

Marta Hartenberger

UNIwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

КУЛЬТУРНО-ЯЗЫКОВОЙ ОБРАЗ ФЕЙ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Предметом моего анализа является определенная категория стереотипов, а именно идея которую в польском языке определяет термин «фея». Хилари Патман связывает похождение стереотипа со значением этого слова (Bartmiński 2009, с. 67) и воспринимает его как существенный элемент интерпретации и оценки мира. Инструментарий языкового образа мира, использованный этнолингвистами для описания различных понятий, основан на триаде данных (системных/словарных, анкетных и текстовых). К этим данным добавлю культурный аспект, поскольку не возможно интерпретировать современное восприятие фей без учета культурного контекста и культурных текстов, в которых эта форма функционирует.

Меня интересует вопрос существования определенных постоянных (прототипов) черт фей и в какой степени ее образ эволюционирует в компьютерных играх, с перспективы текстов популярной культуры, а также какие факторы влияют на изменения ее образа с современным мире.

О культурной двусмысленности концепции ФЕЯ вспоминал еще Владислав Копалинский в «Словаре мифов и культурных традиций» (1985, с. 1311), сравнивая ее с гадалкой (пол. *wróźbiarki*), то есть женщиной, которая гадала, практикует Каббалу, предвидит будущее за оплату – пророчица, волшебница, благообразного вида, живущая у источников, озер, в лесах, появляющаяся у колыбели новорожденного ребенка, часто с двумя спутниками, пророча ему хорошую либо плохую судьбу. Фея часто появлялась в средневековых и более поздних фантастических рассказах, французских и итальянских сказках, а с восемнадцатого века также в немецких сказках. Возможно, прототипом феи-волшебницы была фея из Эндор, в Библии

(1 Кз. Кинг. 28), женщина «имеющая дух медиума», которая показывает Саул, перед боем с филистимлянами, дух пророка Самуила. Дух предсказывает Саулц поражение и смерть.

Этимологи твердят, что существительное *фея* (пол. *wrózka*) содержит тот же корень, что и враг (пол. *wróg*). Чередование *ó* и *o* является результатом так называемого удлинительной замены, а чередование *g* и *ż* – результат первой праславянской палатализации. Использование каждой из этих форм в данной ситуации оправданно с этимологической и структурной точки зрения. Несколько иначе необходимо было бы однако показать взаимосвязь значений между этими двумя определениями *wróg* и *wrózka*. Праславянское слово **vorgъ* имело два значения: 1) неприятель; враг и 2) жеребьевка при прорицаниях; угадывание; предсказывание будущего; судьба, судьба проявляющаяся при ворожбе»; на основе второго толкования вероятно развилось давнее понятие врага (*wróg*) «неизбежная судьба, предназначение, фатум» (Brückner 1927; стр; Boryś, 2005, с. 710–711), присутствующее еще в толковых словарях польского языка (SWil; SW) на рубеже XIX и XX веков,

Фея является производным от глагола «предвещать» (*wróżyć, от старопольского *voržiti*), основанием которого было упомянутое выше имя существительное **vorgъ* (старопольское **Vergti* «бросок») во втором смысле. Таким образом, основное понимание предполагаемой концепции, которая является результатом этимологии является «та, что сулит», или «пророчествует о противнике», «предсказывает неудачи, невезение, предназначение»; «фатум». Со временем фея перестала ассоциироваться только с передачей зловещих предсказаний и злых знаков и стала концептуализировать в нейтральном ключе, как «та, что предсказывает будущее».

Системные данные, содержащиеся в словарях современного польского языка указывают на консолидацию двух значений лексемы фея: 1. «женщина предсказывающая будущее»; 2. «персонаж в сказках, который имеет магическую власть над людьми и вещами иначе – волшебница (*czarodziejka*)». Последнее значение, однако, имеет совершенно иной генезис, чем фея, оно представляет собой сочетание первого члена **старопол. čarъ* «действия и магические

меры, влияющие на сверхъестественные силы», второй член является производным от глагола **dějati* (старопол. «делать»). (Bogus, 2005: 90–91). Определение формации волшебницы – «женщина, имеющая силу наносить чары». Приравнивание на основании значений феи и волшебницы, которая наносит чары, а также полна очарования (в переносном смысле чар), является результатом воздействия культурных текстов на наше воображение (которые будут рассмотрены ниже).

