
Всем поклонникам *Final Fantasy* — эта книга для вас.
Создать ее без вашей любви к франшизе было бы
невозможно.

А также тем, кто жаждет узнать о положительном
влиянии видеоигр на геймеров, — пусть эта книга
даст вам необходимый инсайт.

И спасибо семьям, которые уделили нам
время и силы, чтобы мы смогли завершить
эти главы (и, опять же, пройти игры!) для
книги, — ваша жертва не будет напрасной.

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	8
<i>Введение</i>	12
Повествование в Final Fantasy	17
<i>Рэйчел Коуэрт</i>	
Гештальт[ирование] группы: как принципы восприятия определяют нашу фантазию	32
<i>Найлз П. Музик</i>	
«Она все длится и длится»: повторение в музыке Final Fantasy	57
<i>Уильям Гиббонс и Джулианна Грассо</i>	
Кристаллы и духовная сопряженность	79
<i>Тайлер У. Секор</i>	
Образы будущего: как Final Fantasy объясняет адаптацию культуры и общества к технологиям	98
<i>Шейн Тилтон</i>	
Гендерные подтипы: за пределами белых магов и берсеркеров	117
<i>Уинд Гудфренд и Мелисса Хантли</i>	

Сильные женщины и дружба: освоение полной мощи архетипа женщины-воина	139
<i>Энджи Брэнем</i>	
Соперничающие движущие силы: жизнь и смерть	165
<i>Энтони М. Бин</i>	
Выпить магию: борьба за преодоление парасоциальных отношений с геноцидальными режимами в Final Fantasy X	180
<i>Эмори С. Дэниел — младший</i>	
Черный маг в поисках смысла	201
<i>Луиз Грэнн</i>	
Жизненный поток формирования идентичности, памяти и франшизы Final Fantasy	220
<i>Райан Келли</i>	
Травма: больше чем босс в Final Fantasy	243
<i>Челси М. Хьюз и Стефани Орм</i>	
 <i>Благодарности</i>	 265
<i>О создателе сборника</i>	267

ПРЕДИСЛОВИЕ

В 1987 году Хиронобу Сакагути приступил к работе над видеоигрой, которая, как предполагалось, должна была стать последней и для него, и для компании Square (позже — Square Enix). Сейчас, по прошествии более чем трех десятков лет, название всей франшизы кажется как нельзя более подходящим, ведь она неизменно противостоит всем трудностям, бросая вызов и раздвигая границы возможного.

Сложно оценить культурное влияние, которое *Final Fantasy* оказала на индустрию видеоигр и игроков. Однако можно привести известные статистические данные, позволяющие составить более полное представление об этом влиянии. На сегодня продано более 154 миллионов копий игр серии¹. В свое время *Final Fantasy XIV* была признана коммерческой катастрофой, но подверглась переработке, и сейчас, на момент написания книги, это одна из самых успешных многопользовательских онлайн-игр с более чем 18 миллионами зарегистрированных игроков². Самая известная игра, *Final Fantasy VII*,

¹ На конец 2023 года суммарные продажи игр серии превысили 185 миллионов копий. — *Прим. науч. ред.*

² В начале 2024 года число зарегистрированных аккаунтов *Final Fantasy XIV* превысило 30 миллионов. — *Прим. науч. ред.*

превратила некогда нишевый жанр японских ролевых игр во всемирно признанный. На нее ссылались практически все художественные медиа и средства массовой информации. Существуют даже два профессиональных рестлера, Кенни Омега и Крис Сабин, которые взяли псевдонимы в честь супербосса «Оружия Омеги» из *Final Fantasy VIII* и героя Сабина Рене Фигаро из *Final Fantasy VI*.

Но культуру создают и определяют отдельные люди — и невозможно отследить бесконечное количество способов, при помощи которых *Final Fantasy* с момента своего появления оказала глубокое влияние на миллионы людей по всему миру. Именно она неожиданно спасла Square от банкротства. Ее творческая основа вдохновила бесчисленное количество людей на работу в индустрии видеоигр и породила одних из самых известных персонажей в игровом мире. Благодаря франшизе появились десятки многоплановых женских персонажей, послуживших ролевыми моделями для нескольких поколений девочек и женщин в повествовательной среде видеоигр, где они, как правило, раньше были представлены довольно слабо. *Final Fantasy* даже позволила смягчить распространённые в западной игровой среде слишком жесткие представления о мужественности. Благодаря своему увлечению *Final Fantasy* люди обретали друзей и любимых, формировали сообщества, создавали семьи.

