

УДК 7.04

ББК 85с

Шедько Ирина Ивановна

Магистр, культуролог, независимый исследователь, 347380, Россия,
Волгодонск, ул. М. Кошевого, 14, кв. 136

ORCID ID: 0000-0003-1445-7266

ResearcherID: GSM-9606-2022

ingameph@yandex.ru

Ключевые слова: видеоигра, Nioh, японская мифология, искусство
Японии, ёкай

Шедько Ирина Ивановна

Изобразительные источники образов мифологических существ в видео- игре Nioh



This is an open access article distributed under
the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

DOI: 10.51678/2226-0072-2022-4-502-527

Для цит.: Шедько И.И. Изобразительные источники образов мифологических существ в видеоигре Nioh // Художественная культура. 2022. № 4. С. 502–527. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2022-4-502-527>.

For cit.: Shedko I.I. Pictorial Sources of the Images of Mythological Creatures in the Video Game Nioh. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2022, no. 4, pp. 502–527. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2022-4-502-527>. (In Russian)

Shedko Irina I.

Master of Art Criticism, Independent Researcher, 14–136 M. Koshevogo Str.,
Volgodonsk, 347380, Russia

ORCID ID: 0000-0003-1445-7266

ResearcherID: GSM-9606-2022

ingameph@yandex.ru

Keywords: video games, Nioh, Japanese mythology, Japanese art, Yōkai

Shedko Irina I.

Pictorial Sources of the Images of Mythological Creatures
in the Video Game *Nioh*

Аннотация. Цель данной статьи — рассмотрение персонажей японской серии видеоигр Nioh, состоящей из двух частей, для выявления их происхождения и художественных взаимосвязей с изобразительным искусством. Отталкиваясь от названий и внешнего облика персонажей, созданных в игре, был предпринят сравнительный анализ игровых образов и тех, что известны в японском искусстве. Предметом исследования является выявление и изучение при помощи искусствоведческих методов связи искусства прошлого и современного видеоигрового дизайна персонажей на примере серии видеоигр Nioh.

Современные исследователи обращают внимание на видеоигры как одну из форм взаимодействия современной культуры с культурным наследием. Данное исследование является актуальным, так как выявляет культурную значимость видеоигр, демонстрирует методику работы с художественным наследием при конструировании игровых миров.

В статье производится сравнительный анализ персонажей yōkai и one-eyed oni, kappa и kappa-itchi с изобразительными источниками VIII–XII и XVII–XIX веков. Автор приходит к выводу о том, что видеоигра Nioh является современным каталогом японской демонологии, составленным с опорой на известные изобразительные и письменные источники.

Abstract. The purpose of this article is to review the characters in the two-part Japanese video game series *Nioh* so as to identify their origins and artistic relationships with the visual arts. Based on the names and appearance of the characters created in the game, the author attempts to perform a comparative analysis of the images in the game and those known in Japanese art. The subject of the research is identifying and studying the connection between the art of the past and modern video game character design on the example of the *Nioh* video game series, using the methods of art analysis.

Modern researchers consider video games to be one of the forms of interaction between modern culture and cultural heritage. Therefore, this study is relevant as it reveals the cultural significance of video games and demonstrates the method of working with the artistic heritage in building game worlds.

The article provides a comparative analysis of the characters yōkai and one-eyed oni, kappa and kappa-itchi and the pictorial sources of the 8th–12th and 17th–19th centuries. The author comes to the conclusion that the video game *Nioh* is a modern catalogue of Japanese demonology, based on well-known pictorial and written sources.

Введение

Современные видеоигры нередко основываются на сюжетах из мифологии, включают в себя отсылки к религиозным системам, используют образность традиционных искусств. Цель данной статьи — рассмотрение персонажей японской серии видеоигр Nioh для выявления их происхождения и художественных взаимосвязей с изобразительным искусством.

Серия видеоигр Nioh разрабатывалась крупной японской студией Team Ninja. Первая часть игры была выпущена в 2017 году, а через три года, в 2020 году, вышла вторая часть. Обе части объединяет уникальный для игровой индустрии мир игры, основанный на мифологии Японии, отличающийся тщательностью проработки образов персонажей с опорой на исторические изобразительные источники. В процессе производства игр подход, который демонстрирует команда Team Ninja, опирающийся на историко-культурный контекст, можно обнаружить не часто, в основном присутствует вольная интерпретация мифологических, исторических или других культурных персонажей. Именно поэтому особо важно обратить внимание на подход художников Nioh к проработке мира игры и ретранслировать данную методику, чтобы выявить важность историко-культурного подхода при создании видеоигр.

Видеоигры — продукт общемирового потребления. Понимая это, разработчики Nioh уделили особое внимание созданию в игре библиотеки врагов, в которой дали небольшое описание каждого мифологического персонажа, встречаемого в игре, чтобы не только японцы, но и люди других культур смогли лучше погрузиться в японскую мифологию и узнать больше о существах, с которыми коммуницируют.

Отталкиваясь от названий и внешнего облика персонажей, созданных в игре, была предпринята попытка произвести сравнительный анализ игровых образов и тех, что известны в японском искусстве. Уже при первых сопоставлениях стало ясно, что художники игры при разработке дизайна опирались на главные изобразительные источники японской демонологии, среди которых, например, работы художника и графика XVIII века Ториямы Сэкиэна. Таким образом, был выведен историко-культурный подход в проработке мира Nioh,

подразумевающий обязательным принцип изучения истории вопроса, изобразительных и письменных источников для воспроизведения мифологического персонажа в игре.

