

УДК 82.09

DOI: 10.28995/2658-4158-2023-4-160-169

Игры как *loci theologici*,  
или Проблема пределов интерпретации

Рецензия на книгу:  
*Bosman F.G. Gaming and the Divine:  
A new systematic theology of video games.*  
N.Y.: Routledge, 2019. 278 p.

Павел Г. Носачев

*Православный Свято-Тихоновский гуманитарный университет,  
Москва, Россия, pnosachev@hse.ru*

*Для цитирования: Носачев П.Г. Игры как loci theologici, или Проблема пределов интерпретации. [Рец.]: Bosman F.G. Gaming and the Divine: A new systematic theology of video games. N.Y.: Routledge, 2019. 278 p. // Studia Religiosa Rossica: научный журнал о религии. 2023. № 4. С. 160–169. DOI: 10.28995/2658-4158-2023-4-160-169*

Games as *loci theologici*, or The limits of interpretation

Book review:  
*Bosman F.G. Gaming and the Divine:  
A new systematic theology of video games.*  
N.Y.: Routledge, 2019. 278 p.

Pavel G. Nosachev

*Saint Tikhon's Orthodox University of Humanities,  
Moscow, Russia, pnosachev@hse.ru*

*For citation: Nosachev, P.G. (2023), "Games as loci theologici, or The limits of interpretation. [Book review]: Bosman F.G. Gaming and the Divine: A new systematic theology of video games. N.Y.: Routledge, 2019. 278 p.", Studia Religiosa Rossica: Russian Journal of Religion, no. 4, pp. 160–169, DOI: 10.28995/2658-4158-2023-4-160-169*

---

© Носачев П.Г., 2023

Рассуждая об основных принципах интерпретации текста в своей классической работе «Роль читателя», Умберто Эко выделил несколько типов чтения текстов и для их пояснения привел любопытную аналогию: «Можно – из щегольства – истолковать отношения между Ниро Вульфом и Арчи Гудвином как вариацию мифа об Эдипе, и это не разрушит нарративную вселенную Рекса Стаута. С другой стороны, можно – по глупости – прочитать «Процесс» Кафки как тривиальный уголовный роман, но текст при этом рухнет. Текст, можно сказать, «сторит», как стораит «самокрутка» с марихуаной, подарив курильщику сугубо личное состояние эйфории» [Эко 2005, с. 22]. В этом рассуждении тонко поставлена проблема пределов интерпретации, ведь порой исследователь привносит в предмет изучения смыслы, выходящие за рамки самого предмета. Именно такая аналогия приходит на ум, когда знакомишься с книгой нидерландского теолога Фрэнка Босмана «Игры и божественное: Новая систематическая теология видеоигр». Уже первая часть названия сталкивает, два казалось, бы разнополярных положения: максимально несерьезное – *игры* и максимально серьезное – *божественное*. Вторая же часть с неологизмом *систематическая теология видеоигр* приводит в еще большее замешательство, ведь систематическая теология не что иное, как догматическое богословие – система последовательного изложения учения о Боге, и какое отношение к ней могут иметь видеоигры? Такая вызывающая эклектика способна оттолкнуть консервативно настроенного читателя, поскольку на первый взгляд сулит сомнительную постмодернистскую игру со смыслами и значениями, деконструирующую устоявшиеся представления о теологическом дискурсе. На деле же все обстоит точно наоборот. Фрэнк Босман – видный католический теолог, уже много лет разрабатывающий новую теологию культуры – систему анализа артефактов современной массовой культуры с помощью аппарата христианской теологии. Целью Босмана является органичное сочетание аккуратного отношения к истинам христианства с самыми современными формами *culture studies*. Анализируемая книга, таким образом, представляет собой приложение метода и принципов классической теологии к компьютерным играм.

