

Образ религии в видеоиграх: к постановке проблемы

Новикова Мария Сергеевна

Студент (бакалавр)

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина,
Екатеринбург, Россия

E-mail: maria.kazarina@gmail.com

Изучением видеоигр активно занимаются еще с 1980-х годов. В рамках академической дисциплины *game studies*, или философии видеоигр, написаны многочисленные труды на всевозможные темы (Bogost I., Juul J., Sisler V.). Тем не менее, на данный момент, религиозный анализ видеоигр остается областью гуманитарных знаний, только начинающей делать свои первые шаги. В основном, интерес ученых сосредоточен на проблеме совмещения религиозного нарратива и повествования в игре (Salen, Zimmerman). А также на перспективе применения видеоигр в качестве инструмента для религиозного образования и формирования у игроков общечеловеческих ценностей, норм морали и понимания базовых компонентов культуры (Hayse M., Wagner R.).

Разработчики создают игровые миры, например, такие как вселенные серии игр «The Elder Scrolls» или «Warhammer», активно включая в них многочисленные элементы религиозных мировоззрений разных эпох и культур. Зачастую такие элементы представляют собой аллюзии или прямые заимствования сюжетов из древних мифов. В таких случаях видеоигры сохраняют акцент на сказочности и несерьезности происходящего, эксплуатируя религиозные образы в качестве ярких приключенческих сюжетов.

Совершенно иначе ситуация обстоит с видеоиграми, в которых встречаются изображения или намеки на религии, действующих в современном обществе, таких как христианство, ислам, иудаизм и других. При этом религиозные организации, и без того активно реагирующие на сам факт существования и влияния видеоигр, зачастую начинают конфликтовать с разработчиками игр. Существует множество примеров, демонстрирующих негативную реакцию религиозных организаций на игры с религиозным содержанием. Яркой иллюстрацией является давний скандал между корпорацией «Sony» и Англиканской церковью, возникший из-за использования Манчестерского кафедрального собора в качестве декорации для перестрелок с пришельцами в игре «Resistance: Fall of Man».

Вместе с тем, примечательной является и ответная реакция самих разработчиков, которые зачастую начинают настаивать на своем нейтралитете в отношении к той или иной политической, социальной или религиозной проблеме, поднятой в их играх. Подобные инциденты, в виде всевозможных обвинений со стороны общественных организаций, порождают среди разработчиков видеоигр негласное табу на использование религиозных символов, объектов и смыслов в своих проектах. Символика существующих религий встречается в играх крайне редко и зачастую лишь в проектах, чьи разработчики сами религиозно ориентированы, как, например, производители христианских видеоигр студия «Wisdom Tree». В «светской» игровой среде о Библии вспоминают лишь тогда, когда возникает необходимость создания сюжета о конце света. При этом, естественно, что суть библейской истории ускользает от сознания обывателя.

Тем не менее, подобные случаи вовсе не свидетельствуют о том, что разработчики полностью отказываются от изображения религии в своих играх. Зачастую они прибегают к изобретению вымышленных религий, содержащих в себе скрытую сатиру на существующие конфессии и религии в целом. Объектом карикатуры в основном становятся мировые религии, такие как христианство и ислам. Их игровые аналоги зачастую представлены в

качестве коррумпированных, фанатичных организаций, стремящимися к мировому господству («Dead Space», «Final Fantasy X», «Grandia II», «Silent Hill»). Подобные подходы, за исключением нескольких уникальных случаев, чрезвычайно характерны для компаний, задействованных в мировой игровой индустрии.

Несколько иная ситуация наблюдается в среде разработчиков независимых игр. В этом случае, диалог с обществом посредством видеоигр представляется более открытым, а вместе с тем и более перспективным. Независимые разработчики чаще заявляют о своем желании вступить в диалог с игроками посредством видеоигр (McMillen E., Todd H.). Однако, подобных случаев мало и многие создатели в области индустрии склонны либо к карикатурному изображению религий, либо к простому игнорированию этой темы.

Большинство игр, так или иначе эксплуатирующих религиозную тематику, представляют собой благодатную почву для спекуляции. Распространенное мнение о том, что видеоигры это продукт производства и потребления исключительно секуляризованного, светского общества, которое не нуждается в религии, недостаточно аргументировано. Религия отнюдь не изживает себя в связи с прогрессом науки и технологий, но занимает новое значительное положение, вместе с тем, меняя свои формы: «Новые структуры действительно подрывают старые формы [веры], но при этом оставляют возможность для расцвета новых» [Степанова: 129].

Религиозная жизнь в современную эпоху «ускоренными темпами перемещается из церквей, мечетей, синагог в сферу киберпространства, позволяющего человеку освободиться от пространственной референции» [Медведева: 72]. Религиозные организации активно используют компьютерные технологии «в качестве серьезного инструмента для миссионерской деятельности» [Пелевина: 117] и общения между верующими по всему миру. В этом случае, видеоигры, как и любой другой вид медиа, открывают новые возможности для коммуникации. Пространство видеоигры становится пространством дискуссии на тему религии между игроками и разработчиками. Большинство разработчиков, так же как и множество людей не связанных с видеоигровой индустрией, не готово открыто обсуждать темы, поднятые в своих играх. В связи с этим, религиозные элементы, атрибуты, сюжеты и отсылки, присутствующие в видеоиграх, нуждаются в более тщательном изучении.

Полагаю, что видеоигры есть поле рефлексии разработчиков и потребителей на тему религии. Становясь носителями социальной, информации и смысловых значений, видеоигры могут выступать в качестве принципиально новой сферы, в которой человек может проявлять и даже имплицитно или эксплицитно конструировать свою религиозность, демонстрировать своё отношение к религии, придавать ей новое измерение.

Источники и литература

- 1) Медведева Е.Н. Проблема формирования религиозной идентичности в киберпространстве // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. 2009. №8. С. 72-78.
- 2) Пелевина О.В. Традиционные религии и киберпространство: православие и Интернет / Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций // Под ред. А.П. Забияко. – Благовещенск, 2012.
- 3) Степанова Е.А. Новая духовность и старые религии // Научно-теоретический журнал «Религиоведение». – 2011. – № 1. – С. 127-134.