Максим Подвальный

Религиозные культы в фикциональной вселенной *RPG* «Ведьмак»

DOI: https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-173-190

Maksim Podvalnyi

Religious Cults in the Fictional World of *The Witcher RPG*

Maksim Podvalnyi — Russian State University for the Humanities, Moscow Game Center (Russia). 1993p11@rambler.ru

This paper deals with religions found in the fictional world of "The Witcher" videogame. Within this fantasy universe, religious communities, institutions and conflicts are not constructed around theological doctrines, nor do they refer to the issues usually associated with religious faith (such as cosmology, eschatology, ethics or worship). Instead, their cornerstone appears to be the question regarding violence and their attitude towards the Other. In many respects, this game is a typical product of contemporary pop-culture: religions, religiousness, faith and believers are portrayed here from a secular perspective. As a result, it is the question of religious cults' willingness to peacefully co-exist with each other and the world around them that comes to the forefront, while issues that are less interesting for non-believers are downplayed or ignored. This article aims to show one of the dominant strategies of representation of religions and believers in contemporary videogames.

Keywords: game studies, RPG, The Witcher, videogames and religion.

Введение

В ПОСЛЕДНИЕ годы проблемное поле видеоигр и религии быстро развивается: растет не только число научных работ в целом, но и число рассматриваемых аспектов взаимосвязи между религиями, (видео)играми, и, шире, цифровой культурой. Подобно другим смежным темам, исследования видеоигр и религии в основном подразделяются на следующие категории:

- исследования репрезентаций реальных феноменов, связанных с религией, в видеоиграх (репрезентации ислама, шаманизма, репрезентация верующих и т. п.);
- исследования сообщества, т. е. отношение верующих к видеоиграм и их взаимоотношения, опосредованные видеоиграми;
- исследования внутренней структуры художественного произведения, т. е. анализ религий и мифологий как составных элементов фикционального мира конкретной видеоигры или видеоигровой франшизы;
- разработка методов исследования видеоигр и религии, что актуально в свете того, что *game studies* не является отдельной дисциплиной и — подобно религиоведению и иным междисциплинарным полям — не имеет собственного метода и потому заимствует их, попутно адаптируя, у иных дисциплин.

Из числа недавних значимых работ в данной области можно отметить большую работу нескольких авторов, посвященную методам исследования видеоигр и религии[1]; книгу У.С. Бейнбриджа, который рассматривает значение таких понятий, как «божество», «душа», «смерть» в видеоиграх [2]; работу К. Детвайлера, в которой рассматривается широкий спектр теологической проблематики в видеоиграх[3]; исследование Р. Герачи, посвященное детальному анализу религиозной составляющей фикциональных миров "World of Warcraft" и "Second Life"[4].

На настоящий момент академическая критика видеоигр развита слабо. Основная причина тому — отсутствие общепринятых методов анализа видеоигр; как итог, разные авторы будут полагаться на методы, заимствованные из разных дисциплин: киноведения, литературоведения, театроведения и пр. Другая важная особенность современной академической критики видеоигр заключается в том, что объектами анализа часто становятся cRPG

1. Šisler, V., Radde-Antweiler. K., Zeiler, X. (eds) (2017) *Methods for Studying Videogames and Religion*. Routledge.
2. Bainbridge, W.S. (2013) *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press.
3. Deitweiler, C. (ed) (2010) *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Westminster John Knox Press.
4. Geraci, R.M. (2014) *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. Oxford University Press. См. Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment; Linden Research (2003) *Second Life*. Linden Lab.

или MMORPG[5] — два жанра, которые отличаются наибольшим объемом контента и, как следствие, наибольшими возможностями для раскрытия любой темы. Поскольку в этих жанрах у авторов есть наибольший простор для детальной проработки различных аспектов фикционального мира, постольку исследователь получает больше материала, и в том числе, что важно, материала текстового — наиболее простого для анализа, не требующего развитой медиаспецифической метакритики, которой у *game studies* на данный момент все еще нет.

Медиаспецифичность видеоигр выражается в том, что исследователи видеоигр вслед за Иэном Богостом[6] называют «процедурностью»: интерактивность видеоигр подразумевает, что, наблюдая реакцию видеоигры на свои действия, игрок может воспринимать те или иные факты о фикциональном мире. Например, религиозный запрет в кинофильме может быть показан через диалог героев о наличии данного запрета и через тот факт, что никто из героев не совершает запрещенного действия. В видеоигре возможно все вышеперечисленное, но также религиозный запрет может быть продемонстрирован через отсутствие у игрока технической возможности сделать то, что запрещено, или же наличие каких-либо негативных последствий для управляемого игроком персонажа при нарушении запрета.

