

Гоц Людмила Сергеевна

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ МАГИЧЕСКИХ ПРАКТИК В ИГРОВЫХ МЕДИА

В нашей статье осуществлена попытка социокультурной экспертизы игровых медиа. Актуальность исследования обусловлена интеграцией магического дискурса в современную медиа-культуру, а также недостаточной изученностью скрытых месседжей магических образов и их влияния на реципиентов. Автор приходит к выводу, что популярность магического дискурса в игровых медиа может быть объяснена наличием у медиа и магии общих признаков и функций. Влияние магических образов на реципиентов является амбивалентным и может вызвать ряд негативных социально-этических последствий.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2013/12-1/9.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2013. № 12 (38): в 3-х ч. Ч. I. С. 48-51. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2013/12-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 008

Культурология

В нашей статье осуществлена попытка социокультурной экспертизы игровых медиа. Актуальность исследования обусловлена интеграцией магического дискурса в современную медиа-культуру, а также недостаточной изученностью скрытых месседжей магических образов и их влияния на реципиентов. Автор приходит к выводу, что популярность магического дискурса в игровых медиа может быть объяснена наличием у медиа и магии общих признаков и функций. Влияние магических образов на реципиентов является амбивалентным и может вызвать ряд негативных социально-этических последствий.

Ключевые слова и фразы: компьютерные игры; функции игр; наука; магия; мифологема мага; массовая культура; масс-медиа.

Гоц Людмила Сергеевна

*Харьковская государственная академия культуры, Украина
hobotya@mail.ru*

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ МАГИЧЕСКИХ ПРАКТИК В ИГРОВЫХ МЕДИА[©]

Недавно возникнув, игровые медиа быстро заняли значительный сегмент досуговой сферы, став в конце 1970-х частью западной поп-индустрии. При этом магическая тематика стала неотъемлемым атрибутом компьютерных игр, популярных среди детской и взрослой аудиторий. Актуальность исследования репрезентации магии в игровых медиа обусловлена активной интеграцией магического дискурса в массовую культуру. В частности, об этом свидетельствует установление в отечественной науке термина «магический ренессанс» [7, с. 35], который означает явление возрождения магического мировоззрения, получившее в западных странах и в сети Интернет название *New Age* («Новая Эра»).

По данным проведенного нами исследования, магический дискурс лежит в основе сюжета приблизительно сотни основных версий популярных компьютерных игр, часть из которых создана по мотивам широко известных магоцентричных книг и кинематографа (см. Таблицы 1, 2). Несмотря на то, что огромное количество современных медиа, в частности – игровых, обращаются к магической тематике и мифологеме мага, на сегодняшний день не существует отдельных исследований по этому поводу. В то же время, магический дискурс, будучи проблемным с точки зрения аксиологии, нуждается в анализе культурных героев и идеалов, предлагаемых им, что дополнительно свидетельствует о культурологической актуальности данного исследования в контексте трансформаций реалий современности. Исходя из сказанного выше, целью нашей статьи является осуществление социокультурной экспертизы игровых медиа магической тематики. Для достижения данной цели необходимо решить следующие задачи: выявить скрытые месседжи игровых медиа магической тематики и осуществить культурологический анализ их воздействия на зрителей; дать целостную культурологическую характеристику репрезентации феномена магии в игровых медиа. Решение вышеуказанных задач составляет научную новизну статьи.

Виртуальные игры, как и всякий новый феномен, опираются на весь социальный опыт, накопленный в культуре, в частности, на мифологию, магию. В приведенных ниже таблицах содержатся примеры игровых медиа, основной сюжет которых базируется на магической тематике. Ввиду ограниченного объема статьи в данных таблицах представлена часть собранных нами данных.