Видеоигры — это стремительно развивающиеся и очень популярные медиа, включающие в себя весь пласт развития мировой культуры: и литературы, и кино, и мультипликации, изобразительного искусства, способные ретранслировать в широкие массы историю и культуру разных стран и народов. Если ранее видеоигры скорее противопоставлялись традиционным искусствам как явления массовой культуры «высокому искусству», то сегодня ракурс изучения видеоигр меняется. Современные исследователи обращают внимание на видеоигры как одну из форм взаимодействия современной культуры с культурным наследием — историей искусства, историей цивилизаций и народов. Подобные данному исследованию труды актуализируют культурную значимость видеоигр, позволяют обозначить методику работы с культурным наследием при конструировании игровых миров. Актуальность проблематики настоящей статьи обусловлена еще и тем известным фактом, что Япония занимает ведущее место в разработке видеоигр и активно стремится распространить по всему миру посредством видеоигр свою культуру.

В статье предполагается при помощи искусствоведческого инструментария определить и подтвердить связь искусства прошлого и современного видеоигрового дизайна персонажей на примере серии японских видеоигр Nioh, состоящей из двух частей. Формально-стилистический и сравнительный анализ при сопоставлении современного видеоигрового дизайна персонажей и произведений японского искусства, начиная с VIII–XII веков и заканчивая XIX веком, применяются с целью установить основные изобразительные источники мифологических существ в серии видеоигр Nioh. Системный подход используется для выявления общих связей между искусством прошлого и современной видеоигрой.

Перед тем, как перейти к основной части текста, хотелось бы произвести небольшой обзор векторов изучения видеоигр, которые представлены в современной науке. Видеоигра — произведение синтетическое и подразумевает широту возможных подходов. Например, исследователь видеоигр Л. Мойжес занимается изучением вопросов отражения религиозных мотивов в видеоиграх. Так, в своей

статье «Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в пост-секулярном мире» [8] он высказывает мысль о том, что разработчики фэнтези-игры Dragon Age: Inquisition смогли в полной мере раскрыть исторические религиозные смыслы, заложенные в классических элементах сюжета для игр жанра RPG. Такого же вектора исследования видеоигр придерживается и М. Подвальный при анализе религиозных культов вселенной первой части трилогии видеоигры «Ведьмак» [10]. Значителен пласт нарратологических исследований игровых медиа. Например, А.Д. Смольников рассматривает художественный прием «повествование через окружение» (environmental storytelling) в нарративах компьютерных игр [12]. Также можно обозначить исторический вектор изучения видеоигр. В 2021 году один из ведущих российских представителей направления game studies А. Ветушинский выпустил труд «Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре» [2], в котором рассуждает о таких глобальных вопросах, как «что такое видеоигры», «какое место они занимают в жизни человека», философски осмысляет этапы развития игровой индустрии.

Тема отражения мифа в виртуальных мирах видеоигр также весьма интенсивно разрабатывается в исследованиях, к примеру при изучении элементов архаического мифа в видеоиграх на примере образа священного жертвоприношения [3]. Концепция мифологического конструирования в серии видеоигр Assassin's Creed рассматривается в статье «Мифическое в виртуальных мирах видеоигр» [4], где авторы развивают теорию о том, что видеоигры конструируют собственные виртуальные миры, которые мифогенны по своей природе, а также способны выстраивать мифологический нарратив иначе, чем другие медиа.

Научный подход к гейм-дизайну был применен Н. Казаковой в диссертации «Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды)» [6]. Автор сконцентрировала внимание на изучении следующих важных вопросов: гейм-дизайн в контексте проектной культуры; теория игр и иные области прикладной математики в гейм-дизайне; жанровая принадлежность цифровых игр; проблемы классификации; художественная выразительность цифровой игровой среды; основные этапы художественного совершенствования цифровых игр на различных платформах; методологические принципы разработки дизайн-проекта цифровых

игр и др. Сборник эссе The Aesthetics of Videogames (2018) [19] посвящен философскому исследованию видеоигровой эстетики: в статьях затрагиваются разнообразные темы из области философии искусства и эстетики, видеоигры рассматриваются в качестве интерактивной формы искусства, а также поднимаются этические проблемы видеоигрового произведения.

Исходя из представленного обзора современных исследований, можно обозначить несколько подходов к изучению медиа видеоигр: культурологический, включающий и религиозные, и мифологические аспекты видеоигр; нарратологический, основанный на изучении нарративных элементов игры, языка повествования; геймдизайнерский, раскрывающий аспекты проектирования цифровых игр, правил работы; исторический, затрагивающий вопросы эволюции игры от появления первых физических игр до современных цифровых; философский, осмысляющий более глобальные и общие вопросы этической проблематики игр, их влияния на человека, а также встраивания игровых медиа в существующие системы культуры, искусства.

В рамках данной статьи хотелось бы обратить внимание на еще один вектор изучения видеоигр — искусствоведческий, позволяющий продемонстрировать взаимодействие игр и произведений изобразительного искусства, претворение разработчиками национального искусства и репрезентации его на мировом рынке в рамках популярных медиа. Российский исследователь видеоигр И. Югай указывала на то, что «виртуальную культуру следует понимать как часть общей культуры, проявление культурной деятельности в целом» [13, с. 1]. Исходя из данной позиции и применяя искусствоведческий подход, можно рассмотреть серию видеоигр Nioh в качестве одного из ярких представителей в видеоигровой индустрии, обладающих культурной значимостью.