Религия в современных RPG

Данная статья посвящена анализу религиозных культов фикциональной вселенной первой части трилогии «Ведьмак» от студии "CD Projekt"[7]. Пытаясь выявить стратегии репрезентации верующих в современных видеоиграх, в данном случае мы *не* имеем в виду анализ того, как конкретные реальные религиозные сообщества, практики, тексты, символические системы и т. д. репрезентуются посредством видеоигр. Вместо этого речь идет о том, чтобы использовать видеоигру «Ведьмак» в качестве *case study* для иллюстрации того, как современная западная поп-культура

5. cRPG (англ. computer Role-Playing Game) — компьютерные ролевые игры. Основа их игрового процесса — управление одним или несколькими персонажами, качества которых (навыки, способности, моральный облик) могут изменяться в зависимости от действий игрока. MMORPG — многопользовательский подвид подобных игр.
6. Bogost, I. (2010) *Persuasive games*. The MIT Press.
7. CD Projekt Red (2007) *The Witcher*. CD Projekt.

говорит о религиях и верующих людях вообще посредством видеоигр. Такая постановка вопроса была бы крайне проблемной, если не сказать нерелевантной, если бы речь шла о современной массовой литературе и массовом кинематографе: возможно ли выявление неких усредненных форм репрезентации религии и верующих? Однако в случае с видеоиграми на этот вопрос можно со всей ответственностью дать некий осмысленный ответ: на протяжении всего своего существования видеоигровой мейнстрим придерживался сугубо секулярного взгляда на сущность религии и на ее прагматические аспекты и выражал этот взгляд примерно одинаковыми средствами, о чем и будет подробно сказано далее.

Поскольку автор является не религиоведом, а исследователем массовой культуры, фокус данной статьи будет не на философии и истории тех религиозных концепций, что были позаимствованы авторами в процессе создания сеттинга видеоигры, а на тех смыслах, которые производит итоговое художественное произведение за счет обращения к религиозным сюжетам. Аналитической основой в рамках данного исследования выступит концепция «фантастической среды» (*fantastic milieu*), разработанная Даниэль Кирби[8]. Основываясь на концепциях «оккультуры» (*occulture*) Партриджа[9] и «культовой среды» (*cultic milieu*) Кемпбелла[10], Кирби предлагает термин «фантастическая среда» для обозначения интертекста, включающего в себя все объекты, идентифицируемые как «фантастика» массовой культурой в данный конкретный момент. Фантастическая среда, выявляемая в результате синхронического анализа текстов художественных произведений, сообщений средств массовой информации, а также текстов и практик, производимых участниками тематических сообществ, оказывается средой антиисторичной и эгалитарной. Она антиисторична, потому что рядовой потребитель зачастую не осведомлен о первоисточнике того или иного культурного объекта (друид, тотем, политеизм, троица, молитва, церковь), не осведомлен о родстве между ними, не знает, что, когда, почему и где возникло, как менялось исторически, как исчезло или как дожило до наших дней.

8. Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief. Alternative Religions, Popular Narratives and Digital Cultures*. Equinox Publishing.
9. Partridge C.H. (2005) *The Re-enchantment of the West: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture and Occulture*. 2 vols. London, T.& T.Clark Ltd.
10. Campbell, C. (1972) *Cult, the Cultic Milieu, and Secularization*. SCM Press.

Она эгалитарна, потому что иерархия этих объектов внутри нее если и есть, то преимущественно по принципу «более известное — менее известное»; иными словами, значимость тех или иных объектов здесь зачастую будет определяться не приписываемыми им онтологическими характеристиками, но популярностью.

Прежде чем приступить к анализу религиозных культов в «Ведьмаке», следует кратко описать доминирующие стратегии конструирования религии, веры и верующих в видеоигровой индустрии вообще и в жанре RPG в частности. Поместив рассматриваемое произведение в более широкий контекст, мы сможем более отчетливо увидеть, в чем сконструированная в «Ведьмаке» система религиозных культов типична для своего жанра, а в чем — оригинальна.

