

**Тупчиенко Богдана Николаевна**  
Белорусский государственный университет культуры и искусств  
магистрант кафедры теории и истории искусств

## **ВОПЛОЩЕНИЕ СЮЖЕТОВ И ОБРАЗОВ ЭПОСА «БЕОВУЛЬФ» В КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ**

Эпические произведения в современной культуре переживают новую волну интереса к себе. Они находили и до сих пор находят отображение в литературе, живописи, музыке, в техногенных видах искусства — фотографии, игровом кино, анимации, компьютерных и видеоиграх.

В этой связи актуальным является исследование соотношения сюжетных линий и образов оригинального произведения и его интерпретации в контексте современной культуры, её ценностных ориентиров и идеалов.

Для нашего исследования выбран англосаксонский героический эпос «Беовульф» (VIII в. н.э.) [1], что обусловлено его популярностью у создателей экранных интерпретаций средневековой эпики. В предыдущих публикациях мы провели сравнительный анализ сюжетов и образов его основных героев, основных ценностей с киноинтерпретациями [5–7]. Цель данной статьи — провести это сравнение с компьютерными и видеоиграми.

В центре поэмы — герой, который борется с чудовищами и в дальнейшем становится вождём племени гаутов вследствие войны со скильвингами.

Согласно А. Я. Гуревичу, в эпосе выделяют 4 ведущие линии: поединок с Гренделем, поединок с матерью Гренделя, возвращение Беовульфа на родину, поединок с драконом [3, с. 13]). В экранных интерпретациях их создатели опираются на первые три линии, а поединок с драконом чаще всего не используется.

В компьютерных и видеоиграх получили воплощение главные герои — Беовульф, Хродгар, Грендель и мать Гренделя.

Все они являются персонажами-символами. Как и в других сказаниях Западной Европы, внешность персонажа не описывается. Внимание уделяется поступкам и словам, в них отражается идеальное соответствие добродетелям тогдашнего общества. Или же, если речь идёт об отрицательных персонажах, они являются воплощением зла.

Главный герой эпического сказания, Беовульф, воспеваемый сказителем, — это идеальный герой своего времени. Он приезжает в Данию с дружиной, чтобы помочь конунгу (так у скандинавов называют правителя) Хродгару уничтожить демона Гренделя, в уплату долга отца. За это он ожидает большое вознаграждение в виде золота и славы. На протяжении всей песни Беовульф изображается сильным, бесстрашным, цельным, придерживающимся своего кодекса чести. Он воспринимается как идеал своего времени: жажда славы и золота, а также верность долгу отца перед Хродгаром (конунгом датчан) воспеваются сказителем как величайшие доблести, к которым следует стремиться каждому воину. Причем даже (в некотором роде) одержимость золотом ценится наряду со славой. К примеру, изъявлением последней воли героя перед смертью стало желание хотя бы взглянуть на желтый металл, из-за которого тот и погиб. Золото в эпических сказаниях выступает в качестве меры славы.

Хродгар — конунг датчан, страдающий от нападений чудовища (Гренделя), неведомо за какие грехи ополчившегося на него. Среди его добродетелей наиболее выделяется щедрость по отношению к своим воинам: он одаривает их золотом на пиру, а также не скупится на награду Беовульфу за его доблестную службу (убийство Гренделя и его матери). В тексте конунгов племен данов и гаутов называют кольцедарителями. Также внимание уделяется описанию родословной Хродгара, его былых подвигов в ратных сражениях. Подобное описание характерно для изображения в эпосе правителя [1, с. 525, 558]. Таким образом, можно говорить, что образ Хродгара является традиционным для изображения правителя в эпосе.

Чудовище Грендель — первый враг героя, подробно описываемый в эпосе, изображён как «богоотверженное существо», имеет нечто общее с драконом и волком, однако нет точного описания его внешности. В эпосе не уделено внимания причинам его действий. Он лишь некое зло, действующее во вред людям (нападает на людей во время пиршеств), в частности, вредит Хродгару и его домочадцам. Неизвестны и не даны точные мотивы его поведения. В поэме высказывается предположение, что его действия по отношению к Хродгару и его домочадцам — это кара божья за то, что датчане поклоняются языческим богам.

