Леонид Мойжес

Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в постсекулярном мире

DOI: https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-41-68

Leonid Moyzhes

Dragon Age: Inquisition: Christian Message in a Post-Secular World

Leonid Moyzhes — Center for the Study of Religion, Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia). moyzhesl@gmail.com

This article deals with religious, specifically, Christian message in the videogame "Dragon Age: Inquisition", released in 2014 by Bioware. In order to understand the specifics of this game, the article includes detailed analysis of traditional ways to present religion, gods and believers widespread in the genre to which "Dragon Age: Inquisition" belongs — the so-called role-playing games (RPG). Special attention is given to the way "Dragon Age: Inquisition" utilizes common set of narrative techniques and game mechanics often presented in the games of this genre. While borrowing many of them, the developers change them in small but significant ways. By doing so they manage to create a unique approach to representing religion which is strongly shaped by secular ideology dominating the genre. This allows us to call "Dragon Age: Inquisition" a post-secular videogame that adapts many traditional Christian narratives and conflicts with the new and unfamiliar medium.

Keywords: game studies, phenomenological hermeneutics, procedural rhetoric, Dragon Age, RPG, Christianity, videogames.

В этой статье рассматриваются религиозные, конкретно — христианские мотивы, содержащиеся в игре *Dragon Age: Inquisition* (2014) от студии *Bioware*. Я предполагаю, что разработчики игры, пытаясь переосмыслить классические для фэнтези *RPG* элементы сюжета, смогли неожиданно полно раскрыть заложенные в них исторически религиозные смыслы. Нар-

ративные мотивы дополняются соответствующими людическими, существующими на уровне правил игры, элементами. Гармония между двумя пластами видеоигры в том, что касается репрезентации религии, и позволяет говорить о *Dragon Age* как о цельном постсекулярном христианском высказывании.

Методология

Возможный подход к интерпретации религиозного содержания видеоигры прекрасно описал Михаил Федотов в статье «Феноменологическая герменевтика как мост между видеоиграми и религиозной эстетикой», вошедшей в сборник «Методы изучения религии в видеоиграх» (*Methods for Studying Religion in Videogames*)[1]. Он, в свою очередь, опирается на предшествующие работы известного специалиста в области *game studies* Вели-Матти Курхулахти, а в более широком смысле — на традицию феноменологической герменевтики, как ее описывали Ханс-Георг Гадамер и Поль Рикёр.

Применительно к видеоиграм такой подход подразумевает, что исследователь сосредотачивается на взаимодействии между нарративным и «людическим» (то есть существующим на уровне правил) аспектами игры. Существуют ли эти элементы параллельно друг другу, как в случае с мобильными головоломками, где нарратив продвигается исключительно в неинтерактивных заставках, или они взаимосвязаны? Каким элементам игры уделено больше внимания и сил со стороны разработчиков? Наконец, что особенно важно в контексте данной статьи, существует ли противоречие между нарративом и игровыми механиками или они дополняют друг друга? В этой статье я постараюсь показать, что в случае *Dragon Age: Inquisition* людические аспекты, в частности, система диалогов и некоторые аспекты механики боя, дополняют нарратив, позволяя игре произвести цельное высказывание, которое можно рассматривать как «христианское».

Само понятие «христианской видеоигры» я ввожу, опираясь на концепцию «резонанса», представленную в работах Адама

1. Fiadotau, M. (2017) "Phenomenological Hermeneutics as a Bridge Between Video Games and Religio-Aesthetics", in V. Šisler, K. Radde-Antweiler, X. Xenia Zeiler (eds) *Methods for Studying Religion in Videogames,* pp. 165–174. New York/London: Routledge.

Чапмана[2]. Под ним Чапман, занимавшийся вопросами репрезентации реальных исторических событий в видеоиграх, подразумевал ситуацию, когда события на экране напоминают или *резонируют* с чем-то за пределами видеоигры. Эта концепция, в свою очередь, позволяет применить к анализу видеоигры наработки классиков семиотики, в частности Ролана Барта с его концепцией «знака» и «узнавания».

Употребляя понятия «христианская видеоигра», я подразумеваю не то, что *Bioware* сознательно закладывала в свой проект христианское послание или предполагала его как средство проповеди, а то, что многие элементы ее игры резонируют с определенным пониманием христианства, напоминают о нем. Разумеется, как и любая интерпретация, этот взгляд на игру остается субъективным. Но в рамках данной статьи я постараюсь показать, что *Dragon Age: Inquisition* содержит целый ряд элементов или, выражаясь в терминах Барта, знаков, которые исторически связаны с эксплицитно религиозными художественными произведениями, в первую очередь — с работами Толкина и Льюиса.

Стоит также упомянуть концепцию «фантастической среды», впервые введенную Дэниэллой Кирби[3]. Это гипотетическая совокупность идей, сюжетов, устойчивых типажей персонажей и других элементов текста, объединяющая все произведения в жанре фантастики. «Среда» существует на пересечении конкретных текстов, общего культурного бэкграунда и конкретной культуры фанатов, сформированной более ранними текстами, которая, в свою очередь, определяет восприятия уже знакомых элементов в новых произведениях.

Важно подчеркнуть, что, хотя принципиально «среда» объединяет практически все виды фантастических произведений, мотивы которых свободно перетекают друг в друга, она все-таки не гомогенна. Так, компьютерные *RPG* в жанре фэнтези уже давно обладают собственным набором узнаваемых элементов, хотя исторически они, несомненно, связаны с литературой и кино в этом же стиле. Стоит подчеркнуть, что среди специфичных для видеоигр элементов среды существуют те, которые можно назвать людонарративными, то есть подразумевающими устойчивую связку между конкретным сюжетным образом и игровой механикой.

2. Chapman, A. (2016) *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Give Access to Historical Practice*, p. 35. N.Y.: Routledge.

3. Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief*, pp. 2–3. London: Equinox.

Типичным примером таких элементов служат классы персонажей. «Фантастическая среда» RPG содержит и сугубо нарративные детали, подразумевающие разное людическое воплощение, в частности, образы отдельных фэнтезийных рас. Наконец, существует небольшое количество чисто людических элементов среды, создающих через конкретные технические решения, такие как изометрическое положение камеры, у фанатов ощущение того, что они играют именно в *RPG*.

Игры, включающие большое количество деталей, не присутствовавших до этого в рамках их сегмента «фантастической среды», получают репутацию оригинальных или даже «авторских», как было с проектами вроде *Tyranny* или *Kenshi*. С другой стороны, игры, полностью сводящиеся к их сегменту «среды», определяются как банальные или классические, примером чего служит *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Dragon Age: Inquisition интересна в этом контексте как пример третьего подхода, по крайней мере в том, что касается изображения религии. *Bioware* не привнесла новых элементов в «среду», но переосмыслила целый ряд уже устоявшихся. Ее подход в целом можно назвать ремифологизацией. Многие сюжеты, первоначально введенные в «фантастическую среду» во «Властелине колец», «Сильмариллионе» или «Хрониках Нарнии» и содержащие в себе потенциал для религиозной интерпретации, со временем утратили связь со своим первоначальным значением, но все равно оставались популярными элементами «фантастической среды». *Bioware* использует эти элементы, но изменяет их, возвращая потенциал для тех религиозных интерпретаций, который они имели изначально. Именно это делает *Dragon Age: Inquisition* интересным объектом для анализа, выделяя ее из других игр того же жанра.