Сразу же обозначим две основные стратегии конструирования организованных религий в фэнтезийных RPG: религия как заблуждение и религия как практика взаимодействия с объективно существующими, не нуждающимися в доказательствах магическими/сверхъестественными силами. Таким образом, истинность того или иного учения в конечном итоге почти никогда не стоит под вопросом: протагонист (а вместе с ним и игрок) либо точно знает, что объект поклонения реален, либо имеет своей задачей доказать, что объект поклонения является мистификацией — в любом случае, истина о нем открыта для игрока и подконтрольных ему персонажей. Далее, в любом из двух случаев мы с наибольшей долей вероятности будем наблюдать отсутствие типичных черт реально существующих религий. Как правило, в видеоиграх будет отсутствовать или почти отсутствовать богословие и все с ним связанное: практика толкования священных текстов, теологические дебаты и т. д. Космогония и эсхатология фикциональных миров, представленных в RPG, чаще всего не являются проблемой: все персонажи обладают знанием о том, откуда взялся мир, разумная жизнь и т. д. В случае же, если в повествовании речь идет о культе, сознательно вводящим своих адептов в заблуждение, то их космогония (а чаще — эсхатология) существуют для того, чтобы быть опровергнутой в финале сюжетной линии. Примерно то же самое происходит с верой: в случае, когда существование богов и иных высших сил не стоит под вопросом, нет и вопроса *веры*, а есть лишь вопрос *поклонения*. Фактически персонажи фикционального мира должны выбрать, какой из сил присягнуть на верность в обмен на те или иные блага. В случае с религией, относящейся к типу заведомого заблуждения,

итог оказывается примерно тем же: люди слепо веруют в некую ложь (распространяемую либо злонамеренно, либо по ошибке), и эта ложь их губит. Действия людей в таком случае оказываются не актами веры, но актами проявления излишнего доверия: они делают то, что делают, просто потому что не проверили полученную информацию, не посмотрели на ситуацию критически и т. д.

Что же касается образов самих верующих, то в видеоигровой индустрии в целом можно выделить следующие четыре наиболее распространенных типа.

1. Лицемерный верующий — персонаж, прикрывающийся авторитетом высших сил и апеллирующий к высшему благу, на словах провозглашающий важность и величие неких догматов, но на деле им не следующий. Зачастую он использует религию как прикрытие или орудие для достижения корыстных целей. Такой персонаж, как правило, полагает, что цель оправдывает любые средства, не чурается обмана, насилия и предательства. Он активно продвигает некую (неважно, какую именно) систему принципов/ограничений, сам будучи беспринципным. Его цель — создать неравенство возможностей и за счет этого возвыситься над другими, поставить себя в привилегированное положение. Его стандартная роль в сюжете — манипулирование другими в своих интересах. По отношению к игроку верующий данного типа выступает шаблонным, широко распространенным антагонистом, который должен быть разоблачен.

2. Фанатик — искренний приверженец некой религии. Подобно предыдущему типу он полагает, что цель оправдывает средства. Как правило, его роль в повествовании — причинять насилие разного рода по отношению к другим персонажам. По отношению к игроку его задача, как правило, в том, чтобы быть антагонистом, подлежащим уничтожению.

3. Заблуждающийся верующий — тип, тесно связанный с предыдущими двумя, суть которого в том, что он — человек, введенный в заблуждение религиозными институтами и конкретными религиозными деятелями. Его роль в повествовании — быть жертвой обманщиков, которую те эксплуатируют, заставляя заблуждающегося либо сражаться на их стороне, либо передавать им те или иные блага. По отношению к игроку данный верующий, как правило, выступает в роли объекта спасения (ему необходимо раскрыть глаза, переубедить, показать правду), реже — как вынужденные «сопутствующие потери» на пути к истинному антагонисту истории.

4. «Хранитель баланса» — верующий, проповедующий миролюбие, взаимопомощь, терпимость. Часто — мудрый наставник (или наставница), хранитель знания и сложившегося миропорядка. Несмотря на свое миролюбие, способен постоять за себя и нередко берется за оружие, если нечто угрожает статус-кво. Роль в повествовании — быть учителем главного героя и, реже, союзником в борьбе с общей угрозой. Роль по отношению к игроку — выступать источником информации о фикциональном мире и, реже, быть персонажем-резонером, транслировать «правильную» точку зрения.

Система религиозных организаций в «Ведьмаке»

Первоисточник видеоигры «Ведьмак» — серия романов, выходивших в 1980–1990-х гг. и позиционировавшихся автором — Анжеем Сапковским — как постмодернистский бриколаж, чем, собственно, и являлся: эти тексты утилизировали разом все объекты, какие только были в фантастической среде своего времени, а также многие и за ее пределами: путешествия во времени, охота на ведьм и костры инквизиции, кельтский друидизм, наяды и дриады из греческой мифологии, германские божества и руны и многое другое. Видеоигра была верна своей литературной первооснове во многом — в том числе в своей бриколажности.

