



Дмитрий Анатольевич Скородумов (р. 1989) – философ, сотрудник кафедры социально-гуманитарных наук Приволжского исследовательского медицинского университета.

**К**омпьютерную игру можно рассматривать с точки зрения формы и содержания. Под формой имеется в виду особенность видеоигры как таковой – то, чем она отличается от настольных или уличных игр, от кино и литературы (игровые механики и динамики). Содержание – это «начинка» игры, ее сюжет, то, о чем она (игровые эстетики)<sup>1</sup>. Одно и то же содержание воплощается в разных формах. История о замке с привидениями может стать основой как литературного произведения, так и игры. В этой статье будут рассмотрены два вопроса: во-первых, какие религиозные интуиции «запакованы» в форме компьютерной игры; во-вторых, как игры выражают эти интуиции в своем содержании.

Для начала надо ответить на вопрос, как вообще религиозные интуиции связаны с техническими объектами. Об этом довольно много написано в работах как зарубежных (Марсель Мосс, Жильбер Симондон), так и отечественных авторов (Павел Флоренский)<sup>2</sup>. Техника, с которой мы каждодневно сталкиваемся и взаимодействуем, формирует особые привычки и поведение, изменяя наше видение мира, сознание, ощущения времени и пространства и многое другое. В этом ключе можно говорить, например, о «машинах времени»<sup>3</sup>, являющихся устройствами, производящими тот или иной тип ощущения времени – ту или иную «априорную» форму чувственности. Различные технические объекты не просто удовлетворяют потребности, но становятся «контрабандистами» глубинных интуиций, в том числе и религиозных. Также существует и обратная взаимосвязь: Михаил Куртов в своей статье по технотеологии рассуждает о том, как различные типы религиозности порождают соответственно различные типы технической реальности. Автор сравнивает православную техническую культуру, заставляющую человека самостоятельно добираться до глубинного устройства технических объектов, с католической, в которой большая роль уделяется, напротив, техническому специалисту<sup>4</sup>. Видеоигры как сложные цифровые объекты должны иметь

1 Ветушинский А.С. *Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре*. М.: Эксмо, 2021. С. 212.

2 См.: Мосс М. *Набросок общей теории магии* // Он же. *Социальные функции священного*. СПб.: Евразия, 2000. С. 107–233; SIMONDON G. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris, 1989. P. 170–178; Флоренский П.А. *Философия культуры*. М.: Академический проект, 2014. С. 51–61.

3 STEGLER V. *Technics and Time 1: The Fault of Epimetheus*. Stanford, 1998.

4 КУРТОВ М.А. *Россия: сверхнесовпадение* // Colta. 2014. 12 августа ([www.colta.ru/articles/society/4222-rossiya-sverhnesovpadenie](http://www.colta.ru/articles/society/4222-rossiya-sverhnesovpadenie)).

в себе массу имплементированных идей: особые представления о пространстве и времени, различные концепции мира, теории субъекта – все то, что подпадает под философское вопрошание.

Метафизическое исследование видеоигр вообще является уникальной отечественной чертой. Как пишет Александр Ветушинский, в России *game studies* рождались в тесной связи с философией, в отличие от Северной Европы, где преобладал литературоведческий подход<sup>5</sup>. Философия предполагает предельное вопрошание, постоянный переход за грань самой себя. Она предлагает осмыслить игру не как явление культуры, а как реальный мир, существующий по собственным законам. Рассмотреть игры со всей серьезностью, продумать их до конца, не закрывая глаз на условность механик. В этом плане аркада «Тетрис» становится демокритовским космосом пустоты и атомов (сцепляющихся друг с другом разнообразных частиц), а платформер «Mario» – вечным кругом возникновения и уничтожения, который никогда не может быть разорван. При старте «Mario» главный герой возникает из пустоты вместе со всем пространством вокруг него и начинает бежать по уровню, пока не умрет или не пройдет свой путь до конца. Но даже после полного прохождения все повторяется заново. Игра «Limbo» специально делает акцент на заброшенности главного героя в чужеродную реальность и невозможности оттуда выбраться. В центре игрового сюжета – мальчик, который ищет в темном лесу свою сестру. Лес наполнен монстрами и ловушками, сулящими герою смерть. Цветовая гамма монохромная – все выполнено в темно-серых тонах, что придает игре ощущение безнадежности, дает почувствовать атмосферу лимба, где души людей обречены вечно влачить бессмысленное существование. В конце игры, когда мальчик проходит все немислимые испытания, он возвращается к тому же экрану, с которого начинал. Пространство лимба закольцовывает себя и являет нам бесконечность мрачного кошмара, созданного неизвестной злой силой.

