

Рецензия**УДК 793.7+004.382:004.77-051****DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-4-151-161****«Многострадаальный» Одиссей в видеоиграх XXI века****Елена Николаевна Корнилова***Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова, г. Москва, Россия*
ekornilova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4606-8484>

В последние десятилетия активное развитие рынка видеоигр, а также стремительный рост количества потребителей игрового контента вызывают настоятельную потребность в научных исследованиях этих продуктов. В зарубежных *game studies* существует два подхода: нарратология и людология. Нарратологический подход, который основывается на разборе сюжета игрового сценария, имеет большую историю и ближе к гуманитарному знанию, в то время как людология включает цифровые аспекты видеоигр. Опираясь на первый подход, который позволяет в деталях рассмотреть разнообразные аспекты психоэмоционального влияния на образовательный уровень пользователя игр, можно предложить некоторые рекомендации для создателей видеоконтента, а также для органов, контролирующих создание подобной продукции. В статье для анализа привлечены три компьютерные игры, в названии которых встречается имя Одиссей и в сюжете которых использовались эпизоды и детали героического эпоса Гомера «Одиссея»: квест «Одиссей» 2000 г. от французской компании Cryo Interactive (The Odyssey: The Search for Ulysses), игра 2011 г. компании Nevosoft российского производства «Одиссей. Долгий путь домой» и приключенческий экшен с многочисленными квестами от компании Ubisoft «Assassin's Creed», выпущившей в 2018 г. первую часть игры «Assassin's Creed: Odyssey». С использованием компаративных методик сопоставляются нарративы перечисленных игр с повествованием в оригинальной версии эпической поэмы Гомера «Одиссея», а также отмечаются элементы готической традиции и связанной с ней массовой культуры в сценарии геймплея. В результате исследования стало очевидным, что постмодернистский общекультурный контекст современной цивилизации и геймдизайнеры, в рекламных целях обратившиеся к древним архетипическим моделям, избрали наиболее разрушительный, варварский тип использования античных имён и нарративов. В классических сюжетах не осталось нравственных ориентиров, заложенных классическими авторами. Важным вопросом, к которому приводит проведённый анализ, является проблема ответственности разработчиков видеоигр за образовательное, воспитательное и информационное содержание предлагаемого ими контента.

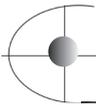
Ключевые слова: медиакоммуникация, игровая индустрия, видеоигры, креативные сценарии, греческая мифология, нарратология, Одиссей

Review**Sufferer Odysseus in Video Games of the 21st century****Elena N. Kornilova***Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia*
ekornilova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4606-8484>

In recent decades, the active development of the video game market, as well as the rapid growth in the number of game content consumers, have caused an urgent need for scientific research of these products. In foreign game studies, there are two approaches: narratology and ludology. The narratological approach, which is based on the analysis of the plot of the game scenario, has a long history and is closer to the humanities, while ludology includes the digital aspects of video games. Based on the first approach, which allows us to consider in detail various aspects of the psycho-emotional impact on the educational level of the game user, we can offer some recommendations for video content creators, as well as for the bodies that control the creation of such products. The article analyzes three computer games that have the name Odysseus in their titles and that use episodes and details from Homer's heroic epic The Odyssey in their plots: the 2000 Odyssey quest from the French company Cryo Interactive (The Odyssey: The Search for Ulysses), the 2011 game by the Russian company Nevosoft Odysseus. The Long Way Home, and the adventure action game with numerous quests from Ubisoft Assassin's Creed, which released the first part of the game Assassin's Creed: Odyssey in 2018. Using comparative methods, the narratives of the listed games are compared with the narrative in the original version

© Корнилова Е. Н., 2024





of Homer's epic poem *The Odyssey*, and elements of the Gothic tradition and associated popular culture in the gameplay scenario are noted. As a result of the study, it became obvious that the postmodernist general cultural context of modern civilization and game designers, who turned to ancient archetypal models for advertising purposes, chose the most destructive, barbaric type of using ancient names and narratives. In classical plots, there are no moral guidelines left, laid down there by classical authors. An important issue, which the conducted analysis leads to, is the problem of responsibility of video game developers for the educational, upbringing and informational content of the content they offer.

Keywords: media communication, gaming industry, video games, creative scenarios, Greek mythology, narratology, Odysseus

Введение. Более двух с половиной тысяч лет, начиная со времён Древнего Рима, греческая цивилизация является источником европейской культуры. Не стал исключением и XXI в. – век новых технологий и искусственного интеллекта. Широкое распространение компьютерной техники, массовое производство и потребление разнообразных гаджетов, усиление роли интернета как средства коммуникации привело к появлению развлекательного контента, специально предназначенного для эксплуатации на этих технологичных инструментах.

Сегодня видеоигры – это огромная индустрия, приносящая разработчикам гигантские доходы. Это сфера, которую изучают учёные многих специальностей, от философов и психологов до специалистов в области коммуникации и педагогов. В последние десятилетия появилось немало материалов, где показаны результаты влияния игровых технологий на развитие личностных качеств игроков; например, широко распространено утверждение, что «с помощью геймплея можно доносить политический и экономический месседж, а геймификация, то есть добавление игровых элементов в окружающую действительность, стимулирует образование и работу»¹. Применив приём сопоставления нарратива классического текста гомеровской «Одиссеи» со сценарием геймплея нескольких игр, где героем объявлен Одиссей, покажем, всё ли так однозначно и действительно ли компьютерные игры дают исключительно положительный эффект.

