

УДК 130.2**ВАДИМ ЛЕБЕДЕВ***кандидат философских наук, доцент кафедры
философии и социологии**Украинская государственная академия железнодорожного
транспорта**(г. Харьков, Украина)**e-mail: wz551a@gmail.com ORCID: 0000-0002-8673-7075***ВИДЕОИГРА «MORTAL КОМБАТ» В КОНТЕКСТЕ
ЖАНРА «ТЕМНОГО ФЭНТЕЗИ»**

В данной статье является анализ серии видеоигр «Mortal Kombat» в контексте жанра «темного фэнтези». В настоящее время к жанру тёмного фэнтези причисляют три группы фантастических произведений: разновидность мистических ужасов, традиционное фэнтези с «темным» оттенком, фэнтези, написанное в особо гнетущем стиле. Основные признаки темного фэнтези в серии «Mortal Kombat» легко различимы. Это и высокий уровень жестокости, и мрачная атмосфера, в создании которой значительное место уделено заимствованиям из традиционных восточных культур («восточность» в терминах Р. Барта, Показано, что использование заимствований из традиционных восточных культур позволило усилить характерные особенности этого жанра, довести их до максимума. Жанр темного фэнтези отказывается от примитивной дихотомии «добро-зло», выраженного в образах персонажей, однозначно относимых либо к воинству Света, либо к силам Тьмы, и, соответственно, от колониального/христианского дискурса. Взамен создается картина мира, которую условно можно назвать многополярной. Значение темного фэнтези для культуры состоит в том, что этот жанр, наравне с другими проявлениями масскульты, выполняет карнавальную функцию в

современном мире. А серия «Mortal Kombat» становится современной интерактивной дьяблерией.

Ключевые слова: видеоигры; виртуальная культура; Восток – Запад; фэнтези; темное фэнтези; карнавальная культура; дьяблерия.

Постановка проблемы. Массовая культура является мощным средством воздействия на духовную жизнь современного общества, формирующим сознание целых социальных групп. Механизм ее функционирования и формирования ценностного фонда не получил достаточного освещения в гуманитарных науках. До сих пор масскульт рассматривают в основном в контексте вредного воздействия, которое якобы оказывается им на подрастающее поколение. Наименее изученной его частью являются видеоигры. Это связано как с их недавним появлением на исторической арене, так и общими негативными традициями исследования массовой культуры. Если за прошедшие десятилетия были созданы и доведены до совершенства каноны и методы исследования литературы, кинематографа, фотографии, музыки, очевидно, что в случае с видеоиграми их еще предстоит создать. Различные аспекты фантастики и фэнтези исследовались Д. Швейцером, И. Хобаном, К. Эмис, М. Муркоком, А. Е. Няццу, В. Губайловским, К. Г. Фрумкиным и др. (критиками, исследователями, самими писателями, создававшими критические работы). Исследованиями массовой культуры занимались Х. Ортега-и-Гассет, Р. Барт, М. Мак-Люэн, Ф. Р. Левис, Р. Хогарт.

Целью данной статьи является анализ серии видеоигр «Mortal Kombat» в контексте жанра «темного фэнтези».

Изложение основного материала. Термин «темное фэнтези» («Dark Fantasy») был впервые использован в 1973 году в одноименном журнале. В 1987 писатель Джек Уильямсон выделил темное фэнтези как отдельный вид мистической

литературы. В июне 1991 года Фарен Миллер, обозревательница журнала «Локус», описала этот жанр как историю с элементами хоррора (ужаса) и готики, действие которого происходит в антураже традиционного фэнтези. В настоящее время к жанру тёмного фэнтези причисляют три группы фантастических произведений: разновидность мистических ужасов, традиционное фэнтези с «темным» оттенком, фэнтези, написанное в особо гнетущем стиле. В последнем случае имеется в виду выписанная с особым тщанием атмосфера давящего мрака и полнейшей безнадежности. Как правило, в произведениях темного фэнтези зло умеренное и привычное противостоит злу еще более жестокому и мерзкому. Истоки этого направления литературы можно увидеть в произведениях Говарда Лавкрафта, Роберта Блоха, Роберта Говарда. Наиболее яркими примерами данного жанра в настоящее время можно назвать цикл Глена Кука о Черном отряде, «Хроники Томаса Ковенанта» Стивена Дональдсона, «Малазанский цикл» Стивена Эриксона, некоторые работы Клайва Баркера и Стивена Кинга. Из авторов, работающих на территории СНГ, темное фэнтези представлено работами Марины и Сергея Дьяченко, Андрея Дашкова, Олега Дивова [6, с. 38].