Если мы отвлечемся от отдельных представителей жанра и взглянем на видеоигру в целом, то скорее всего речь будет идти «о новой версии гностической метафизики»<sup>6</sup>. Что же имеется в виду под гностицизмом? Как отмечает Михаэль Вильямс<sup>7</sup>, это понятие довольно абстрактно и не привязано ни к какому конкретному религиозному движению. Гностиками можно назвать последователей Василида, Валентина, Маркиона, манихе-

ДМИТРИЙ СКОРОДУМОВ

ГНОСТИЦИЗМ  
В ВИДЕОИГРАХ

5 ВЕТУШИНСКИЙ А.С. Указ. соч. С. 259.

6 Там же. С. 263.

7 WILLIAMS M. *Rethinking «Gnosticism»: An Argument for Dismantling a Dubious Category*. Princeton: Princeton University Press, 1996. P. 7–8.

ев, павликиан, богумилов, катар и даже романтиков. Но, как замечает Йоан Кулиану, эти движения имеют между собой больше различий, чем сходств, – их нельзя подвести под одно понятие<sup>8</sup>. Использовать одно понятие для обозначения сходных явлений всегда большой риск, особенно если эти явления относятся к разным эпохам. То, что видится одинаковым, на деле может быть очень разным. Это проблема любой классификации, любого структурализма: между жесткими структурами возникают смысловые пустоты, которыми часто пренебрегают. «Железные прутья» структурализма и классификаций не могут удержать многообразие жизни, которая пробивается сквозь них и играет множеством своих различий. Всякий научный взгляд – это взгляд параноика, замораживающий явления. Этот взгляд Медузы обращает явление в камень, чтобы затем сделать из него рубило, с помощью которого можно извлекать всяческую пользу.

## МИР КАК СИМУЛЯЦИЯ

Попробуем найти рабочее понятие гностицизма. Следуя Йонасу Гансу, можно сказать, что основная черта этого религиозного движения – тоска по иному существованию<sup>9</sup>. Она проявляется в ощущении нереальности происходящего, в понимании того, что мы все живем в аду; жизнь представляется неприятным сновидением. Особенность тотального кошмара заключается в том, что для большинства он неочевиден именно в силу своей тотальности. Осознание ужаса невозможно, если нет хотя бы некоторого предчувствия «другой стороны». Путь гностика – это поиск выхода из грубого материального космоса, движение к пробуждению. Линия разделения между гностицизмом и христианством лежит в вопросе об отношении к миру: для христианина мир – это чудесное творение Бога, для гностика же все окружающее – это железная клетка. Христианин относится к тварному космосу с любовью и восхищением, так как все мироздание наполнено следами божественного присутствия, как об этом писал Бонавентура<sup>10</sup>. Гностик ищет выход из мира, ищет способ сбежать из удушающих оков материального и социального порядков. Он остро чувствует наличие зла и несправедливости и в этом смысле является негативным двойником пантеиста, считающего, что вся природа – это и есть Бог. Христианин же занимает срединное положение между ними: мир – творение доброго Бога, но не Он сам.

8 Кулиану Й. *Древо гнозиса: гностическая мифология от раннего христианства до современного нигилизма*. М.: Касталия, 2019. С. 11.

9 Ганс Й. *Гностицизм*. СПб.: Лань, 1998. С. 65–67.

10 БОНАВЕНТУРА. *Путеводитель души к Богу*. М.: Греко-латинский кабинет Ю.А. Шичалина, 1993.

Дьявольские силы в средневековой христианской мысли были иллюзорны, они лишены бытия и сами по себе не могут ничего изменить в реальности. Все их действие является наваяждением, проникающим в человека через врата его грехов и несовершенства. Демоны способны протыкать человека раскаленными иглами, калечить его тело и поднимать в воздух, но все это на деле оказывается лишь иллюзией, которая развеивается без следов, если личность не отступит от своей веры и христианских добродетелей<sup>11</sup>. Для гностиков эта иллюзорность переносится вообще на весь мир, который становится своего рода симуляцией. Но мысль о том, что мир иллюзорен, неочевидна: чтобы ее себе вообразить, надо проделать теоретическую работу. Во-первых, провести разницу между явью и вымыслом – бытием и небытием, что отчетливо выразил еще Парменид<sup>12</sup>, а потом объявить вымыслом явь и начать поиски духовного пробуждения и обновления. Современная культура предоставляет отличную метафору, которая позволяет широким массам населения усвоить гностическую идею о том, что наш мир, подобно видеоигре, ирреален. Повсеместное распространение видеоигр в современности размывает границы реального и воображаемого: все мы так или иначе сталкивались с этими технически созданными игровыми вселенными, позволяющими симулировать почти все что угодно: от работы таможенного бюрократа, проверяющего документы, до опыта исследователя космических пространств и борца с пришельцами. Если сначала мы создаем технические объекты на основе наших собственных органов, то затем мы начинаем лучше понимать устройство наших органов, исследуя технические объекты. По мере развития игр сам мир, бывший образцом для них, начинает осознаваться как игра.