Обзор литературы. По данным ведущего аналитика DFC Intelligence Д. Коула, на мнение которого ссылаются деловые издания, включая Bloomberg, The Wall Street Journal, Reuters, USA Today и Forbes, а также СМИ о видеоиграх, включая Game Developer

¹ Геймификация всей страны. Какие задачи и для чего решает философия видеоигр: Игры: Наука и техника. – Текст: электронный // Lenta.ru. – URL: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification> (дата обращения: 02.05.2024).

(Gamasutra), GameDaily.biz, GamesIndustry.biz, в современном мире (данные на апрель 2023 г.) видеоиграми увлекаются 3,7 млрд человек, т. е. половина населения земли². По данным отечественных исследователей, в России 60 % населения также проводит время за компьютерными играми, причём по преимуществу (74 % от общего числа) на мобильных устройствах [1]. Поэтому исследование различных аспектов влияния на потребителей компьютерных игр, их пребывания в виртуальной реальности и последствий этих увлечений является актуальной темой многочисленных научных работ, выступлений, конференций.

Большое внимание комплексному изучению видеоигр традиционно уделяют философы: А. В. Ветушинский (Московский центр исследования видеоигр на базе факультета философии МГУ)³, В. В. Савчук [1], Д. Г. Шкаев [2], К. П. Шевцов [3], Д. В. Галкин [4]. Г. Илларионов⁴, а также специалисты Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) при Исследовательском центре медиафилософии СПбУ⁵. На западе из последних доступных философских работ можно назвать Jonne Arjoranta, соединившего философский и филологический подходы [5].

Широкий спектр культурологических исследований представлен в сборнике «Компьютерные игры: геймдизайн культуры» (2019, № 1) [6]. Огромный интерес проблема игровой зависимости и навыков,

² Медиа – DFC Intelligence. – URL: <https://www.dfcint.com/product/global-video-game-consumer> (дата обращения: 06.05.2024). – Текст: электронный.

³ Геймификация всей страны. Какие задачи и для чего решает философия видеоигр: Игры: Наука и техника. – Текст: электронный // Lenta.ru. – URL: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification> (дата обращения: 02.05.2024).

⁴ Илларионов Г. «Что наша жизнь? Видеоигра!»: философ СФУ объяснил феномен геймплея. – Текст: электронный // Новости СФУ. – URL: <https://news.sfu-kras.ru/node/25138> (дата обращения: 02.05.2024).

⁵ ЛИКИ: исследования компьютерных игр. – URL: <https://mediaphilosophy.ru/likii> (дата обращения: 02.05.2024). – Текст: электронный.

нарабатываемых игроками, вызывает у социологов и психологов. Например, работы О. Н. Новиковой [7], И. В. Бурлакова [8]; авторов коллективной монографии «Социология власти. Game Studies» (2020, Т. 32, № 3) [9], труды исследователей Matilda Ståhl, Fredrik Rusk [10]. Проблема насилия в видеоиграх затронута в монографии Jana Husemann “Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen” [11].

Возможности использования геймплея в педагогике при обучении различным дисциплинам и в приобретении определённых навыков посвящены работы следующих авторов: Н. Ю. Курчатовой [12]; М. Р. Каримовой [13], Т. А. Гольцовой и Е. А. Проценко [14], М. И. Иголкиной [15], Е. Е. Сартаковой [16], Т. И. Тиханович [17], Ю. М. Хохряковой [18], М. Hartung [19], Backe Hans-Joachim¹, J. Linderoth [20] и др.

Наконец, медиаисследования игрового опыта и его отражение в видеоблогах представлены в работах Д. А. Лапина с соавторами [21], А. В. Болотнова [22], Ю. Г. Дорониной [23] и др.

Методология и методы исследования. Широкое распространение видеоигр в США и Европе началось несколько раньше, чем в России, и исследования в сфере изучения этого коммерческого продукта за рубежом появились гораздо раньше, чем в отечественной науке. Первооткрывателями в этой области стали датчане, в 2003 г. начавшие издание журнала “Game Studies” (Center for Computer Games Research = Центр исследований компьютерных игр) при Копенгагенском университете информационных технологий (IT University of Copenhagen). Затем к ним присоединились исследователи из США – журнал “Games & Culture”, Великобритании – “The Computer Games Journal”, Польши – журнал “Homo Ludens”. Также в 2003 г. создаётся международная ассоциация Digital Games Research Association (DiGRA), занимающаяся проведением тематических мероприятий (конференций, симпозиумов) по всему миру и публикующая исследования в открытом доступе у себя на сайте.

В начале 90-х гг. игры стали изучать в рамках нарратологии, традиции которой в Европе очень сильны. Исходя из фундаментального положения постмодернизма, сформулированного Ж. Дерридой, а также

оппонирующим ему Ж. Делезом и Ф. Гваттари, сама реальность и весь мир интерпретируются как текст. Отсюда нарратологический подход к произведениям киноискусства, к телевидению, живописи, в том числе и к видеоиграм, которые, подобно текстам, организованы на основе неких сюжетов, и, следовательно, ключевым является нарратив. Однако после выхода в 1997 г. книги Э. Аарсета «Кибертекст: перспективы эргодической литературы» [24] стало понятно, что нарратология как методика исследования видеоигр должна быть расширена и дополнена другими аспектами.

В 1999 г. Гонсало Фраска из Уругвая предложил другую методику исследования – людологию (от лат. *ludus* – «игра»), что сразу напомнило о книге Хейзенги “Homo ludens”, с её глубокой философской теорией игры. Однако Г. Фраска имел в виду прежде всего геймплей, т. е. как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока.

Опираясь на авторитетное научное мнение К. П. Шевцова о том, что в «компьютерных играх нарративный элемент становится конструктивным компонентом игрового мира, при этом игра воздействует на рассказываемую историю» [3, с. 19], мы в исследовании используем наиболее привычный нарратологический подход, рассмотрев ряд успешных игровых коммерческих проектов как текст, основанный на сюжетах древнегреческой мифологии.