Таблица 1.**Примеры компьютерных игр магической тематики**

<i>Год, название цикла игр/игры (англ./рус.)</i>
с 1987 <i>Might and Magic</i> / Меч и Магия; с 1993 <i>Simon the Sorcerer's</i> / Симон-маг; с 1994 <i>Master of Magic</i> / Мастер магии; с 1994 <i>Magic: the Gathering</i> / Магия: воссоединение; с 1994 <i>The Elder Scrolls</i> / Древние свитки; 1997 <i>Diablo: Hellfire</i> / Дьявол: адское пламя; 2012 <i>Diablo III</i> / Дьявол III; 1998 <i>Magic and Mayhem</i> / Магия и хаос; 2002 <i>Allods</i> / Аллоды; 2001 <i>Age of Wonders</i> / Эпоха чудес; 2003 лат. <i>Arx Fatalis</i> / Последняя цитадель; с 2005 <i>Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura</i> / Арканум: от паровых механизмов до магии тьмы; с 2006 <i>Black Stone: Magic and Steel</i> / Черный камень: магия и сталь; с 1998 Магия крови / <i>Dawn of Magic</i> / в России с 1999 Магия Войны; с 2006 <i>Daemonica</i> / Демоника; 2007 <i>Silverfall</i> / Серебропад; 2008 Техномагия; 2008 <i>W.I.T.C.H.</i> / Чародейки; 2009 <i>Runes of Magic</i> / Руны магии; с 2009 <i>Risen</i> / Воскресший; 2010 <i>Elemental: War of Magic</i> / Elemental. Война магов; с 2011 <i>Magicka</i> / Магика; 2011 <i>Technomage: Return of Eternity</i> / Техномаг: возвращение из вечности; 2011 <i>Blackwell Deception</i> / Битва экстрасенсов.

Таблица 2.

Примеры компьютерных игр магической тематики по мотивам популярных книг и кинематографа

Год, название цикла игр/игры (англ./рус.)
1990 J. R. R. Tolkien's <i>The Lord of the Rings</i> , Vol. I; 1991 <i>The Lord of the Rings Volume Two: the Two Towers</i> ; 2001 <i>The Lord of the Rings TCG</i> ; 2002 <i>The Lord of the Rings: the Two Towers</i> ; 2003 <i>The Lord of the Rings: the Return of the King</i> ; 2003 <i>The Lord of the Rings: War of the Ring</i> ; 2005 <i>The Lord of the Rings: Tactics</i> ; 2007 Властелин колец Онлайн; 2008 <i>The Lord of the Rings: Paths of the Dead</i> ; 2009 <i>The Lord of the Rings: Conquest</i> ; 2011 <i>The Lord of the Rings: War in the North</i> ; 2001 <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i> ; 2002 <i>Harry Potter and the Chamber of Secret</i> ; 2003 <i>Harry Potter: Quidditch World Cup</i> ; 2004 <i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i> ; 2005 <i>Harry Potter and the Goblet of Fire</i> ; 2007 <i>Harry Potter and the Order of the Phoenix</i> ; 2007 <i>Harry Potter: Mastering Magic</i> ; 2009 <i>Harry Potter and the Half-Blood Prince</i> ; 2010 <i>Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I</i> ; 2011 <i>Harry Potter and the Deathly Hallows: Part II</i> ; 2010 LEGO: Гарри Поттер 1-4 годы / LEGO <i>Harry Potter: Years 1-4</i> ; 2011 LEGO: <i>Harry Potter: Years 5-7</i> ; 2005 Ночной дозор; 2005 Дозоры. Запрещенная игра; 2006 Дневной дозор; 2007 Не время для драконов; 2003 <i>The Matrix</i> ; 2005 <i>The Matrix Online</i> ; 2005 <i>Matrix: Path of Neo</i> ; 2002 <i>Buffy the Vampire Slayer</i> ; 2003 <i>Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds</i> ; 1999 <i>Xena: Warrior Princess</i> ; 2008 <i>Charmed</i> ; 2007 <i>The Witcher</i> ; 2000 <i>Blair Witch Volume 1: Rustin Parr</i> ; 2000 <i>Blair Witch Volume 2: the Legend of Coffin Rock</i> ; 2000 <i>Blair Witch Volume 3: the Elly Kedward Tale</i> ; 2010 Проклятие ведьмы из Блэр; 1992 <i>Elvira – Mistress of the Dark</i> .