М. Каманкина в своей статье об инди-играх пишет: «производство игры-блокбастера является дорогостоящим, оно должно окупаться и приносить прибыль, поэтому коммерческие игры создаются с учетом вкусов среднего игрока, с оглядкой на успешные прошлогодние проекты и с обязательного одобрения тех, кто финансирует игру» [7, с. 187]. Безусловно, с таким тезисом нельзя не согласиться, но ориентация в крупных студиях на финансовую успешность не исключает интерес разработчиков к культурологическому и историческому

аспекту проработки игры с целью создать серьезное произведение, обладающее культурной значимостью и представляющее культуру своей страны (в данном случае Японии) широкому кругу потребителей (к чему и стремится студия Team Ninja в двух частях игры Nioh). С целью популяризации и корректной репрезентации культуры Японии разработчики при проработке мира игры опираются на исторические изобразительные источники. В данном случае важно точно уловить соотношение между мифом, способами изображения мифических существ на протяжении истории развития искусства и возможностью перенесения образа в видеоигровой формат, ведь для видеоигры важен не только визуальный облик персонажа, но и тактика его поведения и коммуникации с другими персонажами и игроком. И часто разработчикам приходится домысливать, например, тактику боя мифического существа. Такой подход встречается и в Nioh, но при этом не наблюдается некорректная эксплуатация культурного наследия Японии и абсолютно вольная манера создания мифологических персонажей, всегда присутствует опора на устные, письменные и изобразительные источники. А в тех случаях, когда информации для создания образа недостаточно, используется метод художественной интерпретации имеющихся данных и отталкивание от других, более известных существ, схожих по классу.

Видеоигра Nioh: герои, структура

Действие двух частей видеоигры Nioh разворачивается в Японии в период сэнгоку (со второй половины XV до начала XVII века). Прототипом для главного героя первой части игры послужил английский мореплаватель Уильям Адамс, также известный под японским именем Миура Андзин, который в 1600 году в составе экспедиции Голландской Ост-Индской компании достиг берегов Японии. Японские власти не позволили Адамсу и его помощнику Яну Йостену ван Лоденштейну покинуть Японию, в результате моряки, выходцы из Европы, стали первыми самураями неазиатского происхождения. Вероятно, по причине того, что игра рассчитана на общемировую аудиторию, для первой части был выбран исторический случай с внедрением европейцев в закрытую культуру Японии. Уильям Адамс в игре имеет европейскую внешность, отличную от других персонажей-людей, но

при этом он демонстрируется в игре как уважаемый самурай, которому доверяют очищать японские земли от скверны. Поначалу может показаться странным, что главный герой-самурай — европеец, но как только этот факт получает исторический контекст, то диссонанс уходит и игровое повествование обретает смысл. Именно поэтому при разработке первой части важно было создать в игре прототип реальной исторической фигуры, в какой-то степени оправдать наличие персонажа-европейца, чтобы весь игровой процесс воспринимался корректно и логично.

Во второй части игры главным героем выступает уже японец, который является наполовину человеком, наполовину духом. Здесь можно проследить отсылку к японской манге GeGeGe no Kitarou, по которой в 1985 году была выпущена одноименная видеоигра. Главный герой манги и видеоигры — персонаж Китаро с кладбища, наполовину дух ёкай, в игре он сражается со злыми духами, используя свои магические способности. Так же и во второй части Nioh разработчики добавили к обычному набору для сражений (доспехи, холодное и огнестрельное оружие) сверхъестественные способности главного героя. Вероятно, таким способом создатели Nioh решили обратиться в игре не только к изобразительному и мифологическому наследию своей страны, но и к национальной современной культуре, а именно манге, аниме и золотому фонду японских видеоигр XX века.

Главные герои двух частей игры пребывают в фантастической Японии периода воюющих провинций, и поэтому им приходится сражаться не столько против бандитов, сколько против сверхъестественных существ, очищая японские земли от скверны. Обе части сделаны в классическом жанре Action RPG, и игровой процесс близок другой известной японской серии игр — Dark Souls. Бой в игре осуществляется различными типами оружия: японскими мечами, топорами и копьями, а также луком и фитильным ружьем Танэгасима⁽¹⁾, а во второй части добавляются сверхъестественные способности героя. За победу над врагами игрок получает опыт, который тратит на развитие умений персонажа и магии. Главная цель игрока — выполнять

(1) Танэгасима — старинное японское огнестрельное оружие. Вариант дульнозарядного ружья с фитильным замком.

сюжетные задания, которые заключаются в освобождении японских земель, захваченных и поглощенных демонами ёкаями.

Мифологических существ, встречающихся в игре, большое разнообразие — это демоны они, ёкаи. И в данной статье мы задаемся вопросом о том, как в игре воссозданы персонажи из мифологии, насколько они соответствуют народным поверьям, на какие изобразительные источники опирались художники и дизайнеры игры, чтобы поместить игрока в максимально достоверную мифологическую Японию.