Как известно, первая академическая система интерпретации видеоигр сложилась в рамках литературоведения, что во многом обусловило принципы исследования этого медиума на десятилетия. Например, известные дебаты нарратологов и людологов, определившие зарю научной теории видеоигр, стали прямым следствием литературоведческой ориентации. Философская же и тем более теологическая перспективы анализа игр – явление достаточно новое и уже поэтому заслуживающее внимания. Наверное, первое,

что приходит на ум, когда речь заходит о метафизической проблематике в играх, это игры-эксперименты 2010-х гг., прежде всего произведения таких разработчиков, как *Tale of Tales* или *Chinese Room*, но о них в рецензируемой книге читатель ничего не найдет. Ведь Босман намеренно сконцентрировался в первую очередь на коммерческих блокбастерах, таких как серии *Assassin's Creed*, *Mass Effect*, *BioShock*, *Prince of Persia* или *Tomb Raider*. И действительно, не так уж интересно искать теолого-философское содержание там, где оно заявлено разработчиками, искусство интерпретатора как раз и проверяется его способностью использовать остранение таким образом, чтобы найти в известных продуктах массовой культуры двойное дно.

Построение текста исследования напрямую вытекает из заявленной в заглавии темы: систематическая теология. Фактически вся книга разделена на классические для догматического богословия разделы: учение о Боге (глава 3 «Теоморфизм и креационная теология»), учение о Христе (глава 4 «Христофоризм: христология»), учение о человеке (глава 5 «*Homroboticus*: теологическая антропология»), теодицея и проблема зла (глава 6), этика (глава 7), учение о смерти и загробном бытии (глава 8 «*Gameover*») и апологетика (глава 9 «Иллюзия Бога: критика религии в видеоиграх»). Такая оригинальная композиция, с одной стороны, продолжает идею сочетания несочетаемого, а с другой – привносит в сферу изучения игр отработанную веками структуру рассмотрения фундаментальных метафизических вопросов. Для того чтобы оценить, как эти вопросы разобраны, необходимо обратиться к содержанию глав.

Открывается книга пространным введением в проблематику, которое охватывает собой не только непосредственное введение, но и две примыкающие к нему главы. В начале книги Босман пишет о том, что сочетание игр и теологии является интригующей комбинацией, проводит краткий обзор религиозной тематики в играх. В первой главе «*Fundamentals I*» он дает краткий очерк истории и методов теологии культуры как внутрехристианской дисциплины, а в «*Fundamentals II*» рассказывает историю *game studies*. С самого начала автор делает провокационное, но значимое заявление: цель книги – рассмотреть игры как «уникальные *loci theologici*: источники божественного самооткровения...» (с. 6), а сам процесс игры – как «...религиозный акт» (с. 8). Такое утверждение звучит так, будто видеоигры становятся не только инструментом для проповеди внешней аудитории, но и средством теологической рефлексии для самой церкви – в этом и заключается идея автора. Привлекая обширный корпус теологических концепций и систем, он последовательно обосновывает валидность своего подхода. Вообще уровень теологических идей, использованных Босманом, превос-

ходит все привычные способы рассмотрения проблемы массовой культуры, что демонстрирует уже текст первой главы, насыщенный разбором библейских фрагментов и теологических положений: в нем фигурируют идеи Мольтмана, Милбанка, Тиллиха, Казанова, Макинтайра, Хика, Бальтазара и прочих. Не менее фундированной оказывается и вторая глава, в которой раскрывается суть дебатов нарратологов и людологов, на конкретных примерах демонстрируются достоинства и недостатки каждой из стратегий анализа игр. Босман предлагает совместить подходы, что отражается в его оригинальном определении предмета исследования: «*Видеоигры – цифровые интерактивные игральные нарративные тексты*» (с. 40). Отдельного упоминания заслуживает четырехчастная методология, с помощью которой Босман предлагает изучать видеоигры, она включает: внутреннее чтение, или непосредственную игру, с целью максимального погружения в игровой мир, выяснения всех возможных концовок, сюжетных веток и игровой механики; внутреннее исследование – сбор игрового материала (графические решения, монологи, диалоги, нарратив и т. п.); внешнее чтение или изучение игры в интермедиальном контексте (ее встраивание в игровую культуру, взаимодействие с прочими артефактами); внешнее исследование – сбор и анализ интервью разработчиков, пресс-релизов, критики, реакции игроков и т.п. Обращает внимание тот факт, что методология сфокусирована на внутренней рефлексии исследователя и полностью построена по качественному принципу, что достаточно нестандартно в эпоху моды на количественные методы. Здесь же автор предлагает и свое определение религии, для него это система, включающая семь измерений: мифос, этос, пафос, логос, лаос, иерархию и святость (агиос). Не вдаваясь в расшифровку каждого, отметим, что Босман ориентируется на вполне классическое для феноменологии религии представление. Определившись с методологией, автор переходит к анализу материала.