Образцы темного фэнтези также встречаются в комиксах («Песочный человек»), аниме («Берсерк»). Его проявления есть и в играх, как ролевых настольных («Dark sun», «Ravenloft»), так и компьютерных («Castlevania», «Diablo») [6, с. 39]. Но если последние в плане культурологического и философского анализа малоинтересны, ибо наследуют либо классические каноны западного темного фэнтези, либо воспроизводят его каноны в японском осмыслении («Castlevania»), то вселенная видеоигры «Mortal Kombat» представляет собой то, что мы назовем «темным восточным фэнтези».

Первая игра из серии «Mortal Kombat» появилась на свет в 1992 году, и всего за год принесла более 1 миллиарда долларов прибыли [3, с. 106]. Она является представительницей жанра

«файтинг» (поединок). В отличие от других игр этого жанра, уже существовавших в то время, создатели «Mortal Kombat» изначально планировали создать жесткий реалистичный файтинг с оцифрованными персонажами. Сюжет игры повествует о турнире боевых искусств, организованном жестоким императором Внешнего мира Шао Каном с целью завоевания Земли. Если боец с Земли выиграет турнир, наш мир будет спасен. Этот сюжет с небольшими вариациями использовался и в играх-продолжениях из этой серии, также он раскрывается в полнометражных экранизациях, сериале, комиксах. Среди персонажей-участников турнира нашлось местам и людям, стоящим по разные стороны баррикад в морально-этическом смысле (члены преступных группировок, спецназовцы, представители различных кланов ниндзя, монахи), и богам, мутантам, иным нечеловеческим существам. У каждого из персонажей свои причины участвовать в турнире – от защиты своего мира до мести и борьбы за власть. Участники находятся в сложных отношениях между собой, они интригуют, предают, меняют союзников, вступают в альянсы. Визитной карточкой серии стал запредельно высокий уровень насилия, выраженный в обильных брызгах крови и в виде так называемых «fatality» - добиваниях, выполняемых после победы над противником. Из-за них серия «Mortal Kombat» приобрела скандальную славу и обвинения в пропаганде жестокости.

На первый взгляд данная серия, как и жанр файтинг в целом, является «легковесной», не заслуживающей серьезного анализа. Но в действительности, мы имеем здесь дело с виртуализацией одного из важнейших элементов культуры – поединка. С исторической точки зрения, начавшись со смертельных поединков во время погребальных игр самнитов (от которых отсчитывают традицию гладиаторских игр древнего Рима [4, с. 20]), через судебные поединки викингов «хольмганг», рыцарские турниры, уличные и полуподпольные боксерские поединки Великобритании ([7, с. 128, 232]) он пронизывает всю культуру человечества. Точно так же в классической культуре

важное место занимают схватки между легендарными персонажами – Кухулина и Фердиада в Ирландии, Ахилла и Гектора античной Греции, поединки между персонажами «Рамаяны» и «Махабхараты» Индии и т.д. Как показывает опрос, проведенный журналом «Maxim», многие итальянцы (25%) устали от футбольных матчей и с удовольствием заменили бы их гладиаторскими боями. 15 % опрошенных считают, что бои гладиаторов являются вполне нормальным зрелищем, мало чем отличающимся от спортивной борьбы. 34 % желали бы посмотреть настоящий кровавый бой с мечами, щитами, сетями и трезубцами. 20 % хотели взглянуть на подобное зрелище хотя бы один раз. Только 7 % отрицательно отнеслись к восстановлению (возможному) гладиаторских поединков [4, с. 304]. Таким образом, можно предположить, что игры, подобные «Mortal Kombat», позволяют проявлять деструктивность относительно безопасным образом.

