютерных игр)**

В процессе определения сущностных свойств и качеств массовой литературы современные исследователи зачастую обращаются к фольклорной поэтике и эстетике. При этом связь массовой литературы с фольклором, как правило, усматривается на уровнях девальвации автора, различных форм проявления коллективного/бессознательного, наличия непобедимого героя, жесткой структуры, формульности, позитивного финала и т.п. Особого рода отношения между фольклором и массовой литературой возникают, по мнению ученых, на уровне воссоздания общественных нравов, картины жизни города, всего того, что сейчас обозначают термином «поэтика повседневности». В данном случае массовая культура рассматривается как «современный аналог фольклора, городского эпоса и мифа, ... герои действуют в узнаваемых социальных ситуациях и типовой обстановке, сталкиваясь с проблемами, близкими массовому читателю» [Черняк, 2007, 286]. Встречаются и попытки фактически уже прямого отождествления фольклора и массовой литературы. Так, в работе С.Зенкина массовая культура названа «новейшей индустриальной модификацией фольклора», отсюда, по мнению исследователя, и ее «клишированность, повторяемость элементов и структур» [Зенкин, 2003, 157].

Нам уже приходилось писать о фольклорной составляющей в компьютерных играх [Золотова, Васильева, 2009]. В частности, было отмечено, что элементы традиционной культуры вводятся в геймерскую среду и функционируют в ней по-разному. Сначала игрок соприкасается с фольклоризмом самой игры на различных уровнях игрового «текста» – от «сеттинга» и сюжета, до образов и игровых задач. Степень включенности универсальных мифологем зависит от жанра, наиболее продуктивными в этом плане стали игры MMORPG (massive multiplayer on-line role-playing game). Приняв заданную разработчиками модель за точку отсчета, в процессе прохождения игры и общения с другими игроками геймер переосмысляет игровые реалии в рамках норм и ценностей фандома и включается в процесс сотворчества: используются принятые в фандоме фольклорные жанры (байка, анекдот), видеоролики с записью эпизодов игры, рисунки. При обмене подобного рода информацией и при ее создании функционируют такие признаки традиционного фольклора, как устность, традиционность, анонимность, вариативность, синкретизм с учетом специфики этих критериев в виртуальной фанатской среде в целом [Рукомойникова 2004, Васильева 2005]. Таким образом, фольклорная

поэтика и эстетика просматриваются как на знаковом уровне субкультуры (вербальные тексты), так и на социальном, принимая во внимание специфику социализации по модели корпорации [Золотова, Васильева, 2009, 329]. В настоящей статье в центре внимания находится особый пласт виртуальной культуры – «геймерство», или феномен увлечения компьютерными играми. При этом речь идет уже о факте создания в данной среде собственных игр высокого профессионального качества, попытках заключения контрактов с крупными производителями и соответственно – о возможностях и границах интерпретации, а также использования фольклорных архетипов в массовой культуре.

Показателен в этом плане опыт компании Elephant Games (Йошкар-Ола), работающей напрямую с продюсерскими центрами Америки и Франции. Ее руководители в начале года представили американским продюсерам бета-версию игры Grim Tale (версии игр проходят проверку по степени сложности: прототип, альфа-версия, бета-версия (именно она отсылается на сервей (от англ. слова survey – обзор, исследования), когда большое количество пользователей играют в игру и выставляют баллы)).

Grim Tale – особая жанровая разновидность компьютерных игр – «hidden object adventure». Она требует от разработчика соблюдения определенных правил: сосредоточение внимания на прописывании деталей, продумывании нетривиальных сюжетных решений, главное – создания особой атмосферы, заставляющей игрока, вне привычной игровой динамики, находиться в постоянном напряжении. По мнению П.И.Ефимова, ведущего геймдизайнера фирмы «Elephant Games» (Йошкар-Ола), подобного типа продукты имеют сходство с дамскими детективами, в интриге которых преобладают различного рода хитроумные сплетения и неожиданные развязки. В новой игре П.И.Ефимова «Grim Tale», название которой отражает ее несколько мрачноватую атмосферу и одновременно содержит своеобразную отсылку к наследию братьев Гримм, преобладающим стал сказочный сеттинг. Причем это далеко не случайный факт. Авторы игры вполне сознательно остановили свой выбор на данном жанре мирового фольклора и литературы. Именно сказка, считает П.И.Ефимов, позволяет практически мгновенно переносить героя из одной игровой локации в другую, населять локации новыми персонажами, задавать самые невероятные, но в то же время естественные с позиций особой сказочной логики задачи, а также, по мере движения «сюжета», усложнять их.