Так как словарный подход указывает на синонимичность понятий фея и волшебница, настолько не приравнивает между собой феи и ведьмы, либо колдуньи, которые функционировали в древних народных верованиях и сказках, как женщины, заинтересованные злыми силами, остающиеся в союзе с дьяволом (Kopaliński, 1985, с. 178).

Словари не характеризуют персонажа феи, не определяют ее возраст или другие важные особенности внешности. Это не означает, однако, что в нашем сознании не удалось развить идею, которая на протяжении многих лет была подкреплена различными культурными текстами. Я понимаю этот термин, как определено Ежим Бартминским и Станиславой Небжеговско-Бартминской (2009, с. 72), как продукты культурной деятельности человека, такие как – помимо литературных произведений – также фильмы (в том числе анимационные), *пьесы, музыкальные произведения, картины, художественные произведения, те, которые становятся носителями определенных идей и обладают способностью воздействовать на воображение и эмоции.* Текстом культуры, в широком смысле слова, также могут быть сообщения поп-культуры, в том числе рекламы и компьютерные игры.

Прежде чем приступить к обсуждению образа феи в той последней популярной форме средств массовой информации, представлю, в качестве платформы для сравнений, результаты опроса о повседневной концептуализации тестированного понятия, который провела в 2012 году среди 95 респондентов. Респонденты, из-за большой разницы в возрасте, были разделены на четыре возрастные категории от 3 до 6 лет, 13–18 лет, 30–50 лет, 75–90 лет. Крите-

рий «Возраст» является важным параметром в исследовании стереотипа фей. Представителями самой младшей группы были дети дошкольного возраста. Им были адресованы в основном сказки и рекламы. Следующая группа состояла из учащихся средних школ и лицеев, которые находятся на этапе роста и так называемого юношеского бунта. Их интересы не ограничиваются, как в предыдущей группе, сказками, но также осваивают новые формы развлечений, которые предлагают новые медиа, например компьютерные игры. Третья и четвертая группа состояла из взрослых людей в возрасте 30–50 и 75–90 лет. В некотором упрощении, группа родителей, бабушек и дедушек младших респондентов. При таком выборе респондентов удалось определить некоторую зависимость в восприятии фей, в результате разрыва между поколениями и определенной преемственности в увековечении в языке образ феи. Это, в первую очередь, родители, бабушки и дедушки передают, а позже закрепляют в нас стереотип с помощью хотя бы более или менее сознательного выбора культурных текстов.

В ходе опроса использовался, в соответствии с концепцией этнолингвистического изучения стереотипов, вопрос с модификатором «типичный». Респондентам было предложено определить характеристики, которые по их мнению, характеризуют типичную фею. Самые младшие в первую очередь отметили крылья. Крылья добавляют им уникальности, это признак, который отличает фею. Другие признаки которые отметили дошкольники: красивая, маленькая, хорошая, заботливая. Молодежь в первую очередь указывала на размер: «фея маленькая», после чего подавали те же характеристики что и представители младшей групп: красивая, добрая и магическая. Взрослые в возрасте 30–50 представляли фею иначе, чем молодое поколение, не через призму культурных текстов, мультфильмов, анимационных фильмов, а реалистически, только в качестве «человека предсказывающего будущее». Особенностью типичной фей называли в первую очередь хитрость (вероятно повлиял на это вопрос взимания платы за гадание и ловкость в получении информации о клиентах). Кроме того, подчеркнули ее загадочность. Самая старшая группа респондентов (то есть поколение бабушек

и дедушек) концептуализировало фею однозначно позитивно, характеризуя ее как хорошую и заботливую. Респонденты характеризуют типичную фею с помощью 17 характеристик, которые использовались 129 раз. Ответы указывают на большой разброс характеристик, но в общих чертах, четко обозначивая положительный образ фей, принимающий во внимание два основных аспекта: физический (красивый вид) и психологический (хорошие предрасположенности). В подавляющем большинстве характеристики выбранные респондентами были положительными.

