

# ИДЕЯ ТРАНСФОРМАЦИИ КАК БАЗОВАЯ МЕТАФОРА ВИРТУАЛЬНОГО МИРА (СЕМИОТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ "LITTLE MISFORTUNE")

**Чеzyбаева Наталья Владимировна**

Кандидат филологических наук, доцент, Хакасский  
технический институт – филиал Сибирского  
федерального университета (г. Абакан)  
Natti81@mail.ru

## IDEA OF TRANSFORMATION AS BASIC METAPHOR OF VIRTUAL WORLD (SEMIOTIC ANALYSIS OF THE COMPUTER GAME "LITTLE MISFORTUNE")

**N. Chezybaeva**

Summary: The article represents a semiotic analysis of the video game "Little Misfortune" by the independent Swedish developer-studio "Killmonday Games". The process of virtualism is focused on: the intertwined gloomy and non-childish themes (mixing of the creepy with the cute) have been considered from a child's position. The concept of virtual reality is based on the idea of development, transformation, and constant change of correlated categories. Transformation is a basic metaphor for the virtual world, as it allows to transform and interpret the attributes of the real world in a new prospect. Metaphors are the generalized images of reality; in terms of content, they are virtual ones as they convey abstract ideas of reality. The "TRANSFORMATION" archetype correlates with the concept of "COURAGE" within a single conceptual space.

Keywords: video game, semiotic analysis, basic metaphor, virtual reality, courage, transformation.

Аннотация: В настоящей статье представлен семиотический анализ видеоигры «Little Misfortune» независимой шведской студии-разработчика «Killmonday Games». Рассмотрен процесс виртуализации, когда переплетаются мрачные и недетские темы (смешение жуткого с милым), но трактуемые с позиции ребенка. Концепция виртуальной реальности основана на идее о развитии, трансформации, постоянном изменении соотносимых категорий. Трансформация есть базовая метафора виртуального мира, так как позволяет преобразовывать и по-новому интерпретировать атрибуты реального мира. Метафоры – обобщенный образ реальности; в плане содержания они виртуальны, так как передают абстрактное представление о реальности. Архетип «ТРАНСФОРМАЦИЯ» коррелирует с концептом БЕССТРАШИЕ (COURAGE) в рамках единого концептуального пространства.

Ключевые слова: видеоигра, семиотический анализ, базовая метафора, виртуальная реальность, бесстрашие, трансформация.

«Виртуальная реальность» представляет собой виртуальный мир, созданный с использованием технических средств, который передается пользователю через его обычные ощущения материального мира. Характер «виртуальной реальности» определяется тем, что она функционирует в соответствии со своими законами, имеет свои собственные измерения пространства и времени, которые отличаются от измерений пространства и времени реального мира [Кубышкин 2013].

Независимо от своей «природы» (физическая, психологическая, социальная, биологическая, техническая), виртуальная реальность имеет определенные свойства:

1. *порожденность*: виртуальная реальность формируется деятельностью другой реальности, которая находится вне ее;
2. *актуальность*: виртуальная реальность существует в настоящий момент только тогда, когда активна порождающая реальность;
3. *автономность*: в мире виртуальной реальности существует собственное время, пространство и

законы (каждая виртуальная реальность имеет свою уникальную «природу»);

4. *интерактивность*: виртуальная реальность способна взаимодействовать с другими реальностями, включая порождающую [Асадуллина 2009, с. 29].

Виртуализация имеет дело с интерактивными реальностями, то есть события одной реальности могут коррелировать с событиями другой реальности [Асадуллина 2009, с. 63]. Поэтому можно говорить о сложной полиреальной природе человека. Компьютерная игра помогает создавать иную реальность, которая порождается сознанием человека, его представлениями о реальности. В видеоигре «реальное» понимается, как нечто «нереальное», а «нереальное» становится очевидной «реальностью». В основе виртуализации лежит идея трансформации: живое становится мертвым и наоборот, ужасное видится как нечто прекрасное, добро есть проекция зла и т.д.