Данная франшиза интересна с исследовательской точки зрения, во-первых, потому что она на данный момент является одной из наиболее влиятельных в жанре RPG, а во-вторых, потому что конструируемая в ней религиозная карта мира является вполне типичной для фэнтези, и, следовательно, некоторые выводы предстоящего анализа смогут быть экстраполированы на другие мейнстримные произведения этого жанра. При этом, как будет показано далее, религиозные организации в «Ведьмаке», в отличие от таковых в большинстве видеоигр, выступают не только в качестве декораций для происходящих событий и не только в качестве шаблонных антагонистов, но достаточно системны и внутренне согласованы, чтобы формулировать определенное политическое сообщение.

Нашими источниками знаний о религиях в «Ведьмаке» станут основной и второстепенные сюжеты, информация о персонажах, принадлежащих тому или иному культу, основные и второстепенные диалоги, внутриигровая энциклопедия (т.н. «Глоссарий»), а также книги, которые обнаруживает главный герой. В рамках

данной работы мы будем опираться исключительно на информацию, получаемую из первой части видеоигровой трилогии, информация из иных частей франшизы и карточной игры по мотивам привлекаться не будет — во многом потому, что образы этих религиозных культов значительно эволюционируют от одного произведения к другому.

Всего в рассматриваемой нами видеоигре представлены шесть религиозных культов. Все их можно условно разделить на две группы — в рамках данной работы мы обозначим их «религии мира» и «религии войны». Как мы покажем далее, религиям войны будут присущи нетерпимость, агрессия, расизм, культ силы, разрушение, маскулинность. Религии войны безальтернативно являются врагами главного героя. Религиям мира же присущи миролюбие, взаимовыручка, созидание, толерантность. Их объединяет поклонение женским божествам, а их священнослужителями могут быть и мужчины, и женщины. Они безальтернативно являются союзниками главного героя.

Рассмотрим каждую из двух групп. Начнем с группы, условно обозначенной нами как религии мира. Первым ее представителем будет друидический культ, поклоняющийся Матери-природе. Очень распространенные в современных фэнтезийных произведениях, «экологические» мифологии подобного рода в качестве первоисточников имеют романтизированные представления о кельтских, скандинавских и греческих религиозных практиках, зачастую объединяя в себе друидов, эльфов и фей, священные деревья и рощи, а также нимф: дриад, наяд и пр. В данном случае мы можем предположить, что фантастическая среда порождает друидов-экологов следующим образом: с одной стороны, существует некий набор поп-культурных представлений об экологических духовных практиках и целых религиозных движениях, с другой стороны, существует набор представлений о фэнтезийных элементах, так или иначе связанных с природой, и, наконец, с третьей стороны, есть актуальная энвайронменталистская повестка. В результате смешения этих идей массовая культура порождает образ друидов-защитников природы, противопоставленных «грязной цивилизации» — разумеется, с полным игнорированием того исторического факта, что реальные друиды своей цивилизации себя отнюдь не противопоставляли. Экологической идее в массовой культуре обычно сопутствует идея баланса и равновесия, а отсюда — эгалитаризма и толерантности. Подобные сочетания можно найти в бесчисленном множе-

стве видеоигр, и «Ведьмак» в значительной мере следует данному шаблону. В игре данный культ представлен одним сообществом адептов (несколькими друидами и одной дриадой), обитающими в священной роще. Священный статус этого места «игромеханически» проявляется в том, что дикие лесные звери, обычно атакующие главного героя, здесь не агрессивны. Так реализуется вышеупомянутый стереотип верующего-хранителя: друиды здесь живут «в гармонии с природой», они миролюбивы и толерантны, их священная роща открыта для каждого: человека, эльфа, ведьмака, дикого зверя и т. д. Более того, друиды помогают местным борцам за равноправие — повстанцам, сражающимся против притеснения этнических меньшинств.

Следующим интересующим нас культом является культ Владычицы Озера. Его первоисточником является греческая мифология (главный герой называет Владычицу «водной нимфой»), а также Артуровский цикл сюжетов, о чем свидетельствует ее имя, наличие у нее рыцарей (псевдоним одного из которых — Король-Рыбак), ищущих Грааль, меч, который она дарит главному герою, и еще ряд иных мелких деталей, отсылающих к Артуриане. Владычице поклоняются люди и рыболюди-водяные. Как и друидический культ, культ Владычицы Озера связан и с природой, и с миролюбием: Владычица поддерживает мир между людьми и водяными, дарует плодородие полям и в целом обеспечивает процветание деревни под названием Темноводье.

Следующий культ — культ Мелитэле — в значительной степени подобен предыдущим двум. Приведем цитату из внутриигрового источника:

> Мелитэле — богиня урожая, плодородия и природы. Как и природа, она приносит спокойствие, и равновесие во всё, к чему прикасается. Этот культ очень близок по духу вере друидов, естественность и гармония свойственны обеим верам. Жрицы этого культа славятся своими лекарскими способностями[11].

