

Назаров Иван Александрович

**ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ БЕЗУМЦА В ВИДЕОИГРЕ "VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES"**

В статье рассматриваются особенности художественного воплощения феномена безумия в видеоигре "Vampire: the Masquerade - Bloodlines". В игровом мире феномен безумия отражен авторами на нескольких уровнях - многогранно представлен в сюжете видеоигры, прослеживается в мотивной структуре и образной системе. Мотив сумасшествия переплетается в видеоигре с мотивами смеха, двойничества, обличения и театральности. Особый интерес в видеоигре представляет созданная авторами игровая модель протагониста-безумца.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2016/9/31.html](http://www.gramota.net/materials/3/2016/9/31.html)

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2016. № 9(71) С. 154-157. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2016/9/](http://www.gramota.net/materials/3/2016/9/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

4. **Богатырев П. Г., Якобсон Р. О.** Фольклор как особая форма творчества // Богатырев П. Г. Вопросы народного творчества. М.: Искусство, 1971. С. 369-383.
5. **Головинский Г.** Композитор и фольклор. М.: Музыка, 1981. 279 с.
6. **Гошовский В.** У истоков народной музыки славян. М.: Сов. композитор, 1971. 304 с.
7. **Кагаров Е. Г.** Что такое фольклор // Художественный фольклор. М., 1929. Вып. 4/5. С. 3-8.
8. **Камаев А. Ф., Камаева Т. Ю.** Народное музыкальное творчество. М.: Академия, 2005. 304 с.
9. **Мотасем Хадер Али Адилех.** Музыкально-поэтическая система арабо-палестинского фольклора: автореф. дисс. ... к. искусствоведения. Киев, 1997. 24 с.
10. **Шерфединов Я.** Звучит хайтарма. Т.: Изд. литературы и искусства им. Г. Гуляма, 1978. 232 с.
11. **Юнусов Р. Ю.** Макомы и мугамы. Ташкент: Изд. «Фан», 1992. 87 с.

## STRUCTURAL ANALYSIS OF CRIMEAN TATAR LYRICAL FOLK SONGS

**Mambetova Gul'shen Rustemovna**, Ph. D. in Art Criticism, Associate Professor  
*Crimean Engineering-Pedagogical University*  
*gulchen\_@mail.ru*

The article provides structural analysis of Crimean Tatar lyrical folk songs from the collection by Yai Sherfedinov "Haytarma plays". The author aims to identify the most typical peculiarities of musical expressive means in the Crimean Tatar lyrical folk songs. In the Crimean Tatar musical culture the structural analysis of lyrical songs from the mentioned collection was not previously implemented therefore the choice of research area is justified by the necessity to fill the considerable gap. The research allows developing a conception of Crimean Tatar musical folklore.

*Key words and phrases:* scale; metrorythm; melody; form; tempo; relation of music and text; dynamics of musical meaning making.

УДК 7

### Искусствоведение

*В статье рассматриваются особенности художественного воплощения феномена безумия в видеоигре «Vampire: the Masquerade – Bloodlines». В игровом мире феномен безумия отражен авторами на нескольких уровнях – многогранно представлен в сюжете видеоигры, прослеживается в мотивной структуре и образной системе. Мотив сумасшествия переплетается в видеоигре с мотивами смеха, двойничества, обличения и театральности. Особый интерес в видеоигре представляет созданная авторами игровая модель протагониста-безумца.*

*Ключевые слова и фразы:* игровая модель; образ безумца; феномен безумия; языковая игра; *game studies*.

**Назаров Иван Александрович**, к. филол. н.  
 ГБУК г. Москвы «Музей М. А. Булгакова»  
*nazarov.postbox@gmail.com*

## ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ БЕЗУМЦА В ВИДЕОИГРЕ «VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES»

На протяжении исторического процесса феномен безумия обретал различные формы воплощения в мировой культуре – в указанном направлении накоплен значительный опыт в сфере литературы, живописи, кинематографа и других видов искусства. Современная наука активно изучает один из видов экранной культуры – видеоигры. В указанной области для специалистов различных научных сфер интерес представляют как игроки (субкультуры, сленг, психофизиологические особенности), так и сама видеоигра (как особый жанр художественной культуры) – указанные аспекты в различной степени были отражены в работах отечественных и зарубежных исследователей: Т. Х. Кутлалиева [1], И. И. Югай [4], Е. Аарсет [5], Б. Перрон [6] и других.

