

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2022.85.13.012

## **Культурный концепт «загробный мир» в видеоиграх: практики визуальной адаптации и эстетика образов**

**Беляев Дмитрий Анатольевич**

Доктор философских наук,  
профессор кафедры философии, политологии и теологии,  
Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

**Лукашина Виктория Денисовна**

Студент,  
Институт истории, права и общественных наук,  
Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: victoria.lukashina26@gmail.com

**Тезина Екатерина Александровна**

Студент,  
Институт истории, права и общественных наук,  
Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: Kate.Tezina.25@yandex.ru

### **Аннотация**

В статье рассматривается характер и особенности визуального отражения культурного концепта «загробный мир» в видеоигровых нарративах. Подчеркивается значимость представлений о загробном мире в истории культуры и общественном сознании человечества. Фиксируется, что в актуальном медиа-дискурсе видеоигры стали одним из значимых форматов экранной репрезентации архетипических представлений о преисподней. На примере наиболее массово популярных видеоигр осуществляется компаративная аналитика различных вариантов виртуального дизайна Ада. Выявляются два основных культурных источника визуально-компьютерной реконструкции загробного мира: мифология (древнегреческая и скандинавская) и христианская религия. Выделяются общие, фундированные изобразительной традицией истории культуры, эстетические мотивы визуализации загробного мира в видеоиграх. Отдельно подчеркивается

возможность интеграции визуальных форм Ада в процедурный контекст игры, что позволяет создать новый, иммерсивный эффект их восприятия. Отмечается, что отдельные видеоигры (например, серии «DOOM» и «Devil May Cry») предлагают оригинальные дизайнерские решения визуализации архитектоники преисподней и ее бестиария, умело сочетая традиционные формы и инновационно-технологическую стилистику.

#### **Для цитирования в научных исследованиях**

Беляев Д.А., Лукашина В.Д., Тезина Е.А. Культурный концепт «загробный мир» в видеоиграх: практики визуальной адаптации и эстетика образов // Культура и цивилизация. 2022. Том 12. № 1А. С. 113-119. DOI: 10.34670/AR.2022.85.13.012

#### **Ключевые слова**

Ад, видеоигры, game studies, преисподняя, эстетика ада, религия, мифология, экранная визуализация ада.

### **Введение**

К началу третьего десятилетия XXI в. видеоигры являются вполне легитимным культурным феноменом. При этом, они вышли за границы исключительно развлекательной идентичности, став носителем разнообразных смыслов и ценностей [Беляева, 2018, 182]. Видеоигры органично вписались в современную экранную культуру, с ее акцентуацией на видео-визуальной риторике, привнеся и развивая интерактивность и виртуальную процедурность [Тарасов, 2016, 55]. Это позволило им стать пространством оригинальной адаптации целого ряда явлений культуры, например, отдельных видов искусства, и ментальных концептов [Гутман, 2009, 26; Каманкина, 2016, 56-65]. «Видеоигры, на наш взгляд, являются порождением постнеклассической культуры, новыми симулятивными технологиями, предоставляющими ощущения контроля, активного участия и свободы действия» [Галанина, Ветушинский, 2019, 34]. В частности, в видеоиграх нашла отражения тема загробного мира (условно «Ада»).

Вообще идея загробного мира, представления о «жизни после смерти» являются фундаментальными для культуры в целом, выступая одним из первичных маркеров различения культурного в природном мире [Кэмпбелл, 1997, 56-62]. Они имманентны общественному сознанию, рационально и образно объективируясь в мифах и религиозных культах. Далее различные виды искусства адаптируют тему Ада, выражая ее в визуальных художественных образах и текстуальных нарративах [Кириченко, 2017, 99-100; Старкова, 2011, 225-226].

С конца XX в. видеоигры становятся новой технологической платформой, на которой визуализируется концепт Ада. С учетом массовой популярности видеоигр, именно данный формат конструирования и трансляции образов загробного мира является одним из ведущих в структуре актуального общественного сознания [Begu, 2017, 720-722]. Наше исследование посвящено реконструкции и аналитике визуальной эстетики отражения культурного концепта Ада в различных видеоигровых мирах.