Компьютерные игры, в которых магическая тематика не является сюжетообразующей, также широко используют магические атрибуты, основные из которых следующие: персонаж – маг: как правило, раса магов превосходит другие классы персонажей игры уровнем интеллекта и могуществом, что связано с традиционными представлениями об исключительном статусе мага; персонажи классов, связанных с магией – паладины, жрецы, клирики (функции лечения при помощи магии, выявление вредоносной магии, магия заклинаний); «баллы магии», или «мана» – мера виртуальной мощности игрока, которая определяет количество «магической» энергии, расходуемой во время игры на применение магических способностей. Напомним, что мана в верованиях народов Меланезии и Полинезии – естественная магическая сила, носителями которой могут быть отдельные люди, животные, различные предметы, а также «духи» [8, с. 33]; магические технологии, артефакты, которые обычно не подразумевают у их владельца особых магических способностей; система каст, школ или направлений магии. По нашему мнению, такая популярность магического дискурса в игровых медиа отчасти может быть объяснена внешним и сущностным подобием виртуальных игр и магии при сходстве их функций. Возможности, которые предоставляет виртуальная реальность, как внешне, так и по сути подобны тем, которые приписывают магии. Так, характерными свойствами медиа являются способности к визуализации образов, мыслей, состояний, сжатию и разряжению времени, пространства и т.п. Появившись как средства передачи информации, медиа претендуют на возможность выполнить любые желания оператора, ведь в медиареальности возможно все, что только можно представить. Трансформируя понятия времени и пространства, медиа все активнее присваивают себе функцию создания культурной среды человека, «миров», конкурирующих за реальность с обыденностью. Таким образом, неисчерпаемое разнообразие образов медиа подобно ярким мирам магии.

Актуальными проблемами, репрезентируемыми в компьютерных играх, являются противостояние науки и магии, а также особенности их взаимодействия. Нами выделены следующие основные типичные парадигмы взаимодействия науки и магии в компьютерных играх: магия и наука мирно сосуществуют и конкурируют; магия и наука как олицетворение природного и искусственного, древности и современности – антагонисты и непримиримы по своей сути; магия и наука – псевдоантагонисты, потому что техника на высших ступенях развития сама неотличима от магии [3]. Заметим, что во всех перечисленных случаях в игровых медиа магия и наука репрезентируются как равно эффективные альтернативы воздействия на мир, что, по мнению автора, может свидетельствовать не только о продолжении соперничества магического и научного мировоззрений и возрастании роли магического мировоззрения в сознании современного человека, но и о слиянии в нем образов науки и магии, о смешении и подмене таких явлений как наука и магия. Мы полагаем, что, вопреки попыткам насаждения стереотипа о безграмотности представителей магии в СССР, архетип *Mag* не только традиционно ассоциируется со знаниями, но образ мага и ученого оказываются архетипически связаны. Образ ученого – один из важнейших элементов современной мифологии мага. Так, в произведении популярной американской писательницы Дж. К. Роулинг о Г. Поттере магия практически является синонимом науки: маг Альбус Дамблдор публикуется в таких научных журналах волшебного мира Дж. Роулинг как «Трансфигурация сегодня», «Проблемы чароветвения» и «Практика зельеварения». Если говорить о реалиях современной жизни, то в этом отношении показательны фигуры таких популярных американских антропологов и писателей XX в. как К. Кастанеда и М. Харнер, которые, погрузившись в изучение магии, отошли от научного мировоззрения и стали на магический путь [6, с. 446].

Автор согласен с мнением тех психологов, которые полагают, что частое акцентирование мысли о существовании магии усиливает у ребенка инфантильные тенденции [5]. Вместе с тем, в Интернете в свободном доступе существует огромное количество игр магической тематики, разных по жанрам и сюжетам, – в том числе флеш-игр (которые всегда могут быть «под рукой» – для ПК, игровых приставок, мобильных телефонов). Виртуальные компьютерные игры – одно из средств манипуляции сознанием и инструмент пропаганды, высокоэффективной в отношении подрастающего поколения [2]. Рекламные слоганы игр магической тематики призывают «отправиться в путешествие в мир магии» (*Magic Encyclopedia*), потому

что «магические врата в мир магии теперь открыты» (Magic Match), «стать волшебным героем» (Druid's Battle of Magic), почувствовать себя учеником волшебника: «вам встретится старый волшебник и сообщит, что вы – избранный» (ArchMage), развивать магические таланты (Youda Fairy): тогда «вы научитесь ловко сплести защитные заклинания, видеть ауру предметов и заглядывать в будущее» (Magic Academy) и узнаете, что «магия – дело нелегкое» (The Great Indian Magician). Популярными темами являются также гадание: «эта гадалка предскажет тебе будущее на каждый день...» (Daily Fortune Teller), зелья и прочее [1]. Таким образом, игровые медиа магической тематики являются весьма благоприятной социокультурной средой для воспроизведения и распространения магического мировоззрения, эстетики и идей в реальной жизни.