Феномен безумия в видеоиграх получил разностороннее художественное воплощение. В качестве примера можно привести игровые миры отдельных видеоигр и серий «Halloween» (1983), «The Dark Eye» (1995), «Sanitarium» (1998), «Silent Hill» (1999-2012), «American McGee's Alice» (2000), «Manhunt» (2003), «Bioshock» (2007), «Theresia» (2008), «Dead Space» (2008-2013), «Borderlands» (2009-2014), «Batman: Arkham» (2009-2015), «Outlast» (2013) и другие, где тема помешательства отмечена на сюжетном уровне (доминирующая часть или эпизодическое упоминание), а также в образной системе и мотивной структуре (образы безумца и психиатрической лечебницы, а также сопряженный с ними комплекс проблем). В настоящей статье будут рассмотрены особенности художественного воплощения феномена безумия в видеоигре «Vampire the Masquerade – Bloodlines» (далее – «Vampire...»).

Видеоигра «Vampire...» была разработана компанией «Troika Games» и издана компанией «Activision» в 2004 году. В центре внимания видеоигры – вымышленный мир, в котором, помимо людей, представлены потусторонние существа: вампиры, оборотни и прочие. В начале игрового процесса игроку предлагается выбрать в качестве протагониста представителя одного из вампирских кланов (Вентру, Носферату, Торедор и других), каждый из которых обладает оригинальным внешним видом и характеристиками. Кланов приближены

авторами к различным социальным группам (аристократии, духовенству, воинам, художникам, маргиналам) – в зависимости от выбора персонажа определяется стиль прохождения игры (с акцентом на боевую составляющую, харизму и другие способности).

В контексте темы исследования интерес представляет клан Малкавианов, члены которого являются носителями различной формы и степени прогрессирующего сумасшествия. В «Vampire...» болезнь Малкавианов не получает однозначной интерпретации: одни персонажи объясняют помешательство древним проклятием, другие воспринимают душевный недуг как дар прозрения, позволяющий представителям клана быть чрезвычайно проницательными. В данном контексте актуализируются сразу несколько культурологических мотивов: безумие как проклятие, слух о сумасшествии, душевная болезнь как иная форма восприятия действительности.

Интерес для исследования представляет игровая модель безумца, в частности ситуация, при которой носителем безумия оказывается сам протагонист. В ряде видеоигр («Alice: Madness Returns» (2011), «Borderlands 2» (2012)) душевная болезнь уже в начале игрового процесса представлена как свойство протагониста и впоследствии проявляется в его поведении и способностях. В «Vampire...» активные способности Малкавиана-протагониста связаны со сверхъестественной ментальной активностью – он способен навлечь безумие на некоторых персонажей как во время схватки, так и во время диалога. Добавим, что в некоторых видеоиграх помешательство оказывается скрытым (внезапно обнаруживаемым) или приобретенным свойством протагониста. В серии «Silent hill» («Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth» (2005), «Manhunt 2» (2007)) на поздних этапах игрового процесса психическое здоровье протагониста ставится под сомнение (или травмируется), а игровой мир оказывается проекцией его больного воображения, что способствует переосмыслению сюжета видеоигры.

Отметим, что в культурной памяти прослеживается стереотипизация образа безумца (соотнесение с комплексом мотивов, сюжетов и представлений о душевной болезни), что нередко отражается в художественных произведениях. Как подчеркивал Ю. М. Лотман, носитель безумия отличается тем, что «получает дополнительную свободу в нарушении запретов, он может совершать поступки, запрещенные для “нормального” человека» [2, с. 41]. В культурной памяти аттестация сумасшествия происходит в соответствии с целым рядом атрибутов: внешний вид, речь и умозаключения, смех, взгляд и другие. Размышляя о проблемах психосемиотики, В. П. Руднев отмечал, что «практики безумия – это своеобразные языковые игры, нарушающие логические и, возможно, психологические постулаты здравого смысла и формирующие свои постулаты безумия» [3, с. 43]. В «Vampire...» протагониста отличает своеобразная форма речи – изъясняясь, персонаж прибегает к замысловатым метафорам, образным выражениям, загадкам. Речь протагониста (печатный текст диалогов) отличает особая смысловая нагрузка, игра слов, абсурд как центральная доминанта (визуально нестандартность речи протагониста отличает искаженный шрифт текстовых реплик). Так, на вопрос о том, как можно открыть саркофаг, протагонист отвечает: «“TNT” and “key” have the same amount of letters» [7] / «“Тротил” и “ключ” обладают равным количеством букв». Особый интерес представляют прозвища, даваемые протагонистом окружающим персонажам. Так, мир в восприятии Малкавиана оказывается населен персонажами античной мифологии: Меркурием, Гиппократом, дочерьми двуликого Януса, Марсом, Вулканом, Венерой и другими – что актуализирует в видеоигре мифопоэтический подтекст, «вечные» образы и сюжеты.