Хотя некоторые из рассматриваемых элементов фигурировали также в предыдущих частях серии, в рамках статьи все внимание будет сосредоточено именно на *Dragon Age: Inquisition*, как на той игре, где религиозные мотивы присутствуют наиболее наглядно. В следующей части статьи я дам краткую характеристику самой игры, ее сюжета, выдуманной вселенной и основных игровых механик. Затем я проанализирую ряд ключевых элементов репрезентации религии в *Dragon Age: Inquisition*. Я постараюсь продемонстрировать, каким образом каждый из них встроен в уже существующую традицию *RPG* и благодаря чему они при этом сохраняют уникальность. Особое внимание стоит уделить тому,

что эти специфические отличия в целом складываются в картину большего сходства идей, заложенных в Dragon Age, с сюжетами и этикой, традиционно резонирующими с христианством.

Характеристика игры

Dragon Age: Inquisiton — игра, вышедшая в 2014 году как на персональных компьютерах, так и на нескольких консолях. Это третья часть серии *Dragon Age*, запущенной в 2009 году. Ее создатель, студия *Bioware*, тесно ассоциируется с жанром *RPG* еще с конца 90-х годов, когда она выпустила крайне популярную и влиятельную серию *Baldur's Gate*. После выхода игра, несмотря на критику со стороны ряда фанатов жанра, в целом оказалась коммерчески успешна и собрала высокие отзывы игровой прессы.

Действие всех трех частей серии происходит в мире под названием Тедас. Это фэнтези-вселенная, населенная представителями 4 «рас»: людей, эльфов, дворфов и великанов-кунари. Три первых народа основываются на образах, введенных еще в произведениях Толкина, и хорошо знакомы всем любителям фэнтези. Это наглядно демонстрирует степень, в которой *Dragon Age* опирается на устоявшиеся каноны жанра. Каждая из частей серии рассказывает историю нового героя, освещает разные регионы Тедаса. Преемственность между частями достигается за счет того, что все они сосредоточены на переплетающихся глобальных катаклизмах, сотрясающих этот выдуманный мир. Конкретно в третьей части игры главный герой берет под свой контроль «Инквизицию» — религиозную организацию, пытающуюся остановить целый ряд конфликтов и катастроф, угрожающих стабильности выдуманного мира.

С точки зрения игровой механики, *Dragon Age* можно назвать традиционным *RPG*. Игрок создает персонажа, который затем исследует мир, сражается с противниками и выполняет задания, как продвигающие центральный сюжет, так и дополнительные. Важным элементом игры является поиск компаньонов — персонажей, которые сопровождают героя и помогают ему в бою. Каждый из них обладает своей историей, с ними можно выстроить дружеские, а с некоторыми и романтические отношения.

Фактически игровой процесс строится вокруг сражений, где герой командует своим персонажем и несколькими спутниками, и диалогов, в которых он выбирает один вариант ответа из нескольких предложенных. В рамках диалогов могут осуществлять-

ся глобальные выборы, отражающие моральные или политические предпочтения героя и управляющего им игрока. В данном случае представляется корректным говорить о двух отдельных акторах. Это связано с тем, что игроки часто совершают не те выборы, которые показались бы верными им самим, а те, которые совершил бы их герой. При этом они исходят из характера и биографии, которую сами же выдумали для своего персонажа, опираясь на предложенные разработчиками варианты.

К этим традиционным для жанра элементам также добавлена система управления «Инквизицией»: игрок должен посылать своих агентов в области, куда не может отправиться его персонаж, распоряжаться ресурсами и заключать союзы с политическими фракциями. Последний элемент заслуживает особого упоминания еще и потому, что это — один из немногих примеров, когда игрок в видеоигре активно руководит религиозной организацией. Но в целом *Dragon Age: Inquisition* можно назвать классической компьютерной ролевой игрой в мире фэнтези.

Главный герой

Первый из аспектов, на которых хотелось бы обратить внимание — религиозное измерение образа главного героя. Контекст, в котором его нужно рассматривать — мотив «избранности» и «уникальности» героя с точки зрения выдуманной вселенной, наличие у него особых свойств и качеств, отсутствующих у рядового человека. Этот сюжет широко распространен в жанре фэнтези и вообще в массовой культуре: типичными примерами «избранных» героев являются Гарри Поттер или Нео из трилогии «Матрица» Вачовски. Но удивительным образом в рамках жанра *RPG* тема избранности долгое время отсутствовала.

В ранних *RPG*, 70-х, 80-х и начала 90-х годов, главный герой выступал как «посредник» между самим игроком и выдуманным миром. Разработчики предполагали, что чем меньше персонаж будет иметь черт, не привнесенных самим игроком, тем меньше будет возникать помех, отвлекающих от погружения в выдуманный мир. Например, в серии *Ultima* главный герой выступал как *tabula rasa* для игрока, который мог изменить его как угодно в процессе прохождения.

Появление «избранного» главного героя в компьютерных *RPG* можно, условно, отсчитывать от игры *Fallout 2* 1998 года, где главного героя прямо звали Избранным. А в жанре фэнте-

зи *RPG* основная заслуга принадлежит вышедшей годом позже, в 1999 году, *Planescape: Torment*. Именно в ней протагонист, Безымянный, обладал не только характеристиками, которые игрок в него закладывал, но и собственными свойствами и предысторией, созданными разработчиками. Разумеется, игрок по-прежнему обладал большим контролем над судьбой Безымянного, в процессе игры выбирая путь развития героя и реплики в диалогах, позволявшие задать тот или иной образ персонажа. Но Безымянный всегда сохранял ряд вписанных в ткань выдуманного мира характеристик, которые игрок не мог по своей воле отменить и преодолеть и вокруг которых, собственно, строился сюжет игры.

После *Planescape: Torment* мотив «избранности» стремительно завоевал популярность в жанре фэнтези *RPG*. В подавляющем большинстве последующих игр главный герой выступает как исключительный человек не только в силу своей способности бороться со злом, но и в силу наличия у него каких-то уникальных характеристик. При этом мотив избранности приобретает явно религиозное значение. Большинство главных героев такого рода могут быть описаны как религиозные персонажи. Они могут выступать как перерождения древнего пророка (*The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura*), потомки божества (*Baldur's Gate*), избранники высших сил (*Divinity: Original Sin*) или просто обладать особой связью с религиозными сферами (*Jade Empire*, *Neverwiner Nights 2: Mask of the Betrayer*).

Избранность главного героя, заданная на нарративном уровне, может подкрепляться на людическом — через наделение персонажа уникальными способностями и свойствами с точки зрения правил игры. Так, Нереварин в *The Elder Scrolls II: Morrowind* получает иммунитет ко всем болезням, а Потомок Баала в *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* превращается в воплощение божества. Чаще всего эти способности появляются на поздних этапах сюжета, когда игрок в достаточной степени освоился с основными правилами игры, — чтобы оценить значимость изменений и прочувствовать не только на нарративном, но и на людическом уровне факт избранности протагониста.

Важно подчеркнуть, что в большинстве игр «вхождение» в сюжет осуществляется чрезвычайно резко. Как правило, изначально герой ведет пасторальную или, по меньшей мере, подчеркнуто обыденную жизнь, которая в одночасье меняется после вторже-

ния каких-то враждебных сил. Наиболее наглядно это сделано в игре *Neverwinter Nights 2*, которая начинается с сельского праздника, а продолжается атакой на деревню, целью которой является именно протагонист. Подобным образом устроены сюжеты в серии *Baldur's Gate*, *Arcanum*, *Jade Empire*. Всех их объединяет общий мотив стремительного разрушения жизни по причинам, неизвестным самому герою.