Открывающая аналитическую часть глава посвящена проблеме божественного в играх. Кажется, что многие игроки, знакомые с религиозной историей эпохи раннего христианства, хотя бы раз задавались вопросом о концепции бога, имплицитно существующей в играх в жанре стратегий, и в первую очередь в так называемых симуляторах бога (*BlackandWhite, Godus* и т. п.). Босман прилагает к образу бога, роль которого выполняет игрок, три классических атрибута христианского Бога: всезнание, всемогущество и всеприсутствие – и приходит к ожидаемому выводу, что каждый из них в определенной степени ограничен, следовательно, игроки симулируют не Бога, а демиурга. Еще прозрачнее демиургическая аналогия прослеживается, когда в анализ игрового мира включаются разработчики игр – творцы игровой вселенной на осново-

полагающем уровне. Сопоставление обоих типов творцов между собой показывает, что и разработчики, и игроки выполняют функции демиургов. Казалось бы, вопрос решен: игры эксплуатируют классическую гностическую образность, что во многом обусловлено спецификой медиума. Но Босман не останавливается на таком простом решении. Он предлагает учитывать, что человек есть образ и подобие Творца, а значит, его способность к творению (любому творению, в частности и вымышленных миров) есть прямое следствие заложенного богоподобия, выражаясь словами автора, мы все «сотворенные сотворцы» (*created co-creators*), и создавать – для нас потребность и обязанность одновременно. Таким образом, само существование симуляторов бога не гностическая игра и не атеистическая выходка, а реализация изначального богоподобия человека, которое в самом простом виде осуществляется как раз в творении искусственных вселенных «...не ex nihilo, но из потенциалов, заложенных Богом во Вселенную и ожидающих своего раскрытия» (с. 72). Босман именует эту черту игр «теоморфизмом».

Другим логичным размышлением, но уже над особенностями героя игр в жанре экшн является то, что герой почти всегда призван стать спасителем, но функция спасителя далеко не обязательно должна подразумевать христианский прототип, что неплохо показывает автор, когда прикладывает к играм классическую схему мономифа Дж. Кэмпбелла. Кэмпбелловское путешествие героя с его стадиями без особого труда обнаруживается в основе нарративной структуры большинства игр-экшенов, что и неудивительно, неслучайно же Кэмпбелл так популярен у голливудских сценаристов. Босман и здесь не останавливается на простом решении, он предлагает ввести типологию героев-спасителей, разделяя их на жертвующих собой (классический образ Кэмпбелла) и христофорических героев. Функция последних та же, что и у святого Христофора, который, стремясь послужить Царю царей, переносил на своих плечах путников через стремительное течение бурной реки, однажды таким путником стал Христос, т. е. Христофор в какой-то момент несет на себе и в себе Христа – на это же, по Босману, способен и игрок. Сопоставляя героев *Singularity* и *Fallout 3*, он показывает, что первый является классическим секулярным героем, второй же – христофорическим. Эту разницу можно установить через подробный нарративный анализ, демонстрирующий, что *Fallout* пронизан имплицитными и эксплицитными отсылками к фигуре Христа, а в *Singularity* нет даже их следа. Но не только нарратив может указывать на христофоричность героя, ту же роль зачастую выполняет и игровой процесс. На примере *Metro Last Light* автор показывает, что путем совершения действий, уподобляющих играющего Христу, герой также

способен стать христофоричным, не в силу секулярного сюжета, а в силу сознательного морального выбора играющего. Босман анализирует момент, когда протагонист делает выбор между отказом в помощи своему главному врагу и прощением его. Важным элементом, вносящим сугубо христианский контекст в действие, служит икона Нерукотворного Спаса, напротив которой герой и должен реализовать свой выбор, т. е. любое действие играющего через икону включает в интерпретативную схему христианский элемент, что меняет смысл совершаемых действий.