Порой геймплей игры выходит на метауровень и начинает менять сам игровой интерфейс, который, как правило, является неизменным, представляя собой априорную игровую условность. Игра имеет несколько структурных уровней: во-первых, мир со своей историей, персонажами, сюжетом; во-вторых, интерфейс – расположение кнопок, доступный функционал команд, структура меню. Содержание игры и интерфейс обычно разделяются непроходимой «стеной». «Жители» игры ничего не знают об интерфейсе, не замечают его. Они не видят полоски «здоровья», которые висят над персонажами, тьму, лежащую за гранью карты. Слово бы все они разыгрывают спектакль и вводят игрока за нос. Но, к примеру, в квесте «Undertale» один из монстров, если ему не удастся победить

**11** Махов А.Е. *Hostis antiquus: категории и образы средневековой демонологии. Опыт словаря*. М.: Intrada, 2006. С. 198.

**12** Гагинский А.М. *Философия беспредпосылочных начал*. М.: ИФ РАН, 2018. С. 10–13.

игрока, просто садится и не атакует. Игра является пошаговой, и получить возможность атаковать можно только после нападения противника. Этим действием монстр обнаруживает свою осведомленность в интерфейсных особенностях игры – переводит ее на метауровень. Этот ход похож на разрушение пятой стены в спектакле, но является более основательным. Выход на метауровень обращает наше внимание не только на то, что игровой мир и его техническая реализация – две разные вещи, но и на то, что играть (взаимодействовать) можно как с первым, так и со второй. Отсюда возникают некоторые виды прохождения игры, когда осуществляется попытка ее взлома: ищутся ошибки технической реализации, лазейки или нереализованные возможности. К примеру, в «Undertale» есть некоторые места, куда можно попасть только из режима разработчика. Если сюжет игры – это то, что запланировал для игрока Демиург, взаимодействие с интерфейсом и его взлом становятся богоборческим бунтом.

**Повсеместное распространение видеоигр  
размывает границы реального и воображаемого.  
По мере развития игр сам мир, бывший образцом  
для них, начинает осознаваться как игра.**

### ПОИСК СЕКРЕТОВ

Гнозис (или техногнозис, как его называет Эрик Дэвис<sup>13</sup>) – это секретное знание, а не тайна. Секрет, способный пробудить человека от кошмара. Гностический поиск – поиск ключа, который может раскрыть тайный ход в кенеме мира и выпустить человеческую пневму в полноту плеромы. Поиск секретов является одной из механик видеоигр. Это особенность компьютерных игр, которой нет, к примеру, в литературе. Чтобы понять, о чем идет речь, надо провести различие между секретом и тайной. Тайна – это то, что защищает само себя. Она не требует какого-то определенного ключа, необходимого для раскрытия смысла. Тайна – всегда что-то неведомое. К ней можно постоянно приближаться, но никогда полностью ее не исчерпать. Мартин Хайдеггер называл тайну «сокрытым»<sup>14</sup>. Сокрытость идет рука об руку с истиной, с позитивным знанием, как его бесконечная тень. Тайна – это основание, на котором произ-

**13** Дэвис Э. *Техногнозис. Миф, магия и мистицизм в информационную эпоху*. Екатеринбург: Ультра.Культура, 2008. С. 11–22.