Протагонист, таким образом, начинает свой путь с того, что пытается узнать правду о своей природе. В результате он, как правило, достаточно быстро устанавливает факт избранничества и то, что его обычная жизнь была либо ложью, скрывавшей от него его потенциал, либо способом подготовить его к последующим испытаниям.

Если принять во внимание, что истина о главном герое зачастую имеет религиозное значение, игры предлагают своего рода пересказ гностического мифа, как его интерпретирует Эрик Дэвис, анализирующий гностические элементы в современной культуре. «Божественный» герой, потомок богов, перерождение древних героев или обещанный мессия живет, не зная о своей природе, в плену обычной жизни, пока случай не раскрывает ему правду. После этого он отправляется в путешествие, призванное дать ему больше знания о его природе. В результате этого он принимает свою судьбу, становясь тем, кем ему было суждено стать с самого начала.

На первый взгляд в *Dragon Age: Inquisition* мы видим аналогичную схему. Главный герой начинает свое путешествие как один из многих делегатов на Конклаве, призванном закончить военный конфликт между магами и храмовниками — радикальными религиозными фанатиками, считающими, что люди, владеющие магией, должны жестко контролироваться. Однако Конклав уничтожен взрывом, в котором погибают все его участники, кроме главного героя, а тот получает способность закрывать «Разрывы» — порталы между обычным миром и «Тенью», миром духов, из которого проникают демоны. Жители Тедаса связывают его силы и спасение с вмешательством Андрасте — легендарной пророчицы, «Герольдом» которой они и провозглашают протагониста.

Но если присмотреться к деталям, то видно, что *Bioware* ставит привычную схему «с ног на голову». Людическая, игровая способность героя тут — не подтверждение его истинной природы, а центральная черта, определяющая отношение к нему оби-

тателей Тедаса. Впервые протагонист под управлением игрока закрывает «Разрыв» примерно на 5-й минуте игры. Этот поступок и становится причиной, по которой его провозглашают Герольдом Андрасте. В дальнейшем на протяжении игры он применяет свои силы неоднократно, практически рутинно по мере того, как по всему миру возникают новые «Разрывы». Сама способность, а не, например, нарративное изложенное пророчество, делает его «избранным».

Более того, пытаясь выяснить, что с ним случилось и какова природа его сил, главный герой узнает, что он не является избранным в традиционном смысле. Андрасте непричастна к его спасению, во всяком случае напрямую, и ничто в его жизни до этого не готовило его к получению дара. Период до Конклава — не ложь, скрывавшая от него уже существовавшее, пусть еще не актуализированное предназначение. А его способности оказываются не «наградой» за установление истины, а, напротив, единственным фактом, которому сам главный герой и, через него, игрок, а также другие обитатели выдуманной вселенной дают собственные интерпретации, в том числе — религиозные. Такой отказ от сообщения единственной возможной истины радикально противопоставляет *Dragon Age: Inquisition* играм с «гностической» моделью сюжета.

Зато историю Герольда можно сравнить с историей Фродо Бэггинса из «Властелина Колец». Хотя Толкин много рассуждал о судьбе и предназначении, в конечном итоге ему был важно подчеркнуть, что Фродо — не Мессия, а простой смертный, в силу конкретных причин столкнувшийся с тяжелым моральным выбором. Во «Властелине Колец» на первом месте находилась не избранность хоббита, а прагматический факт того, что именно он, а не кто-либо другой обладает Кольцом и распоряжается его судьбой.

Подобную картину мы видим и в *Dragon Age*. Как и Фродо, Герольд не был предназначен к обретению величия, но вынужден жить со свалившимся на него даром. Расследование собственной природы не дает ясных ответов о его месте в мире, но вынуждает героя и игрока самостоятельно решать, как именно интерпретировать и использовать эти силы. На людическом уровне это подкрепляется тем, что способности Герольда сделаны предельно очевидными и сравнительно легкими в использовании, из-за чего его уникальность становится не просто нарративно сообщаемым фактом, а чем-то самоочевидным для игрока.

Бог

Иной подход к изображению главного героя в *Dragon Age: Inquisition* подкрепляется иным подходом к изображению богов. Как и во многих фэнтези-вселенных, в Тедасе присутствует несколько разных религиозных традиций. Эльфы поклоняются собственному пантеону божеств, дворфы исповедуют культ предков, а кунари отказываются от почитания богов, предпочитая этому философское учение Кун. Но в рамках *Dragon Age: Inquisition* особое внимание уделяется религии людей — так называемой «Церкви» (*Chantry*).

Это монотеистическое учение, последователи которого почитают «Создателя», всемогущее божество, якобы сотворившее мир. Эстетика и некоторые элементы этики «Церкви», очевидно, отсылают к популярному в массовой культуре изображению средневекового западноевропейского христианства, о чем будет отдельно упомянуто ниже.

Первым примечательным отличием *Dragon Age: Inquisition* является само наличие монотеистического учения. Как правило, произведения этого жанра фэнтези *RPG* подразумевают очевидную реальность высших сил. Боги, духи и демоны часто прямо вмешиваются в жизнь простых смертных, общаются с ними, дают прямые приказы и даже проявляются во плоти среди обычных верующих. В таких условиях постановка вопроса о монотеизме несколько теряет смысл.

Единственная сколько-нибудь близкая к монотеизму ситуация представлена в играх, где тот или иной бог агрессивно запрещает поклоняться другим и всеми силами склоняет к поклонению себе, примером чего служит игра *Gothic*. Хотя такой сюжет, особенно на уровне визуального ряда, вдохновлен образами религиозных гонений и насильственного обращения в веру, эстетическое сходство маскирует принципиально разный смысл. Божество тут выступает как правитель, пытающийся силой и хитростью расширить собственную территорию. Более того, игры, как правило, изобличают подобные претензии божеств как недостойные, а их самих выставляют тиранами и обманщиками, чьи планы главный герой рушит. Вокруг такого противостояния бога и героя строится сюжет *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Gothic*, а на уровне дополнительных заданий он присутствует еще в ряде игр, например, в *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn*.

Но прямой конфликт между главным героем и богом является лишь частным случаем глобальной тенденции — неразрывной связи между богами и смертью, присутствующей в подавляющем большинстве фэнтези *RPG*. Игрок должен спасать божеств от гибели (*Divinity: Original Sin 2*, *Jade Empire*), сталкиваться с последствиями их смерти (*Baldur's Gate*), самостоятельно уничтожать их (*Gothic*) или выяснить, что сама идея их бессмертия — обман (*Arcanum: Steamwork and Magic Obscura*, *The Elder Scrolls III: Morrowind*). Тема смертности богов — сквозной мотив жанра, противопоставляющий их «ложную» претензию на вечную жизнь «истинному» бессмертию главного героя.

Стоит упомянуть, что сам подход к смертности божеств можно разделить на два отдельных модуса, которые, в более широком смысле, характеризуют два основных подхода к изображению религии в RPG вообще. Один продолжает уже упомянутую раньше «гностическую» логику. В играх, следующих такому подходу, например *The Elder Scrolls III: Morrowind*, игрок не просто выясняет, что его персонаж имеет божественную природу, но изобличает тех, кто претендует на статус небожителей, как обманщиков и преступников. В некоторых играх это расследование заканчивается прямым противостоянием «истинного» и «ложного» спасителя (*Gothic*), в других игрок демонстрирует свое превосходство, спасая божества или их последователей (*Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura*). В таких играх факт смертности божеств проблематизируется и позиционируется как лишнее свидетельство того, что они не заслуживают поклонения и не являются «истинными» богами.