От теологии неизбежен переход к антропологии, и автор здесь тоже оригинален – он рассматривает проблему человека через игры, в которых главными действующими лицами становятся роботы или искусственный интеллект (*Nier: Automata*, *The Talos Principle*, *The Turing Test*). Как и в случае с симуляторами бога, игры о роботах ставят вопрос о природе человека: если робот создан по подобию человека, то по чьему подобию создан человек и как черты подобия выражаются? Босман предлагает рассматривать игровых роботов как мыслительный эксперимент и на примере конкретных игровых случаев анализирует классические тесты и парадоксы, связанные с созданием искусственного интеллекта: тест Тьюринга, китайскую комнату Сёрла и т. п.

Естественным развитием теологической проблематики становятся темы морали. В книге они представлены двояким образом: моральная ответственность Бога за существование зла и человеческая этика. Вопрос с теодицеей решается достаточно легко, автор сначала приводит содержательный разбор основных концепций теодицеи, выдвинутых в теологии и философии религии, а затем проецирует их на конкретные игровые ситуации. Объектами для проверки выступают изображение холокоста в *Wolfenstein. NewOrder* и *OldBlood*, постапокалиптический мир *MetroLastLight* и вселенная *Assassin'sCreed*. В двух первых случаях, несмотря на, казалось бы, полное отсутствие религиозных коннотаций в сюжетах и, как следствие, оснований для оправдания Бога, Босман указывает на функцию христофорического героя, который выступает в качестве такого оправдания. В последнем же, хотя религиозные коннотации с неизбежностью присутствуют (сюжет построен вокруг борьбы тамплиеров и ассасинов), теодицея выстраивается через отрицание Бога как такового, а вся ответственность за несовершенство мира ложится на человека. Более сложной оказывается ситуация с моральными поступками игрока в игровом пространстве. Босман выделяет несколько систем морали, заложенных в механике игр, принципиальную роль здесь играет наличие или отсутствие шкалы моральных поступков, а также ее тип. Типология моральных проблем в играх включает следующие категории:

скучные проблемы – основанные на простой дуалистической морали и всегда имеющие верное решение; усложненные – ни одно из решений не является идеальным, этическая неоднозначность каждого очевидна, но можно выбрать наилучшее с помощью механизма записи и загрузки; сложные – правильность решения невозможно оценить в краткосрочной перспективе, результат открывается лишь в конце игры и связан с личной оценкой поступка, а не с правильностью прохождения игры в целом; сверхсложные – идеальное решение отсутствует, каждый выбор сопряжен с определенной потерей и оставляет в играющем ощущение тяжести, но сама по себе проблема не влияет на прохождение игры.

Примерно по такому же типологическому пути автор идет, анализируя особенности игровой танатологии. Сама по себе игровая смерть рассматривается как двойкий процесс: в лудологическом значении она обучает, а в психологическом – дает новые эмоциональные переживания играющему. Значимым в исследовательской перспективе становится не столько сам процесс смерти, сколько возможность продолжения игры после нее. Босман выделяет три типа возрождения по их нарратологическому обоснованию. Первый – актуальная смерть: аватар воскрешается (*Bioshock*), клонируется (*Borderlands*), замещается своим двойником из параллельного мира (*Bioshock Infinite*) или совершенно иным игровым персонажем (*ZombiU*). Здесь интересно, что отличия типов заключаются в эмоциональной идентификации играющего с аватаром, в первом варианте она максимальна, тогда как в последнем отсутствует. Второй – избежание смерти посредством вмешательства внешней силы (*Prince of Persia*) либо прекращения симуляции, которой оказывается уровень повествования со смертью протагониста (*The Talos Principle*). Третий вариант не предполагает никакого объяснения смерти вовсе (*Tomb Raider*).

