



DOI: 10.22250/2072-8662.2020.3.106-111

¹ Лапин А.В., ² Аганина Е.Д.

¹ Амурский государственный университет
675027, Россия, г. Благовещенск, Игнатъевское шоссе, 21
alterasintos@gmail.com

² Амурский государственный университет
675027, Россия, г. Благовещенск, Игнатъевское шоссе, 21
eaganina9@gmail.com



Лапин А.В.



Аганина Е.Д.

Новые герои массовой культуры (на примере главного персонажа игрового цикла «God of War»)

Аннотация. Понятие «массовая культура» и его содержание становятся предметом рефлексии философов, религиоведов, культурологов и социологов. Принимая во внимание то, что массовая культура является специфической разновидностью духовного производства, одной из главных её особенностей является возможность широкого тиражирования продукта. Массовая культура крайне динамична, воздействуя на базовые чувства потребителя, она может порождать новые культурные константы, которые изменяют сложившиеся веками нормы и ценности. Составными элементами массовой культуры обычно называют средства массовой информации, кинематограф, музыку, литературу, изобразительное искусство, спорт. Однако в последнее время одним из базовых элементов массовой культуры становится компьютерная игра. Именно компьютерные игры привнесли в современную массовую культуру специфические образы и неожиданные, порой парадоксальные, варианты переосмысления предшествующего культурного наследия. В предлагаемой статье авторы на примере религиозно-философского анализа образа главного протагониста серии игр «God of War» покажут, что за кажущейся прямолинейностью и простотой спартадца Кратоса скрывается детальнейшая проработка его личности и истории его жизни. Философско-религиозный контент во многом является

решающим фактором, обеспечившим огромную популярность Кратоса в современной игровой культуре, у миллионов пользователей по всему миру.

Ключевые слова: массовая культура, мифология, религия, компьютерная игра, богоборчество

¹ Andrey V. Lapin, ² Elena D. Aganina

¹ Amur State University
21 Ignatievskoe shosse, Blagoveshchensk, Russia, 675027
alterasintos@gmail.com

² Amur State University
21 Ignatievskoe shosse, Blagoveshchensk, Russia, 675027
eaganina9@gmail.com

New Heroes of Mass Culture (Case Study of the Main Character of the Computer Game Cycle “God of War”)

Abstract. The concept of “mass culture” and its content are becoming the subject of reflection of philosophers, religious scholars, culturologists and sociologists. Taking into account the fact that mass culture is a specific type of spiritual production, one of its main features is the possibility of widespread replication of the product. Popular culture is extremely dynamic, influencing the basic feelings of the consumer, it can generate new cultural constants that change the norms and values that have developed over centuries. The constituent elements of mass culture are usually called the media, cinema, music, literature, visual arts, sports. However, recently, a computer game has become one of the basic elements of mass culture. It was computer games that brought specific images and unexpected, sometimes paradoxical, options for rethinking the previous cultural heritage into modern mass culture. In this article, the authors, using the example of a religious and philosophical analysis of the image of the main protagonist of the series of games “God of

War”, will show that behind the seeming straightforwardness and simplicity of the Spartan Kratos, there is a detailed study of his personality and history of his life. Philosophical and religious content is in many ways a decisive factor that ensured the immense popularity of Kratos in the modern gaming culture with millions of users around the world.

Key words: mass culture, mythology, religion, computer game, enmity toward God

В истории XX века массовая культура заявляет о себе как особый тип производства и потребления ценностей, рассчитанных на массового потребителя и востребованных миллионами людей. XXI век предоставил человеку доселе невиданные аудиовизуальные средства воплощения самых смелых идей и значительно упростил путь от реализации замысла с момента его производства до поступления к целевому пользователю. Массовая культура крайне динамично реагировала на изменения социальной реальности и демонстрировала постоянную готовность к самообновлению и самосовершенствованию.

В произведениях массовой культуры причудливо перемешивались ценности культур разных стран и народов, которые в историческом времени могли отстоять друг от друга на сотни и тысячи лет. Именно в угоду потребителю массовая культура, которая безусловно носит коммерческий характер, в определенном смысле примитивизирует представления о окружающем мире, о сложившихся ранее культурных константах, примитивизируется и язык выражения культурного содержания. Однако со временем массовый пользователь требует усложнения культурного контента. Примитивизация перестает удовлетворять запросы большинства потребителей и массовая культура усложняет поставляемый контент, включая в него элементы, ранее присущие, например, элитарной культуре. Указанная тенденция ярко демонстрирует себя в истории кинематографа. Современный массовый потребитель часто не довольствуется интересным сюжетом и старательной актерской игрой. Нередко первые места мировых чартов по количеству просмотров занимают фильмы, в которых интересный и динамичный сюжет сопровождается неоднозначными психологическими коллизиями главных персонажей. Неоднозначность трактовки авторского замысла привлекает рядового зрителя, который, широко используя возможности социальных сетей, активно вовлекается в диалог о том или ином кинопроизведении.