Более простой подход, который условно можно назвать «языческим», вообще не проблематизирует смертность божеств. Она выступает как часть сквозной логики выдуманной вселенной — любое существо имеет врагов и союзников, и любое существо может погибнуть, встретившись с достойным соперником. Конечно, убийство божества требует специальных действий, вроде поиска специального оружия, но в конечном итоге боги в рамках этого подхода не отличаются от других персонажей. Это позволяет, в том числе, не давать никакой моральной оценки тому, что они претендуют на божественный статус, очевидно не обладая всемогуществом. В некоторых играх, например в *Jade Empire*, они даже выступают в амплуа «дамы в беде», беззащитной фигуры, нуждающейся в спасении.

Причина, по которой видеоигры настолько часто вводят мотив «смерти богов», может объясняться теорией Томаша Майковски, предлагавшего рассматривать видеоигру с точки зрения «карнавальной культуры» Бахтина[4]. В частности, он указывал на важность для видеоигр фигуры «карнавального короля» — неправедного и временного властителя карнавала, который должен быть унижен и уничтожен к концу праздника. Такими, несомненно, являются «боссы», уникальные и сильные противники, сражение с которыми заканчивает отдельные части видеоигры. Боги служат удачной основой для «карнавальных королей» именно в силу того, что понятие бога ассоциируется у игроков с чем-то могущественным и непобедимым.

Более того, сходство между видеоигрой и карнавалом зачастую подразумевает, что в игре не может быть неуязвимых или по-настоящему всемогущих персонажей, а те, кто по законам «обычной» жизни претендует на этот статус, должны быть осмеяны и унижены. Соответственно, вводя божество в игру, разработчики предполагают, что оно будет изображено либо побежденным игроком, как полноценный «карнавальный король», либо окажется бессильным и нуждающимся в посторонней помощи, либо умрет, самой своей смертью заканчивая «нормальное» время до начала игры и начиная период «карнавала», в который игроку и предстоит играть.

Способ, которым *Dragon Age: Inquisition* разрешает эту ситуацию, достаточно прост — он оставляет Создателя внесценическим персонажем. Строго говоря, к концу игры неизвестно, существует ли Создатель вообще. Главный герой изначально может придерживаться различных религиозных взглядов в зависимости от своей расы и предпочтений игрока. Но конкретный сюжет игры в любом случае заставит его ввязаться в споры и конфликты, связанные с человеческой Церковью. При этом ряд событий может и заставить его поменять свое мнение, и укрепиться в нем. Но никакого однозначного ответа, есть ли Создатель и как он причастен к происходящим событиям, игра не дает. Благодаря этому разработчикам удается, в том числе, избегнуть тем смерти бога или противостояния с ним. Но что кажется особенно важным — это позволяет им ввести в игру другой мотив, крайне редко встречающийся в видеоиграх: мотив религиозной веры.

4. Majkowski, T.Z. (2015) “Grotesque Realism and Carnality: Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies”, in *Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference 2014,* pp. 27–45. Stuare, Brno, Czech Republic.

Вера

Вера — явление, удивительно редко представленное в фэнтези *RPG*, если учесть, как часто в этом жанре встречаются сюжеты и персонажи, связанные с религией. Отчасти это связано с уже упомянутой спецификой изображения божеств. В условиях, когда их существование является непреложным фактом, разговор о вере уступает место выбору лояльности. Характерный пример этого присутствует в игре *Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer*, сюжет которой строится вокруг смерти и загробной жизни («Стена Неверующих»). Эта стена в мире мертвых, в которую заточены души атеистов, людей, не почитавших при жизни никакого бога. Но в ходе прохождения игрок понимает, что эту судьбу заслуживают не столько убежденные материалисты, сколько персонажи, слишком гордые для того, чтобы при жизни признать главенство кого-либо, в том числе божества.

Однако представляется, что особенности выдуманных миров — не единственная причина отсутствия темы веры. Скорее оба этих факта являются следствиями доминирования в фэнтези *RPG* секулярной идеологии.

На первый взгляд, это утверждение может показаться странным: сюжеты множества игр строятся вокруг божеств, пророчеств и мессианских фигур. Но тут необходимо учитывать два соображения. Во-первых, секулярность — это не атеизм[5]. Идеал секулярного общества — не общество без религии, но общество, в котором религия выделена в отдельную сферу и не влияет на политическую и общественную жизнь. Во-вторых, согласно Барту и другим представителям семиотической школы, художественное произведение содержит в себе идеологию не через прямые высказывания, но через нормализацию (или, в терминах Барта, натурализацию[6]) той или иной картины мира и соответствующей этики.

Наглядным примером этого служит проблема изображения мусульман в видеоиграх. Этот медиум уже долгое время критиковали за его явную антиисламскую. Позицию в статьях вро-

5. Kosmin, B.A. (2007) “Contemporary Secularity and Secularism”, in *Secularism & Secularity: Contemporary International Perspectives*. Hartford, CT: Institute for the Study of Secularism in Society and Culture (ISSSC).

6. *Барт Р.* Мифологии. Пер. с фр. С. Н. Зенкина. М: Издательство имени Сабашниковых, 1996. С. 255.

де «Digital Arabs: Representation in Video Games» Вита Шицлера[7] или «Critical Discourse Analysis: Studying Religion and Hegemony in Video Games» Кэтрин Тратнер[8]. При этом исследователи сосредотачивались не на том, что мусульман в видеоиграх нет, но на том, что их изображение содержит явное идеологическое послание — они неизменно выступают как антагонисты, таким образом, поддерживая распространенный в медиа стереотип о том, что ислам превращает людей в убийц.

Нечто подобное можно наблюдать и в случае изображения религии. Хотя формально разработчики вводят множество религиозных акторов, сюжеты игры и отдельные задания ясно дают понять, что в нормальной ситуации место для религии и всего с ней связанного — отдельная закрытая сфера, из которой она не влияет на политическую или общественную жизнь.

Самым наглядным примером этого служит «гностический» подход к изображению божеств, где боги, претендующие на бессмертие и пытающиеся установить теократию, неизменно выставляются обманщиками, которых побеждает настоящий герой, восстанавливающий, таким образом, правильную и справедливую картину мира, где божества «знают свое место» и не пытаются претендовать на излишнюю власть. При этом сам главный герой, хотя и имеющий, формально, божественную природу, в финале не занимает место побежденных «ложных богов» и не претендует на власть, но возвращается к обычной жизни в рамках восстановленного секулярного миропорядка. В тех же играх, где возможность «снискать божественность» все-таки есть, она четко маркирована как этически злое решение, с неизбежностью превращающее главного героя в тирана.

В играх, следующих «языческому» подходу к смертности божеств, мы видим другой, еще более простой взгляд на проблему. Вокруг того факта, что боги в них всегда отвечают на молитвы, строится возможность свести всю религиозную жизнь в фэнтези *RPG* к определенным, контролируемым и измеряемым результатам. В таких играх, как *Baldur's Gate,* храмы — не место контакта между человеком и высшими силами и даже не центр распространения тех или иных взглядов, а место оказания опре-

7. Sisler V. *Digital Arabs: Representation in Video Games*. E-source [http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704, accessed on 23.04.2018].

