

**Особенности создания образа воительницы в видеоиграх на примере Лары Крофт (Tomb Raider: Underworld (2008), Tomb Rider, 2013) и Сенуа (Hellblade: Senua's Sacrifice)**

**Научный руководитель – Слободская Анастасия Валерьевна**

*Матюшенко Ульяна Анатольевна*

*Студент (магистр)*

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Философский факультет, Томск, Россия

*E-mail: masterwhisper@yandex.ru*

Архетип девы-воительницы все шире используется в игровой индустрии, поскольку отвечает современным культурным тенденциям. С течением времени этот архетип различным образом переосмыслился в играх, но он по-прежнему не имеет систематизации и четких критериев.

Цель исследования - проанализировать особенности, на которых строится архетип воительницы из видеоигр на примере образов Лары Крофт и Сенуа.

Данное исследование актуально, поскольку образ воительницы продолжает фигурировать во многих современных играх, но он имеет ряд существенных отличий от аналогичного образа в литературе и кино. Эти отличия основаны на вовлеченности игрока в игровой процесс, а также на механических элементах, раскрывающих нарратив.

В своем труде Anne Gjelsvik [2] указывает, какими критериями обладают «сильные» женщины в видеоиграх:

- 1) экспансия и агрессия, использование насильственных методов;
- 2) защита своего пространства;
- 3) самостоятельный поиск и достижение цели.

Как можно увидеть, образ воительницы по аналогии соотносится с образом архетипичного героя-воина, путь которого описал Дж. Кемпбелл в «Тысячеликом герое» [1]. Следовательно, мы можем говорить, что воительница также проходит этапы пути героя, а именно зов к странствиям, инициацию и возвращение.

Лара Крофт из игры 2008 года «Tomb Raider: Underworld» - яркий пример девы-воительницы. В этой части игры героиня отправляется в загробный мир, чтобы достичь своей цели. Несмотря на видимую сложность миссии, геймплей не меняется: нет физических проявлений усталости или болезненных ощущений героини, она не демонстрирует страх или нерешительность. Таким образом, игрок уверен в силах Лары Крофт, и в данном случае именно героиня игры ведет игрока по локации, а не наоборот. Также Лара Крофт является инициатором сражений и самостоятельно идет на риск, а не является жертвой нападений. Она хорошо вооружена, оружие не ломается, его невозможно потерять. Всеми боевыми умениями героиня владеет изначально, ее не нужно им обучать. Эти приемы не реалистичны, но создают классический архетипичный образ непобедимой девы-воительницы. Игрок чувствует себя уверенным, когда взаимодействует с миром игры через сильную героиню. Также в этой части героиня полноценно проходит путь героя по Дж. Кемпбеллу, преодолев все пороги и вернувшись в изначальную точку с положенной наградой.

Лара Крофт радикально изменилась в игре 2013 года, когда разработчики ввели реалистичные элементы геймплея. Теперь оружие и навыки Лары Крофт необходимо собирать самостоятельно. Ирок буквально обучал героиню выживанию. Помимо этого, Лара Крофт не самостоятельно шла навстречу опасности, а, зачастую, попадала в нее случайно, когда двигалась к своей цели - это прием сюжетного скачка, который буквально забрасывает героиню в череду испытаний. Кроме того, были введены аудио-визуальные эффекты, демонстрирующие усталость, страх и чувство боли: на Ларе Крофт появлялись ранения, она пугалась различных ситуаций, она быстро уставала, мерзла, промокала. Таким образом, игрок уже не чувствовал уверенность во «всемогуществе» героини, а осознавал, что успех ее действий полностью лежит на его тактике. Такой образ нельзя назвать полноценной воительницей; новая Лара Крофт находится на стыке с архетипом девы в беде. Героиня не проходит полноценный путь героя Дж. Кемпбелла, поскольку цель героини меняется на протяжении игры и смещается на спасение персонажа: игрок является «спасителем» девы в беде.

Противоположная ситуация складывается с героиней Сенау из игры Hellblade: Senua's Sacrifice. Введены геймплейные элементы реализма, какие присутствуют и в игре о Ларе Крофт 2013 года, а именно страх, видимые проявления ранений, усталость. Но есть и ряд отличий, которые при этих проявлениях не делают Сенау девой в беде: ее не нужно обучать, она в совершенстве владеет оружием и техникой боя, что делает игрока уверенным в своих силах; она самостоятельно идет на риск, преследуя одну конкретную цель. Как и Лара Крофт в игре 2008 года, Сенау отправляется в загробный мир и является инициатором внутриигровых событий. Изменения происходят на нарративном уровне: через страдания и диалог с самой собой героиня становится сильнее и преисполняется решимости идти дальше. Поэтому Сенау можно отнести к архетипу воительницы, а не девы в беде - игрок не спасает ее, а следует за ней по сюжету.

На основании проведенного исследования, мы можем предложить следующие особенности, на которых базируется архетип видеоигровой воительницы:

- 1) Цель полностью осознается игроком и весь сюжет направлен на ее достижение, а не на спасение героини.
- 2) Сюжет о воительнице базируется на пути героя по Дж. Кемпеллу, поскольку воительница является прямым отражением классического героя-воина.
- 3) Геймплей воительницы требует минимального обучения со стороны игрока: эта героиня по умолчанию обладает необходимыми для достижения цели умениями.

### Источники и литература

- 1) 1. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой // пер. А. П. Хомик // Рефл-бук. Ваклер. АСТ, 1997. 230 с.
- 2) 2. Anne Gjelsvik. Femme Fatalities: Representations of Strong Women in the Media // Coronet Books Incorporated, 2004. 233 p.