В художественной культуре образ безумца может сопровождаться наличием внутренних голосов. Одним из атрибутов безумия Малкавианов являются голоса призраков – в видеоигре это представлено как спонтанно возникающие звуковые эффекты: в разное время протагонист слышит детский плач, а также голос, шепчущий абсурдные предложения или дающий характеристику окружающим явлениям. Особенность болезни протагониста отмечена и в других сценах: в одном из эпизодов он ведет пространственный диалог с уличным знаком «Stop», в другом – вступает в разговор с телеведущим.

В «Vampire...» тема сумасшествия тесно переплетается с мотивами смеха, обличения и театральности. Поведение протагониста отмечено стремлением высмеять окружающую действительность, лишить ее внешней привлекательности и придать шаржированный облик – в данном контексте образ Малкавиана соотносится с шутовским, игровым началом. Безумие как специфическая форма проницательности позволяет протагонисту улавливать основное содержание вещей, игнорируя обманчивый внешний вид, а также разрушать сложившиеся порядок и социальную иерархию. Так, протагонист высмеивает князя Лакруа, стремящегося к укреплению своей власти над вампирскими кланами, и дает ему прозвище «шут» (примечательно, что Лакруа и протагонист показаны как оппозиционная пара «король/шут»). Провокативное поведение протагониста сопряжено в видеоигре с функцией обличения. В данном контексте особое значение приобретает герб Малкавианов, на котором изображено треснувшее зеркало. Семантика символа заключает в себе иной взгляд на действительность, традиции и нормы общества. В определенном смысле игровой мир отражается в Малкавиане как в треснувшем зеркале. Неслучайно в одном из диалогов протагонист обращается к собеседнику: «If I was a mirror, who is that person you're staring at?» [Ibidem] / «Если бы я был зеркалом, кого бы ты увидел в нем?». В данном контексте показательны диалоги между протагонистом и Велвет Велюр, представительницей клана Тореадор. Малкавиан снижает притягательный внешний образ танцовщицы (называет ее «говорящей куклой»), а также напоминает собеседнице ее настоящее имя (Сюзан), чем вызывает негативную реакцию: Велюр прячет за внешностью свое прошлое.

В художественных произведениях явление безумия нередко связано с символикой внешнего вида героев – авторы акцентируют внимание на дефектах одежды (ее асимметричности или отсутствии), обращаются к мотивам переодевания. Хаос как внутреннее содержание Малкавиана во многом определяет его экстравагантный

внешний вид. Мужской тип протагониста внешне напоминает маргинала – завсегдачная ночных клубов: это молодой человек либо голый по пояс и в очках с желтыми стеклами, либо в костюме со знаком «Biohazard», либо в карнавальном наряде (пальто белого цвета и красно-белая шляпа-колпак). Один из вариантов одежды у женского типа протагониста представляет собой эротический вариант костюма охранника, где верхняя часть соответствует официальной форме, а нижняя (особенно в области гениталий) – носит формальный характер. Подобная двойственность, вероятно, является насмешкой над стереотипным восприятием формы, определяющей содержание (человек в костюме охранника – охранник).