В современных играх для девочек, которые учат ухаживать за собой, своими воспитанниками или готовить, магия часто является метафорой «волшебства» косметических средств, модной одежды, бытовой техники: «Ведьмин наряд на Хэллоуин» (Halloween Witch Dress Up), «Наряди ведьмочку» (Little Witch Dress Up), «Ангел-ведьма одевается» (Angel Witch Dress Up), «Зелье красоты» (Beauty Potion), «Магический магазин» (Magic Shop), «Волшебное перевоплощение» (Magic Change) и т.п. Репрезентация магического в подобных играх отличается крайней поверхностностью, при этом грань «магического» и «не магического» в индустрии компьютерных игр оказывается крайне размытой. Прослеживается также взаимосвязь между образами из подобных игр и готической молодежной субкультурой. Симптоматичным оказывается тот факт, что образы ведьмы и принцессы в индустрии детских компьютерных игр оказываются практически в равной степени популярны: «переоденьте девушку принцессой или ведьмой» («Одеваем куклу из сказки») [Там же].

Хотя магическое в играх – это, прежде всего, инфантильное, сказочное, зрелищность игр преимущественно основывается на жестком противостоянии и магии, представленной в разрушительных, демонических аспектах. Агрессивность репрезентации магии отражена и в названии игр: «Меч и Магия» (*Might and Magic*, с 1987), «Магия и хаос» (*Magic and Mayhem*, 1998), «Магия крови» (Россия, 2005), «Магия Войны» (Россия, 2006), «Демоника» (*Daemonica*, 2006), «Elemental. Война магов» (*Elemental: War of Magic*, 2010) и т.п. Как известно, «бессмертие» персонажей, тиражирование «жизней» в игровой реальности и подчеркивание реалистического характера насилия в игре меняют в отрицательную сторону отношение к ценности человеческого жизни в реальности, существенно снижая ее, – зачастую то же самое, по нашему мнению, актуально и для идей, представленных в играх магической тематики: для волшебства ничего невозможного нет, значит, и в мире нет ничего невозвратного, непоправимого.

Положительным влиянием игр магической тематики на реципиента является то, что, актуализируя мифологему мага, такая игра способна значительно поднимать самооценку игрока, побуждать к активности и творческому воздействию на окружающий мир, так как, по нашему мнению, волонтеризм, активная жизненная позиция являются неотъемлемыми атрибутами образа мага. Однако позитивное влияние медиа игр магической тематики нивелируется высокой степенью опасности возникновения ряда негативных социально-этических последствий. Например, бесконтрольная эксплуатация магических образов значительно усугубляет такие общие негативные последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми как снижение способности к критическому мышлению, эскапизм, активизация веры в возможную реальность утопических проектов как прошлого, так и будущего. По нашим наблюдениям, воздействие игровых медиа магической тематики на подрастающее поколение часто приводит к коренным изменениям мировосприятия в сторону доминирования магического мировоззрения и к нереально завышенному чувству важности своей личности на почве самоидентификации с образом всемогущего мага.

После того, как мы рассмотрели широкий спектр компьютерных игр, можно утверждать, что популярность магического дискурса в игровых медиа может быть объяснена наличием у медиа и магии общих признаков и функций. Культурологический анализ скрытых меседжей игровых медиа магической тематики выявил активное проникновение технократического и капиталистического дискурсов в сферу магического. Компьютерные игры, представляя в виртуальной реальности архетипы традиционного и архаичного общества, одновременно ресакрализируют техноцентричную культуру XX и XXI веков, реабилитируя в ней магическую составляющую, и десакрализируют – генерируя пласт новых технологических и капиталистических секуляризованных мифов и симулякров.

Автор приходит к выводу, что позитивное воздействие магических образов на реципиентов второстепенно по сравнению с негативным, что может вызвать ряд отрицательных социально-этических последствий. Безответственная эксплуатация магической тематики медиа-индустрией воспитывает поверхностное и инфантильное отношение к феноменальной реальности. При этом ренессанс архаических магических образов в виртуальной реальности является мощным катализатором роста популярности магии в реальной жизни. Перечисленные проблемы требуют регулирования на государственном и законодательном уровнях. Перспективой дальнейшего исследования является разработка конкретных прикладных механизмов влияния на сложившуюся ситуацию.

