

УДК 791

ИГРА «ГОДВИЛЛЬ» КАК ПОСТМОДЕРНИСТСКИЙ ТЕКСТ

© 2012 г.

О.С. Потапова

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

hylda@list.ru

Поступила в редакцию 09.12.2011

Анализируется браузерная игра «Годвилль» в контексте традиций игровой культуры и постмодернистских принципов построения текста. Проводится исследование литературного, кинематографического, научного и общественного материала, который используется в игровом тексте.

Ключевые слова: браузерная игра, постмодернизм, цитатность, пародирование.

Игра – один из важнейших культурных феноменов, о котором говорили многие исследователи на протяжении не одного столетия. Еще Ф. Шиллер полагал, что игра дает возможность освободиться от общепризнанных норм поведения, сбросить с себя груз повседневных забот и тревог, обрести счастье и душевное равновесие, а в XX веке место Человека разумного (*Homo Sapiens*) с легкой руки Й. Хейзинги [1] занял Человек играющий (*Homo Ludens*). Игра была провозглашена важнейшим способом реализации человеческой деятельности, одним из пяти феноменов человеческого бытия [2], способом возвышения человека над природой и причиной рождения культуры. Игра является формой проведения досуга, но одновременно с этим служит самореализации личности, интенсифицирует познавательные, творческие и коммуникативные силы индивида [3].

Среди огромного количества разнообразных видов игр особое место занимают браузерные игры, использующие браузерный интерфейс и не требующие дополнительного материального или программного обеспечения. Ряд браузерных игр основывается на принципах *Zero Player Games (ZPG)* – игр, в которых вмешательство человека в игровой процесс минимально или отсутствует вообще. В подобных играх на первый план выходит текст, создающийся случайным образом в соответствии с изначально заложенными разработчиками клише и формулами. Игра «Годвилль» (<http://godville.net/>), являющаяся примером браузерной ZPG, содержит многочисленные отсылки к литературным и кинематографическим произведениям, политическим событиям, культурным явлениям, пародируя их скрыто и явно, что позволяет говорить об указанном игровом проекте как о постмодернистском тексте.

В постмодернистских произведениях изображена невероятная смесь времен, культур, языков, реальных фактов и вымысла; современность соседствует с традициями шекспировской драмы, Просвещения, романтизма, реализма. При этом все теряет свой имманентный смысл и идентичность, смешивается, переходит одно в другое, пародируется, снижается до фарса. Фактически исчезает различие «своего» и «чужого» текста, планов настоящего и прошлого. Для постмодернизма характерна игра с текстом и игра в текст, главный объект постмодернизма – именно Текст, ведь «реальность окончательно не обнаружена, имеется только текст» [4, с. 223]. Литература постмодернизма использует в своей художественной практике различные приемы: фрагментарность, пародийность, интертекстуальность, карнавализацию и т. д., в которых изначально присутствует игровой элемент. Текстовая организация игры «Годвилль» основывается на постмодернистских принципах, представляя собой мозаику из литературных, кинематографических, научных и иных отсылок. Как и литературное произведение постмодернизма, игра «Годвилль» имеет вид «попурри из предшествующих культурных текстов» [5, с. 38]; более того, налицо факт постоянного дополнения и развития текстовой составляющей. Разработчики адаптируют информацию о последних общественных и культурных событиях, принимают пожелания от игроков и непрестанно расширяют игровое пространство.

Игра «Годвилль» предлагает пользователю стать богом, причем для понимания своего места в выдуманном виртуальном мире разработчики советуют прочесть роман Т. Пратчетта «Мелкие боги» [6], отсылки к которому неоднократно встречаются в игре. Созданный игро-

ком герой, начиная действовать согласно предусмотренным формулам поведения, может воскликнуть: *Великая(ий), я вот подумал(а) на досуге... А ты в меня веришь? Или только я в тебя?* – фактически озвучивая основную мысль произведения о том, что боги существуют лишь благодаря вере в них. Но для того чтобы человек верил в бога, бог тоже должен верить в человека. Отсылки к произведениям Т. Пратчетта встречаются в «Годвилле» довольно часто: среди трофеев, полученных в процессе игры, можно обнаружить «рваную шляпу с надписью “Валшэбник”», которая является главным атрибутом одного из героев серии «Плоский мир» – волшебника-недочулки Ринсвинда. Имя Ринсвинда фигурирует и в названии одного из возможных навыков героя – «Разворот Ринсвинда», суть которого, согласно описанию, такова: *«Я бегу, следовательно, я существую» – таков девиз героя, практикующего этот навык. Помимо способности к тактическому отступлению, герой может крикнуть «Помогите!» на четырнадцати языках и умолять о пощаде еще на двенадцати [7].*

