

Темерія як віртуальне минуле: середньовіччя й сучасність у «Відьмаку»

ТЕА ДЕ РУЖМОН

20 ЛИСТОПАДА 2019



Imad Awan

«Відьмак» – це серія середньовічних фентезійних комп'ютерних ігор, перша з яких вийшла

2007 року. Другу випущено 2011 року, третю – 2015. Команда «CD Projekt Red» починала творити гру з невеликою групою з п'ятдесятьох спеціалістів. Однак завдяки подальшому успіхові «те, що починалося з крихітної студії з мінімальною командою, нині перетворилося на передового виробника рольових ігор, де працює понад 230 осіб зі всього світу»¹. З появою успішних сиквелів компанії навіть вдалося отримати фінансування від польського уряду на розширення досліджень в ігровій царині². Ця серія постала за мотивами циклу книжок Анджея Сапковського, хоча письменник вказував, що не варто вважати гру продовженням описаних у його текстах подій³. Спершу автори планували дозволяти гравцям створювати власних персонажів⁴, однак згодом дійшли висновку, що варто зосередити увагу на історії Геральта з Рівії, адже в Польщі книжки були добре знані. Гравця знайомить із протагоністом візуалізація подій із роману «Останнє бажання», та й загалом із книжок запозичено багато елементів, зокрема локацій і персонажів. Події розгортаються в XIII столітті, і хоча гра фіксує період, немає ніяких явних свідчень про те, де саме точиться сюжет. Гравцю відома лише назва фікційного світу, у який його занурюють: Темерія.

Найбільша складність аналізу середньовічних фентезійних ігор полягає не так в особливостях самої гри, над якою працює ціла команда спеціалістів, як у постаті інтерпретатора. Справді, хто найкраще здатен проаналізувати сучасний твір, уписаний у середньовічну атмосферу? Чи медієвіст, який легко може помітити базові алюзії та з першого погляду розмежувати історію й фабулу? Чи дослідник сучасної культури, який працює з проміжною ланкою між сьогоденним і середньовічним контекстом, неодмінно міждисциплінарною, однак завжди ризикує не помітити важливих середньовічних деталей? Ці запитання – стереотипні приклади підходів до таких досліджень, проте кожен варіант здебільшого спирається на той самий принцип: необхідно враховувати всі часові виміри, які є у фінальному об'єкті⁵. Єдина розбіжність між істориками – це перспектива: одні шукають видозмінені факти й фігури минулого в сучасному тексті; другі, навпаки, виявляють культурні сліди сьогодення в минулому, якого більше не існує. Обидва підходи застосовні до численних фентезійних ігор на середньовічну тематику, і вибір між ними – чиста фікція: щойно середньовічний матеріал переломлюється через призму розважального медіуму, він стає об'єктом сучасної модифікації, бо важить уже не так його початковий сенс, як функція історичного інструменту, що обслуговує гру та її наративи, створюючи реалістичний ефект⁶.

Занурюючись у світ «Відьмака», гравці аж ніяк не очікують, що гра запропонує їм точний відбиток середньовічної епохи. Здається, вони за допомогою аудіовізуальних підказок, які можна швидко зрозуміти⁷, прагнуть підтвердити власні – давні чи щойно набуті – знання⁸ про культурний контекст тієї доби. Гравцям постійно пропонують історичні, архітектурні, мовні,

релігійні й навіть географічні вказівки на середньовіччя, пов'язані з елементами сучасної культури⁹. Утім, аби насолодитись і зрозуміти гру, зовсім не обов'язкова здатність прочитати усі середньовічні алюзії: вони скоріш забезпечують відчуття досягнення та вдовolenня своїми знаннями¹⁰. Це добре помітно на численних форумах, присвячених «Відьмакові», де незліченні гравці радіють, знайшовши подібність між будівлею з гри й історичною спорудою з середніх віків¹¹.

Гравці з різним соціокультурним досвідом вважають ігрові гіперреалістичні елементи справжніми доти, доки ті ґрунтуються на певній раціональності.