Grim Tale явило собой сложнейшее многоуровневое пространство, связующими элементами внутри которого, подобно сказочным медиальным формулам, стали видеоролики. Игровые эпизоды нанизываются один на другой, но характерная для фольклорной сказки структура, без сомнения, прослеживается. В ее основе – похищение некими существами девушки. На ее поиски отправляется старшая сестра, которая

выполняет уже не одно, а целую серию заданий, причем на каждом из восьми уровней игры их несколько – и в результате спасает сестру. Как и в сказке, у Ребекки множество чудесных помощников, некоторые из них, например, заколдованный плюшевый медведь, проходят через всю игру. В игре, аналогично сказке, предусмотрены и специальные приемы, составляющие своеобразное композиционное кольцо. Входом в игровое пространство становится весьма распространенный в мировой элитарной и массовой культурах мотив волшебной картины (гобелена). Использование данного мотива одновременно обогащает графику игры: Ребекка летит по тоннелю, а игрок в свою очередь наблюдает соответствующий визуальный ряд: стены, горящие факелы, наконец – яркий свет в конце. А вот для того, чтобы вернуться в реальный мир, игроку нужно нарушить логику сказочного мира, сделать что-то банальное, то, о чем сказка обычно умалчивает. Ребекка совершает ряд тривиальных действий, в частности, умывает сестру, дает ей чашечку кофе – и вот они в исходной локации, в комнате отеля.

Вообще фантазия авторов в плане использования сказочно-мифологических архетипов в игре поистине безгранична, причем таких архетипов в ней великое множество. Так, среди ритуальных практик на первом плане вариации акции поглощения (гигантский краб как разновидность рыбы и как часть мироздания, островной мир короля гоблинов располагался на его спине и двух клешнях; сердце Деревянного Капитана, находящееся в чреве рыбы; поедание мяса белой рыбы – и, как следствие, – способность понимать язык зверей и птиц). Конструирование повествования во многом обусловлено выбором привычных магических маркеров (превращения, заклинания, колдовские напитки). Персонажи игрового поля, при всем их разнообразии, также отсылают к сказке. Перед нами последовательно возникают и исчезают «охранители входа» (лесной старик, три сестры-колдуньи и др.) и «перевозчики» в иномирие (дракон), а также его обитатели (гоблины, тролли, големы, гремлины и др.). Сказочные стереотипы находятся и в основании оформления природного и предметного мира игры (лес-оборотень, чудесные камни, зеркала, лампы, ключи, куклы, плащи-невидимки и т.п.). Причем авторов отнюдь не смущает тот факт, что используемые ими сказочные реалии принадлежат к разным эпохам и культурам, являются актами творчества коллектива или отдельного человека. Здесь, очевидно, и срабатывает принцип *инволюции, или свертывания культурного текста, превращение его в микроформу, микромодель*, сформулированный современными исследователями применительно способам трансформации классического текста в произведениях массовой литературы [Эпштейн, 2000; Дубин, 2001; Черняк, 2007].

П.И.Ефимов также отмечал, что сознательно стремился к тому, чтобы реалии его игры были узнаваемы. Причем не важно, где и когда игрок встретился с тем или иным

мотивом, героем, чудесным предметом, главное, «чтобы появилась культурная зацепка». А вот далее создатель игры должен интерпретировать ее в собственной индивидуально-авторской манере и в соответствии с атмосферой и требованиями игры.