В большинстве книг о синтоизме — традиционной религии Японии, основанной на древних анимистических верованиях, — сфера нижних рангов японских сверхъестественных существ по сравнению с духовными сущностями (богами) ками не рассматривается, так как относится авторами скорее к вопросу народных верований и суеверий. Но тут стоит отметить, что во многих случаях четкая граница между божествами ками и демонами, монстрами, привидениями, оборотнями размывается, поэтому исключать последних из синто будет не очень корректно. Итак, четкие критерии, условно, добра и зла, по которым можно было бы отличить несущих добро ками от причиняющих зло моно, ёкай или обакэ, сформулировать сложно. Абэ Кадзуэ, автор книги «Введение в демонологию», в попытках установить границу между ними выделяет следующий критерий, по которому можно осуществлять деление: почитаются ли сущности людьми, проводятся ли в их честь религиозные церемонии, соответственно, если цель церемонии — изгнать, то это относится к ёкаям, а если задобрить и выразить почтение, то это ками. В данном случае возникает сложность с тем, что одна и та же сущность в разные эпохи могла быть и ками, и ёкаем, переходить из разряда ёкая, обакэ, моно после совершения благостного деяния, условно, в разряд ками и наоборот [9, с. 404–405]. Но несмотря на такой нестабильный этический статус мифологических существ, имеются устоявшиеся формы, олицетворяющие либо добро, либо зло. И именно на подобного рода «стабильные» сущности опираются разработчики Nioh, чтобы избежать некорректной эксплуатации источников.

Игрок, находясь в классической видеоигре, не задается вопросом статуса персонажей, он априори будет воспринимать мифологических существ в игре либо врагами, если они проявляют агрессивное

поведение, либо союзниками. В Nioh в игровом процессе никак не обыгрывается амбивалентность сущностей, локации, в которых пребывает игрок, наполнены враждебными существами, олицетворяющими исключительно злые силы, что вплетено в игровой сюжет. Но в результате изучения игры был выявлен сюжетный момент, который содержал в себе проблематику неопределенности добрых и злых сил. Так, примерно в середине первой части игры доброму духу, который оказывал помощь главному герою, приходится добровольно жертвовать собой, он впитывает в себя скверну и превращается в злого ёкая, остановить его могут только игроки. Таким образом, разработчики создают сложную этическую ситуацию, когда дают игроку не просто очередного рядового врага или босса, в намерениях которых игрок и не думает сомневаться, а его бывшего помощника, пожертвовавшего собой ради спасения японских земель.

Образы мифологических существ в игре

В японской мифологии можно выделить три главных группы сверхъестественных существ: монстры — ёкай; оборотни — хэнгэ; привидения — юрэй. К категории ёкаев относятся японские черти, именуемые *они*, на них остановимся подробнее и обратимся уже к игре.

Ёкай они в игре

Как известно из сложившегося классического образа *они* в японской мифологии и изобразительных источниках, эти черти или демоны имеют довольно приметные бычьи рога на голове и острые клыки; они человекоподобного вида, на бедрах носят повязку из тигриной шкуры, обладают сверхъестественной силой и буйным характером. Образ *они* сложился не сразу, и изначально они не имели видимого облика. Самое раннее описание их облика можно найти в «Идзумо Фудоки»⁽²⁾, где есть упоминание о том, что одноглазое чудовище съело крестьянина. Классический облик японские демоны приобретают под

(2) Идзумо Фудоки — один из древнейших памятников японской письменности (VIII век), содержит описания провинций древней Японии.

влиянием китайской буддийской иконографии: как правило, изображаются с красной или синей кожей, вооруженными шипованной палицей — тецубо [9, с. 406–407].

В первой и во второй частях игры демоны выполняют роль рядовых врагов. Встречаются два типа, имеющих внешние различия: *yoki* и *one-eyed oni*. *Yoki* человекоподобный, он более чем в два раза больше главного героя. Можно проследить некие различия в образе демона в первой и второй частях. В первой части *они* имеет огненно-красную кожу, массивные рога и клыки, его лицо похоже на театральную маску демона, на спине и руках острые наросты. Вооружен демон японским мечом, а одет в остатки самурайских доспехов — свидетельство того, что в прошлом *yoki* был воином.

Облик *они* во второй части игры мало отличается, он также одет в лохмотья, бывшие доспехами, вооружен мечом, но кожа уже не имеет огненного оттенка, а лицо более спокойное за счет отсутствия сильно утрированных черт, например выпученных глаз. Дизайнеры игры, подобно японским художникам прошлого, экспериментируют с внешним обликом персонажей, добавляют новые детали, меняют мимику, возможно, чтобы найти для себя более удачный образ, а также для того, чтобы вторая часть игры имела визуальные отличия от первой с целью вызвать ощущение новизны.

Истоки первого варианта *yoki* прослеживаются в ранних изображениях. Так, например, в рукописи периода Хэйан⁽³⁾ *они* изображены со злостными гримасами, кожа одного из них ярко красная, он вооружен мечом и одет во что-то похожее на кофту с коротким рукавом и штаны.

Выдающиеся клыки можно обнаружить у *они* в одежде странника с вертикального свитка периода Эдо⁽⁴⁾, совпадает и цвет кожи, только в данном случае сложно говорить о массивном телосложении, как у игрового персонажа, так как *они* со свитка изображен довольно худым, скорее подобным размерам обычного человека.

Сравнить размеры демона и человека можно на свитке Сога Сёхаку 1764 года, где четко видно, что размеры *они* превышают человеческие не менее чем в два раза и гримаса совпадает с персонажем из игры,

(3) Период Хэйан — исторический период в Японии с 794 по 1185 год.