8. Tratner, K. (2017) "Critical Discourse Analysis: Studying Religion and Hegemony in Video Games", in V. Sisler, K. Radde-Antweiler, X. Xenia Zeiler (eds) "Methods for studying religion in videogames". New York, London: Routledge.

деленных услуг. Персонаж игрока посещает храм, когда ему это практически нужно, и уходит, получив все необходимое.

Такой подход можно сравнить с реальным, историческим язычеством, что объясняет и выбор термина. Но «языческие» религии в видеоиграх отличаются от реального язычества четкостью критериев: в условиях рыночной экономики, царящей в большинстве видеоигровых вселенных, жрецы связаны исключительно финансовыми отношениями с окружающими людьми. Они неспособны конвертировать возможность оказывать «божественные» услуги в политическое влияние или моральный авторитет, примеры чего возникали на протяжении всей реальной истории.

Те же из них, кто пытается это сделать, например, отказаться исцелять неверующих или подчинить себе какое-то сообщество, используя божественные силы, изображаются как антагонисты и по меньшей мере заблуждающиеся люди, которых переубеждает или убивает главный герой. В таких условиях религиозная вера не только исключается, что можно было бы объяснить особенностью устройства выдуманных миров, где факт существования богов не может быть поставлен под сомнение, но стигматизируется. Единственные персонажи, безусловно руководствующиеся религиозными догматами в жизни, которых можно увидеть во многих видеоиграх — агрессивные фанатики, пытающиеся убить или обратить в свою веру любого встречного, в то время как этические положительные персонажи демонстрируют светское мировоззрение и инструментальный подход к религии. Подробнее об этом можно прочитать в моей статье «Видеоигры и религия»[9].

Характерным примером отсутствия мотива веры служит то, что в большинстве игр среди спутников игрока можно найти персонажей, позиционирующих себя как служителей культа. Они, однако, практически никогда не используют этику своей религии как руководство к действию, не проводят ритуалы, помимо тех, которые нужны для достижения практического результата, и почти что не говорят о своей вере. Важно подчеркнуть, что, начиная с *Planescape: Torment* и *Baldur's Gate 2*, разговоры между главным героем и его компаньонами об их жизни, чувствах и принципах стали важной частью игры. Но эти диалоги затрагивают религиозные вопросы только в редчайших случаях. Бо-

9. *Мойжес Л.* Видеоигры и религия // Видеоигры: введение в исследования / Под ред. Е.В. Галанина. Томск: издательский дом Томского государственного университета, 2018. С. 238–266.

лее того, когда это все-таки происходит, соответствующие герои часто выступают в комичном амплуа. Примером этого служит Вирджил из *Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura*, неспособный воспроизвести без ошибок центральное пророчество собственной церкви.

Тут уместно вспомнить предложенную Йэном Богостом концепцию «процедурной риторики»[10]. Богост утверждал, что видеоигры неизменно содержат какую-то идеологию и способны убеждать игроков в ее правильности не только через сюжет или визуальный ряд, но и посредством тех или иных правил. Играя в видеоигру, игрок оказывается в различных ситуациях, и игра предлагает ему набор вариантов, позволяющих их разрешить. Совокупность этих вариантов и служит проводником тех или иных взглядов. Более того, игра оценивает, какие из вариантов действий будут правильны, а какие — нет: игрок, действующий наперекор логике игры, рискует проиграть и столкнуться с необходимостью начать сначала.

Но Богост также отмечает, что, анализируя «убеждения через правила», важно рассматривать не только то, как изображаются вещи, в игру включенные, но и то, что было разработчиками исключено. Так, в большинстве военных шутеров, даже тех, которые претендуют на реализм, совершенно отсутствует такая категория участников конфликта, как мирные граждане. Персонаж игрока действует в пустых городах, где кроме него есть только союзники и враги, а нонкомбатанты фигурируют в лучшем случае в роликах. Это укладывается в традиционную милитаристскую риторику, изображающую войну как контролируемое и, в конечном итоге, упорядоченное занятие. Жертвы среди мирного населения в такой идеологии оказываются не неизбежным следствием самого конфликта, а результатом сознательного решения какой-то из сторон пренебречь их безопасностью.

«Высказывание» осуществляется исключительно на уровне правил, более того, через отсутствие, а не наличие в игре определенных механик. Это перекликается с построениями еще одного исследователями в области *game studies* — Гонзало Фраски. Он утверждал, что большинство видеоигр являются симуляциями, а их идеология проявляется в том, какие элементы они исключают из симулирования, таким образом признавая их «не-

10. Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

важными»[11]. И в случае с религией «неважным» оказывается вера. Религия изображается как нечто, что должно либо не напоминать о себе, либо нести практически общественно полезную функцию, например, исцелять и защищать нуждающихся. В таких условиях разница между отдельными учениями практически сводится к эстетической. Принадлежность к той или иной религии изображается как личный выбор верующего, который может отражать его характер, сложившийся под влиянием иных факторов, но не влияет на его поведение, во всяком случае — в общественной сфере.

Таким образом, в рамках видеоигр боги, готовые действовать по общим для всех правилам и уважать выбор смертных, переходящих из одного храма в другой, подкрепляют секулярное устройство общества. А те из них, кто начинает агрессивно обращать людей в свое учение или как-либо иначе вторгается в не-секулярную сферу, например, в политику, изображаются как антагонисты, которым главный герой противостоит. Таким образом, протагонисты оказываются хранителями сложившегося миропорядка, а религия — своего рода «лиминальной сферой», присутствие которой в обычной жизни должно жестко контролироваться. Во многих играх весь сюжет сводится, фактически, к восстановлению секулярной ситуации в мире, которому угрожают радикальные верующие, пытающиеся навязать окружающим собственные взгляды и логику действий. Примером такой ситуации служит игра *Witcher*[12].

Важно подчеркнуть, что, говоря об идеологии в видеоиграх, будь то милитаризм или секулярность, я не подразумеваю, будто бы разработчики сознательно закладывали в свой продукт какие-то идеи. Очевидно, что ключевая причина отсутствия мирных жителей в шутерах — финансовая. Их создание потребовало бы впечатляющих затрат денег и времени. Подобным образом, симуляция религиозной веры и переживаний потребовала бы, по меньшей мере, большего числа диалогов, а, возможно, создания новых игровых механик, способных описывать духовную жизнь персонажа.

С другой стороны, необходимо отметить, что технически выполнить все эти задачи возможно. И это возвращает к аргумен-

11. Frasca, G. (2003) “Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology”, *The Video Game Theory Reader* 2: 221–236.

12. См. соответствующую статью в данном выпуске журнала.

ту Фраски об исключении чего-то из симуляции как об идеологическом акте — сочтя что-то ненужным, распределив ресурсы так, чтобы подробно разработать иной сегмент игры, разработчик руководствуется определенным видением итогового продукта. А оно, в свою очередь, проистекает из его картины мира, то есть, в конечном итоге, идеологически обусловлено. Впрочем, важно подчеркнуть, что в соответствии с методом феноменологической герменевтики в рамках этой статьи я сосредотачиваюсь не на интенциях авторов, а на том, как именно может быть прочтено их произведение.