«Killmonday Games» – независимая студия разработки игр, основанная в 2012 г. в Стокгольме, Швеция. Сту-

дия специализируется на создании игр с темными и необычными сюжетами, которые рассказываются с детской перспективы и сочетают в себе ужасы и милые моменты [KG]. Основная цель студии – погрузить игрока в тяжелую историю, скрытую за детской оболочкой, и вызвать у него сопереживание к персонажам игры.

Игра «Little Misfortune» – яркий пример жанра хоррор, приключения. Игра рассказывает о потерянном детстве, вере, жажде познания и увлекательных событиях в жизни маленькой девочки. Сюжет игры рассказывает тяжелую историю восьмилетней девочки Неудачи Рамирес Эрнандес (англ. Misfortune Ramirez Hernandez). Маленькая Неудача – ребенок из неблагополучной семьи, которая, следуя за голосом в своей голове, пытается найти вечное счастье для матери [PG].

Помимо Маленькой Неудачи, главный персонаж, за которого выступает геймер, в игре присутствуют второстепенные герои: Мистер Голос (загадочный голос в голове Маленькой Неудачи); Лис Бенджамин (странный лис, пытающийся предупредить Неудачу об опасности); Мама Неудачи (мать главной героини).

Маленькая Неудача начинает слышать голос в голове, который предлагает ей сыграть с ним в игру, на что девочка соглашается, так как голос вызывает доверие. Мистер Голос улыбается, видя решимость Маленькой Неудачи. «Отлично», – говорит он, – «Чтобы найти вечное счастье для твоей мамы, тебе нужно будет пройти через три испытания. Первое испытание – это испытание силы. Ты должна принести мне самый ценный алмаз из Леса Забытых Сокровищ» [KG]. Маленькая Неудача, колеблясь, отправляется в Лес, полный опасностей и загадок, чтобы найти этот алмаз и начать свое приключение. Маленькая Неудача считает, что ее маме счастье нужнее, чем ей самой, поэтому она соглашается на игру, чтобы получить вечное счастье для своей мамы.

На протяжении всего путешествия в поисках вечного счастья окружающий мир становится все более угрожающим. С каждой последующей сценой появляется много объявлений о пропавших детях в возрасте Маленькой Неудачи; Лис Бенджамин становится все более настойчивым и предупреждает о том, что голосу в голове не стоит доверять. Мистер Голос запрещает героине общаться с Лисом, считая его опасным. Тем не менее, голос приводит Маленькую Неудачу в зоопарк и на ярмарку ужасов, о чем она давно мечтала. Безусловно, она начинает доверять голосу в голове, и их связь становится крепче.

В конце истории раскрываются страшные детали из жизни ребенка: Маленькая Неудача уже не была живым персонажем еще до начала повествования. Девочка погибла под колесами автомобиля, в котором ее мать была в состоянии алкогольного опьянения. Лис Бенджамин

ведет освобожденную девочку к воротам в мир для детей, подобных ей. Более того, выясняется, что Мистер Голос – паразит из другого мира по имени Морго, который заманивает детей из неблагополучных семей в свои игры и питается ими. Лис – отважный охотник на таких паразитов.

Сюжет игры соединяет в себе невинные фантазии и мышление ребенка с суровой и ужасающей реальностью. Девочка вместо висящего мертвого человека видит подвешенную пиньяту, полую игрушку из папье-маше, наполненную угощениями или сюрпризами для детей: *LM: Hanged himself, like a piñata? Should I hit him like a piñata? Mr. Voice: No, Misfortune... He's dead. LM: Dead? But he's wearing a pair of sweet boots, he can't be dead!*; вместо бездомных людей – человекоподобных уток: *\*A drunken goose sits in the sandbox\* LM: Look at the seagull! It looks like Kevin's dad. <...> LM: He used to sit in the sandbox next to school. He didn't have any clothes on, and the police officer beat him with a stick; вместо знака с опасностью – знак с блестящими: *\*Near the cave a silhouette of a man is drawn in chalk. There is a sign saying "Danger of Cliffs" \* LM: What does this sign mean? Mr. Voice: Oh, I don't know... Sparkles? LM: Ah, cool; вместо вина у матери – вишневый сок: LM: Yeah, that's my Mommy! She also likes to drink juice a lot. <...> LM: When I grow up, I want to be just like my Mommy! A juice drinker; а мертвые животные и птицы – просто спят: *\*Misfortune near the dead bird\* LM: Look, a sleepy bird... [KG]. Ужасные события, разворачивающиеся в истории, не могут быть поняты и приняты чистым и невинным ребенком, поэтому мир кажется ему таким фантастическим и даже волшебным.***