Середньовічні елементи «Відьмака» пропонують гравцям два основні типи взаємодії – візуальний і аудіальний¹². Яскравий приклад візуальної лінгвістичної взаємодії – використання рун наприкінці навчального сюжету та глаголичного алфавіту в місті Візіма. Візуальна історична взаємодія постійно наявна в довколишній атмосфері завдяки архітектурі ігрових будівель. Аудіальна взаємодія тимчасом утілена як у музиці, так і в діалогах. Поруч із музикою гра пропонує звукові ефекти на кшталт звуку, з яким б'ються один об один мечі. Музика у «Відьмаку» подана через бардів, чиї пісні продовжують традицію мотетів XII століття, але вже модифіковану впливами відродження цього стилю в XVIII й XIX віках. Розуміти композицію й аранжування пісень і наративного аспекту їх використання у грі потрібно, щоб відчутти їхні середньовічні витоки. Наприклад, прислухаючись до звукових ефектів, можна проаналізувати звук, із яким Геральт виймає меч, стаючи до бою, і так упізнати, які матеріали використано для піхов. Якщо ж вони ще й візуально представлені, то, порівнявши з археологічними пам'ятками, можна визначити межі історичного періоду, яким надихалися геймдизайнери. Діалоги не менш важливі, адже дають очевидні підказки щодо соціальної структури й дозволяють зрозуміти, де перебуває Геральт на шкалі суспільної ієрархії. Ідеться про те, чи неігрові персонажі вважають відьмаків вигнанцями¹³, чи, навпаки, не звертають на них жодної уваги.

Мова й міське середовище – це візуальні середньовічні елементи, за допомогою яких автори найчастіше конструюють світ «Відьмака». Вони самі сповнені сенсів, а використання візуальний лейтмотивів ці сенси додатково зміцнює¹⁴. Мови відсилають нас до конкретних

націй, а урбаністичне тло складається з низки архітектурних стилів, закорінених у традиціях окремих регіонів. Аналізуючи походження, історичний розвиток й еволюцію сукупності середньовічних елементів, можна виявити, якою мірою геймдизайнери вплели реальні середньовічні наративи в цифрову фабулу. Це ж ілюструє рівень зміни середньовічних першоджерел залежно від доступних методів ігрових маніпуляцій – таких, як реалістичність візуальної репрезентації лейтмотивів.

Соціологічні дослідження показали, що програмне забезпечення може стати активним – якщо не незамінним – учасником ігрового процесу¹⁵, адже воно здатне впливати на вибір гравця, навіть спонукаючи його змінювати саму ігрову стратегію. Замість обмежуватися єдиним ракурсом, подвійне візуально- акустичне кодування дозволяє фіксуватися на різних середньовічних елементах. Гравець отримує змогу за власними вподобаннями обирати, які саме альянзи з запропонованих у грі затримати в пам'яті. Акторно- мережева теорія стверджує, що окремі елементи можуть діяти як гіперреальність¹⁶, і це актуально для гравців «Відьмака», які не здатні аргументовано розрізнити середньовічне джерело й сучасне нашарування. На думку Жана Бодріяра, коли елементи перетворюються на гіперреальні, обмін стає можливим лише між актантом (гравцем) і окресленою мережею (грою) – їх більше не можна порівнювати з реальними, відомими нам сутностями¹⁷. Однак коли гравець починає підходити до ігрового процесу інтенціонально або раціонально, то пропрацьовані в грі концепти можуть бути поширені й на досвід реального світу. Здатність гравця засвоїти основи середньовічної історії завдяки урбаністичним і мовним елементам, використаним у «Відьмакові», залежить від трьох факторів: реального середньовічного джерела, самого гравця й індивідуального ігрового процесу. Коротко кажучи, середньовічні посилання у «Відьмаку» скеровані на вже наявні у гравця знання про цю епоху, тож частково базуються на реальних прикладах. Гравці з різним соціокультурним досвідом вважають ігрові гіперреалістичні елементи справжніми доти, доки ті ґрунтуються на певній раціональності. Тобто не важливо, наскільки правдиві лінгвістичні, урбаністичні чи інші образи містить ігровий простір, якщо гравець не вірить, що гра може їх точно зобразити.

Tea de Rougemont, «Medieval Elements In-Game», in «Temeria as a Virtual Past: When medieval influences and contemporary outlook merge in the video game "The Witcher"», Université de Srasbourg, 2018.

Переклала з англійської Галина Помилуйко.

