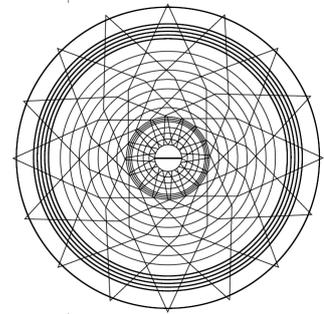


[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



ВЕРА, УЖАС И БЕЗУМИЕ: ПОНИМАНИЕ РЕЛИГИИ «ДРУГИХ БОГОВ» В SUNLESS SEA

Мойжес Л.В.

специалист-религиовед центра изучения религий
Российского государственного гуманитарного
университета (Москва, Россия)
moyzhesl@gmail.com

Аннотация:

В статье анализируется игра Sunless Sea от независимой студии Failbetter Games с точки зрения того, как в ней симулированы отношения божеств и смертных. Используя элемент случайности для того, чтобы заставить игрока почувствовать, будто бы он теряет контроль над событиями в игре, разработчики смогли создать интересную и перспективную модель религиозного поведения в рамках одного конкретного коммерческого проекта.

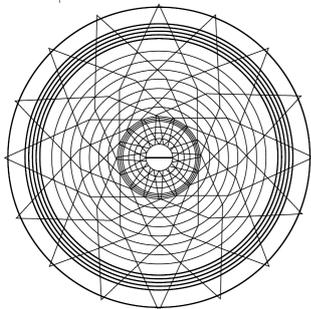
Ключевые слова: Богост, религия, симуляция, нуминозное, Отто, Sunless Sea

Введение

Современная массовая культура религиозна. Множество сюжетов, героев и образов из популярных фильмов, книг и видеоигр отсылают к различным религиозным и мифологическим системам: авраамическим, политеистическим, восточным и так далее. Именно из массовой культуры многие люди черпают информацию о структуре религиозных организаций и о поведении верующих, а это означает, что она заслуживает пристального внимания со стороны религиоведения.

Такое положение заставляет некоторых исследователей, например Викторию Нельсон, выдвигать тезис, что религия в современном мире сосредоточена именно в искусстве (Nelson, 2001). Еще дальше заходит российский литературовед Сергей Зенкин, высказывающий тезис о разделении «сакрального» и «религиозного» в западной культуре. Согласно Зенкину, искусство еще в XIX веке превратилось в прибежище «чистого» сакрального, которое не было освобождено христианством от каких-либо «негативных» сторон этого переживания (Зенкин, 2012, с. 60).

Но хотя сам по себе этот тезис кажется чрезмерно радикальным, факт повсеместного присутствия религиозных сюжетов и понятий в современной массовой культуре не вызывает сомнений. Зачастую эти заимствования «стерилизованы», лишены какой-либо связи со своими религиозными корнями, что делает их более понятными и приемлемыми для современной секулярной аудитории. Чаще всего так происходит с терминами, отсылающими к каким-то



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

отдаленным и вымершим религиям: такие понятия, как, например, «мана» или «весталка», воспринимаются многими просто как часть общемировой культуры.

Но это не единственный вариант присутствия религии в массовой культуре. Другой подход строится на использовании религиозных сюжетов для того, чтобы подчеркнуть какие-то элементы повествования и донести до потребителей ту или иную мысль, задействуя их знакомство с соответствующей религиозной традицией. Чаще всего так используют, разумеется, христианский образный ряд как единственный достаточно широко известный на Западе. Типичным примером этого является уподобление Супермена Христу в фильме «Человек из стали». Хотя о параллелях между этим супергероем и Иисусом неоднократно говорили (напр. Hendriks, 2017), их сходство стараются замаскировать или даже заменить уподоблением Супермена каким-то другим религиозным фигурам, вроде греческих богов. Но режиссер Зак Снайдер сознательно сфокусировался на параллелизме сюжета Нового Завета и комиксов, чтобы подчеркнуть особую роль Супермена в его мире.

Но в рамках этой статьи я хотел бы сосредоточиться на третьем пути, который можно назвать «восстановлением» религиозного значения. Он связан с ситуациями, когда образ, первоначально попавший в массовую культуру из религиозной сферы, сначала «очищается» от своего религиозного наполнения, но потом обретает его заново. Это происходит в силу того, что авторы обнаруживают скрытый в знакомом сюжете потенциал для более глубокого религиозного понимания, который присутствовал в нем все время.

Конкретно я буду анализировать эволюцию образа «Других богов», широко известного благодаря творчеству американского писателя Говарда Филиппа Лавкрафта и получившего интересное прочтение в игре Sunless Sea от студии Failbetter Games. Я уверен, что такой анализ полезен для лучшего понимания того, как именно могут конструироваться религиозные сюжеты в рамках медиума видеоигр.

Фантастическая среда

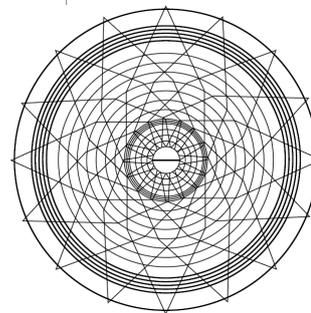
Говоря о массовой культуре как о едином цельном пространстве, я опираюсь на работу Дэниэллы Кирби *Fantasy and Belief* и предложенную ею концепцию «фантастической среды» (*fantastic milieu*) (Kirby, 2013). Среда — условное «пространство» перетекающих друг в друга идей, художественных образов и сюжетов, представленных во всей совокупности произведений фантастики. Под этим жанром подразумевается как сай-фай, так и хоррор, фэнтези и другие направления.

Кирби основывает свою концепцию на идее «культовой среды» (*cultic milieu*), описанной социологом Колином Кэмпбеллом (Campbell, 1972). Кэмпбелл обращает внимание на то, что представители небольших новых религиозных движений с неожиданной легкостью могут соединять в общую картину, казалось бы, стилистически разнородные элементы вероучения, например поклонение древним языческим богам и веру в пришельцев. Тот набор элементов, из

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



которых эти люди конструируют собственную картину мира, Кэмпбелл и назвал «культовой средой», а Кирби, в свою очередь, предложила аналогичный термин для сферы искусства.