Этих же респондентов попросили предоставить атрибуты фей. Самые молодые респонденты указали только три предмета, среди которых доминирует волшебная палочка, а затем крылья и волшебная пыль. Ответы молодежи были более разностороннее, выбрано 8 предметов, но чаще всего упоминается палочка, а затем шар, а также ювелирные изделия и талисманы. Взрослые также были разделены в судах о атрибутах фей. В первую очередь они указывали шар, а затем карты и черную кошку. Такие показания подтверждают мой ранний тезис, что фея в этой вековой группе ассоциируется с профессией, а не мистическим персонажем. Самая старая группа респондентов, наиболее часто выбирала палочку, несколько человек связывали фею с черной кошкой, свечами и диадемой.

Подытоживая результаты исследования, следует подчеркнуть, что удалось определить два профиля фей, которые проявляются в общем воображении: доминирует профиль фантастической, крылатой, маленькой, дружелюбной волшебницы, с неотъемлемой палочкой, используемой для заклинаний, а второй профиль: фигура реальная (как правило, женщина), профессионально занимающаяся гаданием, применяющая различные атрибуты, которые создают мистическую ауру.

Компьютерные игры без сомнения, в соответствии с характеристиками новых средств массовой информации, сочетают в себе различные области медиа-культуры, что создает своего рода мультимедиаальную полифонию. В то же время существуют звуковые, визуальные, алгоритмическое, литературные и тактильные свойства. В данном случае используется термин компьютерная игра Анджея

Питруса, который берет во внимание технологии, с использованием программного обеспечения, даже если само устройство используемое для запуска игры не является типичным компьютером, например, игровая приставка, планшет или телефон.

При изучении компьютерных игр можно выделить две различные тенденции. Первой из них является нарратология, согласно которой игра проверяется путем отнесения к существующим методикам литературы и гуманитарных наук в более широком смысле. В таком случае исследования проводятся на основании текста. Вторая тенденция заключается в «народологии», в соответствии с которой игра – это не обычный текст, а действие приближённо к забаве. Существует много способов классификации игр методами функционирования в культуре. Примером может служить система созданная Роже Кайуа, который определил следующие категории удовольствия: аргон – удовольствие в виде конкуренции; алеа – игра, которая основана на деле; мимикрия – это игра, в которой вы имитируете роль и илинкс, или головокружение. Самая простая, хотя и неполная, классификация делит компьютерные игры на восемь типов: образовательные, художественная литература, логика, приключения, спорт, стратегии, моделирования и аркады, которые далее подразделяются на около 40 специальных видов. Наиболее важным критерием, к которому я буду ссылаться в своей речи сегодня, является классификация PEGI – Европейская Информация Об Игре, была разработана для защиты детей от доступа к контенту неприемлемом для их возраста, а также служащая конкретной помощью родителям при принятии обоснованных решений касающихся покупки игры. Структура системы PEGI была разработана на основе уже существующих европейских систем классификации ISFE – Interactive Software Федерации Европы в сотрудничестве с крупнейшими производителями компьютерных приставок, издателей и распространителей игр, и при активном участии социальных партнеров, таких как потребители, родители и религиозные группы. Система PEGI была введена весной 2003 года и заменила национальные системы рейтинга возраста. Эта система используется в большинстве европейских стран.

Как указывалось ранее, идея фей, как форма фантазии, глубоко заземлена в обыденном сознании. В значительной степени относится к литературе для детей и молодежи, а более конкретно сказками и баснями европейского культурного круга, из которого она черпает вдохновение. В опросе, проведенном мною стереотип фей основан на идеях женщины очаровательной (или волшебницы). Респонденты определили фею, со ссылкой на конкретные примеры персонажей из сказок, например «Золушка», Флоры, Гортензии и Незабудки из «Спящей красавицы», Тинкер Белл и Зубной феи. Новые средства массовой информации, а более конкретно создатели компьютерных игр, охотно используют готовые культурные прототипы героев. Можно сказать, что перенесение сказочных персонажей в мир компьютерных игр было маркетинговым ходом. Уже известные и любимые потенциальными пользователями персонажи должны были заинтересовать людей перенесение, не настолько в новый, как в визуально модифицированный мир развлечений. Веселье – это в первую очередь активность нацеленная на развлечение, походящая из истоков человечества. С антропологической точки зрения, не существует общество, члены которого не умеют развлекаться. Развивающиеся технологии охотно черпают вдохновение из сказок, иногда сочетая развлечения с образованием.