Так, например, для того, чтобы попасть на острова Краба, игроку необходимо особенное средство передвижения. Традиционная сказка выработала «довольно много разновидностей переправы» [Пропп, 1986, 202] . И то, что в игре в качестве «перевозчика» выступает крылатый дракон, факт, который вполне согласуется с внутренней сказочной логикой. Другое дело, что дракон оказывается *почтовым*. Так, в игре появляются маркеры современности: драконом можно овладеть посредством марки, буквально пройти сквозь нее.

В индивидуально-авторской манере интерпретируются не только фольклорные, но и литературные сказки. В игровом пространстве «Grim Tale» предпочтение отдано европейским сказкам (Г.Х.Андерсен, В.Гауф, братья Гримм, Л.Кэрролл).

Так, в игре появляется знаменитый Деревянный Капитан. В сказке Г.Х.Андерсена для главных ее персонажей (мальчика и старика-резчика) он является олицетворением созидательного начала всей нации и одновременно лучших ее представителей. С образом Деревянного Капитана связано и множество исторических аллюзий. Что касается игры, то в ней деревянная скульптура Капитана на носу корабля больше напоминает призрачные фигурки пиратов из американского фильма режиссера Г. Вербински «Пираты Карибского моря». В духе данного решения представлены и задачи, которые он предлагает Ребекке: сосчитать звезды на небе, принести ром в дырявой кружке, наконец, в чреве огромной рыбы найти его сердце и т.п. При этом звезды, если быть предельно внимательным, можно действительно сосчитать.

Последнее испытание ожидает Ребекку в королевстве гоблинов. Оказывается, ее младшая сестра заключена в башне. В данной локации своеобразной подсказкой для игрока становится сказка братьев Гримм под названием «Рапунцель». При этом в игре происходит своеобразное «*обращение*» (термин В.Я.Проппа) известного сюжета. Перед свадьбой Луизе дали другое имя, но она забыла его. Спрятавшись на другой стороне башни, Ребекка, как и в сказке, зовет сестру, и Луиза-Рапунцель сбрасывает ей из окна косы. Ребекка поднимается в башню, отрезает их, и к сестре возвращается память.

Таким образом, чтобы дойти до финала, игроку требуется овладеть особой сказочной логикой, и в этом ему помогают разнообразные подсказки авторов: специально написанные диалоги, использование знакомых с детства структуры и реалий сказочного мира.

О последней группе сказочных заимствований в игре хотелось бы сказать особо. Во-первых, обращает на себя внимание соединение в процессе создания предметных и природных элементов игры представлений разных культур. Перед нами появляются кукла Вуду, рунический камень, механизмы, которые приводят в действие крошечные гремлины, порождение фантазии Спилберга, и др. Во-вторых, игроку необходимо самому научиться собирать их: найти необходимые детали чудесных предметов (волшебной лампы, метлы и наряда ведьмы, волшебных ключей, зеркала), правильно расположить их и т.д. Думается, это одна из интереснейших находок П.И.Ефимова. Особенно удачно, на наш взгляд, решен процесс снаряжения почтового дракона. Возникает мысль о возможности создания и на основе отечественного фольклора, и, прежде всего сказок и былин, уже *обучающих игр для российских школьников*: правильно «собрать» ступу бабы-яги, вооружить богатыря, снарядить его богатырского коня и т.п. В-третьих, в ряде случаев магия превращений реализуется авторами проекта при помощи деталей интерфейса: в процессе игры они становятся ее персонажами (жаба-помощник/заколдованный принц).

В целом в Grim Tale осуществлена, без сомнения, удачная попытка использования сказочного сеттинга в компьютерных играх типа «hidden object adventure». Так, особенности развития интриги в сказке во многом отвечают жанровому заданию игр данной разновидности: игровое напряжение создается благодаря остроумному и неожиданному использованию перипетий волшебного повествования; практически абсолютной соразмерности частей (уровней) игры, их содержательной и функциональной наполненности. Аллюзии на сюжеты традиционных и авторских сказок отмечены безусловным вкусом автора, выдают в нем тонкого ценителя и знатока сказочного мира. При этом они действительно «работают» в игровом пространстве, ни одна из линий повествования не оставлена на произвол судьбы, так или иначе необходима для успешного игрового финала. Наконец, в игре, и этим она вызывает настоящую профессиональную ревность, заложен потенциал успешных образовательных и исследовательских проектов.