ТЕА ДЕ РУЖМОН

20 ЛИСТОПАДА 2019

Примітки

1. CD Projekt RED (2018): Our History. [24/04/2018] <http://en.cdprojektred.com/our-history>
2. Batchelor J. (2016): CD Projekt Red, Techland receive grants from Polish government's \$27.4m research fund. [24/04/2018]
<http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-12-19-cd-projekt-red-techland-receive-grants-from-polishgovernments-usd27-4m-research-fund>
3. Сапковський особисто висловився про те, що «гра – це вільна адаптація, хоча вона й містить у собі певні елементи моїх творів... Але в жодному разі не є ані “альтернативною версією”, ані “продовженням” оповіді про відьмака Геральта, адже таку історію міг би розповісти лише сам Геральтів творець» у Purchase R. (2012): Ever wondered what the author of The Witcher books thinks about the games? [28/05/2018]
<https://www.eurogamer.net/articles/2012-11-06-ever-wondered-what-the-author-of-the-witcher-books-thinks-aboutthe-games>
4. CD Projekt RED (2007): Making of Movies: 1.2 geralt., Published online, Cracow [00.00.52]
5. Gally M., Ferré V. (2014): Médiévistes et modernistes face au médiéval[isme]., in Douchet S. (ed.): Tendances actuelles de la critique en médiévistique, Vol.35, Perspectives médiévales, Published online.
6. Deleon C. (2013): Espaces de jeu., in Lejade O. & Triclot M. (eds.): La fabrique des jeux vidéo. Au coeur du gameplay, Editions de la Martinière, Paris, p. 101.
7. Stamenković, D., Jačević, M., & Wildfeuer, J. (2017): The Persuasive Aims of Metal Gear Solid: A Discourse Theoretical Approach to the Study of argumentumtion in Video Games., in Discourse, Context & Media, Num.15, Elsevier, Amsterdam, p. 30
8. Traxel O. (2008): Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games: Use and Interactivity., in Fugelso K. (ed.): Studies in Medievalism XVI: Medievalism in Technology Old and New, D.S. Brewer, Cambridge, p. 132
9. Прикладом середньовічної та сучасної присутності у сфері соціального, відповідно до

- роботи Чемпіона, – Champion, E. (2004): *Social Presence and Cultural Presence In Oblivion.*, UNSW Australia, Paddington, – можуть слугувати оголошення, які знаходимо у місті Візіма. У моїй дисертації я звертаюся до аналізу цих оголошень у розділі присвяченому глаголиці.
10. Travica B. (2013): *Conceptualizing Knowledge Culture.*, in *Online Journal of Applied Knowledge Management*, Vol.1, Num.2, OJAKM, Published online, p. 86.
11. Reddit (2016): *Finally a game that gets medieval houses right.* [26/04/2018]
https://www.reddit.com/r/witcher/comments/3abl5h/finally_a_game_that_gets_medieval_houses_right
12. Оскільки «Відьмак» – це насамперед комп'ютерна гра, фізичний зворотній зв'язок гравця із джойстиком, який може запропонувати версія для консолей, не був предметом мого аналізу.
13. Присвячене ісландцям та іншим народностям дослідження Полівеза - вкрай об'ємне та корисне для визначення соціальних категорій будь-якого героя середньовічної фентезійної комп'ютерної гри. Poilvez M. (2012): *Access to the Margins: Outlawry and Narrative spaces in medieval Icelandic outlaw sagas.*, in Alfredo A., Gallindo D. (eds.): *Brathair-Revista de Estudos Celtas e Germânicos*, Vol.12, Num.1, FAPEMA, São Luís, 115-136 pp.
14. Stamenković, D., Jačević, M., & Wildfeuer, J. (2017): *The Persuasive Aims of Metal Gear Solid: A Discourse Theoretical Approach to the Study of argumentumtion in Video Games.*, in *Discourse, Context & Media*, Num.15, Elsevier, Amsterdam, p. 30.
15. Приклад застосування акторно-мережевої теорії (actor-network theory) у дослідженні середньовічної фентезійної комп'ютерної гри «World of Warcraft» див.: Taylor T. (2009): *The assemblage of play.*, in *Games and Culture*, Vol.4, Num.4, Sage Publications, Thousand Oaks, 331-339 pp.
16. Baudrillard J. (1994): *Simulation and Simulacra.*, University of Michigan Press, Michigan.
17. Giddins S. (2007): *Playing with Non-Humans: Digital Games as Technocultural Form.*, in de Castell S., Jenson J. (eds.): *Worlds in Play, International Perspectives on Digital Game Research*, Peter Lang, New York, p. 122. 260 Giddings S. (2007): p. 123.