И это подводит к вопросу о том, чем уникально изображение веры в *Dragon Age: Inquisition*. С одной стороны, ряд отличий можно найти на чисто нарративном уровне. Сюжет этой игры строится вокруг того, что религия может и даже должна играть большую роль в жизни людей. «Инквизиция», религиозная организация, созданная главным героем и его компаньонами, ставит своей целью не только реформу Церкви, но вмешательство в политику, предотвращение войн и глобальных катастроф. Таким образом, игрок сам игнорирует традиционные для жанра границы, отделяющие религиозную сферу от светской.

Это дополнительно подкрепляется через образы конкретных персонажей, в первую очередь — спутников и советников «Герольда Андрасте». Они гораздо более открыто, чем персонажи других игр, говорят о собственных религиозных взглядах, выполняют религиозные ритуалы, руководствуются учением Церкви при принятии конкретных решений. В игре даже присутствует своего рода рефлексия по поводу секулярного и церковного взгляда на веру. Чрезвычайно религиозный советник главного героя, Кассандра Пентагаст, может рассказать протагонисту, что еще один его компаньон, Варрик, на самом деле разделяет учение Андрасте, но не чувствует необходимость рассказывать об этом.

Кроме этих нарративных отличий в *Dragon Age: Inquisition* есть и людические элементы, изображающие веру. Это возможно благодаря иному подходу к главному герою и божествам, о которых я писал в предыдущих разделах. *Bioware* помещает игрока в ситуацию неопределенности, не давая ему исчерпывающей информации ни о статусе его персонажа, ни о реальности Создателя. Вместо этого она заставляет его выносить соответствующие суждения самостоятельно.

На протяжении игры к главному герою подходят компаньоны, спрашивающие его мнение по тем или иным вопросам.

В частности, они уточняют, верит ли он сам в Создателя и считает ли себя «Герольдом Андрасте». Перед игроком появляется выбор из разных вариантов — от строго религиозного до атеистического. И через такую простую, но удивительным образом уникальную механику он получает возможность проявить собственную веру или отсутствие таковой. Важно подчеркнуть, что эти вопросы оказывают реальное влияние на мир игры: последователи главного героя, а иногда целые страны и организации реагируют на его слова, как на нарративном, так и на людическом уровне, предоставляя «Инквизиции» помощь или мешая ее операциям.

Таким образом, игра дает игроку возможность, с одной стороны, симулировать акт веры, утверждая существование божества без каких-либо указаний на то, какой ответ будет правильным. Одновременно она демонстрирует, как такие утверждения определяются в том числе и социальным контекстом. На них могут влиять политические соображения, личные симпатии и сиюминутные желания. Именно эта механика позволяет говорить, что *Dragon Age: Inquisition* предлагает одну из самых глубоких симуляций религиозной веры из тех, что можно найти в современных коммерческих видеоиграх.

Центральный миф

Важность веры и монотеизм в *Dragon Age: Inquisition* позволяют говорить о том, что эта игра гораздо ближе к авраамическим религиям, чем большая часть проектов в том же жанре. Имея это в виду, необходимо сосредоточиться на элементах игры, напоминающих конкретно христианство. Понятно, что сравнение в этом случае будет не между игрой и каким-то гипотетическим «реальным христианством», а между семиотическими знаками, которые используются при создании образа «Церкви Создателя» в игре и распространенными в культуре представлениями о христианстве. Вопрос о том, насколько эти представления близки к реальности, как и то, каким именно образом они сформировались, остается за рамками статьи. Необходимо сразу оговориться, что все элементы этого раздела лежат в сфере нарратива и эстетики. Никаких специфически прохристианских игровых механик в игре нет, хотя в свете соответствующей эстетической маркировки представляется осмысленным признать механику и проблематику веры в игре, отсылающей именно к христианству.

Сходство культа Создателя с христианством строится вокруг образа Церкви и, конкретно, ее центрального мифа. В образе Церкви, в свою очередь, можно выделить эстетические и нарративные компоненты. Первые — самые очевидные. Визуально Церковь Создателя явно обыгрывает облик западноевропейских храмов. Длинные одежды священнослужителей, специфическая архитектура соборов, перекликающаяся с готической традицией, витражные стекла — все это устоявшиеся «знаки» средневекового католичества. Еще яснее к христианству отсылает выбор терминов: воины, поклявшиеся защищать Церковь, называются Храмовниками, крупные собрания — Конклавами и так далее.

Нужно подчеркнуть, что эти элементы достаточно универсальны в рамках *RPG*. Эстетика средневековой церкви часто используется, чтобы обозначить ту или иную религию как близкую и «нормальную». Иные эстетические решения служат противоположному эффекту, сигнализируя игроку, что его персонаж попал в странное и экзотическое место.

Большего внимания заслуживают нарративные знаки — устоявшиеся сюжеты, конфликты и образы персонажей, которые резонируют с представлениями многих игроков о христианстве. Один из них — гендерная проблематика. Все священнослужители в Церкви — женщины, что, на первый взгляд, делает Церковь инверсией реального христианства. Но с точки зрения теории Кирби о «фантастической среде» мотив ограничений по гендерному признаку кажется более значимым, чем их суть. Жрицы в Dragon Age: Inquisition выступают в амплуа, в котором обычно выступают жрецы-мужчины, и не соответствуют стереотипам о жрицах, сложившихся в фантастической среде под влиянием New Age и популярного образа Викки.

Стоит отметить, что запреты любого рода, тем более столь проблемные с точки зрения реальной политики, часто служат в фэнтези *RPG* маркерами организаций-антагонистов. Это, в свою очередь, укладывается в скептическое отношение к любым ритуалам, не служащим прагматической цели. Но в случае с «Церковью Создателя» запрет мужчин-священнослужителей не считывается как признак ограничений. Частично это возможно благодаря тому, что превосходство женщин в Церкви «уравновешивается» с точки зрения сюжета доминированием мужчин в других областях, проистекающем из общей верности *Dragon Age: Inquisition* неомедиевалистской парадигме жанра. Но в любом случае примечательным фактом остается то, что в данном случае игра пред-

лагает пример ритуального запрета, не имеющего строго негативных коннотаций.

Другой знак, отсылающий к христианству, — иерархия и мотив борьбы за власть. Он также не уникален для *Dragon Age: Inquisition*. Организованные религии в *RPG* часто выстраиваются вокруг сложной и многоступенчатой официальной иерархии, вдохновленной католичеством. В некоторых случаях, как, например, в игре *The Elder Scrolls III: Morrowind* это может противоречить другим элементам, например, визуальной эстетике, которая в этой игре вдохновлена Дальним Востоком. Отличие *Dragon Age: Inquisition* состоит в том, что данная игра уделяет церковной иерархии пристальное внимание, подробно объясняя игроку как именно организация устроена и как в ней происходит продвижение, показывая его как социальный и политический процесс.

Последнее, в свою очередь, позволяет ввести еще один характерный сюжет, резонирующий в популярной культуре с видением христианства — историю выборов главы «Церкви». Взрыв на Конклаве, с которого начинается игра, уносит жизнь, в том числе, лидера всей «Церкви» — Божественной Джустинии. В результате вопрос о том, кто станет новым духовным лидером Тедаса и в какую сторону он поведет реформы в «Церкви», становится важным дополнительным сюжетом.

Наконец, третий знак, позволяющий говорить, что «Церковь» Тедаса основана именно на популярных представлениях о христианстве, — сюжет о борьбе между Церковью и магами. Отсылающий к образу «охоты на ведьм», популярному в культуре на протяжении всего XX века, этот знак также часто присутствует во множестве фэнтези *RPG*. Образ толпы во главе со священнослужителями, пытающейся убить «еретика» или «колдунью», представлен в целом ряде видеоигр, например, в *Baldur's Gate II*, где главный герой должен буквально снимать одну из своих компаньонок с костра.