Самая младшая группа игроков – дети дошкольного возраста, PEGI в своей классификации начинают маркировку с возраста 3 лет. В интернет фея стала героиней различных игр. Производители, как правило, используют две взаимозаменяемые категории этого персонажа: для детей или для девочек. Во всех играх уровень сложности обозначен как простой, можно предположить, что созданный персонаж в основном направлено на людей в возрасте до 10 лет. Их восприятие и моторные навыки часто не позволяют на использование более сложных технологий, следовательно, сюжет таких игр обычно находится на очень низком уровне, либо отсутствует вообще.

Образ феи в компьютерных играх или в интернете ничем не отличается от того, который был представлен в моих исследованиях. Это стройные молодые люди с женскими формами. Все героини

имеют длинные волосы, показывая, изнеженность, хотя их волосы, в том числе их цвет разнообразен. Феи в играх имеют атрибуты, которые присущи им и в литературных прототипах и являются жизненно важными для магии, добавляя им уникальный характер. Наиболее часто используемые атрибуты это: крылья стрекоз или бабочки, которые помогают им перемещаться в воздухе и зарабатывать дополнительные очки для игрока. Примерами таких игр являются: „Zbieracz prasuś” («Собиратель трудоголик»), „Wędrówka do zimowego lasu” («Путешествие в зимний лес»), „Zagubiony skarb Dzwoneczka” («Потерянное сокровище Тинкер Белл»). Продолжая тему полета и стилия куклы Барби, неотъемлемой частью игр о феях есть Пегас, который подзаряжает силу маленьких героев. Другим не менее распространенным атрибутом феи является палочка, которую иногда вершит шестиконечная звезда, как в случае игры „Dobra wróżka” («Добрая фея»). Благодаря ней игрок может щелчком указать на элемент который не подходит в картинке, что бы добрая фея могла его исправить. Игра развивает аналитическое мышление и внимательность. Иногда появляется магическая пыль, которая уничтожает препятствия, как в игре „Wędrówka do zimowego lasu” («Путешествие в зимний лес»). Другие магические предметы, которые появляются в играх это алмазы, звезды, цветы либо печенье.

Не стоит забывать о костюме феи в играх – в нашем сознании укрепился прототипный образ персонажа в красивом платье, что подтвердили результаты анкетирования. Такое стереотипное мышление охотно использовали создатели одной из самых популярных игр среди самых малдших «Ubieranki». Существует много вариантов этой игры, необходимо выбрать одну из маленьких фей и стилизовать ее – сделать ее красивый макияж и выбрать наряд и крылья. Это позволяет игроку создать собственный идеальный образ феи, работая над продолжением образа прототипа или путем выбора нестандартных решений. Разработчики игры дали участникам возможность создание индивидуальной модели феи, согласно их представлению.

Возрастные категории использованные в PEGI – это 3, 7, 12, 16 и 18 лет. Пожалуйста, обратите внимание, что возраст классифи-

кации не учитывает уровень сложности игры или навыков, необходимых для ее прохождения. Вместо этого представляет достоверную информацию о пригодности игры с точки зрения защиты детей. Примеры игр, которые были поданы в этой статье адаптированы к возрасту самых маленьких пользователей. Об этом свидетельствует уровень сложности прохождения приспособленный к интеллектуальным способностям и восприятию пользователя. Графический дизайн, музыкальные фон учитывает предпочтение самых молодых игроков. Феи не были обнаружены в гонках, стратегических и военных играх или в шутерах (анг. *shooter* – стрелялка). Это может свидетельствовать о том, что фея это образ настолько совершенный и сказочный, что может возможно старшие пользователи стесняются ее, либо она не соответствует конвенции истории.