Среди столь же часто цитируемых произведений книги Л. Кэрролла («Алиса в Стране Чудес» [8], «Алиса в Зазеркалье» [9]). В руках у героя можно обнаружить стрижающий меч, противником в бою может оказаться Бармаглот, а в числе питомцев, которые появляются случайным образом, может быть «хрюкотательный зелюк» или «почеширский кот». Более того, как гласит Энциклобогия (аналог энциклопедии), опираясь на отрывок из «Алисы в Зазеркалье» Л. Кэрролла:

*Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкотали зелюки
Как мюмзики в мове... [9, с. 22]*

«Эмпирическим путем Учеными (Биологами) Годвилля было установлено, что хрюкотают хрюкотательные зелюки (Х.З) около пяти вечера, нимало не смущаясь присутствием шорьков и подражая мюмзикам. Как далее следует из источника, в местах обитания Х.З. встречаются также Бармаглот и Брандашмыг и, вероятно, между всеми пятью видами (Х.З., шорьки, мюмзики, бармаглоты, брандашмыги) существует некая симбиотическая или иного рода связь» [10].

Подобные прямые отсылки существуют и к другим произведениям мировой литературы: вино из одуванчиков, «трофей для истинных ценителей прекрасного», напоминает внимательному и эрудированному игроку об одноименном произведении Р. Бредбери [11]; чудо-

вище Ктулхулоид Лавкрафтоидный столь же прямо отсылает нас к произведению Г. Лавкрафта «Зов Ктулху» [12]; Властелин Овец одновременно указывает и на трилогию Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец», и на «Охоту на овец» [13] Х. Мураками; Дождевой Шаи-Хулудик представляет собой видоизмененного гигантского червя с планеты Аракис из цикла произведений Ф. Герберта о Дюне [14]; а юмористически описанный Бледный Йорик (телосложение рахитичное, костлявое; вид бледный; характер веселый, жизнерадостный) однозначно является искажением фразы «Бедный Йорик» из трагедии Шекспира «Гамлет» [15].

Многочисленные использования видоизмененных мифологических и сказочных героев делают текст «Годвилля» еще более узнаваемым, одновременно расширяя границы виртуального мира и вписывая его в литературный и культурный контекст. Троянский конь, отмерзший волчий хвост, Гномовержец, минитавры, Андед-Мороз и даже Антропоморфный Дендромутант (как, согласно анекдоту, называют Буратино) наполняют текст юмористическим смыслом и вместе с этим предоставляют пользователю возможность играть с цитатами и аллюзиями, стимулировать свою память, а нередко и побуждают к познавательной деятельности. Помимо очевидных литературных аллюзий есть и менее прозрачные: например, монстр Некроромантик, который «использует свои Великие Темные Поэмы как оружие», намекает на так называемую «кладбищенскую поэзию», возникшую в середине XVIII века в Англии, а также на представителей готической субкультуры, потому что «выглядит почти как человек, однако носит черные длинные (и часто невымытые) волосы, черные губы и черные ногти» [16].

Кинематографический материал, используемый разработчиками «Годвилля», столь же разнообразен, причем среди наиболее часто цитируемых произведений два совершенно разноплановых фильма – «Кин-дза-дза!» (1986) и «Звездные войны» (1977–2005).

Научно-фантастическая философско-сатирическая комедия Г. Данелии «Кин-дза-дза!» стала культовой и оказала сильное влияние на современную русскоязычную культуру. Многие слова и выражения вымышленного чатланского языка вошли в разговорную речь, что сделало закономерным появление гравицапы, пепелаца, цака, слов «ку» и «ы» в виртуальном мире «Годвилля». Из столь же культовой фантастической саги «Звездные войны» в игровой текст вносится «Черный Блестящий Шлем с Респиратором» Дарта Вейдера, световой меч и, например, «что-то

зеленое и ушастое», заявляющее, что «Смерть – это жизни естественная часть» (явный намек на магистра Йоду). Есть факты и более интересного и смелого пародирования: в тексте «Годвилля» фигурирует Дарт Медвейдр, «верный сподвижник Императора Палпутина», отсылая читателя не только к фильму Дж. Лукаса (образы Дарта Вейдера и сенатора Палпатина), но и к политической ситуации последних лет в России (фигуры Д.А. Медведева и В.В. Путина).

Разработчики игры не обошли своим вниманием и популярную в 80-х годах серию фильмов «Кошмар на улице Вязов», внося в число артефактов «Когти Кредди Фрюгера», отсылающие игрока к образу Фреddie Крюгера и его страшному оружию. Более того, «Когти Кредди Фрюгера» соотносятся в Энциклопедии с «руками-ножницами» из фильма «Эдвард Руки-ножницы» (1990), несмотря на всю разноплановость фильмов и их героев.