Основные признаки темного фэнтези в серии «Mortal Kombat» легко различимы. Это и высокий уровень жестокости, и мрачная атмосфера, в создании которой значительное место уделено заимствованиям из традиционных восточных культур («восточность» в терминах Р. Барта, по аналогии с его «китайскостью» [1, с. 189]). Кроме собственно боевых искусств, наиболее проработанные системы которых происходят с Востока, в мире данной игры мы видим и кланы ниндзя, и организации подобные якудза («Черный дракон»). Серия «Mortal Kombat» фактически содержит в себе квинтэссенцию масскультурных представлений о Востоке 80-90-х годов XX века, заимствуя образы из многочисленных кинобоевиков («Большой переполох в маленьком Китае» и др.), восточной мифологии в ее популярной интерпретации (так, один из центральных персонажей – Райден – получил своё имя в честь японского бога грома и молнии), комиксов.

Кроме «Mortal Kombat», представителем жанра темного восточного фэнтези можно назвать альбом известного художника-иллюстратора Луиса Ройо «Dead Moon», работы из

которого, в частности, были использованы при оформлении гадательных карт И-цзин.

Переходя к анализу жанра темного фэнтези в целом, уместно привести мнение К. Г. Фрумкина о цикле Дж. Толкиена «Властелин колец», согласно которому мир Средиземья, где происходит действие романа, является калькой с эпохи колониальных войн. Это проявляется в образах по-европейски утонченных эльфов-джентльменов, сражающихся со звероподобными дикарями-орками, не брезгующих каннибализмом. Таким образом, Средиземье Толкиена носит отпечаток мышления христианского и колониального [9, с. 213-215]. Жанр темного фэнтези отказывается от примитивной дихотомии «добро-зло», выраженного в образах персонажей, однозначно относимых либо к воинству Света, либо к силам Тьмы, и, соответственно, от колониального/христианского дискурса. Взамен создается картина мира, которую условно можно назвать многополярной. Сказалось здесь и влияние постмодернизма и сопутствующего ему морального релятивизма [8, с. 95]. В общем и целом картина мира современного фэнтези ближе к мировоззрению восточного маскульта, например японского аниме, где отсутствует четкое разделение на положительных и отрицательных персонажей, герои совершают трагические ошибки, а «негодяи» способны на проявление добрых чувств, а в некоторых случаях могут и перейти на сторону добра [5, с. 73-78].

М. Бахтин рассматривает гротескный реализм и утверждает, что в системе гротескной образности смерть и обновление неотделимы друг от друга в целом жизни, и это целое менее всего способно вызывать страх. В представлениях средневековой мистерийной сцены – дьяблериях – часто фигурирует разъятое на части тело, поджаривание, сжигание, проглатывание и т.д. (сравним это с добиваниями «fatality» в «Mortal Komбат» - В. Л.) [2, с. 384]. Представление о гротескном реализме и (отчасти) пиршественные образы дают возможность адекватно интерпретировать многие произведения современной

массовой культуры. Точно так же можно предположить, что темное фэнтези позволяет потребителю его пройти через символическое возрождение. Погрузившись в мир вымышленных страстей, побывав (мысленно) «в шкуре» отрицательного персонажа, среднестатистический житель глобализированного мегаполиса может с новыми силами вернуться к своей обычной жизни и повседневным обязанностям. Темное восточное фэнтези в этой ситуации имеет то преимущество, что позволяет до предела все характерные особенности этого жанра. В западном масскульте сложилась устойчивая тенденция считать все восточное априори превосходящим западное: если преступник – выходец из Азии, но он более жесток и коварен, если маг – то он намного могущественнее западных и т.д. Таким образом, можно сказать, что именно темное восточное фэнтези наилучшим образом выполняет функцию символического возрождения.

Выводы. Исходя из сказанного выше, можно сделать следующие выводы. Серия видеоигр «Mortal Kombat» по своим основным признакам вполне является представителем жанра темное фэнтези. Использование заимствований из традиционных восточных культур позволило усилить характерные особенности этого жанра, довести их до максимума. Значение темного фэнтези для культуры состоит в том, что этот жанр, наравне с другими проявлениями масскульта, выполняет карнавальную функцию в современном мире. А серия «Mortal Kombat» становится современной интерактивной дьяблерией.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Барт Р. Мифологии/ Р. Барт. М.: изд-во им. Сабашниковых, 1996. 312 с.
2. Бахтин М. М. Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса/ М. М. Бахтин. М.: Художественная литература, 1990. 543 с.

