

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/221>

Русские персонажи в нарративах компьютерных игр

С.В. Кострова, Я.О. Маркухова

Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна, Россия

kostrova.sofia@yandex.ru, y.markukhova@gmail.com

Аннотация. Компьютерные игры в настоящее время по охвату аудитории могут соперничать со всеми другими медиа, именно поэтому их часто используют как инструмент убеждения и ресурс «мягкой силы», что актуально для России, которая, являясь субъектом мировой политики, вовлечена в информационные конфликтные взаимодействия. На протяжении многих десятилетий зарубежные медиа использовали образ русского человека в пропагандистских целях, компьютерные игры подхватили эту традицию. В статье рассмотрены следующие образы русских: персонаж игры «Street Fighter», Зангиев, невероятный силач, который идет в бой с криком «For Mother Russia!»; Колин, еще один герой этой же игры, блондинка в шапке ушанке; Миша из игры «Team Fortress 2», сравниваемый разработчиками с медведем. Игра «Command and Conquer: Red Alert» собрала в себе все возможные стереотипы и клише про СССР, напротив, в игре «Civilization» с большим вниманием к деталям изображены исторические личности. Заря из «Overwatch» один из самых удачных русских персонажей игр. Ее образ содержит стереотипы, но, по мнению авторов, они грамотно использованы. Авторы обобщают путь, который прошли образы русских персонажей в играх.

Ключевые слова: компьютерные игры, убеждение, идеология, русские персонажи, русская история, стереотипы

Введение

Считается, что самая первая компьютерная игра появилась в 1962 году [7]. С этого момента игры непрерывно развивались: из симуляции простого соперничества двух игроков с ракеткой они превратились в масштабные проекты, включающие сложную графику, замысловатый сюжет, который пропитан политическими, экономическими, гендерными и другими общественными идеями и проблемами. По данным Newzoo доля мирового рынка продаж компьютерных игр ежегодно увеличивается, и в 2019 прирост составил 9,6 %. Общая заработанная сумма — 152,1 миллиардов долларов, что в практически полтора раза больше, чем от продажи газет [9]. То есть игры сегодня по охвату аудитории могут составить конкуренцию другим медиа (пресса, телевидение, радио, интернет-СМИ). Став медиа-индустрией, игры вошли в повседневность многих людей, и это превратило их в один из самых эффективных инструментов «мягкой силы» и источников влияния. Игры транслируют идеи, но также, как в медиа прошлого века, сегодня их тексты не свободны от стереотипов. Нарративы компьютерных игр стали аренной

для столкновения идеологий, и одним из идеологических конструктов на этой арене являются русские персонажи, качества и действия которых влияют на представления о стране и народе за ее пределами.

На протяжении XX в. зарубежная индустрия развлечений работала с образом русского персонажа, которого отличал ряд характерных черт: это большой и сильный человек, проблемы решает одним ударом кулака, пьет много водки, что и получило название «клюква». Отчасти причиной «живучести» стереотипов был «железный занавес», ограждавший страну от остального мира. Влияла и ситуация противостояния СССР и Запада, стимулировавшая поддерживать образы русских как антигероев. Эту традицию не обошла игровая индустрия, прибегающая к трансляции стереотипов и штампов в изображении русских персонажей. В связи с чем цель данной статьи — обобщить образы русских в компьютерных играх как одном из самых новых медийных полей.

Обзор литературы по теме

Стереотипы в нарративах компьютерных игр не раз становилась объектом исследований. В выходящих отечественных работах уже обозначена проблема игровых миров как площадок конкуренции образов и идей. Так, С.О. Осекин, аспирант факультета иностранных языков и регионоведения МГУ им. М.В. Ломоносова, в статье «Россия как агрессор в современных компьютерных играх» (2016 г.) показывает, как закреплялся образ врага СССР-России в условиях холодной войны. С течением времени западный масскульт сформировал упрощенный образ России-агрессора, несмотря на изменение отношения к стране в «перестройку» и появление новых кандидатур на роль «мирового зла», например, арабского Востока или Северной Кореи. С.О. Осекин приводит мнения разработчиков и игровых журналистов о причинах живучести враждебных образов.