Точного описания матери Гренделя в эпосе нет. Она является демоном водной стихии, собирает дань за умершего сына кровью воинов Беовульфа, то есть действует по закону, называемому в тексте «вирой». Но её действия подчинены правилами общества, а не её личной скорби по сыну. Сказитель наделяет её лишь чертами чудовища, воплощения зла, которое должно быть повержено.

Особое значение в эпосе как таковом и «Беовульфе» в частности, занимает соотношение языческих и христианских ценностей. Учёные склоняются к тому, что авторов «Беовульфа» двое — сказитель-язычник и христианин, записавший текст: в VIII–IX вв. поэма *«подверглась обработке книжника, внесшего в неё христианский элемент»* [2]. Каждый из этих авторов привнёс в сказание определённые черты, идеи, характерные для своей веры.

Хоронят Беовульфа согласно языческим традициям вместе с золотом, добытом в битве с драконом. И в напутствии, и в обряде проявляется доминирование старых языческих богов [7]. Особое внимание заслуживает способ и стихия как место погребения — курган, стихия связана с причиной смерти: героя хоронят в земле, кургане, а ведь место обитания дракона — подземная пещера.

С аспектом языческой веры напрямую связано и изображение магии и магических действий в данном эпическом сказании. В основном они

представлены в виде вербальной магии (осуществляется с помощью словесной формулы). К ней относятся похвальбы героя до начала поединка, произнесение заклинания, например, проклятие, произнесенное во время сокрытия золотого клада. В тексте также есть определённое проявление магии фетишизма (наделение предмета магическими свойствами): чаша, охраняемая драконом и выкраденная слугой, несёт на себе печать проклятия и навлекает гнев чудовища на народ Беовульфа.

В данной работе мы рассмотрим 4 компьютерные игры, в которых в большей или меньшей степени используются элементы эпического сказания «Беовульф»: «*The Elder Scrolls V: Skyrim*» (2011), «*The Elder Scrolls Online*» (2014 г.), «Беовульф: игра» (2007), «*Assassin's Creed Valhalla*» (2020).

Вначале кратко рассмотрим общие тенденции и отличительные особенности видео- и компьютерных игр, а затем более детально — вышеназванные игры, сравнивая их с эпосом в целом (первые 2 игры) и поэмой «Беовульф» (2 последние игры).

Как правило, сокращаются и/или упрощаются сюжетные линии эпоса. Так, в «*Assassin's Creed Valhalla*» сохранена лишь первая сюжетная часть эпоса: поединок с Гренделем и поединок с матерью Гренделя.

Любовная линия в игровых интерпретациях эпоса, как и в самих сказаниях, не играет основополагающей роли, в отличие от экранизаций.

Зачастую задача полного соответствия материальной культуры игры первоисточнику не ставится при разработке основополагающей задачи. Так, в «*Assassin's Creed Valhalla*», важной особенностью которой являлась практически документальная точность в воссоздании эпохи, привносятся скрытые клинки, которые не использовались викингами в X в., но являются традиционным холодным оружием в этой серии игр.

При создании материальной культуры игрового мира используют как реальные объекты, так и фэнтезийные. Например, за основу костюма персонажей в «*The Elder Scrolls V: Skyrim*» были взяты, с одной стороны, костюмы германских и скандинавских племён, а также древних римлян и

арабов, а с другой стороны — представления о культуре фэнтезийных народов (эльфов, гномов, орков), сложившиеся в мифологическом эпосе и текстах Дж. Р. Р. Толкина.

Ещё одна тенденция касается образа главного героя. Вариативность игрового текста предполагает проработку главного героя игры с сюжетной точки зрения в меньшей степени, чем неигровых персонажей. С одной стороны, при этом сохраняются черты эпического героя. В то же время в играх наблюдается отход от идеализации героя, персонажи сталкиваются с моральными дилеммами, но однозначно правильные ответы в ситуациях с выбором решения не предусмотрены. Например, в «*The Elder Scrolls V: Skyrim*» развивается военный конфликт между империей, правящей на территории провинции Скайрим много лет, и братьями Бури — воинственно настроенными представителями местного населения, выступающими против существования на этих землях иных рас, кроме нордов. Изначально в игре не определена однозначно правая и неправая стороны конфликта, и игрок выбирает сам, в поддержку какой стороны ему выступить.