(4) Период Эдо — исторический период в Японии с 1603 по 1868 год.



Ил. 1. Слева: Yoki. Видеоигра Nioh 1. 2017. URL: <https://nioh.fandom.com/wiki/Yoki>
Справа: Yoki. Видеоигра Nioh 2. 2020. URL: <https://nioh2.wiki.fextralife.com/Yoki>



Ил. 2. Gaki Zoshi (Свиток голодных призраков). XII в. Горизонтальный свиток. Бумага, краска.
URL: <https://clck.ru/32A6aB>



Ил. 3. Они в одежде паломника. XVI–XIX вв.
Вертикальный свиток. Бумага, тушь, краска.
URL: <https://clck.ru/32A6d3>

только цвет кожи разнится: на свитке Сога Сёхаку демон изображен с синей кожей и одет он в классическую набедренную повязку из тигриной шкуры.

Более сдержанные образы *они*, как в случае дизайна персонажа из второй части, также можно найти. Например, художник XIX века Каванабэ Кёсай повторил изображение демона в одежде пилигрима со свитка периода Хэйан, но с менее выраженной гримасой и клыками — здесь можно говорить о трансформации выражения лица демона к более спокойному, что характерно и для игры.

Кано Хёгай на вертикальном свитке конца XIX века изобразил *они* уже абсолютно человекоподобным. Но кожа по-прежнему красная, хотя не яркого оттенка, а ближе к телесному, и размеры по-прежнему выдающиеся. Лицо у этого демона человеческое, со слегка напряженным выражением.

Таким образом, образ *они* уоки из игры базируется на известном мифологическом описании демона и обращается к сложившейся иконографии. Противоречий нет ни с описанием, ни с известными изображениями как раннего периода, VIII–XII веков, так и позднего, XIX века. Художниками игры были внесены в образ новые детали, например наросты на спине и руках и самурайские доспехи, что не вступает в конфликт со сложившимся классическим обликом, так как мифологические образы в любой исторический период подразумевают наличие вариаций.

Поведение данного врага в игре полностью соответствует его внешнему устрашающему облику и мифологическим описаниям. *Они* способен легко навредить и убить игрока, поэтому каждая встреча с ним отзывается в игроке внутренним напряжением и усилением внутренней концентрации, чтобы не пропустить удар и в конце концов не потерять весь накопленный прогресс. Поэтому можно сказать, что в игре воссоздан не только визуальный образ демона, но и способ взаимодействия между ним и человеком, который заключается в агрессивном поведении со стороны *они* и напряженном стиле боя со стороны игрока.

Второй тип *они* в игре — one-eyed Oni. Одноглазый *они* не является классическим обликом демона, на гравюрах такой образ не встречается, но фольклорное описание допускает разное количество рогов, глаз и пальцев. В бестиарии Nioh 2 указано, что уоки имеет два глаза,



Ил. 4. Слева: Саваки Сууси. Ёкай Ямаваро. Иллюстрированный свиток сотни демонов. 1737. Бумага, краска. URL: <https://clck.ru/32A6eS>
Справа: One-eyed Oni. Видеоигра Nioh 1. 2017. URL: <https://nioh.wiki.fextralife.com/One-Eyed+Oni>

потому что они изначально были людьми, а one-eyed oni олицетворяет или же происходит от горных духов, и, видимо, поэтому они вместо оружия бросаются в игрока огромными камнями. В японской мифологии встречаются ямаваро — одноглазые горные духи, но, согласно описаниям, ямаваро невысокого роста, с коротким торсом и длинными ногами, на голове у них растут длинные каштановые волосы.

Они из игры нельзя непосредственно причислить к духам ямаваро, так как он огромного роста, без волос, с одним рогом на голове. Однако истоки one-eyed oni все же прослеживаются в визуальном образе ямаваро, что, в свою очередь, подтверждает традиционность персонажа, созданного дизайнерами игры. В японской мифологии образы сверхъестественных существ видоизменялись — появлялись новые формы существ на основе уже имеющихся. Интересно то, как разработчики осмыслили образ одноглазого *они*, ведь для видеоигры важен не только внешний облик существа, но и техника его боя. Если *уоки* является бывшим самураем, то очевидно, что он вооружен саму-

райским мечом и использует во время боя рубяще-режущие удары, а так как одноглазый *они* не происходит от человека и является представителем горных существ, обладающих огромной силой, то было логично со стороны разработчиков игры вооружить его камнями, которыми демон с длинной дистанции бросается в игрока с целью расплющить главного героя и нанести ему урон.

Таким образом, игра демонстрирует уникальный образ *они*, который внешне абсолютно соответствует фольклорным описаниям демонов, но не совпадает с визуальным обликом, сложившимся в изобразительном искусстве.

Можно сделать первый вывод об историчности персонажей в серии видеоигр Nioh. Ёкаи *они* в двух частях серии выполнены согласно мифологическим описаниям и изобразительным источникам, художники и дизайнеры игры корректно вносят в образы свое художественное видение так, чтобы оно не противоречило традиционности. В целом разработчики придерживаются принципов изображения сверхъестественных существ, выработанных на протяжении всей истории развития японского искусства. Также отдельно стоит выделить разработанные в игре способы взаимодействия между игроками и врагами, которые близки к интерпретациям коммуникаций в источниках и воспроизводят мифологические сцены встречи ёкаев и людей.