И в целом Grim Tale, выглядела, без сомнения, успешным проектом. Авторам данной статьи даже казалось, что, наконец, пришло время, когда на очередном витке развития масскульты (рубеж XX-XXI вв.), по образному высказыванию Александра Гениса, начинает «выкристаллизовываться высокородное искусство» (Генис, 1999, 167).

Необходимо отметить, что и сами разработчики весьма гордились нуарной атмосферой, детальной, эксклюзивной графикой, проработанным сказочным сюжетом.

Фирма «Elephant Games» на протяжении последних нескольких лет сотрудничает с американской компанией «Big Fish», она, в свою очередь, на сегодняшний день монополист игр в данном жанре. Схема такова – Биг Фиш скупает перспективные на их взгляд проекты, затем руководит их производством и тиражированием. Продюсеры фирмы отвечают за тестирование игры перед ее возможным выходом в свет, решают вопрос, какой должна быть целевая аудитория.

Обычно продюсеры сразу и очень точно различают перспективные и провальные проекты. В ситуации с Grim Tale произошло невероятное: и разработчики, и продюсеры ожидали хит, обе стороны соглашались, что это штучная работа, отличающаяся от «штамповки» в данном жанре, но надеялись, что игра будет принята целевой аудиторией, поскольку подобные проекты все же находили поклонников. Однако, когда предварительную версию игры отдали представителям целевой аудитории – американским женщинам средних лет (именно эта половозрастная группа считается основным потребителем продукции данного типа), игра получила очень маленький балл – 3,8 из 5. Надо сказать, что получить оценку 5 баллов – вообще нереально, но, чтобы игру выпустила «Big Fish», нужно набрать 4, лучше 4,2 балла – тогда игра выйдет в двух вариантах – обычном и коллекционном.

Отзывы были разные. В одних комментариях восторг и желание купить игру, в других (их было большинство) превалировала мысль о том, что играть недостаточно интересно, встречался и эпитет “childish”. «Big Fish» специализируется практически только на хитах, и представители ее потребовали внести коррективы в содержание и структуру игры. В итоге изменения произведены глобальные: они коснулись и сюжета, и графики, и музыки, и собственно механики игры.

Итак, что с сюжетом? Теперь игрок попадает в зловещего вида особняк, в котором, как он узнает из найденных им по дороге газетных статей и пр., пропали люди, а именно, три знаменитости: известный писатель Кевин Стинг, иллюзионист и актриса. Игрок обнаруживает в комнате актрисы ее дневник (завязка детективной истории), с этого момента и начинается сознательный поиск. В результате мы спасаем не несовершеннолетнюю сестренку, а вип-персон. При этом наша личность (личность игрока) уже никак не конкретизирована.

Если в первой игре мы попадали в мир игры способами, определяемыми сказочной логикой, то в новом ее варианте пробираемся из комнаты в комнату, коридоры, открываем двери подручными средствами (например, ломом) и т.п. Мистика сохраняется, но уже не носит сказочного характера, приобретает черты *horрora*. Теперь мы путешествуем не в сказочной реальности, а по особняку и его территории, которые его зловещий хозяин,

Мальвеус Вайд, преобразовал в аттракцион (исключительно опасная канатная дорога, дендрариум, научная лаборатория, похожая больше на пыточную доктора-маньяка, пещера, где живут созданные хозяином тролли –франкенштейны, существа, как оказалось, безобидные, но с виду страшные). Игрок попадает и в гримерку фокусника с поистине жуткой атмосферой – массовая культура знает примеры клоунов-убийц – в подземку и пр.

Для чего же понадобились владельцу аттракциона писатель, фокусник и актриса? Фокусник был выбран в качестве помощника. Мир аттракциона населен существами, которых Мальвеус создал частично посредством инженерии, частично – алхимии. Эти существа и сами искусственные, и живут искусственной жизнью. Когда Мальвеус попросил их уважительно обращаться с фокусником и называть его «Золотым господином», они просто окунули его в золото.