Завершает книгу глава, рассматривающая критику религии в видеоиграх. Тема достаточно очевидная, учитывая секулярный контекст медиума, но Босман и здесь проводит внушительную аналитическую работу, разбив линии критики на пять групп: религия как обман (*Assassin's Creed*, *Tomb Raider*), религия как слепое послушание (*The Binding of Isaac*), религия как насилие (*Far Cry 5*), религия как безумие (*Nier: Automata*), религия как предрассудок (*Bioshock Infinite*). При этом в каждом из случаев автор проводит доскональный разбор нарративного аспекта критики, показывая его неоднозначность и глубину. Например, разбирая *The Binding of Isaac*, Босман изучает не только вполне прозрачную библейскую аллюзию сюжета, но и комплекс нарратива, включающий скрытые отсылки, интервью разработчика и различные материалы, возникающие при каждом из двадцати переигрываний. В результате

такого анализа он приходит к выводу, что посыл игры значительно сложнее: «от критики религиозного послушания к обвинению в жестоком обращении с детьми... наконец, к душераздирающей истории о маленьком ребенке, необоснованно ощущающем свою вину за развод родителей» (с. 222–223). Таким образом, Босман демонстрирует, что кажущиеся очевидными решения религиозных проблем на поверку значительно сложнее, а скрытые в играх вопросы позволяют по-новому понять те вызовы, которые стоят перед христианством в современном мире.

Завершает книгу краткий раздел с подведением итогов, где автор вновь возвращается к своей концепции игр как религиозного акта. Вот как он суммирует ключевую идею: «...активная роль вместе с его теоморфными и христофорными качествами включает действия играющего в рамки божественной икономии спасения, способствуя самораскрытию Бога. Игрок рождает Бога в своих игровых действиях в соработничестве человека и Бога. Геймер, в некотором смысле, становится богом... потому что реализует свой *imago Dei*» (с. 253). Такая сакрализация игровой практики звучит по меньшей мере вызывающе, но автор имеет на нее право, поскольку привел достаточно много аргументов. Насколько бесспорны эти аргументы? Конечно, небесспорны, и, как представляется, первая проблема всей концепции заключается в сверхинтерпретации. Босман не раз открыто заявляет о том, что знает о наличии такой проблемы и делает все, чтобы ее избежать, но, пожалуй, до конца ему это сделать не удастся. Например, отыскивая отсылки к христианству в *Mass Effect*, он упоминает о корабле-тюрьме «Чистилище», проекте по воскрешению «Лазарь», имени возобновительницы кроганской расы Ева, а позднее, анализируя образ НРД в *Far Cry 5*, отмечает, что тот затрагивает вечную тему связи христианства и насилия. Подобных расширительных интерпретаций можно привести еще много, их проблема в том, что автор не хочет признать простого факта: творцы игр, как и большинство игроков, – не теологи и не религиоведы. Сюжеты игр создаются исходя из того, что Умберто Эко называл «энциклопедией компетенций», т. е. общего для всех участников массовой культуры набора хорошо узнаваемых понятий и образов. Ева, Адам, Чистилище, образы безумных фанатиков, типа секты Джима Джонса, давно стали неотъемлемой частью культуры, они без труда раскодируются игроком и воспринимаются как узнаваемые, но никакого глубинного смысла не несут, они лишь делают мир игры знакомым. Это вовсе не означает, что все игры построены на таком принципе, большинство блокбастеров – да, а такие проекты, как *The Binding of Isaac* и *The Talos Principle*, – нет. Есть в книге и пограничные случаи. Анализируя *Child of Light*, Босман приводит неопровержимые аргументы



в пользу осознанной христианской проблематики, лежащей в основе игры, но в отдельных интерпретациях он и здесь переходит грань, например связывая евангельские предзнаменования о Втором пришествии Христа с землетрясением и потопом из игры, но ведь героиня игры вовсе не переживает второго пришествия, она возрождается к жизни только один раз.