Указанные тенденции ещё более ярко и предметно демонстрируют себя в поле игровой культуры. Под компьютерными играми мы будем понимать компьютерные программы, организующие игровой процесс, связывающие партнёров по игре или сами выступающие в качестве игрового партнёра. Платформой, реализующей программу, выступает не только персональный компьютер, но и игровые консоли, а также мобильные устройства, популярность которых в последние несколько лет заставляет игровые компании менять стратегию производства. Рынок мобильных устройств постоянно совершенствуется и расширяет возможности эффектного представления игры на экране обычного смартфона, что сулит производителям игр немалую финансовую прибыль. Однако современные мобильные платформы уступают пока в техническом отношении, по глубине визуализации, по вариативности геймплея своим старшим собратьям – персональным компьютерам и игровым консолям.

Компьютерная игра – феномен, воплотивший в себе знаковые элементы современной массовой культуры. Популярность компьютерных игр позволяет говорить о том, что игра выступает фактором, во многом определяющим мировоззрение современного человека. Компьютерная игра – это не только демонстрация растущей мощи цифровых технологий, но и «слепок современной культуры», отражение господствующих в обществе настроений, этических установок, мировоззренческих критериев. В играх, выходящих в свет в последние годы, создатели требуют от игрока определённой «взрослости». Жестокость, насилие, непростой моральный выбор – реальность современных игр. Национальные, расовые, экономические противоречия – это также их реальность.

«Компьютерные игры как социокультурный феномен повседневности относятся к числу актуальных проблем современной науки, так как представляют собой уникальный продукт развития техники и самосознания современной личности,

сведение в единое целое, казалось бы, несводимых друг к другу элементов человеческой культуры: понятий добра и зла, жизни и смерти, развлечения и обучения, теории и практики, потребности и реальной возможности» [Забияко, Воронкова, Лапин, 2012, 163]. Поэтому вполне закономерно, что компьютерная игра становится объектом изучения в гуманитарных науках, в философии. Подобных исследований пока не так много, однако авторам некоторых работ удается продемонстрировать системный взвешенный анализ феномена компьютерных игр. Игра социализирует и институализирует личность, порой справляясь с этой задачей успешнее, чем те институты, которые призваны выполнять эти функции в обществе.

Один из постоянно возникающих вопросов в связи с миром компьютерных игр и его влиянием на личность – вопрос о насилии в игре и отношении к насилию. На наш взгляд, стоит согласиться с тем, что вопрос о негативных факторах компьютерных игр в развитии культуры может считаться сегодня чисто академическим. Элементы насилия и зла пронизывают множество форм человеческой активности, вытекающая из природной сущности человека. И проблема заключается не в уничтожении отрицательных категорий общественной жизни, а в формировании личностью умения адаптироваться к ним с минимальными для себя и общества потерями. Насилие существует в реальной жизни, игры лишь отражают тот градус реального насилия, который существует в обществе. Игра позволяет «примерить на себя» и роль жертвы, и роль насильника.

Главный персонаж игровой серии, о которой пойдёт речь сейчас, создавался как личность, исповедующая культ насилия. Насилие стало доминантой его поведения и наиболее желаемым способом достижения своих целей.

22 марта 2005 год увидела свет первая игра серии «God of War». Главным героем всей серии является спартанский воин Кратос. Основные игры серии разрабатываются студией «Santa Monica Studio», которая является калифорнийским отделом компании «Sony Interactive Entertainment». До настоящего времени части «God of War» являются лидерами по продажам игрового подразделения компании Sony. Стоит отметить, что вышедшая в 2018 году очередная игра принесла компании только за первый месяц продаж более 131 миллиона долларов и разошлась тиражом более 5 миллионов копий.