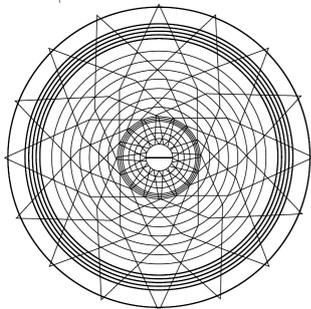
Именно в рамках «фантастической среды» различные элементы мировых религий постоянно комбинируются друг с другом, используются в рамках художественных произведений или временно забываются. «Фантастическая среда» обуславливает использование любого своего элемента, как и его восприятие. Даже если автор вводит в свое произведение какой-то сюжет, заимствуя его напрямую из научной или научно-популярной литературы, как сделал, например, Уильям Гибсон, добавив в свой роман «Граф Зеро» божеств из гаитянского вуду, читатели, зрители и игроки все равно включают увиденное в общий контекст массовой культуры.

Это не означает, что «фантастическая среда» неизменна. Напротив, ее элементы постоянно комбинируются, между ними выстраиваются и исчезают связи, а все новые и новые явления реального мира, в том числе из сферы религии, получают в ней отражение. Но при этом в рамках «среды» могут возникать достаточно устойчивые конструкции, кочующие из произведения в произведение и знакомые большей части любителей жанра фантастики в широком смысле. Для их описания я обращаюсь к трудам исследователя видеоигр Иэна Богоста.

Юниты

Богост широко известен благодаря своей концепции «процедурной риторики», методу анализа того, какое высказывание видеоигра производит через правила, а не нарратив или визуальную составляющую (Bogost, 2007). При рассмотрении «Других богов» в Sunless Sea также нельзя не уделить внимания тому, какие игровые механики разработчики использовали для их изображения. Но большую роль для этой статьи играет другое понятие, предложенное Богостом, — юнит как «единица» массовой культуры (Bogost, 2008).

Богост опирался на концепцию «счесть-за-одного», заимствованную из творчества французского философа Алана Бадью (Badiou, 2005). «Счесть-за-одного» является операцией, в рамках которой определенное число разных объектов объединяется в целое множество. Критерием, по которому это осуществляется, становится не наличие сквозного признака, но сходное поведение объектов в рамках комплексных систем, таких как сюжет художественного произведения или правила игры. Именно результат этой операции Богост и называет «юнитом», предлагая использовать его для упорядочивания пространства культуры. Собственно, «Другие боги» являются типичным примером юнита.



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

Резонанс и конфигуративный потенциал

Еще один исследователь, о творчестве которого необходимо упомянуть, — Адам Чапман, автор книги *Playing with history*, в которой он, отталкиваясь от предшествовавших работ Томаса Апперлея (Apperley, 2010), предлагает концепцию «резонанса» (Chapman, 2016). Чапман называет резонансом ситуацию, когда в процессе игры мы сталкиваемся с чем-то, что отсылает нас к явлениям, находящимся за пределами видеоигры.

Так как сам Чапман занимается исследованиями репрезентации истории в видеоиграх, то в качестве примера приводит сцену высадки на пляже Омаха в ходе Второй мировой войны, которая присутствует во множестве популярных видеоигр (например, *Medal of Honor: Allied Assault*). Но резонанс возникает не только между виртуальным объектом и реальным явлением, но и между двумя виртуальными сущностями. Прекрасные существа с острыми ушами будут напоминать большинству игроков эльфов вне зависимости от того, как они изображены и ведут себя в игре. Именно этот механизм и позволяет говорить о «фантастической среде» и составляющих ее юнитах как о чем-то существующем отдельно, за пределами единичных художественных произведений. В этом смысле «резонанс» повторяет идеи о важности узнавания, предложенные еще авторами семиотической школы, такими как Ролан Барт (Барт, 1996).

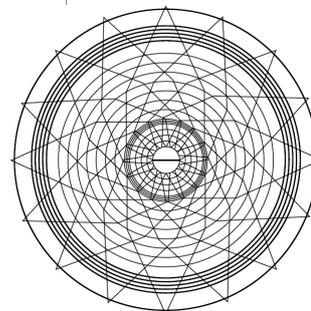
Но уникальной особенностью видеоигр, согласно концепции Чапмана и Апперлея, является их способность к «конфигуративному резонансу» (Chapman, 2016) — резонансу, который возникает благодаря действиям игрока. Под этим Чапман подразумевает ситуации, когда игрок в рамках игры руководствуется соображениями, внешними по отношению к конкретной игре. Например, в глобальной исторической стратегии пытается воспроизвести точные границы страны, за которую он играет, даже вопреки прагматическим соображениям конкретного прохождения. При этом важно подчеркнуть, что разработчики зачастую понимают принцип работы конфигуративного резонанса и стараются каким-то образом предвосхитить действия игрока с тем, чтобы создать у него ощущение свободы и исполнения его собственных, а не навязанных ему извне решений.

В силу этого конфигуративный резонанс играет ключевую роль в восприятии видеоигр, особенно тех, где нарратив в виде сюжета или детально описанного мира играет значительную роль. Если игра предлагает выбор, то его осмысленность будет определяться именно наличием резонанса между вариантами поведения и уже существующим у игрока культурным бэкграундом, например образом выбора между «добром» и «злом». Этот резонанс, в свою очередь, возникает не только и не столько как результат личного житейского опыта, сколько продуцируется все той же массовой культурой и «фантастической средой» с ее набором устойчивых сюжетов, персонажей и типажей героев. Она подсказывает игроку, какие варианты действий были бы

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



логичны и оправданы, заставляя его выискивать соответствующие варианты поведения в играх.

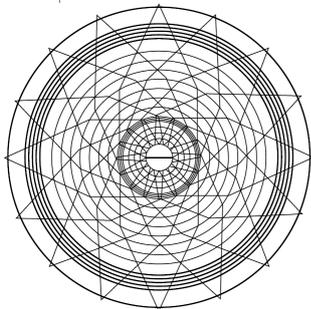
Фактически одним из ключевых средств высказывания для видеоигры является создание определенной совокупности осмысленных действий, доступных игроку, — того, что я предлагаю называть «конфигуративным потенциалом». Он прямо связан с ощущением свободы в той или иной видеоигре, а именно насколько ее конфигуративный потенциал соотносится с ожиданиями игрока, которые есть у него благодаря знаниям, почерпнутым из массовой культуры, и определяется тем, будет ли игрок чувствовать, что он может сделать в игре все, что придет ему в голову. Незначительные, но заметные расхождения с ожиданиями игрока могут выступать в качестве художественного высказывания, в то время как серьезное сужение конфигуративного потенциала по сравнению с ожиданиями создает ощущение ограниченности и безжизненности мира.