На протяжении всей истории Маленькая Неудача не знает, что с ней случилось несчастье (она погибает под колесами автомобиля). Девочка живет в обманчивой реальности, которую сама создает. Эскапизм (уход от реальности) – это явление, описываемое в психологии. К примеру, дети «оживляют» игрушки, придумывают сказочных друзей. Воображение помогает им бороться со страхами, готовиться к преодолению трудностей и объяснять себе то, чего еще не понимают [Яровенко 2010, с. 50-55].

Таким образом, сегодняшние компьютерные игры инновационны в плане своего содержания. Происходит смещение акцентов – игра имеет не только полномерный развлекательный контент, но является проекцией проблем реального мира. Реальность мира видеоигры «Little Misfortune»: Маленькая Неудача является нежеланным ребенком; отец девочки применял физическую силу по отношению к ее матери и к самой героине; мать не обращает на ребенка никакого внимания и постоянно пьет. Как следствие, главная героиня находится в состоянии эмоциональной депривации, поскольку родители не способны установить социально близкие взаимоотношения с ней. Маленькая Неудача чувствует

себя одинокой и покинутой. Девочка говорит, что она «сломана»; все, к чему она прикасается, тоже ломается – разбивается любимая ваза мамы, ломается щенок, с которым она хочет поиграть: *LM: Puppy! What did I do? It's all broken now... Mr. Voice? Everything I touch breaks, what's wrong with me? <...> LM: Alright! I'm sorry I broke you puppy, I really am... <...> When I'm broken too...* [KG]. Находясь в тяжелом психическом состоянии, мы говорим, что мы «разбиты», «опустошены» – это метафоры нарушенного целого [Сви́репо 2004, с. 9].

Искреннее желание преодолеть эмоциональную опустошенность влечет за собой решимость победить страх и готовность к большим переменам. Стремление к «внутреннему преображению» апеллирует к актуализации когнитивной модели, в основе которой понимаются стереотипные образы «обновления» и «перерождения». Архетип ТРАНСФОРМАЦИЯ (TRANSFORMATION) коррелирует с концептом БЕССТРАШИЕ (COURAGE) в рамках единого концептуального пространства.

Построение целостной картины мира осуществляется за счет механизма переноса и уподобления. В силу специфики своей природы первообраз нуждается в вербализации, что и происходит посредством базовых (первичных) метафор. Базовые метафоры – мышление в терминах первообраза [Сви́репо 2004, с. 20].

Идея трансформации – есть базовая метафора компьютерной игры «Little Misfortune», это нить, связующая все повествование игры воедино. Маленькая Неудача бесстрашно отправляется в опасное путешествие ради поиска вечного счастья («Eternal Happiness») для своей матери. Выход за порог родного дома знаменует начало ее пути к преобразованию, это ее первая миссия: *Mr. Voice: Your first mission is to leave the house. LM: Ok. I'm gonna do it* [KG].

В архаических мифах переход означал путешествие, которое было результатом изменений в жизни человека. Путь начинался с порога, человек перешагивал арку и оказывался без охранных чар родного дома, в неизвестном и потенциально опасном мире. Представление о трансформации, как определенном переходе, кодировалось через разные символы – арка, костер, лодка [Сви́репо 2004, с. 12]. Виртуальный мир игры «Little Misfortune» наполнен атрибутами, символизирующими глубинный смысл трансформации.

Метафора пути обладает мощнейшим потенциалом личностной трансформации, является стержневой метафорой культуры [Сви́репо 2004, с. 103]: *\*Little Misfortune is standing by the road\* Mr. Voice: Your next mission is to cross this road... LM: Alright, I can do that! Look to the left, look to the right. Any cars? No. Ok... I'm going...* [KG]. Девочка готова отправиться в дорогу, готова к переменам. Ценность

пути для нее это возможность уйти от семейных конфликтов и найти истинное счастье.

