

- ¹² *Żórawska-Witkowska A.* People, Nation and Fatherland in Three Operas: “Cud mnie-many, czyli Krakowiaczy i Górale” (1794), “Jadwiga, królowa polska” (1814), “Król Łokietek, albo Wiśliczanki” (1818) // Nation and/or Homeland. Identity in 19th Century Musica and Literature Between Central and Mediterranean Europe / ed. I. Cavallini. Milano; Udine, 2012. P. 41–59.
- ¹³ В музыкальной теории XXI в. термины «гомфонный» и «гомфонический» используются на равных правах. Кроме того, в некоторых музыковедческих работах отмечается, что термин «гомфонный» или «гомфонно-гармонический» является устаревшим, либо применяется в историческом контексте к музыке Средних веков. См. подробнее: *Холопов Ю.Н.* Гомофония // Музыкальная энциклопедия / под ред. Ю.В. Келдыша. М., 1973. Т. 1. С. 1048–1055; *Он же.* Введение в музыкальную форму. М., 2006. 432 с.; *Должанский А.Н.* Краткий музыкальный словарь. Санкт-Петербург, 2007. С. 48, 61.
- ¹⁴ *Мачеевска Е.С.* Из истории польской музыкальной фольклористики: от истоков до первой трети XIX века // Opera musicologica. 2017. № 1 (31). С. 60.
- ¹⁵ *Dmuszewski L.A.* Wiersz na cześć Kurpińskiego // Tygodnik Polski i Zagraniczny. 1818. N 31. S. 417–418.

DOI: 10.31168/2619-0869.2022.1.03

«Храбрые мужчины, женщины и медведи»: образ восточного славянства в фэнтези-сеттинге мейнстримных видеоигр

Евгений Андреевич Колосков

Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, Российская Федерация;
e-mail: eakoloskov@gmail.com

Ключевые слова: видеоигры, фэнтези, образ другого, историческая память, Восточная Европа, славянство

“Brave men, women and bears”: an image of the East Slavs in the fantasy setting of mainstream video games

Evgenii A. Koloskov

Saint Petersburg University,
Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: eakoloskov@gmail.com

Keywords: video games, fantasy, image of Other, historical memory, Eastern Europe, slavicity

В рамках нашего исследования мы проанализировали образ восточного славянства на примере наиболее коммерчески успешной видеоигры фэнтези-сеттинга, то есть игры, чей внутренний сюжет использует исторические сюжеты и образы в полностью вымышленном нарративе. Учитывая обилие игр жанра и необходимость сокращения материала в рамках статьи, мы ограничимся разбором игры *Total War: Warhammer III* — наиболее успешной из недавно вышедших игр. Данная игра связана с средневековым сеттингом, что отражает классическое представление о фэнтези с характерным для него концептом «магии и меча». Учитывая очевидное, пусть и не всегда осознанное, стремление представить воображаемый мир (или, иначе, игровую вселенную) в виде отражения реального исторического прошлого, наш поиск образов восточного славянства и в целом Восточной Европы в данном жанре видеоигр представляется вполне обоснованным. При значимости России и Восточной Европы для современной создателям видеоигр политической реальности, необходимость включения возможности играть за представителей данной страны и региона или их армии очевидна современным разработчикам компьютерных игр.

Помимо упомянутой видеоигры источником нашего исследования будут выступать дополнительные материалы, используемые для наполнения соответствующей игровой вселенной, а именно художественная и игровая литература (правила настольных игр), концепт-арты и работы профессиональных художников.