**14** Хайдеггер М. *О сущности истины // Он же. Разговор на проселочной дороге*. М.: Высшая школа, 1991. С. 8–27.

растает позитивное знание. Сокрытое всегда нас подстерегает в шелесте листьев и тумане, стелющемся над рекой в утренний час. Но с этим ничего нельзя сделать, из таинственного нельзя извлечь пользу. Секрет, напротив, сам является позитивным знанием, чем-то ясным и отчетливым, утилитарным. Он защищен благодаря внешнему: замку, паролю, страже. К примеру, ключ от банковской ячейки с большой суммой денег является секретом. Имена демонов и порядок выполнения ритуала по их подчинению тоже является секретом. Секрет относится к эзотерике, а тайна – к мистике. Литературный текст всегда дан читателю целиком. Его можно интерпретировать бесконечно долго, но он весь полностью находится перед человеком. Герменевтика текста – это скорее работа с тайной, чем с секретом. Даже зашифрованный алхимический трактат всегда лежит перед читателем, он открыт для взаимодействия. В то время как в играх существуют места, о которых геймер может и не подозревать. Каждый символ в литературном тексте будет прочитан, но не все секретные комнаты в подземелье будут открыты. Если же мы касаемся технических ухищрений самого литературного текста, позволяющего зашифровать или спрятать информацию, то мы ступаем на поле игры. Недаром подобные механики успешно интегрируются в видеоигры и реализуются там в испытаниях по взлому сейфов, разгадыванию формул, расшифровке радиосообщений врагов.

В хоррор-квесте «House» необходимо снять проклятие со старого дома, в котором произошла кровавая семейная трагедия с участием темных сил. Персонаж игрока – маленькая девочка, которая путешествует по дому и выполняет незатейливые задания, постепенно натываясь на странности: призраков и нечисть, живущую в темных закоулках дома. Игра выполнена в простой пиксельной графике, но, благодаря приятному геймплею, звуку и стилю, погружает и затягивает в себя. Есть несколько концовок: в одних может погибнуть кто-то из родственников, в других все останутся живы. Кажется, что наилучшим исходом будет тот, при котором никто не погибнет. В таком случае вся семья садится вместе и пьет чай на кухне очищенного от зла дома. Но это лишь видимость полного прохождения. В самой игре встречаются намеки, указывающие на то, что не все так просто. Здесь видимость иллюстрирует сложную гностическую онтологию, в которой каждый следующий уровень реальности не раскрывает предыдущего. Так Демиург ничего не знает о высшем Боге, так как отделен от него барьером, мешающим даже осознать существование иного порядка. Если игрок не удовлетворится счастливым прохождением и решит поразгадывать секреты, то он сможет попробовать сразиться с самим домом. После победы персонаж проваливает-

ся сквозь пол в какую-то нечеловеческую тьму, где встречается очень странного черного старика, управляющего жителями этого дома, как марионетками. Наличие альтернативной концовки делает игру интересной и живой. При обнаружении ее игрок испытывает радость перехода на новый уровень понимания ситуации. Это прохождение становится радикальным переворотом игровой вселенной. Но полного и абсолютного разрешения ситуации не происходит, так как всегда остается подозрение: а может, и эта концовка не финальная, может, есть что-то еще?

## ИЗБРАННОСТЬ ИГРОКА

Игрок в мире компьютерной симуляции кардинальным образом отличается от всей остальной видеореальности и обладает особым онтологическим статусом. Он сочетает в себе две природы: компьютерную и человеческую. Игрок является чем-то имманентным компьютерному миру (так как он управляет своим персонажем, аватаром, имеющим цифровую природу). При этом он остается человеком, находящимся вне системы, но воплотившимся в мире видеореальности. Игрок обладает специальными способностями: он может сохранять и загружать игру, управлять временем, при помощи чит-кодов получать сверхъестественные для игровой вселенной способности. Об этом иногда подозревают и неигровые персонажи<sup>15</sup>: в *rouge-like RPG* «Подземелье храма Бога-скелета» можно встретить священника, который заподозрит, что с персонажем игрока что-то нечисто и предложит провести сеанс экзорцизма. Если обряд успешно завершится, то игра просто выключится. Это намекает на то, что тем злым демоном, которого изгнал священник в ходе ритуала, был сам игрок, управляющий своим персонажем с помощью компьютера. Экзорцизм разрывает эту связь, подобно тому, как крещение отменяет власть звезд и планет над человеком. В компьютерном квесте «Undertale» один из монстров недвусмысленно указывает на уникальность человеческого персонажа, так как игрок может возвращаться назад во времени, используя сохранение, или вообще «замораживать» время, выключая игру. Каждый играющий становится Христом, спускающимся в виртуальный мир для выполнения миссии, продуманной и прописанной разработчиком (Отцом). Это согласуется с гностической концепцией разделения людей на плотских (творений низшего бога – Демиурга) и духовных (в которых есть частица плеромы – высшей полноты,

**15** Неигровой персонаж (*non player character*, NPC) – устоявшийся термин, которым обозначаются все персонажи игры, которые управляются компьютером, а не игроком.