### **Основная часть**

Можно выделить два основных культурных пласта – мифология (в первую очередь Античная и, отчасти, скандинавская) и религия (прежде всего, христианство), которые стали первоисточником для большинства моделей визуальной адаптации Ада в видеоиграх.

Античные мифы, их сюжеты и образы, сформировавшие многие архетипы современной культуры, уже начиная с эпохи Возрождения задавали визуальные ориентиры для большинства изобразительных искусств и художественных практик. В XX в. новые экранные медиа также активно обращались к нарративам и эстетике древнегреческого мифа. Поэтому вполне естественно, что видеоигры стали новой платформой адаптации античной мифологии.

Тартар (или Аид) неоднократно находил воплощение в различных игровых проектах. Так, его различные визуальные реализации мы можем виртуально посетить в «God of War III» (2010) и «Titan Quest: Immortal Throne» (2007). В последней делается упор на серые тона, которые по мере продвижения игрока в этом мире постепенно меняются на бледно-зеленые. Колористический дизайн преисподней в «God of War III» значительно мрачнее. На открытых пространствах игрок зачастую видит потоки лавы, текущие по стенам и уходящие в бездну к печально известной реке Стикс. При этом в обоих проектах присутствуют характерные визуальные маркеры Древнегреческой культуры, выражающиеся в узнаваемых архитектурных решениях.

Весьма оригинальные графические решения можно встретить в игре «Apotheon» (2015), где вся визуальная составляющая выполнена в стиле чернофигурной греческой вазопиши. При этом собственно Аид визуализирован довольно скупой и колористически лапидарно. В нем преобладают черные цветовые решения на зеленоватом фоне.

По-своему интересное и интегрированное в геймплей воплощение Аид получил в «Herc's Adventures» (1997). Здесь протагонист попадал в преисподнюю каждый раз, когда умирал, и чтобы выбраться из нее приходилось преодолевать множество весьма недружелюбных скелетов и стреляющих кислотными шарами статуй Купидонов. Важно, что это непосредственным образом влияло на дальнейший игровой процесс, т.к. аватар геймера выходил из мира мертвых именно с тем количеством очков здоровья, которое сумел сохранить после встречи с обитателями подземного царства.

Приблизительным аналогом Ада в скандинавской мифологии можно считать Хельхейм, куда попадали те воины, что приняли свою смерть от старости или болезни, или при жизни не чтит законы предков. Побывать в Хельхейме, пообщаться с богиней-владычицей этого мира Хель, ее отцом Локи и богом хитрости псом Гарму предоставляет возможность видеоигровой нарратив «Rune» (2000). Однако эстетика и ландшафтный дизайн долин Хельхейма в «Rune» весьма бедны, представляя собой пещеры и мрачные замки разной степени затененности. Заметными отличительными чертами царства Хели можно назвать лишь повсеместную ржавчину и грубость исполнения различных архитектурных объектов, а также присутствие нескольких кельтских крестов. Воин Кратос из последней части «God of War» (2018) также в начале игры посещает Хельхейм, который, впрочем, также изображен достаточно скупой. Он представлен в форме пустынного ледяного плато, окруженного горной грядой, на которой эпизодически встречаются скандинавские постройки.

С точки зрения дизайнерских решений намного интереснее локация Хельхейма реализована в видеоигре «Hellblade: Senua's Sacrifice» (2017), где присутствует гораздо больше скандинавского колорита и визуально-тематических цитат. Игра, на что справедливо указывают Е.В. Галанина и Д.А. Батурич, «черпает вдохновение и заимствует художественную образность из кельтских и германо-скандинавских мифов и легенд» [Галанина, Батурич, 2018, 28]. Так, на воротах, ведущих в Хельхейм, можно обнаружить Иггдрасиль, а на стенах узор типично скандинавского ленточного плетения и знаки рунной вязи.