Эта вариативность действия является существенной особенностью видео- и компьютерных игр, что отличает их от других произведений экранной культуры. Важными являются нарративная составляющая и визуальный ряд как средство выразительности, поскольку они усиливают эффект погруженности в игру.

Некоторая дифференциация особенностей проявляется в персональных и онлайн-играх. В персональных компьютерных играх разработчики чаще всего уходят от массовых сражений, в онлайн-играх — наоборот, массовые сражения встречаются часто. В персональных играх главным противником игрока являются неигровые персонажи (*NPC*). В онлайн-играх предполагается взаимодействие между игроками — живыми людьми.

Ни одна игра не предлагает полную модель мира. Нарратив большинства игр строится, вернее, достраивается игроком/игроками из заданных фрагментов [4, с. 16].

Все действия-решения, принимаемые игроком, влияют на дальнейшие события. Поэтому и в рассматриваемых нами играх, связанных с интерпретациями эпоса «Беовульф», игрок, занимая роль эпического героя, привносит в этот образ свой характер, мысли и т. д. Следовательно, образ героев в играх не завершён и зависит от того, что привносит в него игрок.

Мотивация в онлайн-играх (речь идет об *MMORPG*) в полной мере соответствует оной в эпосе. Главная цель — получение награды после совершения подвига — квеста. Но если в эпосе наградой выступает слава, золото, то в игровых версиях — не только ценные артефакты (предметы), например, золото, и слава (игрок прославляется в рамках игры среди других игроков и прославляет своего персонажа), но и полученные во время игры опыт и прогресс, влияющие на качественные характеристики персонажей — увеличение его уровня и расширение способностей. Таким образом, в видео- и компьютерных играх внешняя мотивация — получение награды за выполненный подвиг (квест) — сохраняется. Но в эпосе награда означала обретение вечной славы, а в играх она в большей степени направлена на улучшение характеристик персонажа, получение опыта и рост способностей.

Непосредственно сюжет эпического сказания в чистом виде при создании игр в основном не используется. В некоторых играх заимствуются элементы эпоса. Это отражается в образе героя или поиске определенного артефакта. В других же играх игроки создают свою версию описываемых событий, сохраняя сюжетные линии первоисточника, но наделяя происходящее иным смыслом.

Теперь более детально рассмотрим игры.

### **«The Elder Scrolls V: Skyrim» (2011)**

Разработчик игры — студия «*Ubisoft Montreal*» (Монреаль, Канада), дочернее предприятие компании «*Ubisoft*» (последняя основана в 1997 г.). Сегодня это одна из крупнейших студий мировых разработчиков игр, которая также является разработчиком серии игр «*Assassin's Creed*».

В разработке участвовали и другие студии, в частности, «*Bethesda Game Studios*» (США). Руководил разработкой Тодд Говард, музыку к игре написал композитор Джереми Соул. Локализатором в Российской Федерации, адаптировавшим игру для русскоязычной аудитории, выступила компания «*1С-СофтКлуб*» (Российская Федерация). Жанр игры – *RPG* с открытым миром.

Дата выпуска — 11 ноября 2011 г. Позже были созданы доступные по загрузке дополнения («*Dawnguard*», «*Hearthfire*» и «*Dragonborn*»), позднее объединенные в «*The Elder Scrolls V: Skyrim – Legendary Edition*». Переиздание игры было выпущено в 2016 г. с теми же дополнениями, обновлённой графикой и поддержкой пользовательских модификаций. Игра была высоко оценена критиками, собрала коллекцию престижных наград, в том числе звание лучшей игры 2011 г. «*Spike Video Game Award*». Эта игра была коммерчески успешной — в первую же неделю со дня продаж игра разошлась тиражом, превысившим семь миллионов копий.