Результаты исследования и их об-суждение. Хитроумный и многострадальный Одиссей, герой эпической поэмы Гомера оказался фигурой, крайне востребованной в массовой культуре конца XX – начала XXI в. Есть по меньшей мере два художественных фильма; это франко-итальянский фильм Франко Росси «Приключения Одиссея» и телевизионная лента Андрея Кончаловского, снятая в Голливуде, а позднее в России смонтированная как художественный фильм. Первый из них ближе к экранизации, второй – скорее жанр фэнтези, голливудский микс из «Илиады» и «Одиссеи» с кинодивами и супермоделями, над которым работал всё же образованный и профессиональный режиссёр, не склонный заменить весь видеоряд на компьютерную графику. Уже в XXI столетии во Франции был сделан четырёхсерийный научно-популярный фильм «Одиссея. По ту сторону мифа», который был показан на канале Россия Куль-

¹ Backe Hans-Joachim. “Deathloop”: the Meta (modern) Immersive Simulation Game // Game Studies. – 2022. – 27 Sept.



тура в июне 2024 г.¹ Все эти киноверсии отличаются высокой степенью модернизации материала.

Создатели компьютерных игр идут дальше. При первом приближении потребителя поражает произвол и очень приблизительные знания о смысле и формах классических текстов тех, кто создаёт сценарии геймплея. В истории культуры такое отношение к памятникам мировой поэтической мысли наблюдалось в период раннего Средневековья, когда тексты античной цивилизации были единственным источником культуры, но понимались и прочитывались по-своему, исходя из особенностей жизни и представлений писателей, принадлежавших к элите варварских племён, а также их образовательных возможностей.

Несмотря на трикстерскую природу главного действующего лица, внука Автоликона, потомка Гермеса, у Гомера, рассказы которого используют создатели компьютерных игр, Одиссей – победитель чудовищ и человек, преодолевший сопротивление олимпийского бога. Но для создателей компьютерных игр такой герой, победивший самого бога и превозмогший все испытания, слишком мощная фигура. Дело в том, что герой геймплея должен быть приблизительно равен игроку, который в той или иной мере психологически ассоциирует себя с персонажем, совершающим подвиги на экране.

Увлечательных подвигов и приключений у Одиссея достаточно для любого хоррора, но сценаристы компьютерной игры заменяют классический сюжет на собственный «плоский» рассказ с элементами приключений, выпавших на долю гомеровского протагониста. Вместо Одиссея в центре нарратива поставлен придуманный персонаж, которому приписаны только те приключения, которые представляются создателям наиболее привлекательными для современного потребителя. В основном это столкновения с хтоническими чудовищами, появляющимися не только в троянской мифе, но и в любых греко-римских сказаниях, дополненные арсеналом хтоники из любой другой мифологии – кельтской, германо-скандинавской или даже из современной массовой видеопродукции. Это попытка следовать готическим предпочтениям современной поп-куль-

¹ Одиссея. По ту сторону мифа. 1-я серия в 07:30 10.01.2024 на канале Россия Культура. – Текст: электронный (визуальный) // Программа передач. – URL: qstv.ru (дата обращения: 12.05.2024).

туры, где господствует *хоррор* и *террор* англо-саксонского готического дискурса. Нечто подобное характеризует и *изобразительный ряд* геймплея, который, несмотря на доступность древнегреческого архитектурно-/скульптурно-/вазописного материала в ранних играх, чаще всего не имеет никакого отношения к Древней Греции как таковой. Хотя есть и другие примеры, скажем, аркадный платформер “Apotheon”², в котором учтены возможности культурологического подхода к древнегреческому материалу. То же можно заметить и по поводу последней рассмотренной нами игры “Assassin’s Creed: Odyssey”, где видеоряд вызывает восторги всех пользователей и даже критиков.

Начнём с квеста «В поисках Улисса» 2000 г. (в русскоязычной версии «Одиссей») от французской компании Cryo Interactive (The Odyssey: The Search for Ulysses). По версии геймдизайнеров в центре рассказа стоит некий Эритий, «по легенде» – друг Одиссея, которого Пенелопа просит отправиться на поиски пропавшего мужа.

Эритий – «светловолосый викинг» в штанах и обмотках (штаны в античную эпоху носили только варвары, а греки и римляне к подобной одежде относились с большим презрением, как к атрибуту диких, нецивилизованных племён), который пользуется летающим кораблём (возможно, аллюзия на ковер-самолёт восточных сказок).

Он отправляется под Трою, где расспрашивает об Одиссее; убивает стражника тюрьмы, помогая никогда не упоминаемому в античных источниках Коппею, находит два трупа неизвестных Гомеру Микиса и Гакея, с которыми прежде разговаривал, прихватывает доспехи и бриллиант Эола, взамен установив несколько статуй богам ветров (миссия 1), после чего отправляется к Лотофагам.

Миссия 2 связана с изготовлением напитка из семян лотоса, который нужно сварить в храме Озириса, рядом с «машиной Озириса». Современные исследователи «Одиссеи» предполагают, что страна Лотофагов расположена в устье Нила, но Гомер Озириса не упоминает. Испробовав напиток, можно пообщаться с жителями города, т. е. с пожирателями лотоса, а потом догнать некоего человека, зашедшего в храм, и только после разговора с ним освободиться от нар-

² Apotheon в Steam. – URL: <https://store.steampowered.com/app/208750/Apotheon> (дата обращения: 02.05.2024). – Текст: электронный.