Д.Х. Шадиев в работе «Стереотипизация в компьютерных играх» (2014 г.) поднимает проблему специфики игры как инструмента формирования стереотипов. Он отмечает, что вовлечение пользователя в игры выше, чем, например, в мир книги или фильма, поэтому содержание игр оказывает сильное влияние. Компьютерные игры могут укрепить, опровергнуть и подвергнуть испытанию стереотипы в отношении чего-либо.

В статье «Образ России в западных видеоиграх» (2018 г.) А.П. Вульфович утверждает, что на Западе нет ясного представления о современной России. Россия предстает либо советской, либо бандитской. Последние тенденции ведут к уходу от таких клише и созданию позитивно-нейтрального образа. Для укрепления этих тенденций Россия в будущем может создавать собственные, продвигающие ее позитивный образ, проекты.

А.Е. Белянцев и И.З. Герштейн в работе «Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект» (2010 г.) утверждают, что видеоигры это мощный политический инструмент, который используют как механизм передачи идеологических образов. В сознание игроков идеи должны проникать контекстуально, иначе они вызовут негативную реакцию. По мнению авторов, российские разработчики не используют весь потенциал (сюжетный, идеологический) компьютерных игр.

В публикации «Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России» (2014 г.) В.А. Калмыков пишет о том, что негативный образ России начал формироваться еще с появлением индустрии кино. Негативные кинообразы России — это страна-агрессор, непредсказуемая, а русские люди неуправляемые и жестокие. Игры продолжили эту традицию. По мнению автора, существует несколько способов борьбы с негативным представлением о России: использование правовых и юридических средств, реализация патриотичных проектов с позитивным образом страны.

Не только отечественные авторы обращают внимание на стереотипизацию образов в компьютерных играх. Вениг Келли в статье «Сражения холодной войны на виртуальных улицах: видеоигры как базовый источник для социальной и культурной истории» (2011 г.) говорит о том, что компьютерные игры являются зеркальным отражением исторических явлений, которые происходят на момент создания игры. Культурные и социальные аспекты, затрагиваемые в играх, как правило, обусловлены реалиями общества. Один из примеров, который автор приводит в статье — это типичное изображение героя с темным цветом кожи на примере игры «Grand Thief

Auto: San Andreas» (Rockstar games, 2004 г.). Сделав главного персонажа темнокожим гангстером из гетто, который крадет и убивает во имя достижения своих целей, разработчики показывают расовые предрассудки американцев. Келли также пишет о сцене из игры «Street Fighter II» (Capcom, 1991), представляющей отклик на события 90-х. Голубоглазый блондин с татуировкой американского флага на плече, олицетворяющий США, одерживает победу в бою с русским персонажем. Можно сказать, что этот бой стал аллегорией торжества одного из полюсов биполярного мира эпохи холодной войны и развала СССР. Келли утверждает, что игры являются документами эпохи, а стереотипы в их нарративах — предрассудками общества в тот момент, игры не формируют стереотипы, а отражают их.

Резюмируя, можно отметить рост научных публикаций, посвященных проблеме идеологии в компьютерных играх.

Анализ персонажей

Одной из первых игр, в которой появился русский персонаж, была «Street Fighter» (Capcom, 1987). Прототипом для персонажа Зангиева (Zangief) (рис. 1), который появился еще в самой первой версии игры, — стал реальный мастер спорта СССР по вольной борьбе Виктор Зангиев. Изначально, его звали Водка Гобальски, татуированный, он носил тельняшку. Позже он оброс густой растительностью на лице и на теле, шрамами и огромной мускулатурой. Зангиев первый персонаж-grappler (от англ. grappler — более): очень сильный, но медленный. Главная мотивация персонажа для участия в боях — это противостоять Америке. Из-за железного занавеса представления о России и русских были скудными и Зангиев создал «достоверный» образ для зарубежной аудитории. В бой он идет с криками «Fog Mother Russia!». Его главная цель — борьба с коррупцией в России. Кроме игры Зангиев появляется в мультфильме Ральф (2012), где действуют более 180 популярных персонажей аркадных и компьютерных игр. Они живут своей жизнью, общаются между собой. Их характер в мультфильме отличается от предписанного игрой. И хотя в игре Зангиев имеет скорее нейтрально-отрицательную репутацию, в мультфильме «Ральф» он является членом клуба анонимных злодеев.



