

Самойлова Е.О.

Бакалавр лингвистики, ФГБОУ ВПО «Пятигорский государственный
лингвистический университет»**ОНТОЛОГИЯ «МАЛЫХ МИРОВ»: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И АНИМЕ**

Изучение способов репрезентации альтернативной реальности в мультимедийных технологиях началось сравнительно недавно. Начало их изучения связано с появлением первых, примитивных компьютерных игр во второй половине XX века, а так же с расширением возможностей кинематографа и мультипликационных технологий. Все это привело к тому, что ученые и философы наряду с реально существующим миром, начали выделять альтернативные миры, что в свою очередь привело к трансформации понятия «онтология». Если раньше под «онтологией» понималось учение, которая изучает сущее, то, что реально существует в бытие, то с XX века «онтология» начинает мыслиться как наука, изучающая альтернативные миры, возможные реальности, со своими правилами и законами, временем и пространством, материальностью, с различными системами (ценностной, оценки и т.д.). Каждая из таких реальностей является «замкнутой» и образует так называемый «малый мир». Он может состоять из отдельных фрагментов (например, отдельные города или поселения в компьютерных играх), одновременно являясь фрагментами реально существующего бытия. «Малые миры» настолько многообразны, что могут вмещать в себя как проекции реально существующих объектов, так и сущности которых нет в реальном мире. Так, мирах компьютерных игр, можно встретить эльфов, фей, гномов, волшебников, орков, троллей, магов, хоббитов, единорогов, великанов и других сказочных существ, которых в актуальной реальности не существует. Более того, такие реальности можно рассматривать в двух точек зрения: 1) точка зрения создателя мультипликации или игры (набор алгоритмов, кодов, программных шифров, череда кадров фильма); 2) точка зрения пользователя (взгляд на альтернативную реальность «изнутри»). Второй пункт интереснее всего, ибо позволяет рассмотреть альтернативные миры через призму «пользователя», пропустить все ощущения через непосредственного участника, и отчасти составляющего «малого мира». Таким образом, пользователь компьютерной игры, или зритель мультипликации предстает перед нами как компонент двух миров: одного – реального, актуального бытия, и второго – альтернативного «малого мира».

Зачастую «малые миры» могут выступать как отражение объективной реальности, т.е. иметь все её признаки и данные (время, пространство, географические объекты). Так, например мир игры «ГТА» («*Grand Thief Auto*») отсылает нас Калифорнийскому побережью. В игре созданы прототипы таких крупных городов как Лас-Вегас (целый ряд заведений с азартными играми), Сан-Франциско (в том числе воссоздан и знаменитый мост «Золотые ворота»), Голливуд и другие.

В серии игр «Жажда скорости» («*Need for speed*») участнику игрового процесса представляется возможность «поучаствовать» в гонках которые проходят по всему миру начиная от Америки (Чикаго, Дэнвер, Кливленд, Лас-Вегас, Сан-Франциско,

Майями, Дакота) и заканчивая Европой (Лондон, Каталунья, Руан, Ривьера) и даже Азией (Дубай, Токио, Шанхай, Судзука). Трассы по которым проходят гонки являются прототипами реально существующих, вследствие чего достигается эффект реалистичности и полного погружения в игровой процесс.

Другим примером может послужить аниме «*Достучаться до тебя*» («*Kimī ni Todoke*»), которое переносит нас в современную Японию. Здесь зритель может окунуться в школьную жизнь, понять чувства главных героев, ощутить себя японским школьником, который непосредственно вовлечен в сюжетную линию аниме.

Как уже было отмечено выше «малые миры» могут обладать набором тех или иных признаков, которые отсутствуют в актуальной реальности. Чаще всего к таким признакам можно отнести: магию, волшебных существ, сверх способности героев и т.д. Некоторые компьютерные игры направлены на то, чтобы отсутствие данных качеств человек восполнял по средствам «своей» реализации в альтернативном мире. Например, в онлайн играх, участник игрового процесса, может полностью смоделировать своего героя, выбирая его расу (эльфы, орки, феи, вампиры и т.д.), класс (маг, священник, некромант, воин, лучник и т.д.), пол, внешние данные, распределять очки умений (игрок может поставить больше очков на силу или ловкость своего персонажа, что в итоге отразится на его умениях).

