

ВИДЕОИГРЫ
ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



ЛЕОНИД МОЙЖЕС

САКРАЛЬНЫЕ КВЕСТЫ

**ЗАЧЕМ РЕЛИГИЯ
И МИФОЛОГИЯ
В ВИДЕОИГРАХ**

Леонид Владимирович Мойжес
Сакральные квесты.
Зачем религия и
мифология в видеоиграх
Серия «Видеоигры:
Глубокое погружение»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73090818

Сакральные квесты. Зачем религия и мифология в видеоиграх:

Издательство АСТ; Москва; 2026

ISBN 978-5-17-182114-2

Аннотация

Видеоигры и религия – два мира, которые пересекаются гораздо глубже, чем кажется на первый взгляд.

На экране мы сражаемся с монстрами, пришедшими из религиозных текстов и древних мифов, защищаем, соблазняем или уничтожаем богов – а иногда берем на себя их роль. Мы выстраиваем роскошные виртуальные храмы, руководим священными войнами и примиряем враждующие группы верующих, раскрываем тайны запретных культов и реконструируем забытые религиозные тексты.

Эта книга – приглашение погрузиться в таинственный и многогранный мир сакрального в играх и понять, как и почему мифы и религия влияют на нарратив и геймплей, а главное – как через виртуальные квесты раскрываются глубинные смыслы, формирующие нас самих.

Леонид Мойжес – исследователь компьютерных и настольных ролевых игр, преподаватель на направлении гейм-дизайна Московского института бизнеса и дизайна.

Содержание

Введение	6
Глава 1. Язык видеоигр	12
Текстом, картинкой, механикой	15
Прямые высказывания и сюжеты	16
Конец ознакомительного фрагмента.	20

Леонид Мойжес
Сакральные квесты.
Зачем религия и
мифология в видеоиграх

© Мойжес Л.В., 2026

© ООО «Издательство АСТ», 2026

* * *

ВИДЕОИГРЫ

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



Введение

В журнале *The Guardian* в 2024-м вышел небольшой материал от автора-католика о теории симуляции, согласно которой мы все живём в виртуальной реальности. Он начинался словами «хотя религия не часто присутствует в видеоиграх, я нахожу теорию, что мы сами – персонажи большого симуляции, всё более правдоподобной и притягательной»¹. Обычная завязка такого рода колонки, отталкивающаяся от понятного всем, на первый взгляд, трюизма.

Действительно, религия и видеоигры кажутся двумя предельно далёкими явлениями. Религия ассоциируется у многих из нас со стариной: готическими храмами, средневековыми Крестовыми походами, даже узнаваемым типажом «православных бабушек», которых часто и не вполне справедливо высмеивают в современной культуре. Игры кажутся чем-то предельно новым – хотя номинально их история уходит корнями ещё в конец 50-х, понятно, что это немного даже по меркам новых религиозных движений: в то время уже *существовали* все основные протестантские течения, неоязычество, включая викку, современный друидизм, в 1955-м возникла сайентология. А коммерческая видеоигровая индустрия сложилась ещё позже – и большую часть

¹ While religion doesn't feature much in video games, I find the theory that we are all characters in a huge sim ever more believable – and appealing.

своей истории ориентировалась на молодую аудиторию, часто даже в ущерб статистическим данным, доказывающим, что геймеры куда более социологически разнообразны, чем кажется крупным компаниям.

Религия многим кажется чем-то предельно серьёзным – даже шутки хасидов, хулиганские стихи Омара Хайяма или анекдоты семинаристов часто воспринимаются либо отхождением от строгости веры, либо имеющими какой-то двойной, глубокий смысл. Игры, напротив, часто воспринимаются как что-то предельно легкомысленное. Характерно, что даже сами геймеры порой пытаются прервать серьёзное рассмотрение их любимых проектов словами о том, что «это просто игра», как будто бы игра не заслуживает подробного изучения.

Наконец, в то время, как видеоигры год от года становятся чем-то всё более привычным, многим западным людям религия всё чаще кажется чем-то экзотичным. Даже христианские храмы часто выделяются на фоне современных европейских городов, не говоря уже о мечетях или буддийских пагодах. Причудливые одеяния монахов и священнослужителей, удивительные ритуалы, языки, вышедшие из повсеместного употребления – церковнославянский, коранический арабский, латынь, звучащая во многих католических церквях даже после Второго Ватиканского собора, – всё это кажется чем-то необычным, чем-то, нарушающим привычную рутину. И нет ничего удивительного в том, что все