Также в игре мы встречаем следующий текст, написанный якобы от лица ученого из враждебной северным королевствам страны — Нильфгаарда:

11. CD Projekt Red (2007) *The Witcher*. CD Projekt.

> Среди многочисленных верований Нордлингов более всего распространен культ Мелитэле, богини в трех обличьях: девочки, женщины и старухи. Мелитэле — богиня-мать, которая заботится о своих детях. Молятся ей не только женщины, но и мужчины. Религия эта является пережитком матриархата и доказывает слабость Нордлингов, поскольку народы, которые поклоняются богиням, не могут должным образом подготовить своих сыновей к войне[12].

Культ Мелитэле — сумма более или менее поверхностных заимствований из языческих культов плодородия, в меньшей степени — из христианства, а также из разного рода концепций матриархального общества доиндоевропейской Европы, на протяжении XX века разрабатывавшихся, например, в работах Маргарет Мюррей[13] и Роберта Грейвса[14]. В своих последних работах, основанных на концепте триединой богини Грейвса, американский археолог и культуролог Мария Гимбутене отстаивала впоследствии не принятую научным сообществом точку зрения, согласно которой общество доиндоевропейской Европы было матриархальным, построенном на идеях терпимости, равенства и мирного сосуществования, а позже было уничтожено вторжением индоевропейцев, принесших с собой воинственную, лишенную толерантности к Другому андрократию[15].

Концепция Триединой Богини получила распространение в неоязыческих течениях, некоторых движениях в рамках New Age и, до некоторой степени, в феминистской среде. Помимо этого, данный образ встречается во многих фэнтезийных произведениях: широко известным примером могла бы быть «Песнь льда и пламени» Джорджа Р.Р. Мартина.

Теперь рассмотрим три оставшихся религиозных культа, которые мы ранее отнесли к «религиям войны». К таковым относятся культ Дагона, культ Львиноголового Паука и культ Вечного Огня.

12. Ibid.

13. Murray, M.A. (2012) *The Witch-cult in Western Europe*. CreateSpace Independent Publishing Platform; Murray M.A. (2014) *The God of the Witches*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

14. Graves, R. (2013) *The White Goddess: A Historical Grammar of Poetic Myth*. Farrar, Straus and Giroux.

15. Gimbutienė, M. (2007) *The Goddesses and Gods of Old Europe*. University of California Press; Gimbutienė, M. (1989) *The Language of the Goddess*. Harper & Row; Gimbutienė, M. (1991) *The Civilization of the Goddess*. Harper San Francisco.

Культ Дагона выступает в качестве антипода культа Владычицы Озера: они разделяют не только общее пространство (алтарь Дагона находится на том же острове, на котором живет Владычица), но и «паству»: Дагону также поклоняются и люди, и водяные. Изначально Дагон — имя древнего западносемитского языческого божества, которому поклонялись филистимляне, а в XX веке оно было апроприировано массовой культурой через произведения Г.Ф. Лавкрафта и его последователей — Брайана Ламли, Августа Дерлета и других, а также при посредстве других популярных писателей, делавших отсылки к лавкрафтианской мифологии (Нил Гейман, Стивен Кинг и т.д.). Кроме имени и рыболюдей-дагонопоклонников, к лавкрафтианской мифологии отсылает также и гигантская лестница, спускающаяся в воду, деструктивное начало культа (его поклонники считают, что однажды Дагон выйдет из воды и уничтожит сушу), а также наличие деревни кирпичников, что настроены миролюбиво по отношению к главному герою, но поклоняются Дагону и также грезят об уничтожении суши, что является очевидной отсылкой к Иннсмуту и иным «тихим омутам» из лавкрафтианских сюжетов.

Подобно Владычице Озера, Дагон также в некотором роде объединяет людей и водяных, но не ради успешного сосуществования, а ради достижения цели: его культисты желают поспособствовать Дагону в разрушении суши, имея на то различные причины. Дагон и его культисты из числа рыболюдей открыто враждебны как к людям, так и к другим водяным, поклоняющимся Владычице Озера. Они всегда будут противниками главного героя. В ходе развития основной сюжетной линии главный герой сражается с культом Дагона и с самим Дагоном.