Элемент фэнтези широко представлен в аниме, недаром жанр фэнтези является одним из наиболее популярных и востребованных. Существует целый ряд аниме, которые несут в себе элемент фантастического и волшебного: «*Клеймор*» («*Claymore*»), «*Берсерк*» («*Berserk*»), «*Летопись воин острова Лодосс*» («*The Lodoss war chronicles*»), «*Башня Друзей*» («*The tower of Druaga*»), «*Хроники крыльев*» («*Tsubasa no receiver chronicles*») и др. Одним из таких аниме является «*Клинок королевы*» («*Queens blade*»), в котором рассказывается о турнире, целью которого является выбор новой королевы империи. Зритель, при просмотре не просто переносится в столицу империи город Гайнос, но и словно становится участником турнира, переживая за поправившего ему персонажа.

Иногда «малый мир», которыми являются аниме и компьютерные игры могут заключать в себе «подмиры». «Подмир» - это часть альтернативной реальности, которая содержит в себе отдельный мир или вселенную. Так зачастую в аниме, главные герои осуществляют так называемые путешествия во времени и пространстве, переносясь не только на другой континент, но зачастую и в другую эпоху. В аниме «*Таинственная игра*» («*Fushigi Yugi*») школьники Миака и Юи попадают в иной мир похожий на древний Китай. «Подмиром» в данном аниме можно считать древний Китай, а «малым миром» - мир, отсылающий к современной Японии. В игре «*Принц Персии: Пески времени*» («*Prince of Persia: Sands of Time*») игрок вслед за главным героем, перемещается не во времени а в пространстве, попадая из дворца Азада, в мистическую комнату с фонтаном, который продлевает жизнь.

Большинство игр имеют свои законы и правила, а зачастую развиваются и зависят от действий игрока. Однако в игре «*Симс*» («*The sims*») участнику дается возможность не просто создать персонажа, и наделить его определенными характеристиками, но и почувствовать себя в роли «Бога» маленького мира, определяя судьбу не одного персонажа, а целой семьи. В данной игре сюжетная линия свободная т.е. по мимо выбранного игроком героя, он может управлять любым членом «семьи»,

а так же вовлечь в «семью» любого статичного персонажа заданного программой. Действия героев зависят полностью от действий игрока, и его решений повернуть сюжетную линию в ту или иную сторону.

В компьютерной игре «*Корсары*» («*Age of Pirates*») так же нет определенной сюжетной линии. Развитие сюжета зависит только от действий игрока, и от его выбора державы, за которую он сражается (Франция, Великобритания, Испания, Голландия). В игре полностью воссоздан образ Карибских островов XVII века, вследствие чего игрок может полностью прочувствовать атмосферу того века.

Зачастую аниме и компьютерные игры, являясь «малыми мирами» могут частично заключают в себе прошлое или будущее актуального мира. Это выражается в первую очередь в выборе темы и сюжетной линии, а также в использовании специальных средств для «переноса» игрока или зрителя во времени. Так смотря аниме «*Шевалье Д'Эон*» («*Le Chevalier D'Eon*») зритель вместе с героем путешествует по Франции, Великобритании и России XVIII века. Дух эпохи отражается в первую очередь зрительно, это: костюмы (пышные кринолины, банты, фракы, мундиры), оружие (шпаги, пистолеты), здания (дворцы, конюшни, сады Версаля), транспорт (карыеты, повозки) и многое другое.

Сюжет аниме «*Эпоха Смут*» («*Sengoku basara*») повествует о битвах знаменитых воинах в период Сэнгоку, в Японии. Зритель может воочию увидеть всех знаменитых воинов того периода (Дате Масамуне, Санада Юкимура, Ода Набунага, князь Такэда) перенестись в ту эпоху, наблюдать за знаменитыми битвами (битва при Нагасино)

Серия компьютерных игры «*Кредо ассасина*» («*Assassins Creed*») позволяет игроку перенестись не только в Дамаске, Иерусалим, Венецию, Рим, Флоренцию но и «взаимодействовать» с известными историческими личностями такими как: Леонардо да Винчи, Катерина Сфорца, Лукреция и Чезаре Борджия, Николо Макиавелли, Александр III, Робер де Сабле, Ричард I Львиное Сердце, Ульям Монферрат и др.