Игра, которую мы рассмотрим, — *Total War: Warhammer III* (2022 г.) — является продолжением серии игр британской студии *Creative Assembly* в сеттинге популярной британской же игровой вселенной *Warhammer (Fantasy Battles)*, начавшей свою историю в качестве настольной игры в 1983 г. Данная игра является третьей в серии и вводит в игру четыре новые фракции, связанные с Царством Хаоса — олицетворением зла и возможностей данного сеттинга. Помимо демонов Хаоса и гигантов-людоедов игрок выбирает возможность играть за одну из двух фракций людей, представленных в качестве защитников мира от зла: Кислев (англ. *Kislev*) и

Великий Китай (англ. *Grand Cathay*). Первая фракция, очевидно, считается как Россия — Восточная Европа эпохи XVI—XVII вв., вторая — как средневековый Китай. Отметим, что предыдущие серии игры уже ввели фракции, ассоциируемые со Священной Римской империей эпохи Ренессанса (англ. *Empire*), Британией и Францией в стиле артурианского цикла (англ. *Brettonnia*), Скандинавией эпохи викингов (англ. *Norska*) и абсолютным злом без внятной временной привязки (англ. *Chaos Warriors*).

Отметим, что описание Кислева в сеттинге *Warhammer (Fantasy Battles)* не было создано исключительно для видеоигры и имеет весьма давнюю историю. «Крылатые всадники Кислева» (англ. *Kislev Winged Lancers*)¹ и «унгольские конные лучники» появляются в составе войск уже упомянутой Империи (англ. *Empire*) в 1993 г.², а в дальнейшем получают собственные «книги правил» — брошюру с историей и игровыми нормативами — как для серии тактических настольных (позволяет собрать армию Кислева)³, так и для ролевых игр (позволяет создать персонажа-кислевита)⁴, а также посвященные Кислеву литературные сочинения⁵. В компьютерной игре Кислев описывается следующим образом: «Не получающие благодарности за свою бесконечную задачу быть оплотом против Хаоса, дабы защитить Королевство Людей, храбрые мужчины, женщины и медведи Кислева полны решимости не допустить, чтобы их родина была осквернена. От самого скромного фермера до самого могучего наездника на медведях, от снежных барсов, бродящих по пустошам, к живому воплощению самой земли и бога народа — все они готовы сражаться за каждый дюйм территории и никогда не позволят Хаосу пройти. Если они падут — все остальные будут сокрушены вслед за ними»⁶. Царица Катарина (англ. *Tzarina Katarin*), дочь царя Бориса (англ. *Tzar Boris Bokha*), известного также как «Красный царь» (англ. *the Red Tzar*) или патриарх Косталтын (англ. *Kostaltyn, Supreme Patriarch of the Cult of Ursun, Leader of the Great Orthodoxy*), персонаж, специально созданный для игры⁷ и явно вдохновленный образом Григория Распутина⁸, вместе с боярами (англ. *Boyars*), атаманами (англ. *Atamans*), патриархами (англ. *Patriarchs*)

и ледяными ведьмами (англ. *Ice Witches*) верхом на медведях (англ. *War Bear*) ведут в бой коссаров (англ. *Kossars*), стрельцов (англ. *Streltsi*), коссовитских дервишей (англ. *Kossovite Dervishes*) и крылатых всадников (англ. *Winged Lancers*)⁹. Подобное сочетание прекрасно выглядит в ярком и насыщенном мире фэнтези-сеттинга и является визитной карточкой *Total War: Warhammer III*, присутствуя в ролике, анонсирующем игру¹⁰.

Интересно, что в компьютерной версии игры разработчики отошли от существовавшего в настольной версии внутреннего деления фракции на «унголов» (англ. *Ungols*)¹¹ — более ассоциируемых с татарскими народами, и «господарей» (англ. *Gospodars*) — пришедший с востока европеоидный народ, поработивший унголов и основавший Кислев¹². Вместо этого деление фракции прошло по линии двух основных персонажей: царица Катарина и Ледяной двор противопоставлены патриарху Косталтыну и Великой Ортодоксии. Возможен и гендерный конфликт: на данный момент не очевидно присутствие в игровой вселенной женщин — «патриархов» Великой Ортодоксии и некоего мужского аналога ледяных ведьм. Также отметим, что в компьютерной версии поменялся в значительной степени визуальный образ войск Кислева за счет более очевидной «русификации»: ледяные ведьмы носят кокошники, коссары ориентализировались и перестали походить на массовку фильма «Огнем и мечом» 1999 г., как они были представлены в книгах правил настольных игр и более ранних игр¹³.

