

Образ средних веков в компьютерных играх

Научный руководитель – Сертакова Екатерина Анатольевна

Ермаков Тихон Константинович

Студент (бакалавр)

Сибирский федеральный университет, Гуманитарный институт, Красноярск, Россия

E-mail: erm-tihon@mail.ru

Современное цифровое искусство (и компьютерные игры как одна из его составляющих) являются важной частью современной культуры. При этом, оно опирается на феномены прошлого, транслируя своему потребителю образы предшествующих эпох. В данном исследовании рассмотрено то, какой образ средневековья создаётся посредством таких компьютерных игр как: «Stronghold», «Stronghold Crusader», «Stronghold 2», «Stronghold Legends», «Stronghold 3», «Stronghold Crusader 2», «The Settlers: Heritage of King», «The Settlers: Rise of an Empire2», «Age of Empires II: The Age of Kings» и «The Guild 2». Все они (за исключением «Guild 2») являются стратегиями в реальном времени.

В качестве основного метода исследования данных игр был выбран метод качественного контент-анализа. Применение данного метода подразумевает, что компьютерную игру можно рассмотреть в качестве своеобразного сообщения, основная информация в котором передана не с помощью слов, а в первую очередь через игровую механику, осуществляющую связь между игроком и миром игры. В меньшей степени будет учитываться внутриигровой текст и визуальная составляющая. Учитывая тот факт, что выбранные нами компьютерные игры в тех или иных масштабах воспроизводят своим содержанием существование средневекового общества, мы сосредоточимся на таких понятиях, которые могли бы исчерпывающе описать «общество игры», отражая его специфику именно как средневекового: феодал, крестьянин, земельный надел и религия. Эти понятия включают в себе все сферы жизни средневекового человеческого общества.

Анализ **понятия «феодал»** дал следующие результаты. Наибольшее внимание образу феодала уделено в серии игр Stronghold. Здесь, можно пронаблюдать определённую эволюцию данного образа. В первой части игры роль феодала больше похожа на роль шахматного короля, главной фигуры, которую необходимо защищать. Но уже в «Stronghold 2» игрок получает полный контроль над этим персонажем, а в «Stronghold Legends» феодал предстаёт одним из героев мифов и легенд, и грамотное использование его в бою может привести к победе. То есть, феодал выступает не просто как владелец земли, он является залогом существования как игрока (выступая в качестве его аватара в игровом мире), так и поселения, которым он управляет.

В игровой механике образ феодала так же появляется в рассматриваемых играх серии «The Settlers». В пятой части он представлен особым воином, обладающим специальными способностями. В шестой же части эта роль расширяется, его способности начинают оказывать влияние не только на боевые действия, но и на экономическое развитие. Получается, что в контексте игровой механики феодал - это человек, полностью определяющий образ жизнь поселения (стиль игры, выбираемый игроком).

Важность этого образа может понята исходя из того факта, что в сюжете каждой из представленных игр, персонажи-феодалы играют ключевую роль. Интересно, что в большинстве игр, это понятие тесно связано с понятием «король», вплоть до того, что практически все характеристики феодала подчинены его отношениям с «королём».

В визуальном плане феодал всегда представлен в образе облачённого в доспехи воина, вооружённого мечом, то есть тесно связывается с образом «рыцаря». Также это характе-

ризует самого феодала как в первую очередь военного человека, руководителя войск, а не мирного хозяина поместья.

Понятие «крестьянин» во многом выступает как своеобразная противоположность феодала. Первый подчинён второму, совершенно незащищён и используется как мирная сила. Крестьянин - это тот, кто обеспечивает своими усилиями процветание поселения.

В серии «Stronghold» крестьяне предстают в качестве персонажей, которые приходят на службу к феодалу и готовы выполнять работу, которую он им даст. При этом крестьянин, получивший работу, уже не является «крестьянином», его наименование меняется в зависимости от того, чем он занят. То есть крестьянин - это потенциальный работник. В свою очередь феодал должен кормить и защищать крестьян, иначе они покинут замок. Таким образом крестьянин обладает ещё и определённой свободой выбора, более того сам социальный строй в мире игры предстаёт весьма динамичным, открывающим огромные возможности для продвижения по социальной лестнице.

В игровой механике «The Guild» крестьяне представлены в качестве тех, кто работает в сельско-хозяйственном секторе. Объясняется это, прежде всего, спецификой игры, в которой весь игровой процесс сосредоточен в городах. Именно поэтому ключевым образом выступает «горожанин», который является социально активным и свободным элементом. Он может участвовать в политической жизни, добиваться власти и экономического влияния и могущества.

В рамках сюжета тема «крестьянина» практически не поднимается, не считая редких упоминаний о них, как о залоге стабильного экономического существования общества. Визуально создаётся образ крестьянина как человека бедного (наиболее ярко проявлено в серии «Stronghold», где они одеты в лохмотья).

Понятие «**земельный надел**» практически не проявлено в контексте игровой механики, но играет важную роль в построении сюжетной составляющей игр. Оно возникает как предмет борьбы. Даже визуально прогресс в кампании зачастую представлен как захват отдельных земель на карте мира, где каждая такой надел визуализирует отдельную миссию кампании. То есть, игроком земля воспринимается как своеобразный предмет борьбы, главный трофей и мерило успеха (особенно ярко это видно в «Stronghold», где в сюжетных диалогах часто возникают упреки, касающиеся потери очередного графства, или наоборот - похвалы связанные с его захватом).

Понятие «религия» присутствует во всех играх. Религиозные институты всегда связаны с духовной жизнью населения, при этом, они имеют на это полную монополию.

В сюжетном контексте религия выступает как символ мира и спокойствия. Элемент, стабилизирующий, которому подчинены все без исключения. Интересно, что даже происходящие в фантастическом антураже события «Stronghold Legends» не лишены подобных идей.

Таким образом, в ходе работы был проведён качественный контент-анализ десяти произведений цифрового искусства, относящихся к категории компьютерных игр. Можно заключить, что Средние века представлены как время частых войн и неурядиц. Государство состоит из отдельных земельных наделов, управляемых феодалами, являющимися залогом существования подвластных им земель. Ему противопоставлены работающие на него крестьяне. А вся духовная жизнь сосредотачивается в рамках различных религиозных институтов.

Современные компьютерные игры во многом ответственны за тот образ Средневековой эпохи, который создаётся в сознании человека. И, что удивительно, образ, ими создаваемый не стремится извратить историю, а наоборот - достаточно верно передаёт основы общественного устройства той древней эпохи.