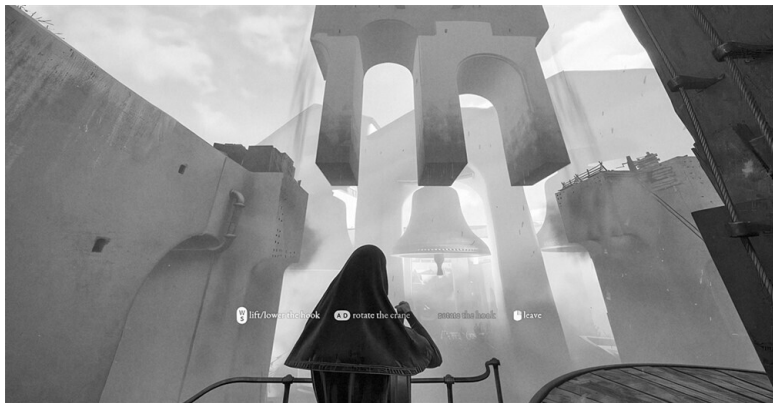
эти образы так энергично и активно используются массовой культурой, в том числе и видеоиграми...

Погодите-ка! То есть никакого фундаментального разрыва нет? Игры не игнорируют религию? На самом деле, нет – более того, игры одержимы религией. Только что, в 2024-м, множество игроков влюбились в *Black Myth: Wukong*, основанный на вдохновленном буддийской образностью романе «Путешествие на Запад». Да, как и подобает современному китайскому проекту, *Wukong* смотрит на богов критически – но отнюдь не игнорирует их. И он совсем не уникален. В 2023-м награды собирала *Baldur's Gate 3* со своей историей борьбы множества культов и божеств. А до неё были серии *God of War* и *Assassin's Creed*, *Devil May Cry* и *Bayonetta*, *Halo* и *Dead Space*, затрагивающие религиозные темы и образы снова и снова.

* * *

Главная героиня *Hellblade: Senua's Sacrifice* искала своего возлюбленного в созданном её воображением царстве Хель, а главный герой *The Binding of Isaac* скрывался от своей матери, видевший в нём нового Исаака. В самых разных RPG мы помогали божествам, и сражались с ними и даже сами становились ими в *Godus*, *From Dust*, *Black & White*, *Reus*, *Populous*. Мы прятались от культистов в *Outlast*, сражались с культистами в *Darkest Dungeon*, руководили культистами в

Cult of the Lamb и *Cultist Simulator*. Культисты стали уже настолько узнаваемой частью видеоигровой культуры, что мы не всегда вообще задумываемся о том, что у них был какой-то реальный прототип – так же, как забываем, что «демоны» тоже пришли в популярную культуру из религиозного контекста.



Indika, *Odd Meter*, 2024. Скриншот с New Game Network

Но забываем ли? Как много у современного человека из нерелигиозной или не очень религиозной семьи источников информации о религии? Тем более о чужой религии, к которой он сам не принадлежит? Даже наше представление о буддизме сильно окрашено медиа и развлекательным контентом, включая видеоигры, что уж говорить об индуизме или синто? Хотим мы того или нет, но видеоигры оказыва-

ются для нас способом соприкоснуться с религией, чем-то, что влияет на наше понимание этого феномена. Не фактически, конечно, – мало кто считает, что Кратос действительно убил Зевса, или даже что такую историю действительно рассказывали. Игры не так уж хороши в том, чтобы показывать нам конкретные факты – но зато они прекрасно демонстрируют нам логику работы систем, и именно эта логика оказывается убедительной. Особенно падая на почву уже существующих у нас предубеждений, заблуждений или просто идейных предрасположенностей, они создают ощущение того, что мы понимаем, как работает какая-то вещь, например религия или мифология. Особенно эффективно это бывает, когда получить альтернативную информацию не так уж легко, если только не задаться такой целью специально.

А всё это в сумме означает, что, как ни парадоксально, игры становятся частью религиозного пейзажа в XXI веке, хотя бы они того или нет. И именно под этим углом мы на них и посмотрим! Задача нашей книги – описать основные тенденции, принципы и факторы, влияющие на то, как видеоигры изображают религию, чтобы помочь читателям лучше понять оба этих явления. Эта книга предназначена, в первую очередь, для людей, интересующихся играми и их местом в нашей культуре, для тех, кому хочется понять, почему они стали такими, какие они есть, и что это означает. Она также может быть полезна гейм-дизайнерам, которые ещё думают над собственными историями о религии, хотя надо подчерк-

нать, что это не практическое руководство. Наконец, она поможет тем, кто хочет лучше понять место религии в современном мире, хотя если вы не играете в игры совсем, вам будет тяжело. С другой стороны, если совсем не играть в игры, понять XXI век как таковой не получится в любом случае.