В целом, рассуждая об игре *Total War: Warhammer III*, мы можем говорить о медиевализации медиевализма: образы и нарративы XX в., апеллирующие к средневековью и раннему новому времени, помещаются в фэнтези-сеттинг, использующий медиевализм. Кавалерия на медведях, феминистическая царица Катарина, феминистический дискурс в патриархальных странах, холодные северные красавицы (ведьмы), мистические старцы, бескрайняя ледяная пустыня, пожирающая армии захватчиков, героическая оборона против несокрушимого противника — все это вполне понятные отсылки к образу России и Восточной Европы в мас-

совой культуре XX в. Отметим, что это характерно и для других игр данного сеттинга: достаточно вспомнить команду «Динамо Кислев» из дополнения к игре *Blood Bowl 2 — Kislev Circus* (2017 г.)¹⁴. Также отметим, что Кислев весьма удачно демонстрирует географию восприятия Восточной Европы в глазах по крайней мере разработчиков: на севере, северо-западе — местный аналог викингов (кстати, подаривших Кисливитам самого популярного скандинавского бога Тора) Норска, на северо-востоке — дикие кочевые народы и, в целом, силы непонятного зла, на востоке — горы Края мира, на юге — земля вампиров Сильвания (англ. *Sylvania*) — очевидная отсылка к Трансильвании, на западе — Империя, ассоциируемая с Центральной Европой.

Примечания

- ¹ Warhammer Armies: The Empire (4th Edition). 1993. P. 52–53.
- ² Ibid. P. 64.
- ³ *Thorpe G., McNeill G.* Warhammer Armies: Kislev (6th Edition). Nottingham, 2003. 34 p.
- ⁴ Realm of the Ice Queen / ed. by K. Hamilton. Nottingham, 2009. 144 p.
- ⁵ *Abnett D.* Riders of the Dead. Nottingham, 2003. 416 p.
- ⁶ Total War: WARHAMMER III Kislev Roster reveal / Total War. URL: <https://www.totalwar.com/blog/total-war-warhammer-3-kislev-roster-reveal/> (дата обращения: 25.05.2022).
- ⁷ Who is Kostalyn of Kislev? Behind the Scenes / Total War. URL: <https://www.totalwar.com/blog/who-is-kostalyn-kislev/> (дата обращения: 25.05.2022).
- ⁸ Andy Hall (@AndyWordyHall) // Twitter. 19 мая 2021 г. URL: <https://twitter.com/AndyWordyHall/status/1395029660786991108> (дата обращения: 25.05.2022).
- ⁹ Total War: WARHAMMER III Kislev Roster reveal / Total War. URL: <https://www.totalwar.com/blog/total-war-warhammer-3-kislev-roster-reveal/> (дата обращения: 25.05.2022).
- ¹⁰ Total War: WARHAMMER III Announce Trailer — Conquer Your Daemons | Coming 2022 // Youtube. 3 февраля 2021 г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HAr7yUIMOPo> (дата обращения: 25.05.2022).
- ¹¹ Realm of the Ice Queen. P. 88–89.
- ¹² Ibid. P. 88.
- ¹³ Total War: WARHAMMER III Kislev Roster reveal / Total War. URL: <https://www.totalwar.com/blog/total-war-warhammer-3-kislev-roster-reveal/> (дата обращения: 25.05.2022); *Thorpe G., McNeill G.* Warhammer Armies: Kislev (6th Edition). Nottingham, 2003. 34 p.
- ¹⁴ Данная игра представляет собой настольный вариант brutального американского футбола в фэнтези-сеттинге.