Малкавианы в «Vampires...» представлены не только протагонистом. В различных эпизодах персонажу встречаются и другие представители клана: Роза, Тереза Воэрман, доктор Граут, в образах которых тема сумасшествия получает оригинальное воплощение. Роза примечательна тем, что в ряде реплик (сути которых она не понимает) она обращается не к протагонисту, а к игроку – героиня сообщает, что победа в игре не имеет значения, поскольку саму игру уже приобрели, что (согласно терминологии театрального искусства) является примером разрушения «четвертой стены». Этим же качеством обладает и протагонист – в одном из диалогов, не скрывая скепсиса по отношению к логике сюжета, он предлагает собеседнику обратиться к игроку: «I don't want to get involved either, but tell that to whoever is playing me» [Ibidem] / «Я бы не хотел участвовать, но скажи это тому, кто играет мной».

В образе Воэрман тема безумия тесно переплетается с мотивом двойничества. По сюжету видеоигры, Воэрман страдает от раздвоения личности, при котором взрослой и педантичной Терезе противопоставлено второе «я» – порочная Жанетт, подражающая маленькой девочке. Мотив расщепления, множественности личности является достаточно распространенным в мировой культуре и встречается в художественной литературе, кинематографе и других видах искусства, где авторы акцентируют внимание на различных проявлениях внутреннего мира героев, в котором обнаруживается «другое» внутреннее «я», связанное с потенциальной возможностью нарушения определенных категорий нормы – моральной, социальной, психической. Контраст двух противоположных натур Воэрман подчеркивается на различных уровнях: строгому деловому костюму Терезы противопоставлен наряд «школьницы» Жанетт; Тереза стремится к укреплению своей власти в городе, а Жанетт, напротив, склонна к анархии и бунту. (В контексте темы двойничества отметим, что Терезу, как и протагониста, отличает гетерохромия, т.е. глаза разного цвета.) Примечательно, что Воэрман «руководят» ночным клубом «Asylum» – название заведения в переводе с английского языка означает «убежище» или «психиатрическая лечебница». В контексте темы безумия отметим, что именно от Воэрман протагонист получает задание исследовать заброшенный отель, история которого восходит к книге С. Кинга «Сияние» (1977) и одноименному кинофильму С. Кубрика (1980), герой которого сходит с ума (в одном эпизодов видеоигры протагонисту встречается листок, где многократно напечатана фраза «All work and no play makes Jack a dull boy» [Ibidem] / «Работа и отсутствие веселья сделали Джека понурым», что также является отсылкой к сцене из упомянутого фильма).

Особое значение в «Vampires...» приобретает образ дома как деталь, способствующая раскрытию внутреннего мира персонажей. Так, часовня клана Тремеров соответствует образу их главы – мистика Максимилиана Штрауса, а высотная башня Вентру соответствует амбициям князя Лакруа. В данном контексте особняк доктора Граута (равно как и клуб «Asylum») во многом соотносится с внутренним миром Малкавианов. Алистер Граут представлен в игре как глава клана Малкавианов – это высокообразованный вампир, страдающий от паранойи. Граут ведет обособленный от других вампиров образ жизни – он проводит исследования в своем особняке и пытается найти лекарство от наследственного безумия Малкавианов. Отметим двойственную роль Граута – он френолог и носитель психической болезни, т.е. одновременно является и исследователем, и предметом собственного исследования. В интерьере особняка Граута примечательно наличие черно-белых узоров и зеркал, подчеркивающих двойственность сознания Малкавианов. В различных частях здания протагонист имеет возможность слушать аудио-дневник доктора: персонаж в ностальгическом тоне размышляет об атмосфере работы в психиатрической лечебнице, иронизирует над фрейдизмом, упоминает сбежавших подопытных, а также критикует вампирское общество, одержимое псевдо-религией. В «Vampires...» путешествие по особняку Граута становится своеобразной метафорой погружения в сознание доктора, на что указывает обилие в здании лестниц и причудливых переходов, а также метаморфозное пространство подвала, где потолок и пол меняются местами (подобная метафора погружения в сознание персонажа прослеживается в видеоигре «Silent hill 2» (2001)).

Таким образом, в игровом мире «Vampires...» феномен безумия получает свое художественное воплощение на нескольких уровнях – он отмечен в сюжете видеоигры, обозначен в мотивной структуре и образной системе: тема сумасшествия переплетается с мотивами смеха, двойничества, обличения и театральности. Особой ценностью в данном контексте становится попытка разработчиков «Vampires...» предоставить игроку возможность действия от лица протагониста-безумца.