Возможно, именно поэтому так трудно определить культурное влияние *Final Fantasy*. Ведь что значит *Final Fantasy*? В разных играх серии так мало общего (например, повторяющихся существ, персонажей и элементов геймплея) и так много свежих и постоянно меняющихся дополнений к сюжетным линиям, боевым системам

и главным героям. Можно ли дать всем этим играм какое-то общее определение? Многие истории вышли за пределы своей оригинальной среды и нашли отражение в кинематографе, литературе и телевидении. Но *Final Fantasy* достигла того, о чем в мире творчества и искусства часто приходится лишь мечтать: добилась успеха и реализовала свой потенциал. Испытание временем, как в культурном, так и в технологическом смысле, выдержал целый ряд франшиз, но лишь немногие из них неоднократно заново изобретали себя так, как это делала *Final Fantasy*.

На первый взгляд «Психологический анализ *Final Fantasy*» — это исследование связей между классической теоретической психологией, последними открытиями в этой области и играми *Final Fantasy*. В действительности же это результат попыток дать определение выдающемуся культурному феномену. Это ценный взгляд на человеческую психологию в целом, потому что, рассуждая о том, как *Final Fantasy* бросала вызов ограничениям и формировала свою собственную культуру, мы исследуем самих себя. Это не только свидетельство эволюции серии, но и признание игры как средства выражения, а также признание заслуг всех тех, кто способствовал ее популярности — создателей, критиков, игроков, фанатов.

Это попытка дать определение *Final Fantasy* и рассказать о том, что эта серия значит для многих из нас. Задача непростая, ведь даже мне, давней поклоннице игры, нелегко сформулировать, что она значит лично для меня, и описать, как она повлияла на мои взгляды, ценности и самовосприятие. В мире, в котором для миллиардов людей единственное постоянное явление — это, пожалуй,

перемены, *Final Fantasy* отличается редким постоянством. Именно поэтому я увлеклась повествовательными жанрами, первой в своей семье поступила в колледж, и моей мечтой стало работать в индустрии видеоигр; именно поэтому я могу обеспечить свою семью как журналист, пишущий для изданий *Vice*, *PC Gamer*, *Polygon* и многих других. В самые трудные времена *Final Fantasy* была для меня спасением, источником радости и утешения. И это всего лишь одна из миллионов подобных историй, которые происходят с людьми, разговаривающими на разных языках, в разных культурах, местах и эпохах.

Надеюсь, эта книга предоставит инструменты, которые помогут вам описать собственную историю в свете наследия *Final Fantasy*.

С уважением,
Натали Флорес,
журналист

ВВЕДЕНИЕ

Похоже, битва проиграна. Два члена вашей команды выведены из строя, у вас на исходе все ресурсы (припасы, магия, здоровье), а враг — невероятно могущественное зло, способное уничтожить весь мир, если его никто не остановит, — вот-вот нанесет новый удар. Чтобы дойти до этого момента в игре, вы потратили бесчисленное количество часов. Полагая, что конец близок, вы подумываете об отступлении³. «Наверное, я никогда не пройду эту игру», — доносится откуда-то из глубины вашего сознания. Но тут происходит нечто неожиданное. Ваш герой, наносящий основной урон, получает способность «Прорыв предела». Внезапно вас охватывает чувство облегчения, а вместе с ним и вновь обретенное чувство уверенности. В сознание проникает мысль: «Я могу выиграть эту битву», — сначала она тихая, но вскоре превращается в боевой клич. Вы открываете доступное теперь меню «Прорыва предела» и наносите врагу критический удар. Да! Именно такой переломный момент и был вам нужен. Пока монстр не успел перейти в наступление, вы быстро делаете еще один ход и исцеляете

³ В серии *Final Fantasy* из таких судьбоносных боев отступить, как правило, нельзя. — Прим. науч. ред.

остальных членов вашей команды. Через несколько раундов сражения вы наконец-то побеждаете врага и заканчиваете игру, завершая долгое путешествие с чувством удовлетворения и выполненного долга.