Другим культурным пластом, содержащем комплекс разнообразных представлений о загробном мире, стало христианство. При этом, что весьма примечательно, конкретизация образа Ада в христианстве была сформирована, прежде всего, в рамках художественного (литературного и изобразительного) дискурса. Так, нарративная архитектоника и визуальный абрис концепта христианской преисподней была определена в «Божественной комедии» Данте Алигьери. Произведение итальянского поэта стало каркасным для всей последующей культурной традиции экспликации Ада. Поэтому неудивительно, что в рамках видеоигровых адаптаций христианских представлений об Аде присутствует множество явных и имплицитных отсылок к сюжетным тропам и образам «Божественной комедии» [Беляева, 2021, 18].

Так, «Dante's Inferno» (2010) предлагает геймеру погрузиться в переосмысленный в духе жанровой слэшер-RPG оптики нарратив поэмы Данте. Здесь главный герой превращается в крестonosца, а на место философских рефлексий о судьбах грешников и положения человека в универсуме, приходит экшен-составляющая. В то же время, протагонист все так же желает найти душу своей возлюбленной Беатриче, на пути к которой ему необходимо преодолеть девять кругов Ада. И именно арт-дизайн последних заслуживает особого внимания. Здесь авторам удалось творчески адаптировать под видеоигровой формат уникальные образы дантевских кругов Ада, в которых находят визуально-процедурное воплощение соответствующие локациям смертные грехи. Например, примечательна эстетика «леса самоубийц», в котором самоубийцы стали органической частью леса, свисая с деревьев и угрожая протагонисту. Или третий круг Ада – «Чревоугодие». Он представлен как совокупность огромных ртов и челюстей, стремящихся поглотить героя.

Еще одной игрой, многие события которой разворачивались в Аду, является известный экшен «Painkiller» (2004). Несмотря на всю схематичность сюжета, в ней также можно увидеть параллели с сюжетом поэмы Данте. Так, в «Painkiller» присутствует деление Ада на несколько кругов, а также в основе повествования лежит история о пути к светлой душе своей возлюбленной.

Однако, куда более оригинально к переосмыслению «Божественной комедии» подошли разработчики серии «Devil May Cry» (2001-2019). Несмотря на то, что ее сюжет не сосредотачивается исключительно на путешествии по Аду, уже имена центральных персонажей игры – Данте и Вергилий, вводят геймера во вполне определенный культурно-нарративный контекст. В то же время, из литературного первоисточника в серии остались разве лишь отдельные смысловые элементы, например, размышления о месте человека в этом мире и противоречивости взаимоотношений между людьми. В остальном авторы «Devil May Cry» пытаются создать достаточно самобытный мир, сочетающий эстетику средневековья, киберпанка и аниме.

Наконец, необходимо рассмотреть две культовые серии видеоигр – «DOOM» (1993-2020) и «Diablo» (1996-2012), нарратив и эстетика которых непосредственно связаны с преисподней. Несмотря на многообещающее для нашей темы название в «Diablo» побывать в собственно Аду геймеру удастся лишь во второй части. При этом ее визуальная составляющая не слишком разнообразна и богата оригинальными решениями. Преисподняя в «Diablo» подается в виде лавовых рек и озер, между которыми проложены узкие тропы, ведущие протагониста, как правило, к древним руинам, в которых едва узнаются черты средневековой готики.

В «DOOM», несмотря на технологическую инновационность почти каждой части данной игровой серии, изображение Ада достаточно банально. Здесь коллористически сочетаются вариации огненных и темных цветовых решений. Локации и их интерьеры скупы и, в целом,

однообразны. Лавовые потоки и кровь – все это уже было неоднократно реализовано при визуализации преисподней. Дизайнерский интерес вызывает лишь демонический bestiary «DOOM». Например, весьма колоритны Какодемон, Имп и Манкубус. Их эстетика комбинирует футуристическую техноориентированность, биологизм и классические визуальные маркеры демонических форм.

### Заключение

В итоге можно констатировать, что тема загробного мира в его негативно-устрашающей модальности получила достаточно широкое отражение в нарративах и визуальном дизайне целого ряда достаточно разножанровых видеоигр. Основными культурными источниками для формирования его эстетики стали мифология (древнегреческая и скандинавская) и христианская религия [Klaus, 2010, 371-374].