Рис. 1. Виктор Зангиев, персонаж игры «Street Fighter»

Зангиев не единственный русский персонаж игры «Street Fighter». В третьей версии (1997 г.) разработчики добавляют в игру женский персонаж — Колин (рис. 2). Ее боевой стиль — это смесь разных школ русского рукопашного боя с применением криогенеза (управление снегом и льдом). Внешность девушки содержит в себе все стереотипные атрибуты, присущие изображению русских женщин: пышные формы, голубые глаза и золотистые волосы. Одеты она в шапку-ушанку и форму, явно намекающую на ее причастность к службам разведки. Колин — целеустремленная, беспощадная, жестокая и мстительная. Она продолжает традиции, заложенные

Зангиевым, вынуждая думать, что русская женщина не уступает по силе мужчине и является писаной красавицей.



Рис. 2. Коллин, персонаж игры «Street Fighter»

Другой «клюквенный» образ — это Михаил или Миша (Heavy — от англ. тяжелый) из «Team Fortress 2» (Valve, 2007) (рис. 3). Даже сами разработчики сравнивают персонаж с сонным медведем, который без проблем разорвет тебя на части, если захочет. Он движется медленно, но расчетливо, и, как и Зангиев, принадлежит к грапплер-типу. Он ходит по карте с огромным пулеметом наперевес и имеет большую мускулатуру. Исходя из внешнего облика, можно сказать, что персонаж не отличается большими умственными способностями.



Рис. 3. Heavy, персонаж игры «Team Fortress 2»

При создании русского персонажа разработчики прибегают к стандартным приемам, чтобы показать национальную принадлежность. Как правило, это сильный, принципиальный персонаж, имеющий связь с Родиной, одетый в военную униформу и шапку-ушанку. Персонаж либо шумный

медведь, либо тихий убийца. Мощь русского персонажа, его стойкость и непоколебимость всегда остаются неизменными. Ключевой характеристикой образа Миши является сравнение его с медведем. Медведь не просто большое и сильное животное, но и классический символ России.

Иногда игры делают настолько стереотипными, что это начинает выглядеть абсурдно. Примером может служить игра «Command and Conquer: Red Alert» (Westwood Studios, 1997). Игра демонстрирует альтернативную историю применительно к периоду Второй мировой войны. Игрок может прийти к двум разным финалам: победе Альянса (рис. 4) над СССР (рис. 5) и похороненному заживо Сталину или триумфу СССР, при котором Европа лежит в руинах, а Сталин все равно погибает от рук собственной ассистентки. Игра содержит колоссальное количество штампов и клише о Советском Союзе и коммунистической идеологии в целом. Стереотипы в игре не добавляют персонажам колорита, они в игре для того, чтобы показать упрощенное изображение наций и их роль в истории.



Рис. 4. Альянс, персонажи игры «Command & Conquer: Red Alert»