Еще один интересный факт связан с этой игрой. В 2012 г. был введён специальный учебный курс, посвящённый средневековым скандинавским легендам и игре *Skyrim*, в университете Уильяма Марша Райса (штат Техас, США). На протяжении семестра было запланировано познакомить студентов с жанром фэнтези и его ведущей ролью в разработке компьютерных игр, а также со скандинавской мифологией и её ключевым положением в современной англо-американской культуре фэнтези.

Дословно с английского название игры переводится как «Древние свитки 5: Скайрим». Игра является пятой частью в серии игр «*The Elder Scrolls*». Это классический пример игры, созданной на основе европейского героического эпоса (скандинавского и германского), но не отдельно «Беовульфа» или какого-либо другого конкретного эпического произведения. В ней проявились определённые черты, присущие эпическим сказаниям.

Действие игры происходит в вымышленном мире — на планете Нирн, континент Тамриэль, где и происходят события во всех играх серии.

Скайрим — северная провинция империи. Природа Скайрима, быт, законы, архитектура были взяты из Скандинавии.

Главный герой Довакин — драконорожденный, наделённый особыми способностями. Его главная задача — совершить подвиг, то есть убить Дракона Алдуина, угрожающего Скайриму. Его личная мотивация в игре чётко не прописана. По мере прохождения игрового мира Довакин получает славу, золото и покровительство Богов. Довакин, как и эпический герой, одновременно является частью общества (племени) и несёт на себе знак избранности. В основном в героическом эпосе это раскрывается через родство с правителем, в данной интерпретации — через родство с мифическим существом — драконом.

Сосуществование различных верований, присущее эпосу, также находит своё отображение в данной версии.

Игра состоит из главной и побочных сюжетных линий. В ней, как и в других ролевых играх (компьютерных или живого действия) игроку даётся квест — определённое задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. После выполнения задания персонажи получают опыт, деньги, репутацию, вещи, одежду, оружие и т. д. Игрок обладает практически неограниченной свободой действий.

В первую очередь это проявляется в выборе расы главного героя (высокий эльф, норд, каджит, орк и т. д.), пола и внешности. Данный выбор влияет на взаимодействие сюжетных персонажей с главным героем, облегчает или усложняет прохождение некоторых квестов. Выбор расы также влияет на открытие определённых локаций. Например, персонаж-орк может пройти на стоянку орков, а представители всех остальных рас — нет. Раса игрового персонажа определяет и то, какие навыки будет использовать игрок для развития персонажа. Так, высоким эльфам лучше всего даётся магия, каджитам — скрытность и ближний бой, лесным эльфам — стрельба из лука и та же скрытность и т. д.

Игрок также самостоятельно наделяет игрового персонажа характером, посредством выбора определённых реплик в диалогах. При прохождении игры игрок выбирает, какой квест выполнить, на каком этапе его выполнения остановиться, какие совершать действия. Нет ограничений по времени или местности. Каждый квест имеет 2 альтернативные ветви развития. Единственное исключение — финальный бой эпического героя Довакина с Алдуином, которому нет альтернативы.

По сюжету основная миссия героя — победить древнего дракона Алдуина, разбудившего сородичей и пытающегося уничтожить мир людей, и освободить народ. Создатели сохранили атмосферу средневекового эпоса и образ эпического героя, сражающегося с драконами и другими существами, несущими угрозу людям.

Как видим, данная игровая интерпретация сохранила определённую связь с архаическим эпосом. Это было продиктовано в большей степени желанием разработчика разнообразить игровой процесс.

### ***«The Elder Scrolls Online» (2014)***

Разработчик игры — «*ZeniMax Online Studios*», дочерняя компания «*ZeniMax Media Inc.*» (Мэриленд, США), которая специализируется на массовых многопользовательских онлайн-играх. Игра была издана компанией «*Bethesda Softworks*» (США). Жанр игры — *MMORPG*.