Мистер Голос заставляет девочку покинуть дом, ведет ее через страшный лес, приводит к волшебной пещере; он неизменно сопровождает ребенка в этом необычном путешествии.

*Пещера* символический эквивалент путешествия в подземный мир [Маковский 2000, с. 407]. Концепция трансформации опирается на представление о том, что, возможно, пещера имеет ассоциативную связь со страхами человека; это то, что человек боится в себе. Чтобы «переродиться», Маленькая Неудача должна войти в эту пещеру полную монстров («humanoid hamsters»); ей придется найти выход, и тем самым победить свой страх: *Mr. Voice: There's magical cave nearby, you need to find it. <...> Mr. Voice: Focus, Misfortune! We need to keep going! <...> \*In the cave\* LM: This cave is huge! Echo! <...> Mr. Voice: I don't know... Let's go find out. Hey, Misfortune. We need to find a way out now. The Eternal Happiness is still out there. LM: Ok, I'll look around* [KG].

На своем опасном пути в поисках вечного счастья Маленькая Неудача должна использовать атрибуты, означающими переход, чтобы продолжать двигаться к своей цели. Символы перехода преимущественно являются пространственными. Они олицетворяют трансформацию из одного пласта бытия в другой. Одним из таких символов в данной компьютерной игре выступает лестница.

*Лестница* относится к символам перехода. В различных мифологиях лестница символизировала связь между различными вертикальными (священными) уровнями Мироздания: весь Космос мыслился как Путь восхождения к Духу [Маковский 2000, с. 186]. Лестница символизирует перемещение из одной реальности в другую [Сви́репо 2004, с. 128]: *\*We find a button that gives ladder on the second floor of the cave\* LM: I wonder what this button does. Huh, a ladder... Fancy! Mr. Voice: Good job, Misfortune! You found the way out <...> \*Misfortune climbs out of a manhole in the city\* [KG]. Маленькая Неудача после длительного хождения по пещере, наконец, находит лестницу – выход из пещеры. Идея перерождения путем перехода через пещеру обусловлена тем, что пещера уподобляется чреву матери. «Это место инициатической смерти и место второго рождения» [Сви́репо 2004, с. 120]. Тем самым происходит еще один этап трансформации девочки.*

*Река* является еще одним символом перехода, при этом она трактуется как река жизни. Берег, от которого отплывают девочка, является местом ее страданий. В то же время, берег, к которому она стремимся, символизирует новый счастливый мир: *\*Near the river\* Mr. Voice: So,*

*Misfortune... At the other side of this lake, you will be one step closer to the prize of Eternal Happiness* [KG].

Переправа через реку осуществляется на плоту или в лодке, в этом смысле река оказывается границей между Жизнью и Смертью [Свирипо 2004, с. 128]: *\*At the beginning of the river there is a boat with a skeleton in a black cloak\* LM: Check this boat out, it's like a black swan! How cool is that? <...> Mr. Voice: Oh, look at that. Well, are you ready to leave?<...> \*The boat sets off. Misfortune is singing\* <...> Look! We have arrived!* [KG].

После выхода из игры Мистера Голоса выясняется, что еще до начала повествования всей истории Маленькая Неудача уже не является живым персонажем. Лис Бенджамин приводит освободившуюся девочку к воротам в мир для таких детей, как она. Если на протяжении истории игрок посыпал блестками все секретные предметы, то возле врат расцветает дерево, освещенное звездочками из сердца Неудачи. Цветы превращаются в светящийся шар – Вечное Счастье («Eternal Happiness») и долетают до матери главной героини.

*Дерево* – образ рода, оно выступает как отражение взаимоотношений между поколениями: отец – ребенок – мать [Свирипо 2004, с. 135-136]. У маленькой героини видеоигры отношения с родителями «сломаны». Она является нежеланным ребенком в семье и ее родители считают девочку своей неудачей в жизни, что очень сильно сказывается на ребенке. Поэтому имя девочки также символично – Неудача.

Вероятно, что в данном эпизоде игры дерево, выросшее у врат в другой мир Сенерседы («Senesede»), это символ «перерождения» души ребенка, поскольку «дерево считалосьместилищем душ умерших» [Маковский 2000, с. 383].