Именно поэтому анализ конфигуративного потенциала является важным средством для понимания современной массовой культуры. Эта идея, в свою очередь, резонирует с построениями еще одного исследователя в области *game studies* — Гонсало Фраска. Он утверждает, что большинство видеоигр является симуляциями, а их идеология проявляется в том, какие элементы они исключают из симулирования, таким образом признавая их «неважными» (Frasca, 2003).

Нуминозное

Наконец, говоря о методах исследования, стоит упомянуть Рудольфа Отто и его работу «Священное» (Otto, 1936). Феноменолог религии, писавший на рубеже XIX и XX веков, Отто предполагал, что в основе любой религии лежит непосредственное переживание сакрального, или «нуминозный опыт». Как описывает это сам автор, «нуминозное — это священное, лишенное моральных коннотаций» (Otto, 1936, с. 6). Для Отто чрезвычайно важно подчеркнуть, что религиозное начало укоренено именно в психическом опыте индивидуумов, а социальная, этическая или эстетическая реальность вторичны. При этом на первое место он ставит понятие «иррационального», под которым подразумевает не «неразумное», а невыразимое словами и привычными категориями, не поддающееся рационализации.

Концепция Отто часто становилась объектом критики, но она интересна тем, что прямо проводит связь между эмоциями и религией. Согласно Отто, нуминозные переживания являются особыми формами обычных чувств, что выражено в его формуле, описывающей опыт священного: «*mysterium tremendum et fascinans*» («пугающая и завораживающая тайна»). Впрочем, конкретные формы переживания выходят за пределы двух вариантов. Они колеблются от страха и ужаса перед лицом абсолютно иного, каковым является божественное присутствие, до чувства силы и, наконец, ощущения возвышенного. При этом Отто подчеркивал, что обычные чувства не являются



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

просто «слабыми» версиями нуминозных, но существуют в комплексной взаимосвязи.

В рамках этой статьи наибольшую актуальность имеет идея того, что в основе религии лежит опыт переживания встречи Абсолютного Иного, который может как приводить человека в ужас, так и быть обусловлен каким-то ужасным переживанием. Эта концепция хорошо демонстрирует, как могут быть связаны между собой страх и религия. При этом не так важно, прав ли Отто относительно реальных механизмов возникновения и функционирования нуминозного, как то, что он правдоподобен с точки зрения языка нашей культуры, что позволяет использовать его текст как средство осмысления выдуманной религии.

Игра Sunless Sea, очевидно, не способна вызывать подлинные нуминозные переживания, но способна создавать резонанс между тем, что происходит на экране, и идеей встречи с Абсолютно Иным, и именно здесь идеи Отто становятся важны. Стоит уточнить, что в рамках «фантастической среды» существуют устойчивые связи между объектами и чувствами, указания на то, что «должно» быть страшно, а что нет, и какого рода страх вызывает тот или иной объект фантастической вселенной. Это позволяет нам говорить о чувствах не конкретных игроков, что предполагало бы соответствующую полевую работу, а о чувствах, к которым игра отсылает, и уже от этого переходить к более конкретному вопросу: какой именно образ религии она создает?

«Другие боги»: история и характеристики юнита

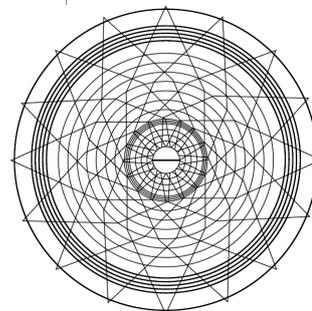
Ключевым юнитом для этой статьи являются «Другие боги» и их эволюция. Как и многие комплексные юниты фантастической среды, «Другие боги» не имеют однозначной даты вхождения в массовую культуру или точного автора. Но мы с определенной уверенностью можем назвать ключевого популяризатора, с творчеством которого это понятие тесно связано. Это американский писатель Говард Филипп Лавкрафт, работавший во второй четверти XX века.

Лавкрафт писал в жанре ужасов, и для своих рассказов и повестей он создал сложную и порой противоречивую мифологию, повествующую о древних цивилизациях различных рас, предшествовавших человечеству. Наиболее известные из его работ, такие как «Дагон» (2012), «Зов Ктулху» (2014) или «Хребты Безумия» (2016), имеют общую структуру сюжета, строящуюся вокруг того, что главный герой сталкивается с древними чудовищами, осознает свое ничтожное место в масштабах тех космических сил, к которым эти чудовища относятся, и либо погибает, либо сходит с ума. Именно мотив столкновения с чудовищным и неопишуемым Иным стал своего рода «визитной карточкой» Лавкрафта и основной чертой «Других богов», которую у него заимствовали многочисленные последователи, в том числе за пределами литературной сферы.

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



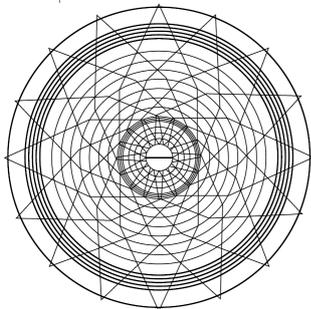
Есть три черты, которые свойственны «Другим богам» у Лавкрафта и его продолжателей. Во-первых, Другие боги неизменно изображаются как существа невероятно могущественные. Лавкрафт подразумевает, что человечество не может стать не только достойным противником для Других богов, но даже полновесным фактором в их планах. Эту ситуацию несколько уравнивает то, что могущество Других богов проявляется градиентно, оно не полностью актуализировано в начале обычного лавкрафтианского нарратива. Другие боги могут находиться в вековечном сне, быть похоронены под землей или в глубинах океана, заперты в параллельном измерении или далеко в космосе. Главное, они нуждаются в каких-то особых условиях или специальных посредниках для того, чтобы установить контакт с обычным миром. При этом постоянное ощущение возможной угрозы от их могущества служит основным источником ужаса в рассказах Лавкрафта.

Вторая черта, тесно связанная с первой, состоит в том, что Другие боги меняют людей. Они настолько могущественны и грандиозны, что просто встреча с ними трансформирует человека без каких-либо усилий со стороны богов. Изменения могут быть психическими, из-за которых смертный начинает молиться Другим богам, мистическими, наделяющими его особыми свойствами, или даже физическими. Важно подчеркнуть, что в отличие от каких-то фигур, вдохновленных образом Дьявола, например Моргота или Саурана из книг Джона Толкиена, Другие боги не добиваются этого эффекта сознательно. Они не манипулируют людьми и не совращают их, а просто изменяют.