Эта онлайн-игра явилась частью игровой серии «*The Elder Scrolls*». Официально игру анонсировали на сайте журнала «*Game Informer*» в 2012 г., в 2014 г. игра была выпущена, время разработки составило 7 лет. В 2015 г. была отменена обязательная ежемесячная подписка на игру. В этом же году в игру были внесены изменения, в том числе поменялось и название на «*The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited*». На старте игра получила отзывы, в которых отмечались позитивные и негативные характеристики. После доработки многие недостатки были устранены. Эта игра подобна игре «*The*

*Elder Scrolls V: Skyrim*» (2011), но действие этой игры происходит за 1000 лет до событий, описанных в «*The Elder Scrolls V: Skyrim*».

### **«Беовульф: игра» (2007)**

Игра (англ. «*Beowulf: The Game*») была выпущена в 2007 г. к выходу одноименного фильма Роберта Земекиса «Беовульф». Компьютерная игра также была создана по мотивам этого эпоса. Разработчиком и издателем является компания «Ubisoft», создатель музыки — композитор Крис Веласко. Локализатор игры — компания «Бука» (англ. «*Buka Entertainment*») — одна из ведущих в России по изданию и дистрибуции компьютерных игр собственного и зарубежного производства, сегодня принадлежит компании «1С». Жанр игры представлен как экшен/*Adventure*. Критика на портале «*Absolute Games*» отмечает как позитивную характеристику интересный игровой процесс, как недостаток — технические недоработки.

Образы главных героев в основном соответствуют таковым в фильме. Изменения коснулись главного героя — Беовульфа: игроку даётся возможность выбирать между добром и злом. Но решение игрока не влечёт за собой существенного изменения сюжетных линий.

### **«Assassin's Creed Valhalla» (2020)**

Эта игра имеет непосредственное отношение к эпосу «Беовульф».

Разработчик игры — студия «*Ubisoft Montreal*» (Монреаль, Канада) и 14 её подразделений, расположенных по всему миру. Студия является дочерним предприятием компании «Ubisoft», последняя выступила издателем игры. Руководителем проекта до 25 июня 2020 г. являлся Ашраф Исмаил. Сценарист игры — Дэрби Макдевит, композиторы — Йеспер Кюд, Сара Шахнер, Эйнар Селвик. Эта мультиплатформенная компьютерная игра явилась двенадцатой в серии игр «*Assassin's Creed*». В русской локализации её название — «Assassin's Creed Вальхалла». Официально игра была анонсирована 29 апреля 2020 г. во время онлайн-трансляции, длившейся 8

часов. Компанией *Ubisoft* на следующий день был представлен дебютный трейлер, а также скриншоты игрового мира. Осенью этого же года игра была выпущена. Данная игра создавалась для игровой приставки, затем была адаптирована для компьютеров. Жанры игры – *action/RPG*, стелс-экшен.

Интерпретация эпоса «Беовульф» не занимает в данной игре центральное место, а представлена в виде дополнительного квеста. В качестве основы интерпретации использованы 2 сюжетные линии первоисточника: битва с Гренделем и битва с матерью Гренделя.

Элементы магии в игре полностью отсутствуют, превращая фэнтезийный сюжет в реалистичный. Сохраняется тенденция рассказа «правдивой» истории, не соответствующей эпическому сказанию, как это было сделано в фильме Р. Земекиса «Беовульф».

Беовульф как персонаж в игре отсутствует, его роль занимает игрок. Грендель в игре — человек, а не сверхъестественное существо, как в эпосе. Его нападения на жителей объясняются нарушением психики. Он обладает огромной физической силой, но его психическое развитие соответствует уровню малолетнего ребенка. Мать Гренделя также не демонесса, как в эпосе, а простая женщина, ушедшая от людей в подземную пещеру, чтобы защитить сына. Пещера затоплена водой, что служит дополнительным связующим звеном с образом демона воды из эпоса. Предводитель данов Хродгар в данной интерпретации конунгом не является. Он лишь предводитель небольшого отряда викингов, живущих в разграбленной церкви. На его личности и характере внимание не заостряется. В отличие от эпоса его убивает Грендель.