#### Список литературы

1. Кутлалиев Т. Х. Способы введения нелинейности в сюжеты компьютерных игр // Вестник РГГУ. Серия «Культурология. Искусствоведение. Музеология». М., 2012. № 11 (91). С. 87-95.
2. Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб.: Искусство-СПБ, 2010. 704 с.
3. Руднев В. П. Энциклопедический словарь безумия. М.: Гнозис, 2013. 560 с.

4. Югай И. И. Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. СПб.: 2007. № 14 (37). С. 367-372.
5. Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, 1997. 216 p.
6. Perron B. «Silent Hill»: The Terror Engine. Ann Arbor, 2012. 172 p.
7. **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** / Troika Games. Activision Publishing, 2004.

#### GAME MODEL OF MADMAN IN THE VIDEOGAME “VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES”

Nazarov Ivan Aleksandrovich, Ph. D. in Philology  
“Museum of M. A. Bulgakov” in Moscow  
nazarov.postbox@gmail.com

The article examines the peculiarities of artistic embodiment of the madness phenomenon in the videogame “Vampire: the Masquerade – Bloodlines”. In the game world the madness phenomenon is reflected by the authors at several levels: it is presented in the plot of the videogame many-sidedly; it is traced in the motive structure and image system. The motive of madness in the videogame is interwoven with the motifs of laughter, duality, denunciation and theatricality. The game model of the protagonist-madman, created by authors, presents special interest.

*Key words and phrases:* game model; image of a madman; phenomenon of madness; language game; game studies.

УДК 17.034

#### Философские науки

*Данная работа имеет своей целью рассмотрение одной из фундаментальных философских проблем, а именно связи материального и нематериального в контексте теории Джона Серла. Ответ на этот вопрос является основанием для дальнейшего исследования проблемы соотношения сознания и тела, а также свободы и детерминизма при осуществлении волевого акта человеком. В данной статье рассмотрена критика общей, по мнению Серла, тенденции при решении этого вопроса среди философов-когнитивистов, а также проанализирована его собственная теория об этой связи.*

*Ключевые слова и фразы:* сознание; свобода; детерминизм; материализм; субъективное; когнитивистика; рациональность.

Новикова Ольга Валерьевна

Перов Вадим Юрьевич, к. филос. н., доцент

Санкт-Петербургский государственный университет  
novikova.o@hotmail.com; vadimperov@gmail.com

#### ПРОБЛЕМЫ СОЗНАНИЯ И КОМПАТИБАЛИЗМА В ФИЛОСОФИИ ДЖ. СЕРЛА

Целью данной работы является рассмотрение проблемы обоснования свободы воли в философии одного из ведущих современных философов-когнитивистов – Джона Серла (*John Searle*). За последние годы обсуждение вопроса о возможности существования свободы воли актуализировалось в области нейрофилософии и нейроэтики в контексте многочисленных исследований о связи ментального и физического. Как справедливо отмечает Д. И. Дубровский, «надо подчеркнуть, что проблема “Сознание и мозг” в строгом смысле является **научной проблемой**, а не философской (это психофизиологическая проблема, ее не следует смешивать с психофизической проблемой, как она формулировалась в истории философии – в смысле соотношения духовного и материального), хотя связь между ними является, конечно, весьма существенной. Философия не занимается исследованиями мозга, но имеет принципиальное отношение к изучению сознания» [2, с. 11]. От этой связи зависит и представление о свободе, которая в философской традиции считается необходимой для существования морали. Только человек, обладающий свободой, может рассматриваться как моральный субъект, обладающий моральной ответственностью: «...в лабиринте свободы есть – в общем, всем известная – путеводная нить, а именно моральная ответственность» [1, с. 66]. Поэтому если мы говорим, что наша свобода, как один из атрибутов сознания ограничивается физическими причинами, то само существование морали ставится под вопрос.

В философии существуют подходы, утверждающие наличие свободы и самостоятельность ее существования (волюнтаризм и индетерминизм). Также есть и противоположная точка зрения – полное отрицание существования свободы (фатализм и детерминизм). В данной статье речь пойдет о компатибилизме (от англ. *compatibility* – совместимость), то есть подходе, в котором осуществляются попытки обоснования свободы в условиях признания детерминизма.

Рассмотрением именно этого вопроса занимается Джон Серл, представитель философского направления когнитивистики. Свою работу «Открывая сознание заново» он посвятил изучению проблемы связи сознания