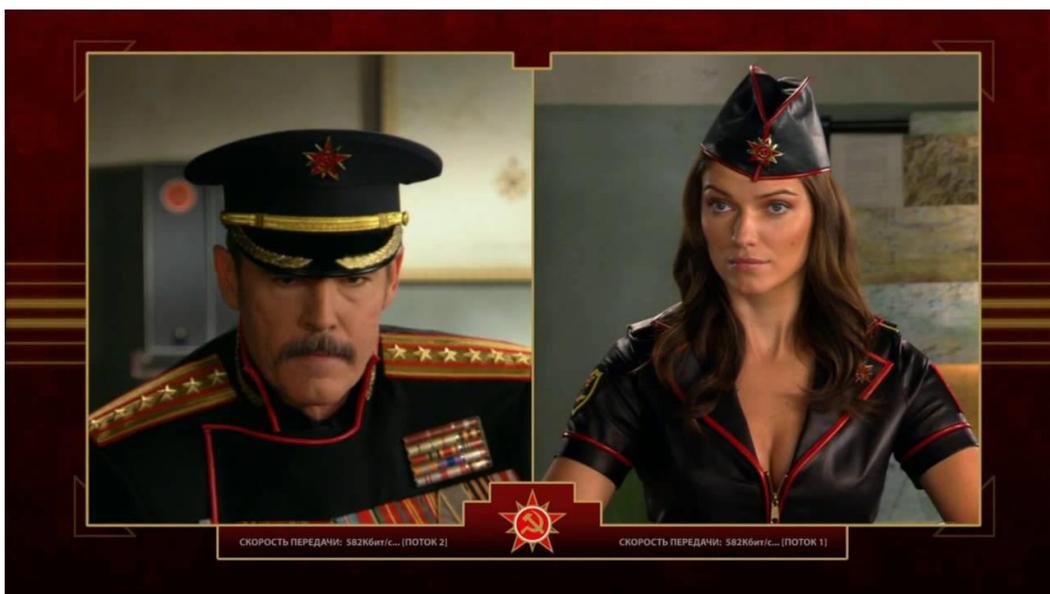


Рис. 5. СССР, персонажи игры «Command & Conquer: Red Alert»

Но нельзя однозначно сказать, что компьютерные игры всегда изображают особенности народов с помощью негативных стереотипов. Серия игр «Sid Meier's Civilization» (Firaxis Games, 1991–2019) в жанре пошаговой глобальной стратегии нашла нужный баланс между

национальными особенностями и клишированным мышлением. Цель игрока — развить выбранную цивилизацию. Главные персонажи игры — реальные исторические личности. Их характер и поведение в игре максимально приближены к реальным прототипам. Русские лидеры представлены в лице Екатерины Великой (в IV и V частях) (рис. 6) и Петра Первого (в IV и VI частях) (рис. 7).



Рис. 6. Екатерина II, персонаж игры «Sid Meier's Civilization IV»



Рис. 7. Петр I, персонаж игры «Sid Meier's Civilization VI»

Внешний облик русской императрицы не соответствует привычному ее изображению на большинстве известных портретов. Если на картинах она представлена немолодой статной женщиной, то в игре она молода и излишне сексуализирована. С Екатериной легко подружиться, ее нельзя назвать разжигателем конфликтов. Но если игрок начнет с ней войну, то заключить мир будет очень сложно. Не стоит атаковать, если вы не уверены в победе. Мир она примет только,

если вы дадите ей взамен города, ресурсы или большое количество золота. Она усиленно развивает науку и расширяет границы империи. Внешний вид Петра I больше похож на свой прототип по сравнению с Екатериной. Его черты несколько гипертрофированы, но образ узнаваем. Под руководством Петра I Россия показана быстро развивающейся страной, которая стремительно раздвигает свои границы. Игровой Пётр I, как и реальный, делает акцент на технологии и культуру и предпочитает деловые отношения со странами, не отстающими в развитии от России.

Хотя характеристики персонажей «Civilization» и утрированы, они достаточно близко и точно передают основные черты их прототипов. Серия игр с большим уважением относится к истории и показывает лидеров разных эпох и разных стран с надлежащим достоинством, не превознося одного над другим. Развитие страны, победы и поражения зависят исключительно от игрока и его решений.

Образ Александры Заряновой (Зари) (рис. 8) из игры Overwatch (Blizzard, 2016) внешне напоминает героя «Team Fortress 2» — Мишу. Оба они обладают мускулистыми фигурами и их оружие непропорционально большое. Но в их образах присутствуют кардинальные отличия, из-за чего в целом они воспринимаются совершенно по-разному. Если Мишу можно описать поговоркой «сила есть, ума не надо» (на это отсылает маленькая по отношению к телу голова), и в игре он постоянно идет напролом, то Заря — это более комплексный и детализированный герой с убеждениями и принципами. Заря не только сильный, но и умный персонаж. В игре она цитирует Чехова, Гагарина и фильм о Бонде. Она однозначно положительный персонаж, что не типично для изображения русских. Главное в ней — это не ее физическая сила, мощь, любовь к Родному краю или ее принадлежность к военным структурам, а сила духа, стойкость и стремление защитить своих близких. Новым в образе этого персонажа стало желание применять свои возможности не для уничтожения врагов, а для защиты своей семьи. Главная тенденция современного мира — это глобализация, поэтому, полагаем, в новых играх уже реже встречаются стереотипные русские персонажи. Все чаще в образе делается акцент на личность героя, а не на его утрированную «русскость».



