

Христианская символика как один из структурообразующих элементов игровой визуализации (на примере Persona 5 от студии Atlus)

Научный руководитель – Гусев Евгений Иванович

Коваленко Дмитрий Геннадьевич

Студент (бакалавр)

Смоленский государственный университет, Смоленск, Россия

E-mail: houlyowly@gmail.com

Парадоксально, но христианские концепты, восходящие к Данте и средневековым схоластам, стремившимся структурировать хаос мира и свести его к простым числовым характеристикам, нашли необычное применение в современной массовой культуре постмодерна [3]. В теоретической части исследования на примере видеоигры Persona 5 от студии Atlus будет предпринята попытка систематизировать основные функции христианской символики семи смертных грехов и актуализировать некоторые сферы ее применения — в частности, в дискурсе игровой визуализации; в практической части мы рассмотрим, как именно разработчики видеоигры используют христианскую символику семи смертных грехов для структуризации фабулы и придания произведению необходимых им смысловых значений.

Автор исследования констатирует следующие три функции христианской символики семи смертных грехов в дискурсе игровой визуализации в видеоигре Persona 5 от студии Atlus:

1) **структурообразующая.** Христианская символика, привязанная к числовому коду, способствует лучшему пониманию сюжета/персонажей, позволяет поделить повествование на равнозначные смысловые сегменты, либо наделить образы определенными характерными качествами, что упрощает создание запоминающихся героев.

2) **дидактическая.** Многие элементы христианской символики (семь смертных грехов, круги ада по Данте, семь заповедей) выполняют воспитательно-назидательную функцию, придают повествованию оттенок притчи, поднимают вопросы более глобального, мировоззренческого уровня (проблемы морали, добра и зла, достоинств и недостатков человека) [2].

3) **опознавательная-знаковая.** Наиболее значимые и узнаваемые культурные элементы христианской символики непроизвольно считываются европейской публикой, что позволяет зрителю лучше понять ход действия и облегчить создание узнаваемых образов [1].

В качестве предмета исследования автором репрезентирован один из наиболее узнаваемых христианских символов — семь смертных грехов. Он уже давно стал составным элементом европейской культуры, однако в последнее время, как ни парадоксально, он нашел применение и в восточных культурных кодах, в частности в видеоиграх, а также в манге и анимэ. Семь смертных грехов выступают здесь как антагонистами (анимэ «Стальной Алхимик», «С нуля: Пособие по выживанию в альтернативном мире»), так и протагонистами (одноименное анимэ «Семь смертных грехов»).

Одним из ярких примеров сюжетного структурообразования является видеоигра Persona 5 от студии Atlus. В ней каст персонажей систематизируется другим ярким культурным элементом (карты Таро), тогда как семь смертных грехов формируют сюжет.

Использование подобной символики обусловлено рядом факторов. Первым из них является необычность данного явления для восточной аудитории — понятие «греха» в его христианской ипостаси чуждо для человека дальневосточной культуры, что превращает

христианский концепт в экзотический, а потому интригующий. Вторым фактором является тематика серии видеоигр, ее схожесть с притчей. Виртуальная реальность в данном случае актуализирует основные гештальты общества постмодерна (безразличие, массовизация, власть информации) наравне с вопросами более личными, непосредственно индивидуальными (дуальная природа сознания, борьба Ид и Эго, маски как символ социальной роли). Семь смертных грехов как никогда лучше подходят для раскрытия фабулы и при этом помогают создать характерных персонажей-антагонистов, которых главные герои пытаются «исправить», меняя их подсознание.

Аллюзия на концепт семи смертных грехов может быть констатирована при анализе героев-антагонистов видеоигры Persona 5 от студии Atlus.