Событие игры «*Вельветовый Ассасин*» («*Velvet assassin*») происходит в XX в период Второй Мировой войны. Игроку предстоит сыграть за Виолетту Сабо, девушку, которая была английским полевым агентом. В данном образе игрок перемещается по разрушенной Европе, выполняя разнообразные миссии.

Будущее современного мира, представляется разнообразными способами, и чаще всего представлено такими жанрами как киберпанк и постапокалиптика. *Киберпанк* (от англ. *cyberpunk* — «*cybernetics*» (от англ. *кибернетика*) и «*punk*» (от англ. *панк*, мусор), впервые - жанр зародившийся в XX веке, и описывающий с одной стороны кибернетическое и технологическое развитие общества, модификации человеческого тела, высшую степень развития искусственного интеллекта, а с другой стороны глубокий социальный упадок, кризис общества. Чаще всего зритель или игрок, выбирая или наблюдая за персонажем, представляет его как одиночку, маргинала который борется против системы. Конфликт в таких аниме развивается, как правило, между человеком (главным героем, зачастую одиночкой), искусственным интеллектом и мегакорпорацией. «Малый мир» жанра киберпанк – это постиндустриальная дистопия, которая находится на пороге революции или коренных изменений в обществе. Чаще всего игры и аниме данного жанра описывают ближайшее будущее Земли. Одним из примеров данного жанра может послужить

аниме «*Призрак в доспехах*» («*Ghost in the Shell*»). В аниме рассказывается о специальном отряде (так называемый «Девятый отдел»), который помогает полиции расследовать сложные преступления. Одним из героев первого сезона аниме является «Смеющийся человек» – хакер, который раскрыл неэффективность использования имплантов и микромашин. Он сам в некотором роде является симулякром, так как представляет собой копию без оригинала, выступает неким пересказчиком информации, которую он нашел в сети. Мир «Призрака в доспехах» наполнен технологиями и информацией. Возможно, что перевод названия аниме не точен, и слово «призрак» лучше заменить на «дух» как отражение измерения определенного человеческого существа, а «доспехи» олицетворяют тело т.е. физическую, кибернетическую сторону. Зритель понимает, что действия имеют место в будущем видя новую технику (специальные имплантаты, роботы (тачикомы)), одежду (специальные костюмы), городское окружение и транспорт.

Другим ярким представителем данного жанра является аниме «*Чудесные дни*» («*Wonderful Days*»). Сюжет повествует о защитнице города Экобана, Джей и ее друге детства, борце против системы, Шуа которые встречаются через несколько лет после расставания. Они вместе начинают бороться против городской элиты, чтобы люди – маргиналы, живущие за стенами, тоже могли жить в городе. Не зря основным символом данного аниме является голубое небо, которое так хотели увидеть герои (как и для романистов «голубая мечта»). Голубое небо является символом веры в лучшее, бесконечности, вечности, великодушия и мудрости, всего того, что стремились достичь Джей и Шуа. Смотря данное аниме зритель погружается в мир киберпространства, где с одной стороны изображается жизнь элиты данного мира, с другой стороны рисуется картина бескрайних пустынных простор за стенами города, на которых живут маргиналы. Ощущение трагичности аниме придает специфическая музыка, которая нагнетает атмосферу, делает ее более зловещей. Порой изображение жизни отвергнутых людей в совокупности с музыкой, может вызывать у зрителя отчаяние, о том, что положительный финал невозможен. Все это провоцирует его сопереживать главным героям, борющимся за правое дело.