Ёкай каппа в игре

Еще один тип японских чудищ, который можно встретить в игре, — это каппа (речное дитя). Данные ёкаи небольшого размера и представляют собой нечто среднее между лягушкой и черепахой. Описание каппы можно найти в повести японского писателя Рюноске Акутагавы «В стране водяных» (1927): «...голова каппы покрыта короткой шерстью, пальцы на руках и на ногах соединены плавательными перепонками. Рост каппы в среднем один метр... На макушке у каппы имеется углубление в форме овального блюдца... У каппы нет определенного цвета кожи. Он меняется в зависимости от окружения» [1, с. 3]. Согласно легендам, блюдце на голове каппы всегда должно быть наполнено водой, так как если вода выльется, он умрет. Вместо носа у него утиный клюв, а кожа, как у лягушки; иногда образ дополняется панцирем черепахи на спине. Каппа затягивает людей и лошадей под



Ил. 5. Слева: Торияма Сэкиэн. Ёкай Каппа. Иллюстрированный ночной парад 100 демонов. 1776. Бумага, тушь. URL: <https://clck.ru/32A6jA>
Справа: Каппа. Видеоигра Nioh 1. 2017. URL: <https://clck.ru/32A6g8>

воду, вытягивает внутренности у любителей плавать нагишом через соответствующее отверстие [14, с. 172–174].

Облик каппы в первой и во второй части Nioh не отличается. В игре мы можем встретить каппу в разных локациях, а не только у воды. У него есть панцирь, он маленького роста, кожа зеленая, как у лягушки, облик полностью соответствует мифологическим описаниям и известным изображениям на гравюрах и свитках, например на гравюре японского художника и графика XVIII века Торияма Сэкиэн [17, р. 16]. Но есть и отличие: у каппы в игре отсутствует выемка, заполненная водой, темечко ёкая без волос и блестит, как драгоценный камень. Такой отход от источника сделан не случайно. В игре каппа прячут в панцире сокровища, и они играют роль хранителей драгоценностей. Вероятно, драгоценное темечко является жизненным и определяющим элементом данного вида каппы, по аналогии с водой в традиционном варианте, которая выполняет роль жизненной силы ёкая. Также можно отметить еще один момент: каппу в игре мы часто встречаем в гор-

ных, катакомбных локациях, казалось бы, что ему там делать, если он водяное существо. Возможно, этот вопрос прояснит следующий факт: существует тип каппы, который в возрасте 2–3 лет забрался в горы, его называют сэко. И будет логичным предположить, что каппа в игре относится к разновидности сэко, а так как он обитает в горах, а не в воде, то его жизненная сила трансформировалась в горные породы, то есть драгоценные камни. Таким образом, разработчики в игре создали новый изобразительный тип ёкая, при этом не отходя от канонического, а только лишь трансформировав его под ареал обитания монстра и как бы домыслив возможную историю метаморфозы его облика.

В игре каппа не способен навредить игроку, но, убив его, игрок получит все его сокровища, среди которых можно найти и важное для сражений оружие, и броню. Поэтому, как только игрок замечает каппу, ёкай сразу начинает от него убегать, и догнать его не так уж легко. В связи с тем, что разработчики преобразовали классический облик каппы под образ горного каппы, изменилась и тактика взаимодействия с данным монстром. Он уже не может затянуть под воду, поэтому решает посостязаться с игроком в догонялки, ведь, по легендам, каппа всегда любил вызывать путников на состязание. Таким образом, разработчики в игре воспроизводят поведение и мотивацию ёкая, не отходя от источников, и дают игроку возможность побороться за сокровища, используя иногда не только силу и ловкость, но и хитрость, зажав монстра, например, в углу, из которого он не сможет выбраться. А как известно из легенд, каппу можно одолеть только хитростью, заставив его наклониться, чтобы вся его жизненная сила вылилась из темечка.

Если роль и функции *они* в игре четко ясны и, используя терминологию В.Я. Проппа [11], их можно назвать вредителями, то с каппой возникают трудности. С одной стороны, каппу можно назвать и соперником, так как он предлагает игроку побороться за сокровища, с другой стороны, он и вредитель, так как скрывает от игрока необходимые ему ресурсы в прохождении игры. Таким образом, он объединяет в себе две функции, но с большим уклоном в соперничество. Если отталкиваться от описаний каппы в легендах, то он является скорее вредителем, так как этот ёкай убивает всех, кто попадает к нему в воду, но при этом в нем присутствует дух соперничества, на котором и сделали акцент разработчики Nioh.

Ёкай кама-итати в игре

Демона-ёкая кама-итати можно встретить только во второй части серии игр Nioh. Созданный в игре образ этого персонажа полностью соответствует описанию в японском фольклоре внешнего вида ёкая и его действий. В наиболее распространенных легендах кама-итати — это три ласки с острыми когтями, они кружатся в вихре и нападают на человека, оставляя глубокие порезы на ногах [16, р. 50–51]. Художник Торияма Сэкиэн в XVIII веке предположительно первым описал и изобразил кама-итати в образе ласки в своей книге «Иллюстрированный ночной парад 100 демонов», утвердив визуальный образ ёкая [17, р. 20].

Также более детально образ данного ёкая можно увидеть на иллюстрации художника XIX века Масасуми Рюкансая. Сравнивая иллюстрации живописцев с обликом персонажа из игры, можно сделать вывод о том, что художники игры опирались на первые иллюстративные источники, а также смогли воспроизвести не просто внешний вид ёкая, но и технику его борьбы, описание которой встречается в легендах.