*Цветок* – символ возрождения и бессмертия. И на Востоке, и на Западе к цветку относились как к символу души, духовного «Я». Раскрытие цветка символизирует освобождение сознания за счет внутренних ресурсов личности – «освобождение изнутри» [Свирипо 2004, с. 129-130]. Таким образом, бесстрашие Маленькой Неудачи, ее выбор пути, преодоление трудностей и сильное желание найти Вечное Счастье для матери способствовали преобразению девочки. Она сумела достичь своей главной цели – трансформации самой себя.

Стоит отметить, что помимо темы трансформации,

целесообразно упомянуть и идею деформации реальности в видеоигре «Little Misfortune». Мистер Голос деформирует мир, в котором живет девочка.

Оба понятия (*трансформация* и *деформация*) в общем смысле обозначают процессы по преобразованию, изменению формы и вида первоначального, оригинального объекта. Однако *трансформации* – это положительные, развивающие изменения, преобразующие состояние объекта, а *деформации* – отрицательные, пагубные преобразования, обезображивающие, уродующие, искажающие первоначальный объект [Гарбовский 2007, с. 360].

Персонаж игры, Мистер Голос, оказывается паразитом из потустороннего мира по имени Морго. Определить данное существо как паразита можно по нескольким параметрам. Паразит умеет деформировать реальность, превращая ее в абсурд: стая ворон похищает Неудачу; вечеринка человекоподобных хомячков в пещере; ярмарка ужасов и т.д. Он может казаться дружелюбным, но тем не менее заманивать жертву в опасные игры. Более того он умеет превращаться в человека или животное. В сущности, паразит может осваивать окружающую действительность, понимать язык героев и их ценности [PG].

Компьютерная игра «Little Misfortune» является приключенческой, где игрок исследует мир через зрительное восприятие главной героини – девочки по имени Неудача. Визуальный стиль игры яркий и красочный. Это погружает игроков в мир фантазий и воображения, в котором живет девочка.

Мрачные сцены сюжета должны вызывать чувство отчаяния и безысходности. Это эмоциональный образ реальности, в которой пребывает Маленькая Неудача. Однако визуальная представленность этой реальности глазами девочки позволяет взаимодействовать с этой действительностью и изменять ее в нужном направлении. Таким образом трансформируются виртуальный и реальный миры. Ключевым моментом в трансформации образа реальности ребенка стало появление других персонажей, которые участвуют в трансформации – Мистера Голоса и Лиса Бенджамин.

Метафоры – обобщенный образ реальности. Способ познания мира и самого себя через образы и символы – это способ самопреобразования. Человек живет в мире символов, который в сознании человека замещает мир естественный.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. KG – Официальный сайт студии «Killmonday Games» [Электронный ресурс]. – URL: <https://killmondaygames.com> (дата обращения: 26.02.2024).
2. PG – Playground. История мира и сюжет «Little Misfortune» // Обзор игры «Little Misfortune» [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.playground.ru/>



- little\_misfortune/opinion (дата обращения: 16.04.2024).
3. Асадуллина, С.Х. Теория и практика разрешения виртуального конфликта: Практико-ориентированная монография. – СПб: Нестор, 2009. – 327 с.
  4. Гарбовский, Н.К. Теория перевода: учебник / Н.К. Гарбовский. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2007. – 544 с.
  5. Кубышкин, С.А. Виртуальная реальность как социокультурный феномен // С.А. Кубышкин [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/> (дата обращения: 19.04.2024).
  6. Маковский, М.М. Историко-этимологический словарь английского языка / М.М. Маковский. – М.: Издательский дом «Диалог», 1999. – 416с.
  7. Свирепо, О.А. Образ, символ, метафора в современной психотерапии / О.А. Свирепо, О.С. Туманова. – М.: Изд-во Института Психотерапии, 2004. – 270с.
  8. Яровенко, С.А. «Бегство от реальности»: аутомифологизация как гармонизация «Я-бытия» через принятие иллюзии // Вестник Тамбовского университета – 2010. – №331. – С. 50-55.

---

© Чезыбаева Наталья Владимировна (Natti81@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»