Наконец, третья важная черта заключается в том, что Другие боги аморальны. Они не просто воплощают зло, но преодолевают обычные этические категории, заданные в том или ном выдуманном мире. Эта черта, очевидно, тесно связана с двумя предыдущими: Другие боги меняют людей, единственных носителей морали по Лавкрафту, одним своим присутствием, в силу чего их нельзя оценивать с точки зрения морали нашего мира.

Эти характеристики Других богов кочуют из одного художественного произведения в другое, выступая как устоявшееся клише, тем не менее образ Других богов к ним не сводится. Несколько провокационным контрпримером может выступить атомная бомба из фильма «Доктор Стрейнджлав, или Как я перестал бояться и полюбил бомбу». Бомба могущественна, она изменяет людей, которые с ней сталкиваются, в частности майора Конга, и она совершенно аморальна, но атомная бомба, очевидно, не является Другим богом.

В полном соответствии с теорией юнитов Богоста, ключевой особенностью юнита «Других богов» является характер взаимоотношений с другими юнитами. Другие боги определяются тем, что они исключены из всего многообразия «рационального» мироздания, и, что особенно важно — из всего многообразия конфликтов и отношений, разворачивающихся между людьми и человекоподобными расами в фэнтези, космоопере и подобных жанрах. В то же время они не существуют параллельно всему обыденному мирозданию, а



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

находятся в активной оппозиции к нему, доходящей до невозможности сосуществования. Из этого напрямую следует то, что Другие боги почти всегда связаны, вплоть до полной идентификации, с каким-то фундаментально нечеловеческим, «иррациональным» пространством. Это могут быть глубины океана, Арктика или безводная пустыня, параллельные измерения, где не работает привычная физика, просторы космоса, иные эпохи, подземелья.

Фактически Другие боги существуют за пределами нормальной топографии, хронологии и структуры обычного мира, с которым они взаимодействуют только в акте реализации собственных сиюминутных желаний или целей, в акте «проживания», оказывающегося для обычного мира разрушительным. У них нет никакого долгосрочного плана, учитывающего многообразие рационального мира. Но само взаимодействие между ними и рациональной реальностью оказывается разрушительным для последней.

Как следствие, Другим богам противостоит не правительство или какая-либо религиозная структура, а сама реальность во всей своей тотальности. Любое существо, пытающееся защищать возможность вести обычную жизнь, самим этим действием противостоит влиянию Других богов. Это, в свою очередь, позволяет заметить еще одну важную характеристику юнита — связь с нарушением законов как общества, так и природы.

Тут стоит подчеркнуть разницу между «Другими богами» и сходным юнитом «Злых богов». Разница лежит не в области морали как таковой, а в сфере сюжета и композиции. «Злым богам» противостоят конкретные существа — «Добрые боги» и, чаще, «Добрые люди». Даже если против Злых богов объединяются все расы какого-то выдуманного мира, как происходит, например, в определенных эпизодах истории Средиземья Толкина, сам этот акт объединения является характеристикой объединившихся, подчеркивающей их моральный статус. Присоединяясь к сражению против Саурона или Моргота, они проявляют добрую природу, подчеркивая встроенность их противников во внутренние отношения выдуманной Вселенной.

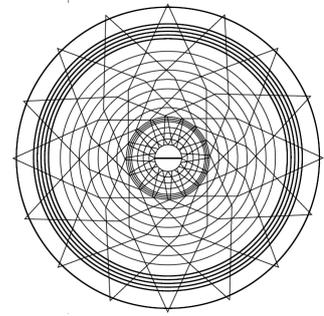
Ярким примером этой же логики является игра *The Elder Scrolls 3: Morrowind*, содержащая в себе в равной степени примеры «Злых» и «Других богов». Главный антагонист игры, Дагот Ур, является типичным «Злым богом». Он тесно встроен в хронологию, географию, историю и политику выдуманного мира, предполагая их перестроить. На этом пути у него есть союзники, а также есть личные противники во главе с главным героем: Храм Трибунала, братство Клинков, чужестранцы.

Параллельно в том же выдуманном мире действуют так называемые Лорды Даэдра — божества, которые противостоят не столько конкретным организациям, расам или принципам, сколько самому нормальному устройству мироздания. Игровые события, связанные с ними, не отражают какие-либо долгосрочные планы: это просто желания, которые в силу природы этих существ толкают их в сторону разрушительного или опасного поведения.

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



Именно в этом состоит уникальная черта Других богов, которая также мешает сделать их полноценными антагонистами в строгом смысле этого слова. Другие боги не могут быть побеждены, так же как они не могут победить, не уничтожив мир полностью. С ними можно только столкнуться, как со стихийным бедствием, и, возможно, пережить это столкновение.

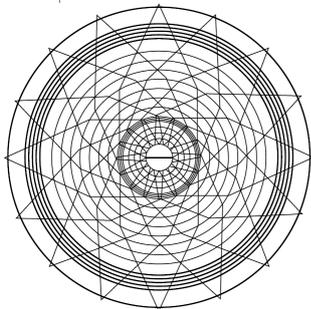
Характерно, что многие последователи Лавкрафта трансформировали существ из его мифологии в «Злых богов». Пример этого — творчество Августа Дерлета, младшего современника Лавкрафта и автора таких рассказов, как «Возвращение Хастура» (Дерлет, 1992). Он, в частности, соотнес божеств мифологии Лавкрафта с четырьмя природными элементами (Tierney, 2001), надежно вписывая их в оккультные и символические отношения нашего мира. Показательно, что параллельно в его творчестве появлялись мотивы «использования» Других богов для своих целей, активного им противостояния в противовес случайному выживанию, а также моральная оценка этих действий. В дальнейшем искусстве грань между Злыми и Другими Богами всегда оставалась очень колеблющейся, хотя в отдельных произведениях можно было установить, какой из этих двух юнитов представлен.