Действие разворачивается не в Дании, как в эпосе, а в Англии. Есть отличие и во времени действия, в игре это приблизительно X в. н.э., в эпосе — значительно раньше.

В игровой версии уделено внимание сосуществованию христианства и язычества. Так, первые пострадавшие от Гренделя — жители английской деревни, они обвиняют в убийстве скота данов-язычников, а не истинного

виновника — Гренделя. Сам эпос по версии разработчиков игры был написан женщиной-христианкой, служительницей церкви.

Итак, можно сделать следующие выводы.

Разработчики используют эпические образы и сюжеты для того, чтобы ввести разнообразие в игровой процесс.

Использование в играх эпических образов и сюжетов варьируется от воссоздания общей атмосферы сказаний до реконструкции отдельных сцен и воссоздания их нарративной структуры.

Игрок в видео- и компьютерных играх является одним из основных, наряду с разработчиками, фактором развития сюжета игры. Все действия-решения, принимаемые игроком, влияют на дальнейшие события.

Вариативность действия заключается в способности игрока изменять игровой мир сообразно своим желаниям, жизненным принципам, предпочтениям, впечатлениям, посредством принятия решения в ситуациях выбора (персонажа, порядка выполнения квестов и т. д.), что является существенной особенностью видео- и компьютерных игр.

Образы магических существ предстают в играх в двух вариантах. Согласно первому в облике и поведении чудовищ делается намеренный акцент на их нечеловеческой природе. Согласно второму варианту, в образы чудовищ привносятся человеческие черты, что проявляется в их облике и поведении. При полной реализации этого варианта магическая природа полностью игнорируется, сверхъестественные существа сказаний в играх превращаются в обычных людей.

Религия в играх, в отличие от эпоса, не служит идеологическим целям и не призвана сделать персонажей ближе для реципиента. При изображении сосуществования различных религий главной целью в играх является отражение атмосферы, присущей определенному историческому периоду или стране, что позволяет добавить реалистичности происходящему.

## Список литературы и источников

1. Беовульф / пер. В. Тихомирова; прим. А. Либермана, А. Гуревича // Беовульф. Песнь о Нибелунгах. – М.: Эксмо, 2014. – С. 29–196. – Примечания на с. 513–551. – (Библиотека всемирной литературы).

2. Беовульф // Большая советская энциклопедия: в 30 т. – 3-е изд. – М.: Совет.энциклопедия, 1970. – Т. 3. – С. 203, ст. 596.

3. *Гуревич, А.* Скандинавский героический эпос германских народов / А. Гуревич // Беовульф. Песнь о Нибелунгах. – М.: Эксмо, 2014. – С. 7–28.

4. *Кутлалиев, Т. Х.* Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Т. Х. Кутлалиев; [Рос.гос. гуманитар. ун-т (РГГУ)]. – М., 2014. – 25 с.

5. *Тупчиенко, Б. Н.* Интерпретация англосаксонского эпоса «Беовульф» в кинофильме «Беовульф и Грендель» режиссера С. Гуннарссона / Б. Н. Тупчиенко // Мир культуры: искусство, наука, образование: сб науч. статей / Южно-Уральский государственный институт искусств имени П. И. Чайковского. – Челябинск: ЮУрГИИ им. П. И. Чайковского, 2020. – Вып. 9. – С. 178–180.

6. *Тупчиенко, Б. Н.* Современное прочтение средневекового эпоса «Беовульф» в киноискусстве / Б. Н. Тупчиенко // Актуальные проблемы социально-гуманитарного знания: материалы II междунар. студ. науч.-теорет. конф., Минск, Белорус. гос. пед. ун-т, 18 апр. 2017 г. – Минск : РИВШ, 2017. – С. 306–308.

7. *Тупчиенко, Б. Н.* Языческие и христианские мотивы эпоса «Беовульф» и его экранной версии кинорежиссера Р. Земекиса / Б. Н. Тупчиенко // Актуальные проблемы социально-гуманитарного знания: материалы III междунар. студ. науч.-теорет. конф., Минск, Белорус. гос. пед. ун-т, 18 апр. 2018 г. – Минск: РИВШ, 2018. – С. 162–165.