В игровом тексте «Годвилля» обнаруживается достаточно много отсылок к разнообразным научным проектам и экспериментам. Например, фигурирующий в игре Малый адронный коллайдер является прямой отсылкой к Большому адронному коллайдеру (БАК), построенному в научно-исследовательском центре Европейского совета ядерных исследований и являющемуся самой крупной экспериментальной установкой в мире. А происхождение Кота Шрёдингера связано с мысленным экспериментом Эрвина Шрёдингера, который хотел показать неполноту квантовой механики при переходе от субатомных систем к макроскопическим (согласно этому эксперименту кот, помещенный в черный ящик с радиоактивным ядром и ядовитым газом, является одновременно и живым, и мертвым, если рассматривать его состояние с точки зрения квантовой механики).

Ряд культурных и общественных фактов также находят отражение в игре: «Расписание концов света до 5079 года» является пародированием эсхатологической тенденции последних десятилетий, когда на каждый год запланировано не по одному концу света; «Кубик Рубика-Малевица» и пазл «Квадрат Малевица» отсылают к знаменитой картине Казимира Малевича. Причем «Кубик Рубика-Малевица», выкрашенный в благородный черный цвет и предназначенный для младшего офицерского состава, пародирует устоявшийся стереотип о том, что военные не отличаются высоким интеллектом.

Упоминание о произрастающих на брезентовых полях алюминиевых огурцах является цитатой из песни В. Цоя, а Колобок-с-тысячей-лиц помимо отсылки к сказке содержит еще явный

намек на работу Дж. Кэмпбелла «Тысячеликий герой» [17].

Подобные отсылки и цитаты, дословные и искаженные, явные и завуалированные, приправленные изрядной долей иронии, расширяют границы игрового пространства «Годвилля», позволяют насладиться увлекательным процессом отгадывания и уподобляют игру постмодернистскому тексту.

Культурный пласт, который составляет основу игрового текста «Годвилля», можно разбить на несколько основных категорий: литературные цитаты (Т. Пратчетт, Л. Кэрролл, Дж.Р.Р. Толкин, Р. Бредбери, У. Шекспир и др.); отсылки к кинематографическим произведениям («Кин-дза-дза!», «Звездные войны», «Кошмар на улице Вязов» и др.); намеки на научные эксперименты (Большой адронный коллайдер, Кот Шрёдингера); пародирование общественных и политических событий, тенденций и фигур («Расписание концов света», Дарт Медвейдр и Император Палпутин); отсылки к живописным (пазл «Квадрат Малевича», «Кубик Рубика-Малевица») и музыкальным («Алюминиевые огурцы» В. Цоя) произведениям. Ряд цитат и отсылок понятен любому читателю, потому что воспроизводит факты массовой культуры или апеллирует к общеизвестным событиям; другие же цитаты имеют узкоспециализированный характер, что также позволяет сравнивать «Годвилль» с постмодернистским текстом, ориентированным как на массового читателя, так и на элитарного.

Список литературы

1. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий. М., 2001. 416 с.
2. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия. // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 357–403.
3. Апинян, Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. 400 с.
4. Руднев, В. Словарь культуры XX века. М.: Аграф, 1999. 384 с.
5. Усовская, Э. Постмодернизм в культуре XX века. Минск: БГУ, 2003. 255 с.
6. Пратчетт, Т. Мелкие боги. М.: Эксмо-Пресс, 2003. 432 с.
7. http://wiki.godville.net/index.php/Разворот_Рин_свинда
8. Кэрролл, Л. Алиса в Стране Чудес. М.: Махаон, 2010. 192 с.
9. Кэрролл, Л. Алиса в Зазеркалье. М.: АСТ Астрель, 2010. 260 с.
10. http://wiki.godville.net/index.php/Хрюкотательный_Зелюк
11. Бредбери, Р. Вино из одуванчиков. М.: Эксмо, Домино, 2009. 320 с.

12. Лавкрафт, Г. Зов Ктулху: сб. М.: АСТ, 2008. 730 с.
13. Мураками, Х. Охота на овец. М.: Эксмо, 2009. 207 с.
14. Герберт, Ф. Дюна: Дюна. Мессия Дюны. Дети Дюны. М.: АСТ, 2011. 1227 с.
15. Шекспир, У. Гамлет, принц Датский. // Шекспир, У. Полн. собр. соч.: В 10 т. – М., 1994. Т. 3. С. 5–160.
16. <http://wiki.godville.net/index.php/Некроромантик>
17. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой. М.: АСТ, 1997. 336 с.

BROWSER GAME "GODVILLE" AS A POSTMODERN TEXT

O.S. Potapova

This article analyzes the browser game "Godville" in the context of game culture and traditions of the post-modern principles of the text. We have conducted a study of literary, cinematic, scientific, and social material used in the game text.

Keywords: browser game, postmodernism, quoting, parody.