котического состояния. Далее герой попадает в лес, гонится за совой (зооморфное воплощение Паллады?), в результате чего получает от Афины щит. Со щитом он выходит к дворцу Горгоны (в классической мифе о Персее горгоны жили на непреступных скалах на острове), выманивает её звуком ударов мечом по щиту (как Одиссей с товарищами разоблачили Ахиллеса), дожидается, пока горгона, стреляющая в героя из лука, на секунду окаменеет (причина окаменения никак не комментируется; ведь в мифе в камень превращались те, кто встречал взгляд горгоны), отрубает ей голову. Как известно, голову горгоне Медузе отрубил Персей, герой, поколением старше Одиссея. Горгона в воображении геймдизайнеров похожа то ли на змею, то ли на улитку, ползающую на «чреве своём».

Чтобы вернуться к кораблю, Эритий должен отыскать на втором этаже дворца колодец, в который следует опустить голову горгоны, вода уйдёт, прыгнуть в него и очутиться на морском берегу. Сказочный ход, прыжок в колодец – способ перехода в иной мир. В подобном духе развиваются и следующие эпизоды, например миссия 2, эпизод 2: «Остров Циклопов». В игре некий предатель Коппей показывает место обитания циклопов, громадных, как сама гора, и упоминает о борьбе Одиссея с Полифемом. Правда, в компьютерной игре циклопы никого не пожирают, а просто мирно бродят среди овец по своему острову. Несмотря на это, зловредный Эритий превращает одного из них в камень с помощью головы мёртвой горгоны, а второго убивает из гигантского арбалета, используя в качестве стрелы огромное заострённое бревно, которое он вытащил из черепа убитого прежде циклопа (т. е. Полифем мёртв, и его палица, использованная Одиссеем в качестве орудия ослепления гиганта, послужила новому убийству).

В эпизоде 3: «Дворец испытаний» Эритий разгадывает загадки. Ему помогают мифологические фигуры, напрямую не связанные с сюжетом «Одиссеи» – Тесей, Гера, горгона, которая у Гомера только единожды появляется в XI песне «Одиссеи», когда герой стоит у входа во владения Аида и опасается, что сейчас он попадёт во власть смерти, если узрит голову «страшной Горгоны Медузы» (XI, 634).

В миссии 3: «Лестригоны» происходит странная игра с глупыми великанами, от

которых легко спрятаться в нишу, убежать в соседнее помещение, выкрасть у них пленника и убить одного из них. Кстати, в гомеровском эпосе лестригоны потопили одиннадцать из двенадцати кораблей Одиссея, спутникам которого явно было не до смеха. Эритий возвращается на корабль.

Во втором эпизоде этой миссии Эритий прибывает на остров Цирцеи, является во дворец и встречается с волшебницей, внешность которой и декорации, в которых она предстаёт, вызывают, по меньшей мере, удивление. Цирцея предлагает герою напиток, после употребления которого Эритий превращается в свинью. В этом облике он карабкается по ступеням и стропилам, чтобы спрятаться на чердаке. В это время к Цирцее прибывает враг Эрития Меропс (откуда он взялся и почему хочет убить героя, непонятно). Цирцея не выдаёт Эрития, и тогда Меропс смертельно ранит нимфу. У Кирки в лаборатории (так обозначено в комментариях к геймплею) есть спасительное зелье, но из-за раны она не может подняться по лестнице и добраться до неё. Эритий в облике свиньи с немалыми трудностями достаёт склянку и в пасти приносит её Цирцее. В благодарность она возвращает Эритию человеческий облик и советует искать Одиссея в царстве мёртвых.

Последняя миссия в загробном мире даже на фоне предшествующего хаотичного повествования, не имеющего никакого отношения к Гомеру, помимо некоторых аллюзий на имена героев и места действия, представляется на редкость запутанной. Цель Эрития – найти Тиресия и, принеся ему традиционные для греческого культа памяти предков возлияния, получить сведения об Одиссее.

Эритий по лестнице спускается в Преисподнюю, хотя гомеровский Одиссей только приблизился к вратам Аидова царства, принёс в жертву чёрную овцу и барана и ожидал появления душ, которые слетелись на жертвенную кровь, издавая звуки, подобные крикам летучих мышей. Тиресий, напившись жертвенной крови, предсказывает Одиссею будущее, говорит, что Посейдон, мстящий за ослепления своего сына Полифема, препятствует его возвращению на родину, а также советует, как избежать опасностей и гибели от чудовищ на пути домой. А в игре Эритий встречает души покойных Копея и Микиса (см. эпизод 1–2 первой миссии, вероятная



аллюзия на встречу Одиссея с Эльпенором), предстаёт перед судом Миноса, Радаманта и Сарпедона (которые, по мифу, судят мёртвых, а герой Эритий ещё не умер, он выполняет миссию поисков Одиссея).

Затем он проходит все области загробного мира: Елисейские поля, Тартар и поля Асфоделий, где добывает необходимые для жертвоприношения подземным богам ингредиенты: муку, вино, мёд, воду, кровь и пр. Всё это предоставляют ему разные герои-страдальцы. Например, кровь из печени Прометея, которую расклёвывает зевесов орёл. Кровь можно набрать только в стакан, а стакан взять у Тантала, предварительно напоив последнего водой. Воду добыть из источника данаид и т. д.

Харон в этих эпизодах подрабатывает таксистом, с ворчанием доставляющим живого героя в разные места загробного мира. Наконец приходит Тиресий, потребляет продукты и вручает Эритию три кристалла, объясняя, куда каждый из них надо вставить, чтобы вступить в диалог с Посейдоном, гонителем Одиссея, который знает, где найти героя. Всё это неуёмное фэнтези по мотивам греческой мифологии должно привести Эритию к единоборству с Посейдоном, явившимся в виде зелёного Лешего, чей облик невероятно далёк от антропоморфных олимпийских красавцев.