В компьютерных играх жанр киберпанк так же широко распространен. Примером данного жанра может послужить компьютерная игра «*Код доступа: РАЙ*», где игрок выступает в роли хакера который, путешествуя по киберпространству, находит секретный материал и вынужден скрываться от полиции. Мир данной игры многообразен и разделен на три города: верхний, нижний и небесный. Более того «реальная» жизнь людей заменена здесь виртуальной, так как люди все подключены к единому суперкомпьютеру. «Реальная» жизнь перестает существовать. Люди общаются, работают, учатся, развлекаются только по средствам виртуального мира. Игроку и его персонажу предстоит пройти все три города, чтобы добраться до компьютера и отключить его, вернув тем сама обитателей городов в «реальный» мир.

Также к данному жанру относится игра «*Деус X*» («*Deus Ex*») сюжет которой разворачивается в 2052 году. Игроку предстоит выступить в роли борца с террористами (UNATCO (англ. *United Nations Anti-Terrorist Coalition*, Антитеррористическая коалиция Объединённых Наций)) которые захватили особую вакцину «Амброзию» - единственное лекарства от смертельной пандемии «Серая смерть». Разрушенный Нью-Йорк, его пригороды, статуя Свободы – все это погружает человека в

«малый мир» 2052 года, а специальные звуковые эффекты придают еще большую реалистичность игровому процессу.

Если жанр киберпанк рассказывает о ближайшем будущем Земли, то постапокалиптика – это жанр научной фантастики, в котором существует мир уже переживший глобальную катастрофу. Чаще всего раньше в таких мирах существовала высокоразвитая цивилизация, но после глобальной катастрофы все ее достижения и богатства были уничтожены. В качестве катастроф создатели «малых миров» зачастую используют различные виды пандемий, войны, падение астероидов, изменение климата, появление различного рода чудовищ или инопланетян, появление нового вида оружия или даже новую ветвь в эволюции живых существ.

«Малые миры» данного жанра появляются перед зрителем или игроком уже как нечто данное, т.е. сюжет начинает разворачиваться как правило, после самой катастрофы, спустя несколько лет, а до участника игры или зрителя аниме доводится в жатом виде предыстория мира, до момента начала действий. Сюжет постапокалиптических аниме и игр прост: разрушенный мир, переживший катастрофу. Люди группируются возле источников жизнеобеспечения, формируя замкнутые группы. Идет борьба за выживание. Играя в серию компьютерных игр «Обитель зла» («*Resident evil*») игрок погружается в разрушенный мир, который был инфицирован специальным вирусом, который разработала компания «Umbrella». По мимо мрачных ландшафтов, пугающих картин разрушенных городов и деревень, атмосферу нагнетают люди, которые могут оказаться зомби т.е. врагами главного героя. Более того, в данной игре игроку предстоит бороться не только за выживание, но и защищать своих товарищей, что своего рода можно назвать командной игрой.

«Малый мир» в аниме «Волчий дождь» («*Wolf's rain*») так же изображен в постапокалиптических оттенках. Зритель может видеть как люди деградируют, превращаясь в животных. Они потеряли надежду на спасение. Сюжет разворачивается вокруг стаи волков которые ищут дорогу в рай, чтобы спасти мир погрязший в хаосе. Зритель вместе с героями переносится из заброшенных городов, в пустыни и леса, путешествует по заснеженным просторам и древним замкам. Сюжет развивается настолько динамично, что порой трудно уловить и понять какой путь проделали главные герои (а вместе с ними и зритель) на пути к заветной цели.

В аниме «Король Терний» («*King of Thorns*») Касуми Исики - девушка, которую выбрали для эксперимента и отправили в криогенную камеру, чтобы защитить от «Вируса Медузы» просыпается спустя несколько лет и обнаруживает, что мир стал еще хуже, чем он был на момент эксперимента. Авторы аниме показывают нам не только мир «сейчас» но и сравнивают его с тем, каким он был в воспоминаниях девушки.

Обобщая вышесказанное, следует отметить, что онтология «малых миров» в аниме носит сложный характер и неоднородную структуру, и часто зависит от ситуации, описанной в аниме. Нарративные структуры и процессы с вязанные с онтологией пространства и времени в аниме, иллюстрируют сложные метаморфозы времени, которые в реальном мире сложны или даже невозможны для человеческого восприятия.