Список литературы

1. Бесплатные онлайн флеш-игры на **OurGames.ru** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ourgames.ru> (дата обращения: 01.09.2013).
2. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: дисс. ... к. филос. н. СПб., 2009. 193 с.
3. Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург: Ультра; Культура, 2008. 480 с.
4. Зеленский С. А. Масс-медиа и цинизм в контексте кризиса идентичности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 8. Ч. 1. С. 104-108.

5. **Зинкевич-Евстигнеева Т., Кудзилов Д.** Школа волшебников [Электронный ресурс] // Школьный психолог. М.: Первое сентября, 2003. № 47. URL: <http://psy.1september.ru> (дата обращения: 01.09.2013).
6. **Магический кристалл: магия глазами ученых и чародеев:** сборник / пер., ред. и сост. И. Т. Касавин. М.: Республика, 1992. 527 с.
7. **Пелипенко А. А., Хачатурян В. М.** Когнитивные истоки «магического ренессанса» // Человек. М.: Наука, 2009. № 3. С. 35-44.
8. **Элиаде М.** Мана. Очерки сравнительного религиоведения. М.: Ладомир, 1999. 488 с.

MAGICAL PRACTICES REPRESENTATION IN GAME MEDIA

Gots Lyudmila Sergeevna

*Kharkiv State Academy of Culture, Ukraine
hobotya@mail.ru*

The article undertakes the attempt of the social and cultural examination of game media. The topicality of the research is conditioned by the integration of magical discourse into contemporary media culture and also by the lack of the study of the hidden messages of magical images and their impact on recipients. The author comes to the conclusion that the popularity of magical discourse in game media can be explained by the fact that media and magic have common indications and functions. The influence of magical images on recipients is ambiguous and can cause a number of negative social and ethical consequences.

Key words and phrases: computer games; games functions; science; magic; mythologeme of magician; mass culture; mass media.

УДК 94(47)083

Исторические науки и археология

В статье рассмотрены факторы, повлиявшие на формирование менталитета дагестанцев: природно-климатические условия, особенности исторического развития, джамаатская система управления, ислам. Автор исследует черты менталитета, традиции и обычаи, способствовавшие приобретению дагестанцами толерантности. К ним он относит: гостеприимство, многоязычие, отходничество. Автор считает актуальным воспитывать молодое поколение дагестанцев на примерах традиционной толерантности их предков.

Ключевые слова и фразы: Дагестан; формирование толерантности; гостеприимство; многоязычие; отходничество.

Далгат Эльмира Муртузалиевна, д.и.н., профессор

*Институт истории, археологии и этнографии Дагестанского научного центра Российской академии наук
elmira.dalgat@yandex.ru*

ТОЛЕРАНТНОСТЬ В ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЕ ДАГЕСТАНЦЕВ[©]

Дагестан является своеобразным уголком России. Здесь разнообразные природные условия и полиэтничное население. В последние годы усилился интерес исследователей к изучению различных сторон менталитета дагестанцев. Но в исторической литературе недостаточно исследованным оставался вопрос о толерантности в традиционном дагестанском обществе и причинах, способствовавших её формированию.

В статье нами поставлена цель: показать, что толерантность присуща традиционной культуре дагестанцев и выявить черты менталитета, традиций и обычаев, способствовавших её формированию. Наличие толерантности у дагестанцев отмечали почти все русские учёные, путешественники, побывавшие в Дагестане во второй половине XIX – начале XX в. Это был период, когда после окончания Кавказской войны была образована Дагестанская область в составе Российской империи и началось изучение обычного права, традиций, культуры вновь присоединенных народов. Для начала рассмотрим факторы, являвшиеся определяющими для формирования менталитета дагестанцев.

Существуют разные точки зрения по данному вопросу. Одни считают, «...чтобы понять характер народа, нужно изучать, прежде всего, его историю, общественный строй и культуру» [8, с. 124]. По мнению других исследователей, «...психология народа испытывает большое влияние географической среды там, где общество по своему характеру традиционно и изолированно» [4, с. 29, 30]. На наш взгляд, на формирование менталитета дагестанцев оказали влияние все эти факторы в совокупности.

Суровые природно-климатические условия: высокогорье, долгие зимы и засушливый климат вынуждали горцев приспосабливаться. Трудом нескольких поколений они создавали и поддерживали на склонах гор скудные террасные поля.

На зиму горцы скот перегоняли далеко от дома на равнину, преодолевая по пути большие трудности, что тоже сказывалось на формировании их характера.