Остановимся на ключевых моментах истории Кратоса, а затем перейдём к анализу его образа. Кратос – спартанский воин, ставший впоследствии военачальником. Потеряв в детстве родного брата Деймоса, он принес ему клятву верности, сделав на теле татуировку, повторяющую родимое пятно погибшего брата. Будучи опытным воином, Кратос попадает в засаду в очередном сражении и, понимая, что гибель неизбежна, взывает о помощи к богу войны Аресу. Арес соглашается взять Кратоса в услужение в обмен на его жизнь и победу в бою. Кратос начинает сеять хаос и разрушение по всей стране по приказу своего повелителя. Желая ещё больше привязать Кратоса к себе, Арес обманом вынуждает нашего героя убить собственную семью. Мир героя рушится. Пепел тел его жены и дочери навсегда окрасил кожу спартанца в белый, за что он получил свое прозвище – Призрак Спарты.

Месть Аресу становится единственным смыслом жизни Кратоса. Он на долгие годы становится послушным исполнителем воли богов-олимпийцев. При этом Кратоса постоянно терзает дух его погибшей дочери Каллиопы. Кровавый путь приводит спартанца к вратам царства Персефоны. Одолев титана Атланта и саму богиню, Кратос освобождает ото сна богов, что становится следствием коварного поступка Морфея. Сражаясь с приспешниками бога сновидений, Кратос обнаруживает, что паутина лжи и тайны гораздо плотнее, чем казалось на первый взгляд.

Недалеко от Афин, где Кратосу удаётся победить ужасное чудовище – трёхголовую гидру – сама Афина посылает Призрака Спарты на борьбу с Аресом. Афина желает спасти свой город от разорения, но для Кратоса это – шанс отомстить. Чтобы победить бога войны, спартанец должен добраться до ящика Пандоры, который наделяет своего владельца поистине божественной силой. Ящик находится в глубинах храма Пандоры, который располагается на спине титана Кроноса, обречённого Зевсом вечно блуждать в пустыне душ. Одолев множество противников, Кратос в финальном поединке уничтожает Ареса. Он становится новым богом войны и узнаёт многое из своего прошлого.

Обращаясь к философско-религиозным доминантам в образе Кратоса, прежде всего, следует обратить внимание на то, что спартанец являет собой богоборца нового типа, порожденного новой культурой. Богоборчество в классическом понимании предполагает негативное отношение индивида к сверхъестественным силам, признаваемым существующими, «восстание против Бога» [Тажуризина, 2006, 121]. Первым в истории богоборцем, Сатаной, двигали гордость и честолюбие. Кратосом движет только месть. Именно жажда мести заставляет Кратоса перейти от недовольства волей богов к их физическому уничтожению. Кратос сжигает свои чувства и эмоции в огне своей ненависти к богам. Как и у многих богоборцев, протест Кратоса порождают жизненные обстоятельства, но он не ищет справедливости, он сам делает себя орудием собственной мести. Это орудие ничто и никто не может остановить. Немногочисленные человеческие персонажи, которые встречаются в игре, не вызывают у Кратоса ни сострадания, ни ненависти. Кратос использует людей как средство для достижения своей главной цели. Они для него безликие ступени на пути реализации его предназначения. Кратос не Прометей, мысль о счастье других не возникает в его сознании даже мимолетно. Он своей рукой лишил жизни тех, кого любил, и люди стали ему безразличны. Он не Иов, он не взывает к богам, требуя справедливости, он мстит, уничтожая богов крайне жестоко и беспощадно.

Кратос узнаёт, что его брат Деймос не погиб в детстве, а был похищен богами. Боги испугались пророчества о том, что один из братьев-спартанцев свергнет олимпийцев. За похищением стояла Афина. Желая спровоцировать и разозлить богов, Кратос вмешивается в дела людей и открыто помогает спартамцам побеждать в войнах. Интересы спартанцев ему безразличны, мотив всё тот же – месть богам. В итоге Кратос навлекает на себя гнев Зевса, и громовержец убивает Кратоса. Но на помощь Кратосу приходит Гея, мать титанов. Она предлагает ему сделку: Кратос должен помочь титанам уничтожить богов. Слепленный жаждой мщения, Кратос соглашается. Найдя Мойр на Острове Творения и заставив их изменить прошлое, отмотав нить его судьбы назад, спартанец возвращается к жизни и вновь вступает в схватку с Зевсом. В пылу битвы он случайно смертельно ранит Афины. Перед смертью она признаётся Кратосу, что он – сын Зевса.