Мы сфокусируемся на однопользовательских сюжетных играх, как на самом удобном объекте для анализа, особенно на RPG, просто потому, что они предлагают больше всего форм взаимодействия с религиями как на уровне игровых механик, так и на уровне сюжета. Но затронем также и шутеры, и survival horror, и стратегии. Многое из того, что сказано в этой книге, легко экстраполировать на другие, не рассмотренные в ней проекты. Так, мы почти не будем касаться серии *God of War* как таковой – но надеемся, что к концу вам и самим будет легко увидеть в ней указанные тенденции.

Две группы игр, которые, к сожалению, полностью выпадают за рамки анализа, это многопользовательские проекты и игры с Дальнего Востока: японские, китайские, корейские. Обе группы чрезвычайно интересны – но исключительно самобытны, и каждая потребовала бы собственного тома. Возможно, когда-нибудь они и будут написаны! А пока что присядь возле костра, путник, отдохни, и попробуем обсудить, как видеоигры изображают религию.

Глава 1. Язык видеоигр

Разные люди воспринимают видеоигры по-разному. Для кого-то это именно игра – цифровой потомок кукол, солдатиков или салок. Для кого-то – спорт, со своими правилами, болельщиками, знаменитостями, турнирами и приёмами. Есть и те, для кого видеоигры стоят в одном ряду с обучающими пособиями или даже пропагандистскими плакатами. А ещё это громадный бизнес, одна из крупнейших развлекательных индустрий на планете.

Но разговор о том, как видеоигры изображают политические системы, сексуальные ориентации или религию, ставит их в контекст искусства: литературы, комиксов и, конечно, кино. Их зачастую анализируют одни и те же люди или одни и те же издания, о них спорят в рамках одних и тех же «культурных войн». И частенько при их обсуждении используются одни и те же аргументы: яркий пример – многочисленные споры на тему темнокожих персонажей в кино, сериалах или видеоиграх, которые на уровне общественного восприятия сливаются воедино.

Идея, что видеоигры являются искусством, не нова, но до сих пор вызывает немало дискуссий, упирающихся в конечном итоге в то, что определить, что такое «искусство», не так-то просто. В конце концов, считается что-то искусством или нет, зависит от социальных конвенций, а не от объек-

тивных свойств. Ничто, даже «Мона Лиза», не будет искусством, если мы, как общество, не договоримся считать её таковым. По этой же логике в рамках нашей книги мы договоримся, что будем смотреть на видеоигры в первую очередь как на искусство, способ восприятия и изображения реальности, прекрасно понимая, что это далеко не единственный и не исчерпывающий взгляд.



Life is Strange, Dontnod Entertainment, 2015

Какие-то игры лучше приспособлены для такого анализа: остросоциальные *Papers, Please* и *This War of Mine*, поэтические *Syberia* или *Transistor*, откровенно заимствующие приёмы из кинематографа *Life Is Strange* или *Firewatch*, наполненные отсылками на фильмы и книги *Cyberpunk 2077* или

Dragon Age: Inquisition. Другие игры в своём отношении к искусству напоминают, например, изразцовые печи – мы можем посмотреть на них как на предметы искусства, мы можем получить удовольствие от такого взгляда и даже углубить своё понимание объекта, но всё время будет казаться, что сводить их к искусству не очень разумно. Однако даже такие проекты вполне можно рассмотреть, используя приёмы и подходы, заимствованные из исследования произведений искусства – с обязательной оговоркой, что, как и у комиксов, кино, литературы или театра, у игр как у искусства есть своя уникальная специфика. Конкретно в нашей книге центральный вопрос звучит следующим образом: «Как видеоигры говорят о религии?» Но чтобы на него ответить, нужно сначала поставить ещё один: как игры говорят о чём-либо вообще?

Текстом, картинкой, механикой

Как игра может показать нам, кто герой, а кто – злодей? Борьба добра и зла – сюжет, кажущийся избитым, но он остаётся популярным, и раз за разом появляется в играх, которые находят всё новые способы дать игроку понять, когда перед нами протагонист, а когда – антагонист, какие персонажи, планеты или королевства заслуживают порицания, а какие – сочувствия. Возвращаясь к этому конфликту опять и опять, разработчики находят самые разнообразные способы вводить его в игру и придавать убедительности, необходимой, чтобы игрок начал вникать в происходящее. Но всё изобилие используемых приёмов можно условно разделить на три группы: текстовые, аудиовизуальные и процедурные высказывания.