Все это нужно учитывать, рассматривая игру Sunless Sea от студии Failbetter Games. Важно отметить, что сами создатели этой игры в интервью дистанцировались от наследия Лавкрафта (Reynolds, 2014). Их вдохновителями были другие современники американского писателя, такие как Джозеф Конрад. Цитата из его повести «Тайфун», на английском звучащая как «The sea has never been friendly to man. At most it has been the accomplice of human restlessness», помещена на экран загрузки игры. Но Другие боги сейчас являются уже частью культуры как таковой, и элементы выдуманных миров, напоминающие идеи Лавкрафта, будут с неизбежностью восприниматься игроками соответственно, вне зависимости от того, как к этому относились сами авторы. Однако желание разработчиков отойти от устоявшегося лавкрафтианского канона позволило им взглянуть на привычные сюжеты по-новому, создав уникальный подход к изображению религии.

Sunless Sea: общие характеристики

Sunless Sea — rogue-like игра. Ее действие происходит в той же вселенной, в которой разворачиваются события других проектов Failbetter, в частности браузерной игры Fallen London. Согласно внутренней истории этого мира, в конце XIX века Лондон, столица Британской Империи, провалился в загадочное подземное пространство, известное как Neath. Это случилось из-за сделки, которую Императрица Лондона (очевидно, королева Виктория, хотя в игре ее прямо не называют ни разу) заключила с так называемым Базаром и его Мастерами — загадочными, но могущественными сущностями, которые и оказались фактически правителями Лондона.

Новый, «упавший» Лондон находится на берегу гигантского подземного водоема, известного как «Unterzee» («Подморе» на голландском). Его освоением



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

занимаются «zee-captains», одним из которых является персонаж игрока. «Unterzee» содержит богатства и необходимые для жизни Лондона ресурсы, но оно также полно морских чудовищ, пиратов и различных странных явлений. Любое плавание по этому морю сопряжено с риском как для физического, так и для психического здоровья главного героя и его команды. Эти угрозы отражены на нарративном и на процедурном уровне в виде необходимости контролировать значение ключевых игровых ресурсов: прочность корабля, психическое здоровье капитана, ухудшающееся от пребывания в открытом море, запасы топлива и еды, численность команды.

Фактически игровой процесс в Sunless Sea состоит из двух асимметричных частей. Во-первых, происходящее в реальном времени исследование моря и бои с морскими чудовищами. А во-вторых, оформленные через текстовые диалоги взаимодействия в портах. На последнюю часть игры сильно влияет механика «качеств» (Qualities). Она состоит в следующем: кроме показателей, отражающих таланты и умения главного героя, у него есть список «качеств», как правило, приобретаемых в ходе портовых взаимодействий или от использования предметов.

Качества функционируют как своего рода «инвентарь», но в отличие от обычного инвентаря, они отражают не материальное имущество героя, а психологические, социальные или мистические черты, которые герой получил за время путешествия. Качества могут открывать доступ к каким-то уникальным событиям или вариантам действия в диалоге, создавать дополнительные проблемы или служить напоминанием о данных обещаниях. Качества не организованы в какую-либо закрытую систему, общие очертания которой были бы известны с момента создания персонажа, как известен, например, набор основных показателей или способностей в большинстве ролевых игр. Это позволяет разработчикам легко вводить в игру любые сюжеты, взаимодействия и фракции, выражая их все через определенные наборы качеств. Одним из таких элементов является, собственно, взаимодействие с так называемыми Богами Моря (Gods of the Unterzee): Солью, Штормом и Камнем (Salt, Storm, Stone).

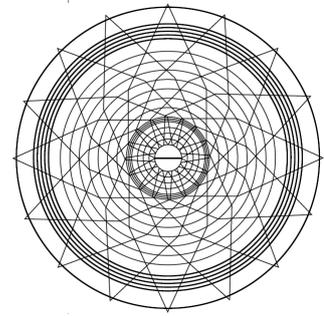
Gods of the Unterzee: нарративный и процедурный анализ

Игра изображает Богов Моря как «классических» Других богов. Они связаны с нечеловеческой сферой Unterzee, лишены ясной морали, но при этом чрезвычайно могущественны. Вмешательство любого из них может обречь главного героя на гибель или спасти от опасности. Наконец, каждый контакт с ними чреват изменением главного героя, как правило, ухудшением его психического здоровья. Образ этих божеств лучше всего описывают сами разработчики в одном из текстовых событий игры. «Шторм, бог под потолком, самый свирепый из троих. Он может уничтожить тебя вместо того, чтобы спасти, но, в конце концов, хуже уже не будет. Он требует смерти. Время тянуть жребий». «Стоун (в оригинале — Stone, Камень) — добрейшая из богов Zee, но

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



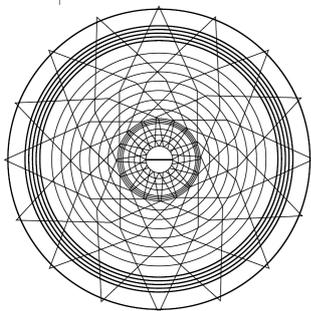
это мало о чем говорит. В ней есть огромная рана, из которой течет река крови. Рань себя в память о ней, и, может быть, она будет милосердна». «Солт (в оригинале Salt, Соль), бог горизонта и прощаний. Кто знает, что он сделает? Прошепчи секрет темноте и узнаешь».¹

Важно подчеркнуть, что в игре нет единого источника информации о Богах Моря. Вместо этого игрок на протяжении всего прохождения получает намеки, отдельные замечания или секреты, позволяющие понять, кем именно являются Боги и в чем они заинтересованы. Игрок не может даже принять решения начать поиски информации о них, так как в игре отсутствуют какие-либо подсказки относительно того, где такую информацию искать стоит, а где ее точно не будет. Вместо этого информированность о Богах Моря является производным от общего времени, проведенного в игре за чтением диалогов и выполнением заданий, фактически — производным от того, насколько игрок и его персонаж раскрыли секреты моря в целом. Это также делает любую информацию чрезвычайно ценной и заставляет игрока анализировать ее особенно тщательно. Такой подход существенно отличается от положения божеств в большинстве других игр, где информация о них либо легкодоступная, либо является предметом сознательного расследования, составляющего часть сюжета или побочного задания.

Механика взаимодействия с самими богами осуществляется через «качества» и текстовые диалоги. Во-первых, главный герой может быть проклят (cursed) одним из богов за нарушение его воли. Наличие этого качества означает, что в какой-то неопределенный момент в будущем с главным героем может случиться что-то неприятное, хотя само по себе не фатальное. При этом Боги никогда не дают игроку прямых приказов. Игра просто предупреждает, что какое-то действие, совершаемое зачастую в рамках задания и с богами, на первый взгляд, не связанное, может вызвать их гнев.