Видеоигры, наряду с прочими экранными медиа, вносят заметный вклад в закрепление в новом информационном формате и массовую трансляцию культурно устоявшихся, классических образов Ада. Они становятся частью процедурного контекста игры, обретая интерактивность и создавая иммерсивный эффект вовлеченности [Meskin, Robson, 2016, 169]. Кроме того, отдельные видеоигры предлагают оригинальные дизайнерские решения визуализации архитектоники преисподней и ее bestiary, умело сочетая традиционные формы и инновационно-технологическую стилистику.

### Библиография

1. Беляева У.П. Видеоигра как технокультурное пространство реализации сверхчеловеческого // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. С. 181-184.
2. Беляева У.П. Религиозное пространство Homo Virtualis: риски и вызовы цифровизации // Традиции и инновации в пространстве современной культуры. Липецк, 2021. С. 17-20.
3. Галанина Е.В., Батуринов Д.А. Мифологический образ священного жертвоприношения в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018. № 31. С. 21-34.
4. Галанина Е.В., Ветушинский А.С. Измерение героического и мономифа в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 33. С. 34-46.
5. Гутман И.Е. Виртуальная реальность компьютерной игры как репрезентация мифической реальности // Этносоциум и межнациональная культура. 2009. № 5 (21). С. 26-31.
6. Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М., 2016. 340 с.
7. Кириченко В.В. Библейские сюжеты и жертвоприношение в видеоигре «The Binding of Isaac: Rebirth» // Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла. СПб., 2017. С. 97-106.
8. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М: Рефл-бук, АСТ, Ваклер, 1997. 384 с.
9. Старкова А.В. «Героическое путешествие» в виртуальный мир. Воплощение мономифа в компьютерной игре // Аналитика культурологии. 2011. № 2 (20). С. 224-229.
10. Тарасов А.Н. Экранный тип культурного кода как семиотическая характеристика современной стадии социокультурной трансформации: культурфилософский анализ // Общество: философия, история, культура. 2016. № 12. С. 54-56.
11. Begy J. Board Games and the Construction of Cultural Memory // Games and Culture. 2017. Vol. 12. № 7-8. P. 718-738.
12. Klaus S. Heroes in Virtual Space // Stud. ethno. Croat. 2010. Vol. 22. P. 361-391.
13. Meskin A., Robson J. Video Games as Self-Involving Interactive Fictions // Journal of Aesthetics and Art Criticism. 2016. no. 74 (2). P. 165-177.

---

## The Cultural Concept of “the Underworld” in Video Games: Visual Adaptation Practices and Image Aesthetics

**Dmitrii A. Belyaev**

Doctor of Philosophy,  
Professor of the Department of Philosophy, Political Science and Theology,  
Lipetsk State Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shan University,  
398020, 42, Lenina str., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

**Viktoriya D. Lukashina**

Graduate Student, Institute of History, Law and Social Sciences,  
Lipetsk State Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shan University,  
398020, 42, Lenina str., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: victoria.lukashina26@gmail.com

**Ekaterina A. Tezina**

Graduate Student,  
Institute of History, Law and Social Sciences,  
Lipetsk State Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shan University,  
398020, 42, Lenina str., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: Kate.Tezina.25@yandex.ru

### Abstract

The article examines the nature and features of the visual reflection of the cultural concept of “afterlife” in video game narratives. The importance of ideas about the afterlife in the history of culture and public consciousness of mankind is emphasized. It is recorded that in the current media discourse, video games have become one of the most significant formats of screen representation of archetypal ideas about the underworld. Using the example of the most massively popular video games, comparative analytics of various versions of the virtual design of Hell are carried out. Two main cultural sources of visual-computer reconstruction of the afterlife are identified: mythology (ancient Greek and Scandinavian) and Christian religion. The general aesthetic motives of visualizing the afterlife in video games, based on the visual tradition of cultural history, are highlighted. The possibility of integrating the visual forms of Hell into the procedural context of the game, which makes it possible to create a new, immersive effect of their perception, is separately emphasized. It is noted that individual video games (for example, the DOOM and Devil May Cry series) offer original design solutions for visualizing the architectonics of the underworld and its bestiary, skillfully combining traditional forms and innovative technological stylistics.