находящейся за пределами несовершенного тварного космоса). Духовные люди (пневматики) – это избранные, то есть те, которые спасутся в любом случае, ибо они являются носителями иной природы, с которой низший бог ничего не может сделать. Цель существования пневматиков – «доставка частицы света Софии для воссоздания полноты духовного мира»<sup>16</sup>. Пневматик не скован никакими ограничениями в этом мире, так как он осознает, что все правила этой реальности – лишь сон и вымысел. Эту же идею иллюстрируют видеоигры. Их процедурная риторика (научение посредством многократного самостоятельного повторения в ходе игрового процесса) внушает гностическую мысль о том, что мы – игроки, а весь остальной мир – искусственно созданные декорации. Данную идею не стоит понимать однозначно негативно, как это делают техноалармисты, говоря о виртуализации мировоззрения, приводящую к всплескам немотивированного насилия. Наоборот, метафора повсеместной игры прививает гностическую отрешенность от происходящих процессов и побуждает искать «Царство Божие» внутри нас, воплощенное в новых смыслах, находящихся вонне глобального спектакля. Христом, избранным, пневматиком может оказаться каждый. Игроки могут объединяться и сотрудничать как игровые команды, разделяющие «подлинные» игровые ценности и реализующие их на практике.

ДМИТРИЙ СКОРОДУМОВ

ГНОСТИЦИЗМ  
В ВИДЕОИГРАХ

**Метафора повсеместной игры прививает гностическую отрешенность от происходящих процессов и побуждает искать «Царство Божие» внутри нас, воплощенное в новых смыслах, находящихся вонне глобального спектакля.**

Александр Ветушинский обращает внимание на конфликт и рассогласованность между двумя типами богов: разработчиком и игроком<sup>17</sup>. Философ называет младшим богом игрока, который не ведает и не знает о разработчике (высшем Боге), являющемся творцом всей реальности. Однако в ходе нашего анализа рисуется другая картина: геймер оказывается проводником пневматического мира, в то время как разработчик оказывается Демидургом – тем, кто сотворил «тюрьму» игровой реальности благодаря своим знаниям в компьютерных науках. При этом разработчик, в соответствии с гностическим мифом, ничего не знает о настоящем высшем Боге, сотворившем его

**16** ПАНТЕЛЕЕВ А.Д. *Платон и гностики: в поисках идеального человека* // Вестник РХГА. 2013. № 3. С. 119.

**17** ВЕТУШИНСКИЙ А.С. *Указ. соч.* С. 263.



самого. Получается, что игрок может достигнуть пробуждения путем отказа от виртуального мира и возвращения в мир реальный. Тогда пневма (внимание) геймера освободится и он перейдет в новое существование. Томас Альтицер называл смерть Бога радостным событием из-за того, что оно позволяет отчетливо увидеть отвратительный и уродливый облик дьявола. Господство сатаны проявляется, к примеру, в тоталитарных идеологиях, которые опорочили и дискредитировали себя, обнажив свою бесчеловечную сущность. Господство видеоигр же может обновить отношение к реальности. С этой позиции стоит взглянуть на социальные практики как на своего рода видеоигры, в которых можно принимать участие, но при этом не соединяться с ними полностью. Христианин же в этом случае является «Сыном» разработчика и проходит игру для того, чтобы в ходе процесса узнать лучше ее творца и самого себя (и самому стать разработчиком – обжиться).

В ходе исследования было установлено, что видеоигры являются проводниками гностического мировоззрения как минимум в трех ключевых пунктах: 1) игры иллюстрируют симулятивность реальности (кеномы); 2) делают акцент в геймплее на раскрытии секретов (гнозиса); 3) дают возможность игроку почувствовать себя избранным (пневматиком). Повсеместное распространение компьютерных игр делает понятными эти идеи для широких масс населения. Обилие игрового видеоконтента, усиливая «виртуализацию» мира, обнажает саму идею симуляции: делает явной и очевидной схему демиургического обмана. Но вместе с этим становится видна и секретная дверь выхода из этой ситуации.

Метафизический взгляд на игры позволяет увидеть в них глубинные положения, касающиеся самой реальности. Этот подход не предлагает бояться игр или боготворить их (при таком отношении к техническим объектам скрывается их сущность). Философское рассмотрение, сколь бы странным оно ни казалось, позволяет «раскрыть поистине сакральное значение тех практик, в которые многие из нас вовлечены»<sup>18</sup>.

18 Там же. С. 265.