Final Fantasy — одна из самых продолжительных серий видеоигр: первая игра вышла в 1987 году, а последняя (на момент публикации) — в апреле 2020 года. Более трех десятилетий игроки путешествовали по различным мирам, королевствам, планетам и лунам, собирая команду искателей приключений, которая непременно должна спасти мир от невообразимого зла. Насколько я могу предположить, многие из этих игроков переживали нечто подобное тому, что описано выше. Бесчисленные сражения в *Final Fantasy* были выиграны или стали легкими благодаря «Прорыву предела». «Прорыв предела» — это механика геймплея, впервые представленная в игре *Final Fantasy VII*⁴. У каждого персонажа, которым управляет игрок, есть шкала, заполняющаяся при получении урона от вражеской атаки. Как только шкала заполняется, персонаж достигает своего «предела», и открывается меню, в котором представлены специальные варианты атак и другие действия для каждого персонажа. «Прорыв предела» — не только важная особенность геймплея серии; он также отражает некие глубинные явления человеческой психологии, ведь полностью раскрыть все способности персонажа можно, только получив урон. Иными словами, персонажи не поддаются потенциально

⁴ Похожая способность впервые была представлена еще в *Final Fantasy VI*, но получила такое название только в *Final Fantasy VII*. В последующих ремейках *Final Fantasy VI* ее уже называли «Прорывом предела». — *Прим. авт.*

пагубным последствиям полученных травм и переживаний, а трансформируют их в активные, продуктивные и значимые действия, что только усиливает смысл названия этой книги — «Преодоление Прорыва предела». Представленные в ней очерки связывают этот и другие аспекты *Final Fantasy* с психологическими концепциями и теориями, раскрывая сложную психологическую привлекательность серии.

Final Fantasy рассказывает нам совершенно разные истории — от повествований о средневековых рыцарях и волшебниках до приключений в научно-фантастических и высокотехнологичных мирах. Но все эти сюжеты объединяет способ передачи повествования, который фокусируется на постепенном выстраивании образов героев «снизу вверх», а не на представлении их как заранее созданных, законченных. Такой прием способствует установлению тесной связи с персонажами и более полному погружению игроков в историю. Глубокая связь с сюжетом усиливается благодаря музыке, специально написанной для серии. Музыка композитора Нобуо Уэмацу помогает выразить эмоциональную связь, которую игроки часто переживают во время игры, а также в других ситуациях, когда слышат эту же музыку вне игры. Все части *Final Fantasy* имеют и общий метасюжет борьбы добра со злом, независимо от того, проявляется это зло в виде злодея, пытающегося перестроить мир по своему подобию, или в более общем образе зловредных технологий, призванных поставить под контроль всех жителей мира и лишить их индивидуальности. В одной из игр серии, *Final Fantasy X*, злодей принимает облик лидера религиозного культа, воплощая собой идею когнитивного диссонанса, который

часто является результатом экстремального религиозного опыта и противоречивой системы убеждений. Также почти в каждой игре серии важную роль играют кристаллы, символизирующие гармонию души и элементов. Обычно именно благодаря возрождению и использованию кристаллов в мирах серии *Final Fantasy* восстанавливаются добро и порядок.

Еще одна неотъемлемая особенность серии — возможность выбрать членов своей команды⁵. Это персонажи, которыми игрок может непосредственно управлять во время сражения с врагами, и каждый из них обладает уникальными способностями. Но что говорит гештальтпсихология о процессе превращения этих отдельных персонажей в единое целое? Отражают ли персонажи, за которых мы играем, какие-то психологические аспекты нашей личности? Эти персонажи часто являются представителями различных рас, полов и даже биологических видов — но почему мы выбираем именно их и какое влияние они оказывают на нас? Женщины также играют важную роль во многих играх. Мы видим их в качестве сильных персонажей-воинов, но они не всегда начинают именно как сильные персонажи, им требуется пройти собственный путь, чтобы понять, кто они такие. Не менее важна для обсуждения серии и тема гендерных стереотипов, поскольку многие женские персонажи играют роли, которые обычно считаются женскими (например, целительница), но имеют более глубокий смысл, если присмотреться к ним внимательнее. В конечном счете индивидуальный путь (или судьба)

⁵ Эта особенность появилась в серии с *Final Fantasy VI*. До нее ряд частей позволял игроку выбирать профессии или умения членов команды, но не состав. — Прим. науч. ред.