Серия видеоигр Nioh оживляет миф, иллюстрацию, максимально опираясь на источники, дает возможность взаимодействовать с мифологическими персонажами. Nioh не просто виртуализация или оцифровка произведений прошлого, это новое произведение со своей спецификой, со своим художественным языком, произведение современной культуры, которое осмысляет, интерпретирует наследие и позволяет с помощью видеоигровых инструментов не только созерцать древних японских демонов, но и сразиться с ними.

В XVIII веке Торияма Сэкиэн создал книгу «Иллюстрированный ночной парад 100 демонов», в которой стремился собрать иллюстрации всех японских мифологических демонов [15, р. 30]. В XXI веке такую попытку предприняли разработчики Nioh, проиллюстрировав в своей видеоигре большую часть ёкаев, хэнгэ, юрэй, и вполне обоснованно будет назвать Nioh «Иллюстрированным ночным парадом 100 демонов» XXI века и рассматривать игру в качестве современного каталога японской демонологии.



Ил. 6. Слева: Торияма Сэкиэн. Ёкай Кама-итати. Иллюстрированный ночной парад 100 демонов. 1776. Бумага, тушь. URL: <https://clck.ru/32A6jq>
Справа: Кама-итати. Видеоигра Nioh 2. 2020. URL: <https://clck.ru/32A6kX>

Заключение

А. Деникин отмечал, что «одна из ключевых особенностей современной культуры — смешение ценностных ориентиров, идеалов „высокого“ и „низкого“, возвышенного и бытового, искусства и зрелища, серьезного и развлекательного» [5]. Соответственно, такие характеристики отличают и видеоигры как произведения современной культуры.

Видеоигра как форма современной популярной культуры является отличным форматом передачи и реконструкции прошлого и новой траекторией развития цифровизации истории и искусства, так как игра позволяет погрузиться непосредственно в реконструкцию места, событий из истории или мифологии и дает возможность изучить их в объемном пространстве.

Инкорпорирование видеоигр в общее медийное пространство — необходимый этап развития игровой индустрии, ее взросления. Любые медиа, чтобы развиваться дальше, на определенном этапе

преодолевают свои границы и спецификацию, концентрацию на технических достижениях и выработке внутримедийных принципов работы, и начинают взаимодействовать с другими медиа, осваивая их принципы и эволюционируя. Так и Nioh развивает художественный язык японской мифологии в видеоигровом формате.

Включение видеоигр в общекультурный контекст — важная часть современной культурной и исследовательской жизни. Исследования в области видеоигровых медиа затрагивают многие значимые вопросы современной культуры, а также существенно расширяют исследовательскую базу данных гуманитарных наук. Очевиден и обратный эффект — актуализация и влияние научных достижений на развитие игровой индустрии, внимание к эстетическим аспектам этих медиа и возникновение все больше культурно значимых видеоигр.

Список литературы:

- 1 Акутагава, Рюноске. В стране водяных. URL: <http://lib.ru/INOFANT/RUNOSKE/waterman.txt> (дата обращения 25.05.2021).
- 2 Ветушинский А.С. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М.: Бомбора, 2021. 272 с.
- 3 Галанина Е.В., Батулин Д.А. Мифологический образ священного жертвоприношения в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018. № 31. С. 21–34.
- 4 Галанина Е.В., Салин А.С. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр // Философия и культура. 2017. № 9. С. 76–88.
- 5 Деникин А.А. Видеоигры — это искусство? К истории самого массового спора в Сети // Художественная культура. 2017. № 1 (19). URL: <http://artculturestudies.sias.ru/2017-1-19/yazyki/5221.html> (дата обращения 07.11.2021).
- 6 Казакова Н.Ю. Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой среды): Дис. на соиск. ... док. иск-ния: 17.00.06. М., 2017. 497 с. URL: <https://kosygin-rgu.ru/aspirantura/files/defence/KazakovaNU/Казакова%20Н.%20Ю.%20Диссертация.pdf> (дата обращения 10.11.2021).
- 7 Каманкина М.В. Инди-игры: творчество студии Tale of Tales // Художественная культура. 2018. № 3. С. 184–231.
- 8 Мойжес Л. Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в постсекулярном мире // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 41–68.
- 9 Накорчевский А.А. Синто. 2-е изд. СПб.: Азбука-классика; Петербургское востоковедение, 2003. 448 с.
- 10 Подвальный М. Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 173–190.
- 11 Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. М.: Колибри, 2021. 640 с.
- 12 Смольников А.Д. Повествование через окружение: о художественных приемах в нарративах компьютерных игр // Гуманитарная информатика. 2017. № 12. С. 69–76.
- 13 Югай И.И. Видеоигра как форма современной популярной культуры // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2007. Т. 14. № 37. С. 367–372. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-vid-hudozhestvennoy-praktiki> (дата обращения 08.11.2021).
- 14 Японская мифология. Энциклопедия / Сост., общ. ред. Н. Ильиной и О. Юрьевой. М.: Мидгард, Эксмо, 2007. 464 с.
- 15 Foster M.D. Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai. Berkeley: University of California Press, 2009. 312 p.
- 16 Meyer M. The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai. 2012. 224 p.
- 17 Sekien, Toriyama. Japandemonium Illustrated: The Yokai Encyclopedias of Toriyama Sekien. New York: Courier Dover Publications. 2017. 336 p.
- 18 Story of Non-Humans Hyakki Yagyo Emaki (Night Parade of One Hundred Demons) // Hyogo Prefectural Museum of History. URL: https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/digital-exhibitions/ebanashi/ka0014_en.html (дата обращения 25.05.2021).
- 19 The Aesthetics of Videogames / Ed. by J. Robson, G. Tavinor. New York: Routledge, 2018. 236 p.