Но *Dragon Age: Inquisition* отличается тем, что не просто включает этот знак как способ лишний раз подчеркнуть, что какая-то организация — антагонисты, а подробно разбирает его, выставляя конфликт магов и радикалов-храмовников как проблему, заложенную в саму суть вероучения «Церкви», которую игрок должен тем или иным способом решить. И хотя разработчики, очевидно, подразумевали, что сторона магов заслуживает большего сочувствия, они оставляют выбор на усмотрение игрока, стараясь подчеркнуть, что каждая из сторон движима собственными

взглядами. Борьба идет не между «Церковью» и наукой, а между разными интерпретациями одного учения.

Игра содержит целый ряд других знаков, также отсылающих к Церкви, но представляется, что их подробное перечисление уже излишне. Написанного достаточно для того, чтобы признать: *Dragon Age: Inquisition* содержит элементы, отсылающие к популярному образу христианства, а не ислама, иудаизма или абстрактной «монотеистической религии вообще». Столь подробный разбор имеющихся знаков призван служить еще одной цели — выявить общую стратегию в обращении с этими знаками, которую я предлагаю называть ремифологизацией.

Каждый из представленных элементов широко известен в массовой культуре и занимает важное место в «фантастической среде». В нее они попали, в свою очередь, еще из литературы XIX века, где появлялись как часть осмысления, репрезентации и критики христианства. Со временем эти образы утратили прямую связь с реальной религией и превратились в узнаваемые и удобные знаки, которые авторы и команды разработчиков использовали как им заблагорассудится.

Но *Bioware* выстраивает из отдельных элементов фантастической среды единый сюжет, посвященный конкретной религиозной организации и, таким образом, частично восстанавливает тот контекст, в котором они возникли. Это позволяет говорить о более тесной связи между этой игрой и христианством — в отличие от других проектов, в которых она опосредована культурой, а именно — «фантастической средой». Именно этот процесс частичного восстановления в рамках выдуманной вселенной того религиозного смысла, который элементы фантастической среды имели изначально, я и называю ремифологизацией.

Подобную картину мы наблюдаем и в центральном мифе «Церкви». Из разговоров с персонажами, заставок и текстов игрок может узнать, что, согласно легендам, Создатель некогда существовал в гармонии с миром. Но правители государства Тевинтер, империи магов, решили забрать себе его силы. Они проникли в его обиталище, Золотой город, в результате чего разгневанный бог отвернулся от мира, а сами властители Тевинтера превратились в так называемых «порождений тьмы» — чудовищ, которые с тех пор угрожают всей цивилизации.

Много веков мир существовал без внимания своего творца, пока женщина по имени Андрасте не обратилась к нему со столь искренней и красивой песней, что Создатель поверил: для Тедаса

еще не все потеряно. Он провозгласил Андрасте своей Невестой и через нее объяснил народам, как именно они должны жить, чтобы он мог вернуться в полной мере. В дальнейшем Андрасте погибла из-за предательства собственного смертного мужа, подкупленного врагами пророчицы. Но ученики Андрасте продолжили ее дело, что и привело к возникновению «Церкви».

Параллели между отдельными элементами этого мифа и центральными сюжетами христианства очевидны. Важно подчеркнуть, что разработчики *Dragon Age: Inquisition*, опять-таки, не выступают как первопроходцы. Так, мотив древней империи, которая погибла из-за амбиции ее правителей, присутствует в очень многих *RPG*. Отчасти это имеет чисто прагматические причины. Дэниэл Велла отмечает, что руины — очень востребованный в видеоиграх тип пространства[13], и сюжет о гибели древней цивилизации может стать прекрасным нарративным обоснованием для их включения. Точно так же в фантастической среде уже давно присутствовали образы пророков и их гибели от рук предателей, а также мотив ухода божеств из мира и их возвращения.

Но специфика Dragon Age: Inquisition состоит не во включении в фантастическую среду новых элементов, а в рекомбинации старых. Воссоединив отдельные сюжеты, которые в рамках фантастической среды уже утратили связь друг с другом, разработчики смогли фактически предложить собственное прочтение основополагающих христианских сюжетов: истории падения и искупления. В этом смысле нарратив Андрасте и Создателя можно сравнить с работами Клайва Льюиса, как с примером пересказа библейских историй в иных реалиях, которые делают центральные темы и конфликты более выпуклыми и яркими.

Церковь

Последний аспект репрезентации религии, на котором стоит сосредоточиться, связан с тем, что игрок руководит «Инквизицией», религиозной организацией, ратующий за изменение «Церкви» и ее более активное участие в политике. В рамках этой части игры он сталкивается с различными проблемами, которые пору-

13. Vella, D. (2011) “Spatialised Memory: The Gameworld As Embedded Narrative”, in *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2011* [https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/spatialised-memory-daniel-vella.pdf , accessed on 8.03.2019].

чает решать своим подчиненным. Эти проблемы могут варьироваться от политического кризиса или сложных переговоров до организации поставок продовольствия и строительных материалов.

Само по себе наличие механики управления каким-то владением или организацией, которая дополняла бы собственные приключения героя, не ново. Ярким примером служит игра *Neverwinter Nights 2*, в финальной части которой протагониста назначают комендантом крепости и заставляют следить за ее развитием и обороной. В свою очередь, этому предшествовала механика владений из *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* и еще более старых игр.

Dragon Age: Inquisition отличается, с одной стороны, чисто количественно. Руководство собственной организацией тут не побочная механика, присутствующая в конкретной главе. Игрок начинает руководить «Инквизицией» с самого начала игры и продолжает планировать операции и распределять ресурсы организации вплоть до финала. Это позволяет разработчикам провести четкую связь между личными решениями и приключениями героя и его компаньонов, и широким социально-политическим контекстом выдуманной вселенной.

Но кроме количественной разницы есть и качественная, заключающаяся в специфике организации, управляемой игроком. «Инквизиция» — это религиозное объединение. Наличие у нее политических целей позволяет рекрутировать в состав Инквизиции персонажей, не почитающих Андрасте и Создателя, но разделяющих конкретные устремления, что снимает сложный вопрос обращения. Но все-таки речь идет о группе, тесно связанной с конкретной выдуманной религией. Игрок должен принимать решения относительно того, как его последователи относятся к религиозному конфликту между храмовниками и магами, поддерживать ту или иную кандидатуру на статус главы всей «Церкви».

С религиозной стороной «Инквизиции» могут быть связаны и частные проблемы. Так, переговоры часто можно закончить, сославшись на авторитет «Герольда Андрасте». В то же время многие политические осложнения связаны с тем, что консервативные круги в Церкви недовольны появлением новой организации. Важно подчеркнуть, что игра не проводит принципиальных различий между религиозными и нерелигиозными проблемами. Всё это просто вызовы, возникающие на пути протагониста, который выступает как одновременно религиозный и светский лидер. И выбирая, как их разрешать, игрок может опираться как на ре-

лигиозные воззрения своего персонажа, так и на политическую прагматику или любые другие факторы.