Эритий применяет при нападении на бога морей голову Горгоны, щит и меч Аполлона (который, как известно, был «лучезарным стреловержцем»). Посейдон падает на колени и открывает тайну, что Одиссей томится на острове нимфы Калипсо. Возникает вопрос: какие знания и навыки игрок вынес из многочасового геймплея?

Итогом подобного нарратива становится утрата основного гуманитарного смысла архетипической модели гомеровского мифа: Одиссей, подобно Гильгамешу, Дионису и Христу, проходит через испытание смертью и возрождается к жизни новой. Путём страданий, терпения и борьбы человек способен преодолеть смерть, его преследует бог, а он, благодаря своему разуму и изворотливости, всё же достигает собственной цели. Победа здесь происходит не с помощью оружия, как в игре, а благодаря терпению, упорству и стремлению человека. Подросток, отождествлявший себя с Эритием в ходе геймплея, созданного компанией Cryo Interactive, полагает, что ему всё известно о приключе-

ниях Одиссея, гомеровском эпосе и греческой мифологии в целом, а следовательно, он навсегда утрачивает смысл и гуманистические ценности, заключённые в классическом тексте.

Ещё одна более поздняя игра 2011 г. компании Nevosoft на сюжет «Одиссеи» российского производства «Одиссей. Долгий путь домой»¹ ближе к тексту героической поэмы Гомера, по крайней мере, без плоских и безудержных фантазий. Но эта история – скорее формальная оболочка для логического поиска предметов, ближе к настольным играм. Простой движок, скучное однообразное прохождение, пасьянс из картинок, с очень простыми заданиями. Видеоряд демонстрирует благопристойного героя-джентльмена, безупречно одетого и причёсанного по моде, а предметы, среди которых проводит большую часть времени игрок, напоминают то ли скатерть-самобранку, то ли пещеру Аладдина.

Наибольший интерес пользователей компьютерных игр вызывает, конечно, многоходовая серия, продолжающаяся доньше, студии Ubisoft “Assassin’s Creed”, выпустившей в 2018 г. первую часть игры “Assassin’s Creed: Odyssey”². Но прежде, чем говорить об этом продукте, следует пояснить, что в 2010 г. произошли значительные изменения в развитии компьютерных технологий: в технологическом плане большие данные (Big Data) научились сочетать с глубоким обучением, благодаря чему возникли мощные нейросети. Благодаря подобным достижениям открылись невероятные возможности для совершенствования многих параметров компьютерных игр. Так, в ролевой игре “Assassin’s Creed: Odyssey” изображение больше похоже на видеосъёмку, чем на прежние попытки сделать интерактивной рисованную мультипликацию.

Серия “Assassin’s Creed” сама по себе обширна и включает ряд самых разнообразных миссий, связанных не только с греческой мифологией, но и со скандинавской (Вальгалла), и с египетской, с историей колониальных Америк, Французской рево-

¹ Одиссей. Долгий путь домой. Игра для персонального компьютера, платформа windows. – Текст: электронный (визуальный) // Nevosoft.ru. – URL: <https://www.nevosoft.ru/game-Odysseus/platform-pc> (дата обращения: 02.05.2024).

² Прохождение Assassin’s Creed Odyssey на платформе. – Текст: электронный (визуальный) // YouTube. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TwHDVqJXstk> (дата обращения: 02.05.2024).

люции, лондонского дна, итальянского Ренессанса и пр. “Assassin’s Creed: Odyssey” – одна из первых в этой серии, и все пользователи отмечают красоту картинки. Несмотря на название, самого гомеровского Одиссея как героя геймплея здесь нет. Сюжет исторический: в основе Пелопоннесская война, понятая довольно оригинально, опять же как фэнтези. Первый эпизод рассказывает историю знаменитого спартанского царя Леонида, задержавшего персидскую армию в Фермопильском ущелье. Но Леонида от Пелопоннесской войны отделяет более 50 лет. В результате усилий фантазии геймдизайнеров оказывается, что главные действующие лица игры Кассандра или Алексисос являются потомками Леонида, они будут выполнять свои миссии в перипетиях Пелопоннесской войны; именно они и есть ассасины, т. е. наёмные убийцы, а оттого будут убивать направо и налево, обыскивать трупы, грабить города и храмы – вот такая прекрасная и осовремененная история в красивых декорациях.

Но причём же тут Одиссей? Можно подумать, что его имя использовано как метафора странствий, да, но не совсем. Одна из локаций игры Кефалиния (т. е. Кефалония, греческие острова в Адриатическом море, среди которых находилась Итака, родной остров Одиссея). Поэтому появляется целый ряд фэнтезийных аллюзий, совсем в духе размышлений креативного директора Assassin’s Creed: Odyssey Джонатана Дьюмона, считающего мифологию частью «Греции, того, во что верили её жители. <...> Если и есть период времени, в котором тесно переплетены вместе мифы и история, то это Древняя Греция»¹. В исторический контекст включаются мифологические персонажи всё того же хтонического ряда: Циклоп (привет от Одиссея), который обладает невероятной мощью и *обсидиановым глазом* (так, видимо, эффектнее). Понятно, что одноглазый не избегнет справедливого возмездия. Пленники освобождены, казна Циклопа переходит к тайным убийцам. В этом же эпизоде герои сталкиваются с «охотниками за головами», похоже, явившимися из норвежского криминального триллера.