References:

- 1 Akutagava, Ryunoske. *V strane vodyanyh* [In the Land of the Water]. Available at: <http://lib.ru/INOFAnt/RUNOSKE/waterman.txt> (accessed 25.05.2021). (In Russian)
- 2 Vetushinskij A.S. *Igrodom. CHto nuzhno znat' o videoigrah i igrovoj kul'ture* [Igrodom. What You Need to Know About Video Games and Gaming Culture]. Moscow, Bombora Publ., 2021. 272 p. (In Russian)
- 3 Galanina E.V., Baturin D.A. Mifologicheskij obraz svyashchennogo zhertvoprinosheniya v videoigrah [The Mythological Image of the Sacred Sacrifice in Video Games]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*, 2018, no. 31, pp. 21–34. (In Russian)
- 4 Galanina E.V., Salin A.S. Mificheskoe v virtual'nyh mirah videoigr [The Mythical in the Virtual Worlds of Video Games]. *Filosofiya i kul'tura*, 2017, no. 9, pp. 76–88. (In Russian)
- 5 Denikin A.A. Videoigry – eto iskusstvo? K istorii samogo massovogo spora v Seti [Are Video Games an Art? To the History of the Most Popular Sport on the Web]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2017, no. 1 (19). Available at: <http://artculturestudies.sias.ru/2017-1-19/yazyki/5221.html> (accessed 07.11.2021). (In Russian)
- 6 Kazakova N.Yu. *Gejm-dizajn (hudozhestvenno-proektnyj podhod k sozdaniyu cifrovoj sredy)* [Game Design (An Artistic and Design Approach to Creating a Digital Environment)]. Thesis for the Degree of D. Sc. (in Art History): 17.00.06. Moscow, 2017. 497 p. Available at: <https://clck.ru/UcA6g> (accessed 10.11.2021). (In Russian)
- 7 Kamankina M.V. Indi-igry: tvorchestvo studii Tale of Tales [Indie Games: Creativity of the Tale of Tales Studio]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2018, no. 3, pp. 184–231. (In Russian)
- 8 Mojzhes L. Dragon Age: Inquisition: hristianskoe vyskazyvanie v postsekulyarnom mire [Dragon Age: Inquisition: Christian Utterance in the Post-Secular World]. *Gosudarstvo, religiya, cerkov' v Rossii i za rubezhom*, 2019, no. 3, pp. 41–68. (In Russian)
- 9 Nakorchevskij A.A. *Sinto* [Shinto]. 2nd ed. St. Petersburg, Azbuka-klassika, Peterburgskoe Vostokovedenie Publ., 2003. 448 p. (In Russian)
- 10 Podval'nyj M. Religioznye kul'ty v fikcional'noj vselennoj RPG "Ved'mak" [Religious Cults in the Fictional Universe of the Witcher RPG]. *Gosudarstvo, religiya, cerkov' v Rossii i za rubezhom*, 2019, no. 3, pp. 173–190. (In Russian)
- 11 Propp V.Ya. *Morfologiya volshebnoj skazki. Istoricheskie korni volshebnoj skazki* [Morphology of a Fairy Tale. The Historical Roots of the Fairy Tale]. Moscow, KoLibri Publ., 2021. 640 p. (In Russian)
- 12 Smol'nikov A.D. Povestvovanie cherez okruzhenie: o hudozhestvennyh priemah v narrativah komp'yuternyh igr [Narration Through the Environment: About Artistic Techniques in the Narratives of Computer Games]. *Gumanitarnaya informatika*, 2017, no. 12, pp. 69–76. (In Russian)
- 13 Yugaj I.I. Videoigra kak forma sovremennoj populyarnoj kul'tury [Video Game as a Form of Modern Popular Culture]. *Izvestiya Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A.I. Gercena*, 2007, vol. 14, no. 37, pp. 367–372. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-vid-hudozhestvennoy-praktiki> (accessed 08.11.2021). (In Russian)
- 14 *Yaponskaya mifologiya: Enciklopediya* [Japanese Mythology: An Encyclopedia], comp., ed. N. Iljina, O. Yurjeva. Moscow, Midgard, Eksmo Publ., 2007. 464 p. (In Russian)
- 15 Foster M.D. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. Berkeley, University of California Press, 2009. 312 p.
- 16 Meyer M. *The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai*. 2012. 224 p.
- 17 Sekien, Toriyama. *Japandemonium Illustrated: The Yokai Encyclopedias of Toriyama Sekien*. New York, Courier Dover Publications. 2017. 336 p.
- 18 Story of Non-humans Hyakki Yagyo Emaki (Night Parade of One Hundred Demons). *Hyogo Prefectural Museum of History*. Available at: https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/digital-exhibitions/ebanashi/ka0014_en.html (accessed 25.05.2021).
- 19 *The Aesthetics of Videogames*, ed. J. Robson, G. Tavinor. New York, Routledge, 2018. 236 p.