Как уже было сказано выше, главные герои многих RPG являются религиозными фигурами: воплощениями или избранниками богов, перерождениями древних пророков. Однако социальное и политическое значение этого статуса редко находит какое-либо отражение в рамках сюжета. Как правило, разработчики добиваются этого тремя способами. Протагонист может на протяжении своего пути получить информацию, которая обессмыслит сами основы религии, частью мифологии которой он выступает. Другой, сходный подход подразумевает, что протагонист добровольно отказывается от своего высокого положения ради более простой жизни, чаще всего продолжая скитаться по миру в поисках приключений. Наконец, в рамках третьего, самого редкого подхода главный герой обретает священный статус и планирует реализовать его, но только в самом финале игры, из-за чего политические последствия его решения остаются вне игрового процесса. Показательно, что этот подход, как правило, обозначается разработчиками как этически неоднозначный.

Все это встраивается в общую идеологию консервативности и секулярности, доминирующую в рамках жанра. Задача героя состоит не в изменении мира, а в восстановлении разрушенных границ между религиозным и секулярным пространствами. Для этой цели он использует любые средства, в том числе и божественные силы, но после того, как его миссия выполнена, эти силы теряют как смысл, так и привлекательность. Изменение мира религиозными акторами — это то, чему герой противостоит и к чему он, соответственно, не должен быть причастен сам.

Любопытно подчеркнуть, что во многих играх других жанров, затрагивающих тему религии, сохраняется такая же ситуация. Более того, среди них можно найти игры, также позволяющие игроку взять на себя руководство выдуманной религиозной организацией — например, *Cultist Simulator* от студии *Weather Factory*. Но и в них, как правило, сохраняется все то же жесткое противопоставление «светской» и «религиозной» сфер, просто показанное с другой перспективы. В таком случае задача игрока сводится не к восстановлению устоявшегося порядка, а к изменению его. Но при этом религия по-прежнему изображается как нечто противопоставленное обычной повседневной жизни и ее проблемам.

Dragon Age: Inquisition отличается, тем, что в рамках этой игры осуществляется отказ от натурализованной идеологии секулярно-

сти. Политические, общественные, этические и религиозные факторы перемешаны настолько, что бывает тяжело провести границу между ними. Используя как нарративные, так и людические средства, разработчики показывают, что религия в любом случае вплетена во все сферы жизни. И задача игрока сводится не к тому, чтобы «контейнировать» ее отдельно от остальных сфер, а к тому, чтобы использовать обретенную им власть для достижения своих целей. Именно это является самым ярким постсекуляристским высказыванием, заложенным в Dragon Age: Inquisition.

Заключение

Я сознательно оставил за скобками вопрос об исторических или биографических причинах уникальности *Dragon Age: Inquisition*. Целью этой статьи было просто продемонстрировать, как эта игра может рассматриваться в качестве постсекулярного христианского высказывания. При этом я преследовал две задачи. С одной стороны, проанализировать генетическую связь между этой игрой и предшествующим каноном изображения религии в *RPG*. С другой стороны, обратить внимание на кажущиеся незначительными детали и изменения в игровой механике и нарративе, которые приводят к созданию совершенно уникальной для своего жанра картины религии и религиозной жизни.

Вместо «гностического» сюжета о раскрытии героем своей истинной природы мы видим историю духовного поиска. Вместо знания о множестве богов — симуляцию акта веры и неверия. Вместо героя, стоящего на страже границ между духовным и светским миром, — религию, вплетенную в ткань общества, политики и экономики. Именно это делает *Dragon Age: Inquisition* постсекулярным произведением, уникальным для глубоко секулярного жанра. А специфические отсылки, сделанные на уровне как нарратива, так и игровых механик, дают возможность сравнивать его именно с христианством.

Важно подчеркнуть: ничто из сказанного не делает *Dragon Age: Inquisition* лучшей или худшей игрой, чем другие. Но важен пример альтернативного взгляда, иного подхода к репрезентации религии. И особенно важно подчеркнуть, что свое уникальное высказывание разработчики смогли сделать, опираясь на тот же инструментарий, что и их предшественники. Это наводит на мысль о том, что потенциал видеоигр как средства разговора и даже полемики о религии еще далеко не исчерпан.

Библиография / References

Людография / Ludography

Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura (2001) Troika Games/Sierra On-Line.

Baldur's Gate (1998) BioWare/Interplay Entertainment.

Baldur's Gate 2 (2000) BioWare/Interplay Entertainment.

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal (2001) BioWare/Interplay Entertainment.

Cultist Simulator (2018) Weather Factory/Humble Bundle.

Divinity: Original Sin (2014) Larian Studios.

Divinity: Original Sin 2 (2017) Larian Studios.

Elder Scrolls III: Morrowind (2002) Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks.

Fallout (1997) Interplay Productions/Interplay Entertainment.

Fallout 2 (1998) Black Isle Studios/Interplay Entertainment.

Gothic (2001) Piranha Bytes/DE: Egmont Interactive.

Jade Empire (2005) BioWare/Microsoft Game Studios and 2K Games.

Neverwinter Nights 2 (2006) Obsidian Entertainment/Atari, Inc.

Planescape: Torment (1999). BlackIsle Studios/Interplay Entertainment.

Литература

Барт Р. Мифологии. Пер. с фр. С.Н. Зенкина // М: Издательство имени Сабашниковых, 1996.

Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. М: АСТ, 2008.

Мойжес Л. Видеоигры и религия // Видеоигры: введение в исследования / Под ред. Е.В. Галанина. Томск: издательский дом Томского государственного университета, 2018. С. 238–266.

Тернер. В. Символ и Ритуал // М.: Наука, 1983.

Bart, R. (1996) *Mifologii* [Mythologies, translated from French]. Izdatel'stvo imeni Sabashnikovykh.

Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

Chapman, A. (2016) *Digital Games as history: How videogames represent the past and give access to historical practice*. NY: Routledge.

Davis, E. (2008) *Tekhnognozis: mif, magiia i mistitsizm v informatsionnuiu epokhu* [*Technognosis: myth, magic and mysticism in the age of information,* translated from English]. M: AST.

Terner, V. (1993) *Simvol i Ritual* [Symbol and Ritual, translated from English], M.: Nauka.

Frasca, G. (2003) "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology", *The Video game Theory Reader* 2: 221–236.

Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief.* London: Equinox.

Kosmin, B.A. (2007) "Contemporary Secularity and Secularism", in *Secularism & Secularity: Contemporary International Perspectives*. Hartford, CT: Institute for the Study of Secularism in Society and Culture (ISSSC).

Majkowski, T.Z. (2015) “Grotesque Realism and Carnality: Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies”, in *Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference 2014,* pp. 27–45. Stuare, Brno, Czech Republic.

Moyzhes, L. (2018) “Videoigry i religiia” [Videogames and Religion], in E.V. Galanin (ed.) *Videoigry: vvedenie v issledovaniia*, pp. 238–266. Izdatel′skii dom Tomskogo gosudarstvennogo universiteta.

Šisler, V., Radde-Antweiler, K., Xenia Zeiler, X. (eds) (2017) *Methods for Studying Religion in Videogames*. New York/London: Routledge.

Sisler, V. *Digital Arabs: Representation in Video Games* [http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704, accessed 23.04.2018].

Tratner, K. (2017) “Critical Discourse Analysis: Studying Religion and Hegemony in Video Games”, in V. Sisler, K. Radde-Antweiler, X. Xenia Zeiler (eds) “Methods for Studying Religion in Videogames”. New York, London: Routledge.

Vella, D. (2011) “Spatialised Memory: The Gameworld As Embedded Narrative”, in *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2011* [https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/spatialised-memory-daniel-vella.pdf , accessed 8 march 2019].