Во-вторых, игрок может получить качество «внимание» (attention) со стороны одного из богов. Его можно потратить в ходе ряда событий для достижения лучшего результата (но не всегда). Как получение, так и трата внимания для игрока выглядят практически случайными: до открытия экрана события ничто не предвещает, что именно сейчас появится возможность взаимодействия с Богами Моря. Разумеется, опытные игроки просто запоминают исходы большинства текстовых взаимодействий, но при первом прохождении никакого способа понять, где можно «заработать» внимание богов и на что его можно эффективно «потратить», нет. То, что разработчики использовали для названия этого качества слово «внимание», а не, например, «благословение», не позволяет даже понять, является ли получение этого качества чем-то хорошим

¹ Оригинальный текст: «Storm, the god in the roof: angriest of the three. He's as likely to crush you as save you, but you could hardly be worse off, after all. He will require a death. Time to draw lots». «Stone is the kindest of the gods of the zee, but that's not saying very much. She has a great Wound, from which a river of blood flows. Wound yourself in memory of her, and perhaps she'll show mercy». «Salt, the god of horizons and farewells. Who knows what he'll do? Whisper a secret into the dark, and see».



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

или плохим, пока игрок не попытается применить его в каком-либо другом событии.

Все эти моменты неопределенности служат для того, чтобы наделить Богов Моря видимостью «субъектности». Они не изображены как понятные сущности, подчиняющиеся ясным законам и механически реагирующие на одни и те же ритуалы, как изображаются боги во многих видеоиграх. Вместо этого Sunless Sea сосредотачивается на том, чтобы показать их как самостоятельных и загадочных существ, свободных действовать непредсказуемо и не давать смертным, в том числе персонажу игрока, никакого отчета о причинах своих поступков.

Лучше всего это заметно в событии «Отчаянные меры» (Desperate Measures), на котором стоит сосредоточиться подробно. Корабль главного героя в Sunless Sea перемещается на топливе, которое может закончиться из-за плохого расчета или непредвиденных обстоятельств. В этом случае перед игроком возникает выбор «Отчаянных мер». Среди них, кроме вариантов «использовать продовольствие как топливо» и «покинуть судно», есть возможность обратиться к одному из Богов Моря.

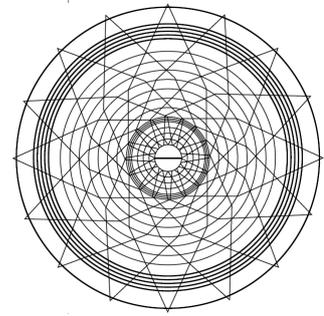
Собственно, приведенная выше цитата становится доступна именно в ходе «Отчаянных мер», когда игрок должен выбрать, к какому из божеств обратиться и какую жертву принести. Но самым важным элементом является полная случайность результата жертвоприношения: любой из божеств откликается или не откликается с вероятностью 50%, и изменить это нельзя. Игрок вынужден просто надеяться на то, что высшие силы услышат его молитву, без какой-либо возможности взять ситуацию в свои руки. Такой уровень случайности представлен в игре редко. Обычно игрок имеет тот или иной показатель, который увеличивает или уменьшает его шансы на успех и может быть изменен, хотя порой для этого требуются большие усилия и серьезные затраты времени. Но в данном случае игра подчеркнуто забирает у него контроль над ситуацией, симулируя ее передачу в руки Богов.

В этом примере важен не сам факт соединения случайности и механик, отражающих божественные силы. Этот элемент присутствует и, например, в классической ролевой системе «Подземелья и Драконы», где представители класса Клерика наносили урон или исцеляли своих товарищей в соответствии с бросками кубика. Случайность вообще является важным элементом в видеоиграх, о чем можно прочитать, например, у Грега Контикяна (Contikyan, 2015). Но обычно элемент случайности «маскируется», чтобы подчеркнуть для игрока его собственную роль в успехе, контроль над судьбой своего персонажа. Это же делают и разработчики Sunless Sea в большинстве других взаимодействий, из-за чего сцена обращения к богам превращается в нечто необычное, заслуживающее внимания. А статус Богов Моря становится особым, недостижимым для остальных обитателей выдуманного мира. Они оказываются существами полностью неподконтрольными игроку, но при этом вступающими с ним во взаимодействие.

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



Именно эта механика в сочетании с другими элементами изображения Богов Моря позволяет говорить о том, что Failbetter Games создали одну из наиболее интересных и правдоподобных репрезентаций божественного в рамках медиума видеоигр. И лучше всего их механику позволяет понять именно концепция Отто.

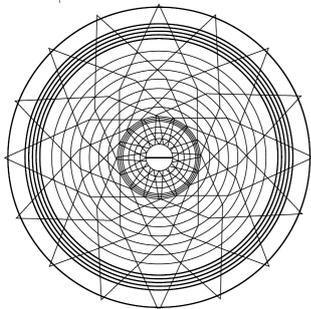
Как уже говорилось, Боги Моря таинственны. Нехватка информации и неопределенность взаимодействий позволяют им не превратиться в понятные и механизированные силы. Вместо этого они остаются загадкой, непознанную суть которой игра не скрывает, а подчеркивает, причем сосредотачивается на том, что эта неизвестность одновременно неизбежна и опасна. Sunless Sea симулирует опыт столкновения с чем-то очевидно реальным, но при этом фундаментально непознаваемым и оттого пугающим, с тем самым «mysterium tremendum».

Это также позволяет понять, как непознаваемость служит основой для ощущения субъективности. Игрок может совершать абсолютно любые действия и вдруг узнать, что Боги обратили на него внимание. Сакральное начало выступает как непосредственный опыт необъяснимого божественного присутствия, но при этом божества исключены из обычного мира: с ними нельзя поговорить, на них нельзя напасть, их нельзя даже увидеть. Они воздействуют на игрока напрямую, но при этом никогда не становятся объектом ответного воздействия, во всяком случае такого воздействия, при котором вся полнота контроля оставалось бы в руках игрока.