Во время путешествия по Кефалинии/Кефалонии некий Эльпенор (так звали од-

ного из спутников Одиссея у Гомера, погибшего на острове Кирки, который встретился Одиссею при входе в подземное царство и просил похоронить его тело со всеми причитающимися обрядами) предлагает ассасинам добыть для него «саван Пенелопы». Вероятно, имеется в виду саван, который ткала Пенелопа для своего свёкра Лаэрта. Саван надо искать в форте, который находится немногим дальше руин, оставшихся от дворца Одиссея. Для выполнения задания используется ручной орёл Кассандры по имени Икар, такой беспилотник в V в. до н. э.

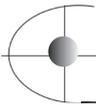
Использование мифологии здесь продолжает всё ту же линию поиска хтонических чудовищ древней фантазии, создающих ощущение «готического ужаса»; например, горгона с глазами, подобными автомобильным фарам. В дальнейшем тайные убийцы ассасины не только расправятся с заказанными им жертвами, но и зарежут заказчиков: Эльпенора, Циклопа, Волка, простых крестьян, причём от того, пощадят ли они невинных, ни в чём не замешанных людей или вырежут их до последнего, результаты игры не изменятся.

Ассасины будут служить поклонникам «культы Космоса» спартанским царям (Архидам и Павсаний), которые не иначе как стремятся управлять миром и хотят подчинить своей власти всё человечество... Вместо широко известной истории Пелопоннесской войны пользователю предлагается альтернативная, придуманная разработчиками, теория заговора, направленного на истребление человечества, и демонические герои-ассасины, призванные спасти это несчастное человечество, возможно, ценой многочисленных жертв среди представителей того же человечества [11].

Весь комплекс фэнтезийных мотивов этой жестокой игры на сюжет древней истории есть обычный приём создателей геймплея даже качества премиум в жанре Action/RPG или ролевой экшен-игры, рассчитанной на развлечение людей, не знающих ни древней истории, ни литературы, находящих удовольствие в бесконечном насилии и динамичной картинке.

Заключение. Исходя из того, что «наравне с компьютерной графикой и веб-дизайном, компьютерные игры являются техно-художественными гибридами, в которых технологическая основа служит не только инструментом создания художественного

¹ Marshalko R. Как греческая мифология представлена в видеоиграх. – URL: <https://dtf.ru/games/813434-videoigrovoi-olimp-kak-grecheskaya-mifologiya-predstavlena-v-igrah> (дата обращения: 02.05.2024). – Текст: электронный.



продукта, но включена в художественное содержание...» [2], мы попытались обсудить эстетические свойства произведения. Результат получился крайне безрадостным. Разумеется, игры имеют большое эмоциональное воздействие и, по утверждению ряда психологов, дают эмоциональную разгрузку, позволяя найти выход неконтролируемой агрессии [25, с. 291–298], хотя, по некоторым данным, усиливают её [26; 27].

Медицинские исследования фиксируют серьёзные проблемы со здоровьем у тех, кто имеет игровую зависимость [28]. Психологи говорят о росте агрессии, депрессивных состояниях, отсутствии социализации, падении интереса к обучению и познанию [29] и некой дезориентации в реальном мире (например, разрушение представления о необратимости времени) у людей, особенно у подростков, проводящих большую часть своего времени за игрой. Известно, что пользователи игрового контента на прохождение полной версии игры затрачивают от 60 до 80 часов; при этом «художественное содержание» предлагаемого разработчиками контента входит в противоречие с гуманистическими традициями мировой культуры и подрывает нередко на уровне подсознания воспитательные процессы.

С точки зрения правовых аспектов разработчики обязаны соблюдать нормы, которые распространяется на все массмедиа, и не нарушать законодательных ограничений для программного обеспечения ЭВМ (Закон

№ 436-ФЗ.). Но законодательство не уделяет внимания «художественному содержанию», а эти стороны деятельности разработчиков регулируются исключительно «пользовательскими соглашениями», которые пишут сами создатели игр. Возникает вопрос: почему до сих пор, несмотря на широчайшее распространение и потребление игрового контента и огромных денег, вращающихся в этом бизнесе, не существует контролирующих органов, регламентирующих эту сферу предпринимательской деятельности?

С первых шагов европейской цивилизации древнегреческая мифология была сокровищницей важнейших культурных кодов. Фридрих Ницше, имевший непререкаемый авторитет философа в конце XIX – начале XX в., полагал, что греческая и римская античность предоставляет категорический императив всякой культуры, т. е. являет собой высший принцип нравственности. В приведённом выше исследовании, рассмотрев только один сюжет гомеровской «Одиссеи», мы показали, какой разрушительный, варварский, средневековый тип использования античных имён и нарративов избрали для своего творчества создатели компьютерных игр. Полагаем, со временем сценарии к играм будут писать профессионалы-сценаристы, люди с глубокими гуманитарными знаниями, как в XX в. было в киноиндустрии, тем более что создатели игрового контента собираются вытеснить кино, которое не обладает интерактивностью.