Кратос объединяется с титанами, но они для него, как и люди ранее, только средство. Ни кентавры, ни циклопы, ни химеры, ни даже могучий Минотавр не способны остановить Кратоса. Спартанец убивает всех олимпийцев: Посейдона, Аида, Гермеса, Гефеста, Гелиоса, Геракла, Геру и даже отца всех титанов Кроноса. В итоге непобедимый спартанец в третий раз сходит в решающей поединке с Зевсом и, едва не ценой своей жизни, одолевает его. Мир погружается в хаос, но внезапно появляется призрак Афины. Становится ясно, что все произошедшее было её планом, чтобы получить всю власть и силу богов, которую Кратос вообрал в себя. Она требует, чтобы спартанец отдал ей эту силу, но он произносит фразу: «Моя месть свершилась...», – и пронзает себя Мечом Олимпа. Вся накопленная ранее божественная сила уходит в небеса. Афина в ярости. Она бросает Кратоса на погибель и исчезает.

Возвращаясь к философским составляющим образа Кратоса, авторы статьи, прежде всего, обращают внимание на явные ницшеанские мотивы. Да и сами создатели образа Кратоса не скрывают, что ключевые идеи философии Ницше нашли своё отражение в спартамце.

«Величие человека определяется тем, как он использует свою силу». Именно с этой цитаты Платона начинается третья часть серии «God of War». Эта цитата приоткрывает идею Ницше о сверхчеловеке, если подразумевать использование силы внутренней. Внешний образ Кратоса вполне отвечает тому, как может выглядеть сверхчеловек. Кратос источает величественность, ярость, природную силу. Кратос долгое время был полководцем спартанской армии, за ним шло большое количество людей, ему хотели подчиняться. Кратос эстетично сложен – годы тренировок и участие в битвах сказались на его внешнем облике. Вполне возможна аналогия развития духа Кратоса с эволюцией духа сверхчеловека. Сначала главный герой пережил этап верблюда, когда он познал все тяготы своей слабости и подчиненности богам, где главным принципом является «я должен». Затем, осознав свое угнетенное положение

и начав пересматривать моральные ценности и порядки, Кратос переходит на этап льва, где принцип «я хочу» становится во главе. Он хочет освободиться от оков, в которые заключили его олимпийцы, с чем и справляется. Впоследствии у Кратоса формируются новые ценностные установки, появляется осознание собственной свободы действий и новое понимание жизни. Это этап младенца. Он представлен в последней на сегодняшний день игре серии.

Будучи рождён человеком, Кратос становится богом, но это не его цель. Он обладает способностями, которых нет у обычных людей: сила, способная убить богов, чудовищ; выносливость и стойкость, которые позволяют достичь цели; интуиция и стойкая целеустремлённость, огромная уверенность в своих силах. Его мировоззрение и мысли кардинально отличаются от мировоззрения обычных людей. Его мораль не зависит от мнения большинства, она независима и сконцентрирована только на поставленной цели, а свобода от предрассудков и установленных ценностей, свобода слова и действия в целом позволяют ему совершать поступки, которые неуместны, страшны, парадоксальны. Ницше был уверен, что сверхчеловек родится, но Кратос вырастил, возможно, сам того не желая, в себе сверхчеловека. Сверхчеловек должен был стать творцом, Кратос же творит только разрушение и уничтожение. Пронзив себя мечом, Кратос выпускает в мир Надежду, которая скрывалась в ящике Пандоры. Надежду для людей, но не для самого себя.

Выводы

В статье «Мифология, религия и изменённые состояния сознания как основа аудио и видео контента в компьютерной игре (на примере игры «Hellblade: Senua's Sacrifice»)» [Лапин, Аганина, 2018, 160] авторы показали, как для реализации максимально полного погружения в мир игры британские геймдизайнеры из компании «Ninja Theory» задействовали нестандартные, новые приёмы и методы. «Hellblade: Senua's Sacrifice» не просто изображает страдания человека, большого психозом, в декорациях кельтской и скандинавской мифологии. Используя широкий спектр аудио и графических разработок в современной компьютерной индустрии, создатели игры пытаются максимально «привязать» игрока к образу Сенуа. Игрок видит мир её глазами, видит её лицо, искажённое печатью безумия. Играющий переживает её самые тёплые и самые страшные воспоминания, помогает Сенуа столкнуться с внутренними страхами и принять боль от потери возлюбленного. Игра создаёт интимную обстановку и всеми силами выталкивает из зоны комфорта. По мере продвижения по миру игры декорации становятся всё сюрреалистичнее и кошмарнее, травмирующие воспоминания Сенуа рождают новые условия игры. Игра перестаёт быть развлечением, она рискует отпугнуть определённую часть аудитории, но при этом она оправданно заявляет о себе как о предмете искусства в сегменте массовой культуры. Благодаря этому вторая часть игры выйдет в качестве флага на при запуске игровой консоли нового поколения от компании Microsoft.