При этом их чисто нарративное описание как загадочных и непонятных богов играет ключевую роль. Использование этого юнита приводит к тому, что даже действия, кажущиеся нелогичными и непоследовательными в другом контексте, тут могут быть восприняты игроком как загадочные и не нарушать «приостановку неверия» (suspension of disbelief). Игрок оказывается в ситуации, когда его действия создают конфигуративный резонанс с включенным в нашу культуру юнитом слугителя Других богов, вынужденного мириться с неопишемостью своих повелителей. Характерно, что один из создателей Sunless Sea, Алексис Кеннеди, уже в 2018 году выпустил игру, сосредоточившись именно на этой теме — Cultist Simulator.

Еще одна деталь, на которую необходимо обратить внимание, это то, что религиозный ритуал в Sunless Sea является отдельным событием, встроенным в материальные и социальные отношения игрового мира. Ресурсы, которые тратятся на жертву Камню, Соли и Шторму, могут быть использованы для других целей, причем среди этих ресурсов могут быть жизни членов экипажа. Соответственно, игрок каждый раз должен сознательно решать, стоит ли ему совершать религиозный акт, например, жертвоприношение. Это заметно отличает Sunless Sea от многих классических ролевых игр, где персонажи-жрецы не могут действовать иначе, кроме как постоянно обращаясь к высшим силам, в то время как другие герои лишены этой способности.

Все это приводит к тому, что в рамках Sunless Sea мы видим симуляцию такого явления, как религиозная вера. Это не вера в авраамическом понимании,



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

она не изображается как нечто морально положительное. Но это вера, как ее описывал Отто, реакция на то, что кроме человека может существовать нечто настолько грандиозное и загадочное, что игнорировать его существование нет возможности. И остается только пытаться каким-то образом задобрить и склонить эту сущность на свою сторону, понимая, что никакой гарантии успеха не может быть.

Стоит также обратить внимание на то, что исключение из обычного мира позволяет вернуть Богам Моря такую давно утраченную божествами в рамках видеоигр черту, как бессмертие. Во множестве игр, где фигурируют боги, игрок должен либо спасти их от гибели (*Divinity: Original Sin 2*, *Jade Empire*), либо сталкиваться с последствиями их смерти (*Baldur's Gate*), либо самостоятельно уничтожить их (*Gothic*), либо выяснить, что сама идея их бессмертия — обман (*Arcanum: Steamwork and Magic Obscura*). Бессмертие в этом контексте является лишь частью более глобальной проблемы: божества в большинстве игр оказываются «низшими» созданиями по сравнению с игроком. Добрые боги нуждаются в его помощи, а злые должны быть остановлены и уничтожены. На таком фоне серьезное изображение религиозного поведения оказывается внутренне противоречивым.

Но авторы *Sunless Sea* нашли выход из этой ситуации, изображая Богов Моря как существ гораздо более могущественных, чем персонаж игрока, и способных с легкостью уничтожить его, если захотят. Тут стоит еще раз подчеркнуть роль исторически сложившегося юнита «Других богов» в том, что Боги Моря выглядят именно таким образом. Без мотивов аморальности и могущества Других богов они не вызывали бы необходимого узнавания. В этом случае потеря контроля вызывала бы не резонанс с известными юнитами, а раздражение.

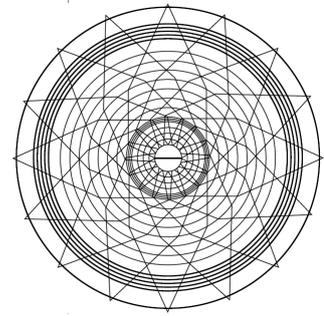
Впрочем, важность наследия Лавкрафта не исчерпывается этим. Первоначально в работах писателя мы видим немало сюжетов, параллельных идеям Отто. Хотя нет никаких свидетельств того, что американский писатель был знаком с трудами немецкого богослова: мотив «столкновения с сакральным» активно обсуждался во многих источниках. При этом для самого Лавкрафта связь этого мотива с религией была, скорее, неудобна. Убежденный атеист, расист и рационалист, он изображал опыт, напоминающий «нуминозный», как нечто исключительно плохое и желаемое только представителями «низших», с его точки зрения, рас и их «примитивных» культов. «Белые люди» в его книгах воспринимают нуминозные переживания и их последствия как безумие.

Такой взгляд на нуминозный опыт оказался востребован в последующие десятилетия стремительной секуляризации массовой культуры. Образ сумасшедшего и жестокого культиста загадочных божеств часто сопровождает Других богов, порой обретая и собственную жизнь. Но благодаря Лавкрафту в рамках фантастической среды также возник юнит религиозного опыта как чего-то загадочного, пугающего и рискованного. Все, что осталось сделать сотрудникам Failbetter Games, так это изменить этическую оценку этого с

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



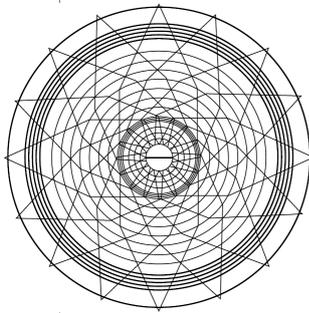
«минуса» на прагматический «плюс». В этом им, несомненно, помог тот факт, что они вдохновлялись, скорее, книгами Конрада и его традицией изображать море как нечеловеческое пространство, в котором привычные этические нормы и категории перестают работать.

Заключение

Предельно упрощая наше исследование, можно сказать, что в рамках Sunless Sea изображение богов вернулось к своим корням. Лавкрафт в «Других богах» опирался на тенденциозное понимание ритуалов и верований технически неразвитых народов, вынужденных жить в условиях зависимости от воли стихии. А в рамках Sunless Sea игрок сам оказывается в положении такого человека, который вынужден в прямом смысле выстраивать отношения с окружающим пространством. При этом разработчики смогли прекрасно показать совершенно упущенный Лавкрафтом момент прагматизма подобных религий, который существует не вопреки их экстатическим и духовным элементам, а в тесной связи с ними.

Такой сбалансированный взгляд встречается в видеоиграх на удивление редко. Тут необходимо еще раз подчеркнуть, что изображение игрока как ничтожного существа, вынужденного фактически умолять высшие силы о помощи, стало возможным именно благодаря юниту «Других богов», который может романтизировать религиозное поведение в глазах современного секулярного игрока. Одним из средств этой романтизации стало естественное для юнита «Других богов» соединение контакта с ними и безумия. Большинство действий, которые как-то затрагивают Богов Моря, увеличивают показатель безумия главного героя, приближая его возможную гибель.