каждого персонажа раскрывается через его собственные действия и самоанализ, придающие смысл его жизни и выбору — особенно это видно на примере Виви Орнитира, который подробно рассматривается в книге.

Final Fantasy была и продолжает оставаться одной из эталонных франшиз для поклонников ролевых игр. Благодаря неизменной популярности серии, снова и снова затрагивающей жизни многих людей, обсуждение психологии этих игр приобретает еще большее значение. Психологический анализ *Final Fantasy* предоставляет ценную информацию как для тех, кто играет в нее, так и для тех, кто стремится к более глубокому, критическому пониманию психологии в играх. Мы — это то, во что мы играем, и эта игра важна для того, чтобы лучше понять друг друга, самих себя и наше будущее. Надеюсь, вы получите такое же удовольствие от чтения этой книги, какое испытали авторы, играя в игры, переживая их и рассказывая о них.

*Шон Эткинсон,
доктор философии, доцент теории музыки
Техасского христианского университета*

ПОВЕСТВОВАНИЕ В FINAL FANTASY

Рэйчел Коуэрт

Настало время ваших историй.

Ваша судьба в ваших руках.

Аурон, *Final Fantasy X*

Нарше. Мидгар. Бесайд. Для тех, кто играл в *Final Fantasy*, названия этих городов пробуждают гамму разнообразных чувств и воспоминания об архитектуре, специфичной музыке. И все потому, что в этих местах разворачивались сюжеты *Final Fantasy*. Игры серии погружают игроков в огромные миры с неизвестными растениями и животными, со странными обычаями и новыми расами. Поначалу они часто кажутся совершенно непонятными и сложными, но к тому времени, когда игроки доходят до конца, у них возникает ощущение, что они знают этот мир и персонажей в нем всю свою жизнь. Так происходит благодаря богатому сюжету всех игр франшизы *Final Fantasy*.

Невозможно начать разговор о *Final Fantasy*, не затронув ее повествовательные элементы. Повествование *Final Fantasy*, в основе которого лежат грандиозные истории о борьбе добра со злом, вот уже почти сорок лет позволяет нам наблюдать за героическими сражениями, переживать одержанные с таким трудом победы и устанавливать

ценные дружеские отношения. Всего во франшизе более десятка миров, сотни любимых героев и злодеев и бесчисленное количество запоминающихся монстров. Неудивительно, что *Final Fantasy* — одна из самых любимых серий ролевых игр.

Первая игра серии, выпущенная в 1987 году, сломала многие стереотипы благодаря музыке и сюжету. Эпические приключения на прославленной 8-битной приставке *Nintendo* могли занимать десятки часов⁶. Стоит отметить, что для того времени подобный подход к созданию игр был беспрецедентным, тем более что другие популярные игры 1986 года, включая посвященную боксу игру *Punch Out* (от *Nintendo*) и классический боевик (beat 'em up) *Double Dragon* (от *Technos Japan*), особым сюжетом не отличались⁷.

Изучение богатого сюжета *Final Fantasy* позволяет понять, как в этой серии игр появились одни из самых любимых и запоминающихся персонажей и повествований в истории видеоигр. Повествовательные истории и персонажи *Final Fantasy* создавались и продолжают создаваться на основе традиционной сюжетной структуры «кисётэнкэцу». Кроме того, серия позволила игрокам других стран познакомиться с некоторыми особенностями японской культуры через интеграцию в персонажей и сюжеты темы бусидо, а также благодаря значимым ролям, отведенным женщинам, — и это все в рамках сюжетной структуры кисётэнкэцу.

⁶ Согласно сайту *How Long to Beat*, собирающему информацию о длине игр у игроков, прохождение первой части *Final Fantasy* занимает в среднем 20 часов. — *Прим. науч. ред.*

⁷ Этот подход не был беспрецедентным: *Final Fantasy* шла по стопам добившейся огромной популярности в Японии ролевой игры *Dragon Quest* (1986), на прохождение которой требовалось порядка 10 часов. — *Прим. науч. ред.*