Таким образом, анализ компьютерных с перспективы текстов поп-культуры народного характера, адресованных к самым молодым слушателям, показывает, что создатели этих коммуникантов базирует прежде всего на поточном представлении феи как доброй волшебницы, сформированном на таких культурных текстах как сказки и фантастические рассказы. Идеальная фея идентифицируется в играх с женским персонажем с приятной внешностью, наделенной сверхъестественными способностями, которые она использует для восстановления мира и борьбы со злом. Такая идеальная модель позитивно воспринимается самыми молодыми игроками. Однако, это не означает, что образ феи во всех играх является однозначно положительным и не появляются злые либо зловещие персонажи. Из-за ограничений во времени, отмечу только, что стереотип фей развивается под влиянием взаимопроникновения культур, например Азии. Примером могут послужить феи навеянные искусством манги такие как Вдохновением могут послужить другие способы представления фантастических персонажей, связанных с колдовством, которые функционирует в более отдаленных культурных кругах, например Азии. Примером могут послужить феи из манги, такие как „Sailor Moon”.

Независимо от того в каком типе текста появляется сказочный персонаж (в литературном тексте, или в компьютерной игре), са-

мым важным является магическая функция этого героя и какие коннотации она вызывает.

Литература – это не просто набор автономных текстов, выражение частной личности или реконструкция реальности, это одна из многих символических практик, отражение которых можно найти в языковом и культурном образе, и которые вдохновляют новыми медиа. Каждый текст идеологизирован, то есть, каждый скрывает набор представлений о мире и определяет отношение индивида к своей собственной жизни.

Интерпретация, которая применяется ко всем типам текста и выражения представляет собой раскрытие этих допущений и помещает их в более широком культурном контексте, прекрасным примером этого процесса является стереотип фей в компьютерных играх.

LITERATURE

- Bartmiński J., *Stereotypy mieszkają w języku. Studia etnolingwistyczne*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2009.
- Bartmiński J., Niebrzegowska-Bartmińska S., *Tekstologia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Boryś W., *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2005.
- Brückner A., *Słownik etymologiczny języka polskiego*, przedruk techniką typograficzną z wydania pierwszego, Kraków 1927, wyd. II, Warszawa, Wiedza Powszechna, 1970, Kraków 1927/1970.
- Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1985.
- Karłowicz J., Kryński A.A., Niedźwiedzki W. (red.), *SW: Słownik języka polskiego [zwany Słownikiem Warszawskim]*, t. 1–8, [druk] E. Lubowski, Warszawa 1900–1927.
- Zdanowicz A., Trentowski B., *SWil: Słownik języka polskiego [zwany Słownikiem Wileńskim]*, [druk] Orgelbrand, Wilno 1861.

CULTURAL AND LINGUISTIC IMAGE OF A FAIRIES IN COMPUTER GAMES

SUMMARY

The image of fairy as fantastic character is deeply grounded in common consciousness. Majorly it correspond with children and youth literature, specifically with fairy tales, fables descended from European cultural field, whom they gain inspiration. In survey that I made, the stereotype of the fairy is based on the image of casting spell women (in other words enchantress). Respondents defined fairy, invoke to specific character examples from fairy tales among others from "Cinderella", Flora, Hortensja, Niezabudka from "Sleeping Beauty", Tinker Bell and the Tooth Fair. New media, and in particular game developers gladly used the current prototypes from cultural field to create their heroes.

Key words: fairy stereotype, computer game.

KULTUROWY I JĘZYKOWY OBRAZ WRÓŻKI W GRACH KOMPUTEROWYCH

STRESZCZENIE

Obraz wróżki jako postaci fantastycznej jest głęboko zakorzenione w zbiorowej świadomości. Wiele przykładów można odnaleźć w literaturze zarówno dla dzieci, młodzieży, a także osób dorosłych. W badaniu, jakie przeprowadziłam, jasno ukazany został stereotyp wróżki, jako postać rzucającą zaklęcia – innymi słowy jako czarodziejki. Postaci te znalazły swoje miejsce w kulturze, a obecnie możemy je traktować jako stały jej element, wykorzystywany w różnorodnych dziedzinach życia, również w celach komercyjnych – jako bohaterki gier komputerowych.

Słowa kluczowe: stereotyp bajki, gry komputerowe.