На первый взгляд, это не оригинальная идея. Помимо уже упомянутого Лавкрафта существует множество произведений массовой культуры, которые связывают безумие и религию, например, сравнительно недавняя игра Hellblade: Senua's Sacrifice, где все путешествие главной героини в мир богов оказывается шизофренической галлюцинацией. Но игра Sunless Sea уникальна тем, что она изображает безумие как следствие, а не условие религиозного опыта. В отличие от Hellblade: Senua's Sacrifice, здесь главный герой способен контактировать с богами в любом состоянии рассудка, хотя должен понимать, что закончит этот контакт более безумным, чем начинал. И концепция того, что сильные религиозные переживания могут, в том числе, повлиять на человеческий разум, кажется похожей, но все-таки гораздо более сложной, интересной и уважительной идеей, чем мысль о том, что только безумцы способны быть по-настоящему религиозными.



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

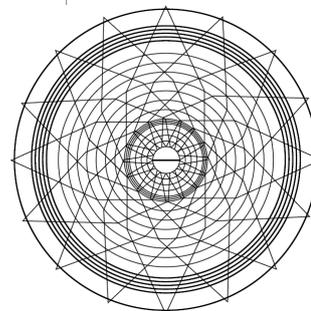
БИБЛИОГРАФИЯ

- Барт, Р. (1996). Мифологии (С. Н. Зенкина, пер.). Издательство имени Сабашниковых.
- Дерлет, А. (1992). Маска Ктулху. Издательство дальневосточного университета.
- Зенкин, С. (2012). Небожественное сакральное. РГГУ.
- Лавкрафт, Г. (2012). Дагон и другие жуткие рассказы. Астрель.
- Лавкрафт, Г. (2016). Хребты Безумия. Иностранка.
- Лавкрафт, Г. (2017). Зов Ктулху. АСТ.
- Apperley, T. (2010). Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global. Institute of Network Cultures.
- Badiou, A. (2005). Being and Event. Continuum.
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press.
- Bogost, I. (2008). Unit Operation: an approach to videogame criticism. MIT Press.
- Campbell, C. (1972). Cult, the Cultic Milieu, and Secularization. A Sociological Yearbook of Religion in Britain, (5), 119–36.
- Chapman, A. (2016). Digital Games as history: How videogames represent the past and give access to historical practice. Routledge.
- Frasca, G. (2003). Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology. The Video game Theory Reader, (2), 221–236.
- Hendriks, N. (2017). Superman: The Man and the Myth — A Theological Exploration of the Influence of Popular Culture on Masculinity. Stellenbosch University Library. <https://scholar.sun.ac.za/handle/10019.1/100840?show=full>
- Kirby, D. (2013). Fantasy and Belief. Equinox.
- Nelson, V. (2001). The Secret Life of Puppets. Harvard University Press.
- Otto, R. (1936). The Idea of Holy. Oxford University Press.
- Reynolds, R. (2014). Failbetter Games talk Fallen London, Sunless Sea and Beyond. PCG Media. <https://web.archive.org/web/20150810171152/http://pcgmedia.com/failbetter-games-talk-fallen-london-sunless-sea-beyond/>
- Tierney, R. (2001). When the stars are right. D. Schweitzer (ed.), Discovering H. P. Lovecraft (pp. 67–72). Wildside Press.

[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*



FAITH, HORROR AND MADNESS: UNDERSTANDING THE RELIGION OF "OTHER GODS" IN THE SUNLESS SEA

Moyzhes L.V.

Expert in Religious Studies at the Center for the Study of
Religion, Russian State University of Humanities
(Moscow, Russia)

moyzhesl@gmail.com

Abstract:

In this article author analyzes the game Sunless Sea by the indie developer Failbetter Games from the perspective of simulating the relationships between mortal and gods. By using randomness in order to confront the player with partial loss of agency, developers managed to create interesting and perspective model of religious behavior in a single commercial title.

Keywords: Bogost, religion, simulation, numinous, Otto, Sunless Sea

REFERENCES

Apperley, T. (2010). Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global. Institute of Network Cultures.

Badiou, A. (2005). Being and Event. Continuum.

Bart, R. (1996). Mifologii (S. N. Zenkina, Trans.). Izdatel'stvo imeni Sabashnikovykh.

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

Bogost, I. (2008). Unit Operation: an approach to videogame criticism. MIT Press.

Campbell, C. (1972). Cult, the Cultic Milieu, and Secularization. A Sociological Yearbook of Religion in Britain, (5), 119–36.

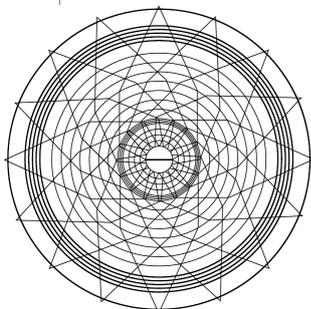
Chapman, A. (2016). Digital Games as history: How videogames represent the past and give access to historical practice. Routledge.

Derlet, A. (1992). Maska Ktulkh. Izdatel'stvo dal'nevostochnogo universiteta.

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

Hendriks, N. (2017). Superman: The Man and the Myth — A Theological Exploration of the Influence of Popular Culture on Masculinity. Stellenbosch University Library. <https://scholar.sun.ac.za/handle/10019.1/100840?show=full>

Kirby, D. (2013). Fantasy and Belief. Equinox.



[Научные статьи]

Мойжес Л.В.

*Вера, Ужас и Безумие: понимание религии
«Других богов» в Sunless Sea*

Lovecraft, H. (2012). Dagon i drugie zhutkie rasskazy. Astrel'.

Lovecraft, H. (2016). Khrepty Bezumiya. Inostranka.

Lovecraft, H. (2017). Zov Ktulkhу. AST.

Nelson, V. (2001). The Secret Life of Puppets. Harvard University Press.

Otto, R. (1936). The Idea of Holy. Oxford University Press.

Reynolds, R. (2014). Failbetter Games talk Fallen London, Sunless Sea and Beyond.
PCG Media.

<https://web.archive.org/web/20150810171152/http://pcgmedia.com/failbetter-games-talk-fallen-london-sunless-sea-beyond/>

Tierney, R. (2001). When the stars are right. D. Schweitzer (ed.), Discovering H. P. Lovecraft (pp. 67–72). Wildside Press.

Zenkin, S. (2012). Nebozhestvennoe sakral'noe. RGGU.