Второй проблемой оказывается однобокость в освещении различных тем. Лучше всего проиллюстрировать это на примере последней главы с анализом игр, критикующих религию как обман. Оба приведенных там примера (*Tomb Raider* и *Assassin's Creed*) вовсе не говорят о том, что религия является обманом, они продвигают классические эзотерические мифы, первая – об альтернативной (вполне гностической) версии христианства, а вторая – о всемирном заговоре тайных обществ, управляющих миром. Если в этих играх что-то и критикуется, то официальная картина религиозной жизни, но взамен ее дается иная, в своей основе не менее религиозная, только религиозность эта маргинальная. Ведь в этих играх тайну, вокруг которой строится религия, никто убирать не планирует, просто ее делают более конвенциональной, превращая Бога в пришельцев, а его благодать – в квазинаучную энергию. На этом примере заметен промах многих современных исследователей: зачастую они фокусируются на играх как уникальном медиуме, якобы формирующемся почти без внешнего влияния, на самом же деле игры зарождались как вторичные по отношению к кино и, несмотря на их значительное развитие в нарративном плане, по сей день свою зависимость сохраняют. Сюжеты *Tomb Raider* и *Assassin's Creed* лишь вторичное повторение популяризации маргинальной религиозности, которая началась с цикла об Индиане Джонсе. Кстати, в случае с *Mass Effect* картина такая же, его сюжет – помесь *Стар Трека* и *Вавилона 5*, оттуда же в игру перекочевали и расхожие отсылки к христианству (проект «Лазарь», например, взят из шестой серии второго сезона *Вавилона 5*). Таким образом, любой анализ смыслов игрового нарратива, не учитывающий эту специфику, будет довольно близоруким.

Третьей проблемой представляется некритичное отношение к анекдотам, окружающим игровой процесс. Так, автор несколько раз ссылается на историю об оскорбленном сценой крещения в *Bioshock Infinite* геймере. Проблема была в том, что игроку для прохода в небесный город самопровозглашенного пророка Комстока нужно было принять крещение, один геймер-христианин потребовал возвращения денег из-за невозможности проходить игру далее по религиозным причинам – ведь он не мог отказаться от своего христианского крещения. Этот медийный сюжет для автора стал подтверждением восприятия игры как сакрального

пространства. Но ведь на эту историю можно посмотреть и совсем по-другому: игрок, считающий себя христианином, настолько серьезно относится к игровой реальности, что отказывается принимать участие в чужом религиозном обряде, хотя в то же время не отказывается совершать систематический грех против шестой заповеди, убивая сотнями. В данном случае вряд ли можно говорить о каком-то религиозном конфликте, это обычный случай пиара, поводом к которому стала религиозная идея, и вряд ли из этой истории можно вывести хоть какие-то далекоидущие выводы.

У книги есть и другие недостатки, например слишком частое повторение сюжетов одних и тех же игр, воспроизводимое из главы в главу, сделано это для того, чтобы читатели могли понимать контекст анализируемой проблематики. Когда такие повторы встречаются один-два раза, это допустимо, но когда их количество десятикратно, чтение начинает утомлять.

Подводя итог, нельзя не заметить, что книга «Игры и божественное» получилась очень интересной и необычной, отдельные предложенные в ней интерпретации раскрывают нестандартные грани изучения игр. Но несмотря на все, кажется, что мысль Эко о личном чувстве эйфории, доставляемом чрезвычайно широкой интерпретацией закрытого по типу произведения, приложима и к книге Босмана: текст свидетельствует о высоком уровне критической рефлексии автора и его способностях видеть глубины там, где, вполне возможно, их никогда не было.

### *Литература*

---

Эко 2005 – Эко У. Роль читателя: исследования по семиотике текста: СПб.: Symposium, 2005. 502 с.

### *References*

---

Eco, U. (2005), *Rol' chitatelya: issledovaniya po semiotike teksta* [The role of the reader: explorations in the semiotics of texts], Symposium, Saint Petersburg, Russia.

### *Информация об авторе*

Павел Г. Носачев, доктор философских наук, профессор, Православный Свято-Тихоновский гуманитарный университет, Москва, Россия; 115184, г. Москва, ул. Новокузнецкая, д. 23Б; pnosachev@hse.ru

### *Information about the author*

Pavel G. Nosachev, Dr. of Sci (Philosophy), professor, Saint Tikhon's Orthodox University of Humanities, Moscow, Russia; 23B, Novokuznetskay St., Moscow, Russia, 115184; pnosachev@hse.ru