В «God of War» создатели игровой серии сделали упор на создание нового типа героя. Согласно комментариям разработчиков, персонаж прошёл через множество стадий разработки, но, в конце концов, решающими характеристиками в дизайне стали «Греческий» и «Брутальный». Главный геймдизайнер серии «God of War» Дэвид Яффе отмечал, что образ Кратоса роднит его с классическими героями античности, но в то же время доминирующими чертами образа являются импульсивность и ненависть. Кратоса лишили традиционных для воинов-греков доспехов для того, чтобы подчеркнуть его обречённость и одержимость идеей мести. Кратос, безусловно, антигерой, который привлёк внимание миллионов пользователей и обеспечил процветание игровой серии «God of War». Образ Кратоса создавался талантливейшими сценаристами проекта, для которых его нарочито противоречивая философско-религиозная составляющая была главной доминантой пользовательского интереса. Антигерой, который ценой своей жизни отдаёт свет надежды измотанному грехами и кознями богов человечеству.

Библиографический список

1. Забияко, А.П. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций / А.П. Забияко, Е.А. Воронкова, А.В. Лапин, Д.А. Пратына и др.; под ред. А.П. Забияко. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, библиотека журнала «Религиоведение», 2012. – 208 с.
2. Забияко, А.П. Религия в Древней Греции / А.П. Забияко // История религии: в 2 т. / Под общей ред. И.Н. Яблокова. – М.: Изд-во Юрайт, 2014. – Т. 1. – С. 126–165.
3. Лапин, А.В. Мифология, религия и изменённые состояния сознания как основа аудио и видео контента (на примере игры «Hellblade: Senua's Sacrifice») / А.В. Лапин, Е.Д. Аганина // Религиоведение. – 2018. – № 2. – С. 154–161.
4. Тажуризина, З.А. Богоборчество / З.А. Тажуризина // Религиоведение. Энциклопедический словарь / Под ред. А.П. Забияко, А.Н. Красникова, Е.С. Элбакян. – М.: Академический Проект, 2006. – С. 121–122.
5. История Кратоса в кратком изложении [Электронный ресурс]. – URL: https://www.igromania.ru/article/16935/Bozhestvennaya_SantaBarbaraistoriya_Kra-tosa_v_kratko_izlozhenii.html (дата обращения: 14.09.2020).

Текст поступил в редакцию 04.05.2020.

Принят к публикации 10.08.2020.

Опубликован 08.10.2020.

References

1. Zabyako A.P., Voronkova E.A., Lapin A.V., Pratyina D.A., etc. *Kiberreligiya: nauka kak faktor religioznyh transformacij* [Cyber-Religion: Science as a Factor of Religious Transformations]. Ed. by A.P. Zabyako. Blagoveshchensk: Izd-vo AmGU, biblioteka zhurnala "Religiovedenie", 2012, 208 p. (in Russian).
2. Zabyako A.P. *Istoriya religii: v 2 t.* [History of Religion in 2 vols.]. Ed. I.N. Yablokov. Moscow: Izd-vo YUrajt, 2014, vol. 1, pp. 126–165 (in Russian).
3. Lapin A.V., Aganina E.D. *Religiovedenie* [Study of Religion]. 2018, no. 2, p. 154–161 (in Russian).
4. Tazhurizina Z.A. *Religiovedenie. Enciklopedicheskij slovar'* [Study of Religion: Encyclopaedical Dictionary]. Eds. A.P. Zabyako, A.N. Krasnikov, E.S. Elbakyan. Moscow: Akademicheskij Proekt, 2006, pp. 121–122 (in Russian).
5. *Istoriya Kratosa v kratkom izlozhenii* [Brief History of Kratos]. Available at: https://www.igromania.ru/article/16935/Bozhestvennaya_SantaBarbaraistoriya_Kra-tosa_v_kratko_izlozhenii.html (accessed on September 14, 2020) (in Russian).

Submitted for publication: May 04, 2020.

Accepted for publication: August 10, 2020.

Published: October 8, 2020.