Список литературы

1. Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2013. 350 с.
2. Шкаев Д. Г. Философия компьютерных игр. Текст: электронный // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 3: Философия. 2018. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofiya-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 08.08.2024).
3. Шевцов К. П. Границы игры // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 1. С. 6–19. DOI: 10.24411/2079-1100-2019-00001. EDN PKNJGD.
4. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. Текст: электронный // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 54–72. URL: <https://journals.tsu.ru/uploads/import/1165/files/6-galkin.pdf>. EDN PBHNNH.
5. Arjoranta J. How are games interpreted? Hermeneutics for game studies. Текст: электронный // Game Studies: the International Journal of Computer Game Research. 2022. Vol. 22, no. 3. URL: http://gamestudies.org/2203/articles/arjoranta_how_are_games_interpreted (дата обращения: 08.08.2024).
6. Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2016. № 1. С. 98–103.
7. Новикова О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. № 6. С. 16–25.
8. Бурлаков И. В. Homo gamer. Психология компьютерных игр. М.: Класс, 2000. 144 с.
9. Ветушинский А. С., Салин А. С. Game Studies в России: год восьмой // Социология власти. Game Studies. 2020. Т. 32, № 3. С. 8–13.
10. Ståhl M., Rusk F. Player customization, competence and team discourse: Exploring player identity (co) construction in Counter-Strike: Global Offensive. Текст: электронный // Game Studies. 2020. Vol. 20, no. 4. URL:

https://www.researchgate.net/publication/348097808_Player_customization_competence_and_team_discourse_exploring_player_identity_coconstruction_in_Counter-Strike_Global_Offensive (дата обращения: 08.08.2024)

11. Husemann J. Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Bielefeld, 2022.
12. Курчатова Н. Ю. Геймификация в образовании // Инновации и рискологическая компетентность педагога: материалы Шестнадцатой Междунар. заоч. науч.-метод. конф.: в 2 ч. (Саратов, 13 марта 2019 г.). Саратов: Изд-во «Саратовский источник», 2020. Ч. 2. С. 22–27. EDN ZKVCSP.
13. Каримова М. Р. «Геймифицируй», или почему современному образованию нужны игры (на примере студентов, обучающихся по направлениям «Социология» и «Политология») // Гуманитарные науки. Вестник финансового университета. 2020. Т. 10, № 1. С. 46–50.
14. Гольцова Т. А., Проценко Е. А. Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам // Ярославский педагогический вестник. 2021. № 1. С. 81–89. DOI: 10.20323/1813-145X-2021-1-118-81-89.
15. Иголкина М. И., Язынина В. С. Использование элементов геймификации в обучении иностранному языку в техническом вузе // Гуманитарный вестник. 2021. № 1. С. 1–6. DOI: 10.18698/2306-8477-2021-1-702.
16. Сартакова Е. Е. Проблемы развития теории геймификации в России // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2022. № 2. С. 168–187.
17. Тиханович Т. И. Геймификация в системе компетентностного подхода // KANT. 2021. № 2. С. 428–432.
18. Хохрякова Ю. М. Возможности геймификации учебной деятельности студентов вуза // Гуманитарные исследования. Педагогика и психология. 2021. № 5. С. 27–37. DOI: 10.24412/2712-827X-2021-5-27-37.
19. Hartung M. Spielend die Schulen verändern. Текст: электронный // Die Zeit. 2018. Nr. 18. URL: <https://www.zeit.de/2018/18/gamification-schulenbildung-spielen> (дата обращения: 08.08.2024).
20. Linderoth J. Why games don't learn more: An ecological approach to games as learning environment // The Journal of Gaming and Virtual Worlds. 2023. No. 17. P. 279–298.
21. Лапин Д. А., Калимулин Б. Б., Хомич Д. А. Медиатизация игрового опыта на примере российского видеоблогинга // Меди@льманах. 2023. № 5. С. 43–51. DOI: 10.30547/mediaalmanah.5.2023.4351.
22. Болотнов А. В. Стрим как новый гипермедиажанр // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание. 2021. Т. 20, № 2. С. 111–120. DOI: 10.15688/jvolsu2.2021.2.10.
23. Доронина Ю. Г. Videоблоги как новые медиа // Альманах мировой науки. 2018. № 6. С. 97–99. EDN YVQEPZ.
24. Aarseth E. J. Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. L.: The Johns Hopkins University Press, 1997. 229 p.
25. Фурманов И. А. Социальная психология агрессии и насилия. Минск, 2016. 392 с.
26. Вострякова П. С., Михалькова О. А., Граф Я. И. Игровая зависимость, причины и возможные последствия // Globus. 2020. № 2. С. 51–55.
27. Северин А. П. Нейрофизиологические паттерны интернет-зависимости // Globus. 2020. № 2. С. 55–58.
28. Красильников Г. Т. Интернет в мире современного подростка: гамельнский дудочник или Млечный путь // Вестник совета молодых учёных и специалистов Челябинской области. 2016. Т. 4, № 4. С. 66–72.
29. Афанасьев О. Н., Шаламова Е. А. Компьютерная зависимость // Медицинская сестра. 2015. № 2. С. 40–43.

Информация об авторе

Корнилова Елена Николаевна, доктор филологических наук, профессор, Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова; 125009, Россия, г. Москва, ул. Моховая, 9, с. 1; ekornilova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4606-8484>.

Для цитирования

Корнилова Е. Н. «Многострадальный» Одиссей в видеоиграх XXI века // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19, № 4. С. 151–161. DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-4-151-161.

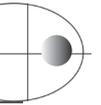
Статья поступила в редакцию 10.09.2024; одобрена после рецензирования 15.10.2024; принята к публикации 16.10.2024.

References

1. Savchuk, V. V. Media philosophy. Attack of reality, SPb: RXGA, 2013. (In Rus.)
2. Shkaev, D. G. Philosophy of computer games. Social and Humanitarian Sciences. Domestic and Foreign Literature. Series 3, Philosophy. 2018. Web. 08.08.2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofiya-kompyuternyh-igr>. (In Rus.)