### For citation

Belyaev D.A., Lukashina V.D., Tezina E.A. (2022) Kul'turnyi kontsept «zagrobnyi mir» v videoigrakh: praktiki vizual'noi adaptatsii i estetika obrazov [The Cultural Concept of “the Underworld” in Video Games: Visual Adaptation Practices and Image Aesthetics]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 12 (1A), pp. 113-119. DOI: 10.34670/AR.2022.85.13.012

**Keywords**

Hell, video games, game studies, underworld, hell aesthetics, religion, mythology, screen visualization of hell.

**References**

1. Begy J. (2017) Board Games and the Construction of Cultural Memory. *Games and Culture*, 12, 7-8, pp. 718-738.
2. Belyaeva U.P. (2021) Religioznoe prostranstvo Homo Virtualis: riski i vyzovy tsifrovizatsii [Religious space of Homo Virtualis: risks and challenges of digitalization]. In: *Traditsii i innovatsii v prostranstve sovremennoi kul'tury* [Traditions and innovations in the space of modern culture]. Lipetsk.
3. Belyaeva U.P. (2018) Videoigra kak tekhnokul'turnoe prostranstvo realizatsii sverkhchelovecheskogo [Video game as a techno-cultural space for the realization of the superhuman]. *Sovremennye issledovaniya sotsial'nykh problem* [Modern studies of social problems], 10, 2-3, pp. 181-184.
4. Campbell J. (2008) *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library.
5. Galanina E.V., Baturin D.A. (2018) Mifologicheskii obraz svyashchennogo zhertvoprinosheniya v videoigrakh [The mythological image of the sacred sacrifice in video games]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie* [Bulletin of the Tomsk State University. Cultural studies and art history], 31, pp. 21-34.
6. Galanina E.V., Vetushinskii A.S. (2019) Izmerenie geroicheskogo i monomif v videoigrakh [Measurement of heroic and monomyth in video games]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie* [Bulletin of the Tomsk State University. Cultural studies and art history], 33, pp. 34-46.
7. Gutman I.E. (2009) Virtual'naya real'nost' komp'yuternoii igry kak reprezentatsiya mificheskoi real'nosti [Virtual reality of a computer game as a representation of a mythical reality]. *Etnosotsium i mezhnatsional'naya kul'tura* [Ethnosocium and international culture], 5 (21), pp. 26-31.
8. Kamankina M.V. (2016) *Videoigry: obshchaya problematika, stranitsy istorii, opyt interpretatsii* [Video games: general issues, pages of history, experience of interpretation]. Moscow.
9. Kirichenko V.V. (2017) Bibleiskie syuzhety i zhertvoprinoshenie v videoigre «The Binding of Isaac: Rebirth» [Biblical stories and sacrifice in the video game “The Binding of Isaac: Rebirth”]. In: *Mediafilosofiya XIII. Universum tsifrovogo razuma: novye territorii smysla* [Media Philosophy XIII. The Universe of the Digital Mind: New Territories of Meaning]. St. Petersburg.
10. Klaus S. (2010) Heroes in Virtual Space. *Stud. ethno. Croat.*, 22, pp. 361-391.
11. Meskin A., Robson J. (2016) Video Games as Self-Involving Interactive Fictions. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74 (2), pp. 165-177.
12. Starkova A.V. (2011) «Geroicheskoe puteshestvie» v virtual'nyi mir. Voploshchenie monomifa v komp'yuternoii igre [“Heroic journey” in the virtual world. Embodiment of the monomyth in a computer game]. *Analitika kul'turologii* [Analytics of Cultural Studies], 2 (20), pp. 224-229.
13. Tarasov A.N. (2016) Ekrannyi tip kul'turnogo koda kak semioticheskaya kharakteristika sovremennoi stadii sotsiokul'turnoi transformatsii: kul'turfilosofskii analiz [Screen type of cultural code as a semiotic characteristic of the current stage of socio-cultural transformation: cultural and philosophical analysis]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura* [Society: philosophy, history, culture], 12, pp. 54-56.