Первым игровым боссом, олицетворением **Похоти**, является Сугуру Камосида, учитель в академии Сюдзин. Он обладает большим влиянием за счет заслуг во внеучебной деятельности — благодаря ему волейбольная команда академии занимает призовые места в крупных соревнованиях. Однако Камосида злоупотребляет своей властью, применяя насилие к игрокам сборной на тренировках и, в большей степени, к женской ее половине, чем доводит одну из них до попытки самоубийства. Воплощением **Гордыни** в видеоигре являются сразу два персонажа. Первый из них — Ичирюсаи Мадарамэ: играя роль «бедного художника» на публике, он на деле присваивает себе идеи учеников, угрожая лишить их будущего в случае отказа, продает реплики их картин и выставляет их в музеях, выдавая за собственное творчество. Второй — депутат (и кандидат в президенты) Масаёши готовый подкупать и убивать ради власти — при этом воспринимая себя как спасителя страны, единственного верного лидера. Лидер криминальной организации Джуныя Канэсиро символизирует **Чревоугодие** — вся его жизнь направлена на получение денег любыми путями и в любых количествах, с целью утолить свои потребности в роскоши и признании. Окружающих он воспринимает лишь как очередной объект для заработка денег, что во многом выражается в образах его подсознания (люди как банкоматы, свиньи-копилки). Ученая Вакаба Иссики, точнее говоря, ее образ в подсознании одного из главных героев, выступает в роли **Гнева**. Ее собственная дочь корит себя за смерть матери ввиду несчастного случая, из-за чего образ Вакаба в подсознании девочки принимает образ разрушительного Сфинкса, крушащего все на своем пути. Директор сети общественного питания Кумиказу Окумура является воплощением **Алчности** — властный тиран, он не считается с мнением собственной дочери и потребностями работников, жертвуя всем ради прибыли и влияния. Прокурор Саэ Нидзима символизирует **Зависть**. Ради продвижения по службе, которое, по ее мнению, женщинам удастся куда сложнее, она готова на все, в том числе на подлог и фабрикации улик. Зал суда для нее превращается в казино с «подкрученными» автоматами, в котором у обвиняемого нет шанса спастись. Наконец, финальный босс игры, он же грех **Лени/Уныния**, олицетворяет собой все человечество, пребывающее в комфорте забвения: сознательно заключив себя в клетку, оно предпочитает быть ведомым, занимает пассивную позицию, отказываясь делать самостоятельный выбор, находит смысл существования в бессмысленном следовании информационным потокам [1].

В качестве вывода отметим, что использование концепта семи смертных грехов в игровой визуализации (и, в частности, в восточной игровой индустрии) небеспричинно. С одной стороны, данный концепт упрощает следование сюжету, оправдывает применение элементов гиперболы, а порой и гротеска, подчеркивает дидактические смыслы в повествовании. С другой, данный элемент привлекает внимание восточной аудитории, являясь необычным, новым. В понимании японского зрителя слово грех ([U+7F6A], tsumi) описывает исключительно противоправные действия, такие как убийство или кража — в данном же случае игра заставляет аудиторию задуматься об ином аспекте греховности, об античе-

ловеческом поведении, которое в той или иной мере, как констатирует компаративистика, свойственно людям разных культур [8].

Источники и литература

- 1) Антонов Д.И., Майзульс М.Р. Демоны и грешники в древнерусской иконографии: Семиотика образа. М., Издательство «Индрик», 2011. 656 с.
- 2) Гуревич, А. Я. Культура и общество средневековой Европы глазами современников. М., Искусство, 1989. 366 с.
- 3) Доброхотов, А. Л. Данте Алигьери. Москва., Мысль, 1990. 208 с.
- 4) Пильгун А. В. "Вселенная средневековья. Космос, звезды, планеты и подлунный мир в иллюстрациях из западноевропейских рукописей VIII—XVI вв." М., Гамма-пресс. 2012. 488 с.
- 5) Пильгун А. В. "Потусторонний мир Средневековья. Рай, чистилище, ад и их персонажи в визионерских текстах и миниатюрах из западноевропейских рукописей IX-XV веков" М., Гамма-пресс. 2019. 468 с.
- 6) Persona 5: Main Page: <https://atlus.com/persona5/home.html> (дата обращения 2.03.21)
- 7) Raymond Angelo Belliotti. Dante's Deadly Sins: Moral Philosophy in Hell. Wiley-Blackwell, 2001. 224 p.
- 8) Why are the seven deadly sins used so often in anime?: <https://anime.stackexchange.com/questions/5217/why-are-the-seven-deadly-sins-used-so-often-in-anime> (дата обращения 2.03.21)