Следующий культ — культ Львиноголового Паука — представляет некоторую сложность в качестве объекта анализа: изначально разработчики планировали создать несколько связанных с ним второстепенных сюжетов, но впоследствии отказались от этой идеи, и в финальную версию игры эти сюжеты, связанные с ними задания и персонажи не попали. Иными словами, в отличие от остальных пяти рассматриваемых нами религиозных культов, о культе Львиноголового Паука мы не получаем информации от других персонажей в ходе прохождения, культ никак не фигурирует в сюжете, и в принципе при прохождении игры игрок имеет возможность вовсе не заметить существования данного культа. Тем не менее, из игры не были вырезаны несколько внутриигровых объектов, связанных с культом Льви-

ноголового Паука — их игрок может обнаружить и на их основании составить некое впечатление и о данной организации тоже. К этим немногочисленным свидетельствам относится труп рыцаря в городской канализации, при обыске которого главный герой обнаруживает письмо с некоторой информацией о культе; одна реплика NPC[16] по имени Абигайл, в которой она проклинает окружающую ее толпу «именем Львиноголового Паука»; а также одна локация — пещера, наполненная враждебными NPC под одинаковыми именами Жрец Львиноголового Паука. Эти NPC имеют модели-плейсхолдеры[17] обычных разбойников. Нам доподлинно неизвестно, какой сюжет должен был быть связан с этими культом согласно первоначальному плану, однако мы можем проанализировать те элементы, которые нам даны в итоговой версии. Все, что узнает игрок о культе Львиноголового паука из релизной версии игры, не прибегая к сторонним источникам, заключается в следующем: этот культ запрещен на территории всех известных государств, он связан с человеческими жертвоприношениями, его практикуют тайно, его адепты всегда агрессивны по отношению к персонажу игрока и единственный способ взаимодействия с ними — сражение. Существует всего один персонаж в игре, который, если судить по той единственной реплике, является адептом культа, но при этом настроен дружественно по отношению к главному герою, однако этот персонаж держит свою веру в секрете и никак не проявит себя в качестве поклонника паучьего божества, кроме как в одном из двух возможных финалов первой главы игры. Поклонники Львиноголового Паука в целом являются нам в этой игре как типичные сектанты-радикалы, агрессивные, недоступные нашему пониманию, избегающие диалога.

Последнюю из интересующих нас организаций — Культ Вечного Огня — можно описать как наиболее последовательную репрезентацию поп-культурных стереотипов о средневековом христианстве. Культ Вечного Огня — единственная организация, именуемая «церковью», у нее наличествует духовно-рыцарский орден, они занимаются охотой на ведьм, устраивают сожжения

16. NPC (англ. Non-Playable Character) — «неиграбельный» персонаж, управляемый компьютером.

17. От англ. *placeholder* — элемент-заглушка. Например, если во время разработки необходимо протестировать функционал нового элемента игры, а его модель еще не готова, то вместо нее может временно использоваться одна из уже существующих моделей; то же верно в отношении звуковых эффектов.

на кострах и в целом отличаются крайней нетерпимостью. Вот как описывается этот культ в вышеупомянутой внутриигровой книге:

> В последние годы культ Мелитэле постепенно вытесняется культом Вечного Огня, зародившегося в Новиграде. Адепты Вечного Огня известны своим фанатизмом и исключительным самопожертвованием. Религия враждебна ко всем отклонениям, включая нелюдей. Основой веры является поклонение Вечному (Негасимому) Пламени. Олицетворением Вечного Пламени являются любые проявления огня. Согласно верованию, Вечный Огонь составляет сущность всего живого. В основе культа — главенствующее мужское начало. Это объясняет тот факт, что основные жреческие должности в иерархии культа занимают мужчины. Орден Пылающей Розы стал боевым крылом культа[18].

Отметим, что только в эту организацию входят верующие, которых мы ранее отнесли к типу «лицемерных»: во всех «религиях мира» наличествуют лишь хранители, а в культах Дагона и Паука — лишь фанатики. Коротко охарактеризуем одного из персонажей первой главы, который позиционируется в качестве типичного представителя своей религиозной организации. Капеллан Вечного Огня, Преподобный Фура, много говорит о доброте и благодетели, однако его дела расходятся со словами: по ходу игры главный герой выясняет, что Фура покровительствует местным бандитам, выгнал из дома свою беременную дочь, из-за чего та была вынуждена заниматься проституцией, призывает к расправе над человеком, вина которого не доказана, продает оставленных на его попечение детей опасной банде, а в конце своей сюжетной арки пытается убить главного героя после того, как тот спасет их деревню и самого Преподобного от монстра. Преподобного как персонажа также отличает недоверие к чужакам и стремление искать внешнего врага, ответственного за все проблемы сообщества и его лично.

Данный культ требуется рассмотреть подробнее, так как он представляет собой главную антагонистическую организацию игры. Конкретнее, в качестве основных антагонистов выступает вышеупомянутый духовно-рыцарский орден и его Великий Магистр, о которых и будет рассказано далее.