OVERWATCH

Рис. 8. Заря, персонаж игры «Overwatch»

Компьютерные игры уже давно стали неотъемлемой частью индустрии развлечений и развиваются с каждым годом: становятся красочнее, наполняются разнообразными культурными смыслами. Исчезает грань между добром и злом. Разработчики стараются придерживаться серой морали (реалистичного взгляда на мир, где нет однозначного добра или зла), так как возросла потребность в более правдоподобном изображении игрового мира и его персонажей.

Образ русского человека прошел долгий путь и эволюционировал от простого стереотипного героя, аккумулирующего в себе всевозможные клише, к личности с уникальными чертами. Такому герою легче сопереживать, так как он уже не безликое вместилище штампов, а приближен к настоящим людям, игрокам.

Последние тенденции в индустрии показывают, что образы персонажей компьютерных игр становятся более правдоподобными. Русский персонаж все реже содержит в себе стереотипы эпох СССР и 90-х. Стереотипы вводятся для узнаваемости и обобщения образа. Они не добавляют отрицательных характеристик. Такой подход к изображению героев расширяет границы возможностей при создании персонажей и способствует развитию индустрии компьютерных игр и дизайна.

Литература

- [1] Белянцев А. Е., Герштейн И. З., Образ страны через компьютерную игру: историко - политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. М.: Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, 2010. С. 279-283.
- [2] Вульфович А. П., Образ России в западных видеоиграх // Материалы 56-й Международной научной студенческой конференции. М.: Новосибирский национальный исследовательский государственный университет, 2018. С. 18-19.
- [3] Калмыков В.А., Образ России и индустрия компьютерных игр // Коммуникативные платформы для социальных и медийных инноваций. М.: Академия медиаиндустрии, 2014. С. 87-91.
- [4] Осекин С.О., Россия как агрессор в современных компьютерных играх // Культура и цивилизация. 2016. № 1. С. 116-127.
- [5] Шадиёв Д.Х., Стереотипизация в компьютерных играх 2014
- [6] Шаров К.С., Повернутые на игре. Об этике современных компьютерных играх // Диагностика социума. 2013
- [7] Wolf, Mark J. P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond. — ABC-CLIO, 2008. — P. xvii. — 380 p.
- [8] Wenig, Kelly, "Fighting the Cold War in the Virtual Streets: Video Games as a Source Base for Social and Cultural History" 2011. History Conference Papers, Presentations and Posters. 3.
- [9] Newzoo. Games and Esports Analytics and Market Research. URL: <https://newzoo.com/key-numbers/> (дата обращения: 14.10.2019).
- [10] Street Fighter. Characters. URL: <https://streetfighter.com/characters/> (дата обращения: 14.10.2019).
- [11] Team Fortress 2. Heavy. URL: <http://www.teamfortress.com/classes.php?class=heavy> (дата обращения: 14.10.2019).
- [12] Team Fortress 2 Official Wiki. Heavy. <https://wiki.teamfortress.com/wiki/Heavy> (дата обращения: 14.10.2019).
- [13] Command and Conquer: Red Alert. <https://www.ea.com/ru-ru/games/command-and-conquer/command-and-conquer-red-alert-3> (дата обращения: 14.10.2019).
- [14] Civilization. <https://civilization.com/ru-RU/> (дата обращения: 14.10.2019).
- [15] Заря. Герои. Overwatch. <https://playoverwatch.com/ru-ru/heroes/zarya/> (дата обращения: 14.10.2019).

Людодграфия

1. «Street Fighter» (серия игр). Capcom, 1987–2016
2. «Grand Thief Auto: San Andreas». Rockstar Games, 2004
3. «Command and Conquer: Red Alert» (серия игр). Westwood Studios, 1997–2009
4. «Team Fortress 2». Valve, 2007
5. «Sid Meier's Civilization» (серия игр). Firaxis Games, 2004, 2016
6. «Overwatch». Blizzard, 2016

Tendencies in Representation of Russian Culture in Computer Games

S.V. Kostrova, Ya.O. Markukhova

Saint-Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Russia

Abstract. This article describes the typical depiction of Russian culture in computer games and how the images of Russians change through ages from absurdly stereotypical to a more tolerant and profound form. While trying to make a certain nationality recognizable, game developers rely on the key features that are often too blunt and exaggerated. Vodka, ushanka hat, bearlike with a big muscular body and strong accent are usual signs of a Russian man. The strategy worked well in the past, but the latest tendencies show that consumers require a more complex character, with a deeper story, emotions and design. The main goal in this article is to show the representation of Russian culture using country and character examples from commercially successful game projects. Such as Victor Zangief from «Street Fighter», USSR from «Command and Conquer: Red Alert», Heavy from «Team Fortress 2», Zarya from «Overwatch» and Russian historical leaders from «Sid Meier's Civilization». These games shape peoples views and tastes and, in some way, may even influence the nation's reputation. Thus character design both visual and narrative becomes a crucial element in games.