Писатель нужен в качестве хрониста, который бы обессмертил великие идеи Мальвеуса. Однако вскоре содержание живого человека было признано нецелесообразным, и память писателя «перекачали» теперь уже в механического медведя.

Актриса выбрана как компаньонка Мальвеуса. В сюжете нет ничего об их особой близости, она, скорее, выполняет функции пленной сиделки.

Далее обнаруживается, что у инвалида-колясочника Мальвеуса есть брат-близнец, Сириус. Именно он извращает идеи Мальвеуса, который, кстати сказать, беспокоится о том, что вскоре его парк аттракционов станет гибельным местом.

Развязка, тем не менее, неожиданна. Оказывается, что Мальвеус и Сириус – один и тот же человек, страдающий раздвоением личности. Игрок спасает актрису, взрывает главную башню, - аттракцион разрушен. Однако главному злодею удается скрыться (такой мотив необходимо продюсерам, ибо хиты обычно открывают серию).

В этом виде предварительная версия была отослана на сервер, и 20 тысяч представителей целевой аудитории с восторгом приняли игру, ее средний балл – 4,37, что практически беспрецедентно.

Итак, публика не приняла сказку традиционную, но приняла механическую – сказочный медведь с видимыми следами машинерии, шитья и пр. уже не кажется слишком «детским». Наверное, «родными» американцам показались и традиционные для городской легенды, а также для литературы ужасов и детектива локации – заброшенный особняк, медицинская лаборатория, коридоры подземка и пр. Автор игры считает, что полностью сменился жанр – теперь это готический роман.

Изменения коснулись и других аспектов. Так, в первой игре игроку давались блоки инструкций, их надо было читать. В новой версии игрок просто указывает на разные

объекты и обнаруживает небольшие пояснения типа: «Дверь заперта» и др. Натыкаешься на открытый сундук – там ключ и т.п. Таким образом, из игры ушел текст в тех местах, где игроку надо действовать самому. Зато много текста появилось в записках, дневниках, газетных статьях, которые игрок собирает, чтобы продвинуться по сюжету. В то же время они не являются прямой инструкцией.

Изменилась и графика – темная, нуарная сменились местами на винтажную, четко прорисованную, более яркую, открыточную, фотографическую.

Таким образом, для того, чтобы фольклорные архетипы «заработали» на поле профессиональной игровой индустрии, разработчикам Grim Tale пришлось значительно более плотно по сравнению с первой версией соотнести их с системой ценностей и знаков массовой культуры, причем в контексте привычных именно для этой страны наборов стереотипов массового сознания.

### Литература

*Васильева Н.И.* Сказка – бестселлер, или Почему «Гарри Поттер должен кончиться хорошо». Йошкар-Ола: Изд-во Марийского госуниверситета, 2005.

*Генис А.* Иван Петрович умер. М.: Новое литературное обозрение, 1999.

*Зенкин С.* Массовая культура – материал для художественного творчества: к проблеме текста в тексте // Популярная литература: опыт культурного мифотворчества в Америке и в России. Материалы V Фулбрайтовской гуманитарной летней школы. Москва 30 мая – 8 июня 2002 г. – М., 2003.

*Золотова Т.А., Васильева Н.И.* Фольклорные традиции и культура молодежных сообществ (на материале популярных компьютерных игр) // Проблемы сохранения языка и культуры в условиях глобализации: Материалы VII Международного симпозиума «Языковые контакты Поволжья, Казань, 2-5 июля. Казань: Изд-во Казанского госуниверситета, 2009.

*Дубин Б.* Слова – письмо – литература: Очерки по социологии современной культуры. М.: Новое литературное обозрение, 2001.

*Пропт В.Я.* Исторические корни волшебной сказки. Л.: Изд-во Ленинградского госуниверситета, 1986

*Рукомойникова В.П.* Виртуальный фольклор: за и против. Йошкар-Ола: Изд-во Марийского госуниверситета, 2004.

Черняк М.А. Массовая литература XX века. М.: Флинта: наука, 2007.

Эпштейн М. Постмодерн в России. Литература и теория. М.: Изд-во Р.Элинина, 2000.