18. CD Projekt Red (2007) *The Witcher*. CD Projekt.

Орден Пылающей Розы воплощает популярное в массовой культуре клише организации-антагониста, которая считает (или как минимум позиционирует) себя меньшим злом, необходимым для предотвращения большего зла. Важно, что Орден был таковым не всегда: изначально он назывался Орденом Белой Розы и, как и весь культ Вечного Огня, не имел какой-либо детально проработанной системы принципов и догматов, богословия, космогонических и эсхатологических представлений. В качестве цели ордена провозглашалась охрана храмов и священнослужителей, но, как свидетельствует многочисленные внутриигровые источники, Орден Белой Розы со временем пришел в упадок: «Магистры и рыцари были равно коррумпированы и забыли о вере; они предпочитали теплую постель жаркой битве и уличных девок — молитве». Когда Яков из Альдерсберга становится великим магистром ордена, он реформирует его в Орден Пылающей Розы и дает ему новое предназначение: гласно целью ордена становится борьба с монстрами и повстанцами, а негласно — реализация тайного плана по спасению от грядущего конца света. Яков, обладающий сильными магическими способностями, считает, что ему являются видения будущего, в котором мир оказывается уничтожен глобальным похолоданием. Эта эсхатологическая концепция — единственная в игре — полностью захватывает его ум и побуждает Якова к поиску пути коллективного Спасения, которое он в итоге находит в создании расы сверхлюдей, которые под его руководством смогут пережить апокалипсис. Это и становится движущей силой ключевого конфликта произведения. По сути, Яков является единственным персонажем игры, который совершает акт веры: уверовав в свои видения, он посвящает всю свою жизнь (а в финале — рискует жизнью и расстается с ней) предотвращению конца света, в реальности которого сомневается подавляющее большинство. Таким образом, конфликт Якова и его Ордена с главным героем и его союзниками — это, по сути, единственный в игре религиозный конфликт, ведь действия великого магистра (негуманные эксперименты на людях, заказные убийства, попытка военного переворота) могут быть оправданны только в том случае, если миру действительно угрожает апокалипсис.

Таким образом, через оппозицию религий мира и религий войны в игре конституируется бинарная оппозиция духовных ценностей. Выбор религии в данном случае — в отсутствие богословских проблем и вопроса о вере в божества — сводится к выбору одной из двух оппозиций: мира или войны, толерантности или нетерпи-

мости. Еще раз отметим, что главный герой по правилам игры вынужден быть в мире с первыми и враждовать со вторыми, несмотря на то, что во многих других аспектах игра дает пользователю возможность выбирать сторону в тех или иных конфликтах. В целом это вполне соответствует секулярной версии культовой среды, в рамках которой все религиозные организации прагматично категоризируются на основании того, насколько секулярное сообщество считает их опасными для себя или совместимыми с собой.

Далее нам следует взглянуть на религии мира и религии войны под несколько иным углом зрения. Культ Дагона, как и культ Львиноголового Паука, как и культ Вечного Пламени являются революционными, посягающими на статус-кво, стремящихся статус-кво нарушить, тогда как условно «хорошие» религиозные организации, им противостоящие, — это организации, призванные статус-кво защищать. Как итог, новое состояние мира рождается из борьбы с попыткой его насильственного изменения: мир не преобразился бы, не будь злодеев, желающих обустроить его на свой лад, и героев, противостоящих им. Это также отсылает нас к традиционной волшебной сказке, где злодеи нарушают статус-кво, а задача героев — его восстановить. Но не в меньшей степени это отсылает нас опять-таки к прагматичному взгляду секулярного общества на культовую среду: здесь категоризация проходит на основании того, собираются ли верующие люди практиковать свое учение где-нибудь за закрытыми дверями, незаметно для глаз «нормальных людей», или собираются активно влиять на мир вокруг себя.

Мобилизующая сила «религий войны» зиждется на обещании борьбы, опасности и смерти, которые контринтуитивным образом для многих оказываются привлекательнее стабильности, спокойствия и гармонии, обещанных «религиями мира». Призыв «религий войны» к насильственному изменению статус-кво подспудно подразумевает непосредственную вовлеченность индивида в процесс революционного изменения мира. Иными словами, притягательность этих религий состоит в том, что они позволяют человеку ощутить собственное влияние на мир. Сохранение же статус-кво, предлагаемое охранительными «религиями мира», — это, по сути, борьба за то, чтобы ничего не происходило, и здесь индивид вряд ли имеет возможность оценить свой личный вклад в ход событий.