3. Гиннес мировые рекорды 2010: Библия геймера. М.: АСТ, Астрель, 2010. 216 с.
4. Горончаровский В. А. Гладиаторы в бою. На арене и полях сражений/ В. А. Горончаровский. М.: Яуза, Эксмо, 2008. 320 с.
5. Лебедєв В. О. Масова культура сходу і заходу/ В. О. Лебедєв// Науковий вісник. Серія «Філософія». Харк. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. 2008. Вип. 28. С. 73-78.
6. Невский Б. Темная сторона магии: dark fantasy/ Б. Невский //Мир фантастики. 2005. № 7. С. 38-40.
7. Панченко Г. К. Нетрадиционные боевые искусства. Европа и Азия/ Г. К. Панченко. Харьков: Фолио, Ростов-на-Дону: Феникс, 1997. 388 с.
8. Терьезен Э. Почему так мало супергероев в манге?/ Э. Терьезен//Манга и философия. М.: Эксмо, 2011. С. 77-96.
9. Фрумкин К. Г. Философия и психология фантастики/ К. Г. Фрумкин. М.: Едиториал УРСС, 2004. 240 с.

ВАДИМ ЛЕБЕДЕЇВ

*кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії
та соціології*

*Український державний університет залізничного
транспорту*

(м. Харків, Україна)

e-mail: wz551a@gmail.com ORCID: 0000-0002-8673-7075

ВІДЕОГРА «MORTAL КОМБАТ» У КОНТЕКСТІ ЖАНРУ «ТЕМНОГО ФЕНТЕЗІ»

У даній статті є аналіз серії відеоігор «Mortal Combat» в контексті жанру «темного фентезі». В даний час до жанру темного фентезі зараховують три групи фантастичних творів: різновид містичних жахів, традиційне фентезі з «темним» відтінком, фентезі, написане в особливо гнітючому

стилі. Основні ознаки темного фентезі в серії «Mortal Kombat» легко помітні. Це і високий рівень жорстокості, і похмура атмосфера, в створенні якої значне місце відведено запозиченням з традиційних східних культур («Східна» в термінах Р. Барта), Показано, що використання запозичень з традиційних східних культур дозволило посилити характерні особливості цього жанру, довести їх до максимуму. Жанр темного фентезі відмовляється від примітивної дихотомії «добро-зло», вираженого в образах персонажів, які однозначно відносяться або до воїнства Світу, або до сил Темряви, і, відповідно, від Колоніального / християнського дискурсу. Натомість створюється картина світу, яку умовно можна назвати багатополлярної. Значення темного фентезі для культури полягає в тому, що цей жанр, нарівні з іншими проявами маскульту, виконує карнавальну функцію в сучасному світі. А серія «Mortal Kombat» стає сучасною інтерактивною дьяблерією.

Ключові слова: відеоігри; віртуальна культура; Схід Захід; фентезі; темне фентезі; карнавальна культура; дьяблерія.

LEBEDEV VADIM

*Doctor of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Department of Philosophy and Sociology
Ukrainian State University of Railway Transport
(Kharkiv, Ukraine)*

e-mail: wz551a@gmail.com ORCID: 0000-0002-8673-7075

VIDEO GAME “MORTAL KOMBAT” IN THE CONTEXT OF THE GENERAL OF “DARK FANTASY”