Keywords: computer games, video games, Russian culture, stereotypes, national stereotypes, ethnic stereotypes

References

- [1] Belyantsev A. Ye., Gershteyn I. Z., *Obraz strany cherez komp'yuternuyu igru: istoriko - politicheskiy aspekt [Image of the country through a computer game: historical and political aspect]* // Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo [Bulletin of the Nizhny Novgorod University. N.I. Lobachevsky]. Natsional'nyy issledovatel'skiy Nizhegorodskiy gosudarstvennyy universitet im. N.I. Lobachevskogo [National Research Nizhny Novgorod State University. N.I. Lobachevsky], 2010. pp. 279-283.
- [2] Vul'fovich A. P., *Obraz Rossii v zapadnykh videoigrakh [The Image of Russia in Western Video Games]* // Materialy 56-y Mezhdunarodnoy nauchnoy studencheskoy konferentsii [Materials of the 56th International Scientific Student Conference]. Novosibirskiy natsional'nyy issledovatel'skiy gosudarstvennyy universitet [Novosibirsk National Research State University], 2018. pp. 18-19.
- [3] Komykov V.A. *Obraz Rossii i industrii komp'yuternykh igr [Russian image and industry of computer games]* // Komyunikativnye platformy dlya sotsial'nykh i medi'nykh innovatsiy [Communicative platforms for social and media innovations]. Academy of media industry, 2014. P. 87-91.
- [4] Osekin S.O. (2016) *Rossiia kak agressor v sovremennykh komp'yuternykh igrakh [Russia as an agressor in modern computer games]*. Kul'tura i tsivilizatsiya [Culture and Civilization], 1, pp. 116-127.
- [5] Shadiyev D.KH., *Stereotipizatsiya v komp'yuternykh igrakh [Stereotyping in computer games]* 2014
- [6] Sharov K.S., *Povernutyte na igre. Ob etike sovremennykh komp'yuternykh igrakh [Turned on the game. On the ethics of modern computer games]* // Diagnostika sotsiuma. 2013
- [7] Wolf, Mark J. P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond.* — ABC-CLIO, 2008. — P. xvii. — 380 p.
- [8] Wenig, Kelly, "Fighting the Cold War in the Virtual Streets: Video Games as a Source Base for Social and Cultural History" 2011. History Conference Papers, Presentations and Posters. 3.
- [9] Newzoo. Games and Esports Analytics and Market Research. URL: <https://newzoo.com/key-numbers/> (access date: 14.10.2019).
- [10] Street Fighter. Characters. URL: <https://streetfighter.com/characters/> (access date: 14.10.2019).
- [11] Team Fortress 2. Heavy. URL: <http://www.teamfortress.com/classes.php?class=heavy> (access date: 14.10.2019).
- [12] Team Fortress 2 Official Wiki. Heavy. <https://wiki.teamfortress.com/wiki/Heavy> (access date: 14.10.2019).
- [13] Command and Conquer: Red Alert. <https://www.ea.com/ru-ru/games/command-and-conquer/command-and-conquer-red-alert-3> (access date: 14.10.2019).
- [14] Civilization. <https://civilization.com/ru-RU/> (access date: 14.10.2019).
- [15] Zarya. Heroes. Overwatch. <https://playoverwatch.com/ru-ru/heroes/zarya/> (access date: 14.10.2019).

Ljudografija

1. «Street Fighter» (serija igr). Capcom, 1987–2016
2. «Grand Thief Auto: San Andreas». Rockstar Games, 2004
3. «Command and Conquer: Red Alert» (serija igr). Westwood Studios, 1997–2009
4. «Team Fortress 2». Valve, 2007
5. «Sid Meier’s Civilization» (serija igr). Firaxis Games, 2004, 2016
6. «Overwatch». Blizzard, 2016