В случае с рыцарями Пылающей Розы революционное изменение следует понимать наиболее буквально, ведь они, по-

мимо прочего, стремятся к буквальному физическому перевоплощению. Здесь, однако, мог бы возникнуть вопрос, почему данное их устремление оказывается неприемлемым для ведьмаков и их союзников, ведь мало того что ведьмаки в данной вселенной сами являются людьми-мутантами, но и мутагены Ордена разработаны непосредственно на основе ведьмачьих. Разгадка заключается в том, что ведьмаки были изобретены не как проект по изменению общества, но как проект по его защите, сохранению — в данном случае, от сверхъестественных угроз — посредством преобразования некоторых (очень немногих) индивидов. Охранительный характер их профессии не подлежит сомнению: ведьмак по определению — тот, кто охраняет общественный статус-кво от вторжения потусторонних сил.

В этом смысле Великий Магистр Яков выступает для ведьмаков экзистенциальным врагом, так как грезит о фундаментальной модернизации общества и мира. И в той же мере экзистенциальным врагом для главного героя оказывается Нильфгаард — модернизировавшееся государство на юге, которое обещает принести свой прогресс всем нациям континента через военную экспансию. Но Яков предлагает не просто модернизацию человека и общества — его эсхатологический проект также подразумевает модернизацию представлений о времени и истории, ведь эсхатология подразумевает движение мира и всего в нем по направлению к некому новому качеству, т. е. история мира как прямая линия приходит на смену истории-кольцу (спирали), где все бесконечно повторяется. В соответствии со своим видением времени и истории, Яков переводит в качественно новое состояние свой духовно-рыцарский орден, чтобы с его помощью перевести человечество в новое состояние, чтобы оно смогло продолжить жить в мире, когда тот, в свою очередь, также перейдет в качественно новое состояние. Главный герой отвергает этот образ будущего и, побеждая главного антагониста и его религиозную организацию, вместе с ними побеждает и предложенную ему линейность времени, а вместе с ней — прогресс и развитие, возвращая мир «на круги своя».

Заключение

Система религиозных организаций в «Ведьмаке» способствует формулированию консервативного посыла данной игры: фундаментальным оказывается вопрос не только о насилии над людь-

ми, но и о насилии над сложившимся миропорядком. Когда религиозные организации посягают на миропорядок, главный герой (охранитель по профессии) естественным образом идет на союз с охранительными культами и ставит своей задачей ликвидировать экзистенциальную угрозу и восстановить нарушенный революционерами статус-кво.

Сугубо секулярный взгляд данной видеоигры на религию и верующих, как мы говорили выше, становится очевиден. Тот факт, что в «Ведьмаке», как и во многих современных поп-культурных произведениях, представлены лишь определенные аспекты религий и совершенно не представлены другие — отнюдь не случайность. В рамках западной секулярной идеологии важными для неверующего человека аспектами любой религиозной организации являются ее миролюбие, терпимость по отношению к инакомыслящим, нежелание вмешиваться в светские вопросы и т. п. Иными словами, нерелигиозным людям главным кажется вопрос о том, не попытаются ли люди религиозные вмешаться в их жизнь. Богословие, акты веры и многие другие аспекты религиозных практик для большинства нерелигиозных людей либо невидимы, либо не важны и потому незаметны. Поэтому когда носители секулярных идеологий создают художественное произведение, так или иначе содержащее религиозные темы, темы эти с высокой долей вероятности будут раскрываться именно в перспективе человека нерелигиозного. Для создателей рассмотренной здесь видеоигры главное различие между религиозными культами заключается в том, готовы ли они жить в мире с Другими.

Библиография / References

Bainbridge, W.S. (2013) *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press.

Bogost, I. (2010) *Persuasive Games*. The MIT Press.

Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.

Campbell, C. (1972) *Cult, the Cultic Milieu, and Secularization*.

Deitweiler, C. (ed) (2010) *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Westminster John Knox Press.

Geraci, R.M. (2014) *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. Oxford University Press

Gimbutienė, M. (1991) *The Civilization of the Goddess*. HarperSanFrancisco.

Gimbutienė, M. (2007) *The Goddesses and Gods of Old Europe*. University of California Press.

Gimbutienė, M. (1989) *The Language of the Goddess*. Harper & Row.

Graves, R. (2013) *The White Goddess: a Historical Grammar of Poetic Myth*. Farrar, Straus and Giroux.

Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief. Alternative Religions, Popular Narratives and Digital Cultures*. Equinox Publishing.

Linden Research (2003) *Second Life*. Linden Lab.

Murray, M.A. (2014) *The God of the Witches*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Murray, M. A. (2012) *The Witch-cult in Western Europe*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Partridge C.H. (2005). *The Re-Enchantment of the West: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture and Occulture*. 2 vols. London, T.& T. Clark Ltd.

Šisler, V., Radde-Antweiler. K., Zeiler, X. (eds) (2017) *Methods for Studying Videogames and Religion*. Routledge.