Прямые высказывания и сюжеты

Церковь считает, что именно людская спесь привела в наш мир порождений тьмы. Маги пытались захватить небеса, но вышло так, что сами их уничтожили. Они были изгнаны, пораженные тьмой, прокляты, всему виной их порочность. Они вернулись под личиной чудовищ, первых порождений тьмы. Они вернулись и прокатились мором по земле, неумолимым и безжалостным. Первым пали королевства гномов. С Глубинных троп порождения тьмы снова и снова поднимались в наш мир, пока мы не оказались на грани полного вымирания. И тогда пришли Серые Стражи: мужчины и женщины всех рас, воины и маги, варвары и короли. Серые Стражи пожертвовали всем, чтобы остановить натиск тьмы, и победили.

Это случилось 400 лет назад, но мы не теряли бдительность, мы ждали нового прихода порождений тьмы. Но те, кто называли нас героями, – они всё забыли. Нас осталось мало, никто не обращал внимания на наши предупреждения. Может, сейчас уже слишком поздно, я собственными глазами видел, что ждет нас в будущем. Помогите нам, создатель...

Этими словами открывается *Dragon Age: Origins* – игра, запустившая франшизу *Dragon Age*, события которой разворачиваются в фэнтезийном мире Тедаса. Всего два абзаца

густо наполнены информацией. Нам обрисовывают ключевые понятия, которые ещё не раз появятся в игре – порождения тьмы, маги, Серые Стражи. Обозначают печальную судьбу королевств гномов и указывают на грядущую катастрофу, вызванную тем, что герои былых времён оказались забыты. Любитель фэнтези, даже не знакомый с видеоиграми, легко поймёт, что именно Серые Стражи займут центральное место в повествовании.

Но текст перед нами не строго описательный. Он не просто доносит отвлечённую информацию о некоем конфликте между несколькими группировками, он обозначает, как игра предлагает игроку к ним относиться, как судить, кто прав, а кто – виноват. Порождения тьмы ясно обозначены, как зло – «неумолимые и безжалостные», «вернувшиеся под личной чудовищ», «порождённые человеческой спесью», не говоря уже о названии, отсылающем на многовековую традицию отождествления зла и тьмы. Серые Стражи, в свою очередь, «пожертвовали всем, чтобы остановить натиск тьмы, и победили».

ДА: О выделяется характерной для жанра фэнтези прямолинейностью. Экспозиция сразу содержит моральную оценку. Но такой подход используют множество игр – мы читаем или слышим текст, который формирует у нас представление о мире игры, сразу включающее ответ на вопрос, кто в нём «плохой», а кто – «хороший». Конкретные приёмы, которыми разработчики создают необходимое впечатление, разнят-

ся от игры к игре, но принцип сохраняется.

Часто тексты вообще в первую очередь служат не источниками информации, а именно средствами воздействия. Можно вспомнить монолог гигантского Жнеца «Властелина» из другой игры *Bioware – Mass Effect*:

Рудиментарные существа из плоти и крови. Вы прикасаетесь к моему разуму в невежестве, неспособные к пониманию. Есть сфера бытия, настолько далекая от вас, что вы не можете осознать её. Я за рамками вашего понимания. Я – Властелин!

Хотя мы можем почерпнуть отсюда и фактическую информацию, главное, что должен понять игрок – перед ним находится зло, возможно, главный антагонист всей игры. Той же цели служит знаменитый монолог Вааса из *Far Cry 3*:

«Я уже говорил тебе, что такое безумие? Безумие – это точное повторение одного и того же действия, раз за разом, в надежде на изменение. Это есть безумие. Когда впервые я это услышал, не помню, кто мне это сказал, я – бум – убил его. Смысл в том – okay? – Он был прав. И тогда я стал видеть это везде, везде, куда ни глянь, эти болваны... Куда ни глянь, делают точно одно и то же».



Mass Effect Legendary Edition, *Bioware*, 2021. Автор скриншота – Jessi Sampson

Нам совершенно не важна информативная часть этого текста. По большому счёту, даже сам принцип, продвигаемый Ваасом, менее значим, чем единое впечатление, которое производит текст: перед нами – не положительный персонаж, а опасный и агрессивный безумец. И такое использование текста пронизывает всю видеоигровую индустрию.

Тексты в играх не просто доносят информацию, но и задают атмосферу, выстраивают образы персонажей и развлекают игрока. Даже в тех случаях, когда тексты на первый взгляд написаны с энциклопедической строгостью, как в стратегиях вроде серий *Civilization*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.