3. Shevczov, K. P. Boundaries of the game. *International Journal of Cultural Studies*, no. 1, pp. 6–19, 2019. DOI: 10.24411/2079-1100-2019-00001. EDN PKNJGD. (In Rus.)
4. Galkin, D. V. Computer games as a phenomenon of modern culture: experience of interdisciplinary research. *Humanitarian Informatics*, no. 3, pp. 54–72, 2007. EDN PBHHHH. (In Rus.)
5. Arjoranta, J. How are games interpreted? *Hermeneutics for game studies. Game Studies: the international journal of computer game research*, no. 3, 2022. Web. 08.08.2024. http://gamestudies.org/2203/articles/arjoranta_how_are_games_interpreted. (In Eng.)
6. Shevtsov, K. P. Computer games as a subject of philosophical analysis. *Bulletin of St. Petersburg University. Philosophy and conflictology*, no. 1, pp. 98–103, 2016. (In Rus.)
7. Novikova, O. N. Human gaming activity in the space of virtual reality. *Society and power*, no. 6, pp. 16–25, 2018. (In Rus.)
8. Burlakov, I. V. *Homo gamer. Psychology of computer games*. M: Klass, 2000. (In Rus.)
9. Vetushinsky, A. S., Salin, A. S. Game Studies in Russia: the eighth year. *Sociology of Power*, no. 3, pp. 8–13, 2020. (In Rus.)
10. Ståhl, M., Rusk, F. Player customization, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies*, 2020. Web. 08.08.2024. https://www.researchgate.net/publication/348097808_Player_customization_competence_and_team_discourse_exploring_player_identity_coconstruction_in_Counter-Strike_Global_Offensive. (In Eng.)
11. Husemann J. *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen*. Bielefeld, 2022. (In Germ.)
12. Kurchatova, N. Yu. Gamification in education. Innovations and risk competence of the teacher. *Proceedings of the 16th International Scientific and Practical Conference*. Saratov: Saratovskij istochnik, 2020: 22–27. EDN ZKVCSP. (In Rus.)
13. Karimova, M. R. “Gamify”, or why modern education needs games (on the example of students studying in the fields of “Sociology” and “Political Science”). *Humanities. Bulletin of the Financial University*, no. 1, pp. 46–50, 2020. (In Rus.)
14. Gol'cova, T. A., Prochenko, E. A. The use of gamification tools in the process of teaching foreign languages. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, no. 1, pp. 81–89, 2021. DOI: 10.20323/1813-145X-2021-1-118-81-89. (In Rus.)
15. Igol'kina, M. I., Yazynina, V. S. The use of gamification elements in teaching a foreign language at a technical university. *Humanitarian Bulletin*, no. 1, pp. 1–6, 2021. DOI: 10.18698/2306-8477-2021-1-702. (In Rus.)
16. Sartakova, E. E. Problems of development of the theory of gamification in Russia. *Bulletin of Tomsk State Pedagogical University*, no. 2, pp. 168–187, 2022. (In Rus.)
17. Tixanovich, T. I. Gamification in the competency-based approach system. *KANT*, no. 2, pp. 428–432, 2021. (In Rus.)
18. Khokhriakova, Yu. M. Possibilities of gamification of educational activities of university students. *Humanitarian studies. Pedagogy and psychology*, no. 5, pp. 27–37, 2021. DOI: 10.24412/2712-827X-2021-5-27-37. (In Rus.)
19. Hartung M. Spielend die Schulen verändern. *Die Zeit*, no. 18, 2018. Web. 08.08.2024. <https://www.zeit.de/2018/18/gamification-schulbildung-spielen>. (In Germ.)
20. Linderoth, J. Why games don't learn more: An ecological approach to games as learning environment. *The Journal of Gaming and Virtual Worlds*, no. 17, pp. 279–298, 2023. (In Eng.)
21. Lapin, D. A., Kalimulin, B. B., Xomich, D. A. Mediatization of gaming experience using the example of Russian video blogging. *Medi@l'manakh*, no. 5, pp. 43–51, 2023. DOI: 10.30547/mediaalmanah.5.2023.4351. (In Rus.)
22. Bolotnov, A. V. Stream as a new hypermedia genre. *Bulletin of Volgograd State University*, no. 2, pp. 111–120, 2021. DOI: 10.15688/jvolsu2.2021.2.10. (In Rus.)
23. Doronina, Yu. G. Video blogs as new media. *Almanac of World Science*, no. 6, pp. 97–99, 2018. EDN YVQEPZ. (In Rus.)
24. Aarseth, E. J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press, 1997. (In Eng.)
25. Furmanov, I. A. *Social psychology of aggression and violence*. Minsk, 2016. (In Rus.)
26. Vostryakova, P. S., Mixal'kova, O. A., Graf, Ya. I. Gaming addiction, causes and possible consequences. *Globus*, no. 2, pp. 51–55, 2020. (In Rus.)
27. Severin, A. P. Neurophysiological patterns of Internet addiction. *Globus*, no. 2, pp. 55–58, 2020. (In Rus.)
28. Krasilnikov, G. T. The Internet in the world of the modern teenager: the Hamelin piper or the Milky Way. *Bulletin of the Council of Young Scientists and Specialists of the Chelyabinsk region*, no. 4, pp. 66–72, 2016. (In Rus.)
29. Afanasyev, O. N., Shalamova, E. A. Computer addiction. *Nurse*, no. 2, pp. 40–43, 2015. (In Rus.)



Information about the author

Kornilova Elena N., Doctoral Degree (Philology), Professor, M. V. Lomonosov State University; 1 bldg., 9 Mokhovaya st., Moscow, 125009, Russia; ekornilova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4606-8484>.

For citation

Kornilova E. N. Sufferer Odysseus in Video Games of the 21st century // Humanitarian Vector. 2024. Vol. 19, no. 4. P. 151–161. DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-4-151-161.

**Received: September 10 2024; approved after reviewing October 15 2024;
accepted for publication October 16 2024.**