This article is an analysis of the “Mortal Kombat” video game series in the context of the “dark fantasy” genre. At present, three groups of fantastic works are ranked as a dark fantasy genre: a variety of mystical horrors, traditional fantasy with a “dark” shade,

fantasy written in a particularly oppressive style. The first game in the Mortal Kombat series was born in 1992, and in just a year brought more than \$ 1 billion in profit. It is a representative of the genre of fighting game (duel). Unlike other games of this genre that already existed at that time, the creators of "Mortal Kombat" initially planned to create a hard realistic fighting game with digitized characters. The plot of the game tells about a martial arts tournament organized by the brutal emperor of the Outworld, Shao Kang, with the goal of conquering the Earth. If a fighter from Earth wins the tournament, our world will be saved. This plot, with slight variations, was also used in sequel games from this series, and it is also revealed in full-length adaptations, series, comics. At first glance, this series, like the fighting genre as a whole, is "lightweight" and does not deserve serious analysis. But in reality, we are dealing here with the virtualization of one of the most important elements of culture - the duel. From a historical point of view, it permeates the entire culture of mankind. The main signs of dark fantasy in the Mortal Kombat series are easily distinguishable. This is a high level of cruelty, and a gloomy atmosphere, in the creation of which a significant place is given to borrowings from traditional eastern cultures ("orientality" in terms of R. Bart). The idea of the grotesque realism of M. Bakhtin makes it possible to adequately interpret many works of modern mass culture. In the same way, it can be assumed that dark fantasy allows the consumer to go through a symbolic rebirth. Having plunged into the world of fictional passions, having been (mentally) "in the shoes" of a negative character, the average resident of a globalized metropolis can return with renewed vigor to his usual life and everyday duties. Dark oriental fantasy in this situation has the advantage of allowing to bring to the limit all the characteristic features of this genre. It is shown that the use of borrowings from traditional eastern cultures made it possible to strengthen the characteristic features of this genre, to bring them to the maximum. The genre of dark fantasy rejects the primitive dichotomy "good-evil" expressed in the images

of characters that are unambiguously attributed either to the host of the Light or to the forces of Darkness, and, accordingly, from colonial / Christian discourse. Instead, a picture of the world is created, which can conditionally be called multipolar. The significance of dark fantasy for culture is that this genre, along with other manifestations of the mass culture, performs a carnival function in the modern world. And the Mortal Kombat series are becoming a modern interactive diablerie.

Key words: video games; virtual culture; East - West; Fantasy dark fantasy; carnival culture; diablerie.

REFERENCES

1. Bart R. (1996). *Mifologii [Mythology]*. Moscow: izd-vo im. Sabashnikovy`kh. [In Russian]
2. Bakhtin M. M. (1990). *Fransua Rable i narodnaya kul`tura srednevekov`ya i Renessansa [François Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and the Renaissance]*. Moscow: Khudozhestvennaya literature. [In Russian]
3. *Ginnes mirovy`e rekordy` 2010: Bibliya gejmera [Guinness World Records 2010: Gamer's Bible]*. (2010). Moscow: AST, Astrel`. [In Russian]
4. Goroncharovskij V. A. (2008). *Gladiatory` v boyu. Na arene i polyakh srazhenij [Gladiators in battle. On the arena and battlefields]*. Moscow: Yauza, E`ksmo. [In Russian]
10. 5. Lebedyev V. O. (2008). *Masova kul`tura skhodu i` zakhodu [Mass culture of the East and West] In Naukovij vi`snik. Seri`ya «Fi`losofi`ya» [Scientific bulletin. Series "Philosophy"]*. Khark. nacz. ped. un-t i`m. G. S. Skovorodi. Vyp. 28. P. 73-78. [In Ukrainian]
6. Nevskij B. (2005). *Temnaya storona magii: dark fantasy [The dark side of magic: dark fantas] In Mir fantastiki [The world of fantasy]*. No. 7. P. 38-40. [In Russian]

7. Panchenko G. K. (1997). *Netradiczionny`e boevy`e iskusstva. Evropa i Aziya [Non-traditional martial arts. Europe and Asia]*. Kharkiv: Folio, Rostov-na-Donu: Feniks. [In Russian]

8. Ter`ezen E`. (2011). Pochemu tak malo supergeroev v mange? [Why are there so few superheroes in the manga?] In *Manga i filosofiya [Manga and philosophy]*. Moscow. P. 77-96. [In Russian]

9. Frumkin K. G. (2004). *Filosofiya i psikhologiya fantastiki [Philosophy and psychology of fantasy]*. Moscow: Editorial URSS. [In Russian]