

Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия
Философский факультет, кафедра философии естественных факультетов
Старший преподаватель, кандидат философских наук**M. V. Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia
Faculty of Philosophy**Philosophy Department Senior Lecturer, Ph.D. in Philosophy
const.sharov@mail.ru***МЕТАЯЗЫК ИГРОВОЙ ТРИЛОГИИ «ВЕДЬМАК»: АГНОСТИЦИЗМ ИЛИ НОВЫЙ ВИД ПОСТМОДЕРНИСТСКОЙ РЕЛИГИОЗНОЙ ПРОПОВЕДИ?**

После того, как «Ведьмак 3: Дикая Охота» стала игрой года в 2015 году, интерес мирового сообщества к играм серии «Ведьмак» по произведениям Анджея Сапковского заметно возрос, как среди геймеров, так и среди исследователей культуры. Культурологи и социологи обратились в том числе к семантическому анализу игровой трилогии, изучая социальные контексты игр серии «Ведьмак» и их связь с социальными процессами и институтами, а также феноменами культуры в реальном мире вне игры. В данной статье автором анализируется метаязык игровой трилогии «Ведьмак» на наличие религиозных смыслов. Показано, что сценаристы игр «Ведьмак» значительно расширили пласт религиозных смыслов по сравнению с романами Сапковского. Там, где у романиста мы встречаем лишь некий религиозный намек, разработчики CD Projekt RED создают целый квест, иногда – цепочку квестов (как в случае с Кровавым Бароном в Велене в «Ведьмаке 3»), а один случай – по-настоящему особенный: на основе краткой зарисовки в польском фольклоре о пане Твардовском создатели игры реализовали огромный DLC «Каменные сердца», вводящий в игру христианскую тематику в более явной форме. Автором делается вывод, что, несмотря на перманентную языческую и оккультную символику «Ведьмака», а также эксплицитную критику католической церкви времен инквизиции в виде введения в нарратив игры идеи культа Вечного Огня, в игре присутствует глубоко

скрытый пласт положительных этических религиозных смыслов, связанных с христианством.

Ключевые слова: компьютерная игра, «Ведьмак», Анджей Сапковский, нарратив игры, христианство, язычество, магия, проповедь, форматирование восприятия, метаязык игры.

META-LANGUAGE OF PC GAME TRILOGY *THE WITCHER*: AGNOSTICISM OR A NEW TYPE OF POSTMODERN RELIGIOUS PREACHING?

113

After *The Witcher 3: Wild Hunt* became the game of the year in 2015, the interest of the world community to the games of *The Witcher* series roughly based on Andrzej Sapkowski novels, has significantly increased, both among gamers and cultural researchers. Cultural researchers and sociologists have turned to the semantic analysis of the game trilogy, studying the social contexts of *The Witcher* games and their relationship with social processes and institutions, as well as the phenomena of culture in the real world outside the game. In the paper, the author analyses the meta-language of the game trilogy *The Witcher* for the presence of religious meanings. It is shown that the script writers of *The Witcher* games significantly expanded the layer of religious meanings in comparison with Sapkowski's stories. Where the novelist has only a certain religious hint, the game developers from CD Projekt RED create a quest, sometimes a chain of



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

quests (as in the case of the Bloody Baron in Velen in *The Wild Hunt*). Indeed, one case is rather special—on the basis of a brief sketch in the Polish folklore about Pan Twardowski, the game script writers created an huge DLC *Hearts of Stone*. The author of the paper concludes that, despite the permanent heathen, magic and occult symbols of *The Witcher* trilogy, as well as explicit criticism of the Roman Catholic Church during

the Inquisition era in the form of the Cult of Eternal Fire, the game has a deeply hidden layer of positive religious meanings associated with Christianity.

Key words: video game, *The Witcher*, Andrzej Sapkowski, video game narrative, Christianity, paganism, magic, preaching, perception formatting, game meta-language.

Геральт, у тебя полное право верить, что нами управляет Природа и скрытая внутри нее Сила. Ты думаешь, что эта сила слепа... Но Геральт, как по мне, вера позволит тебе ожидать от мира порядка, закона, справедливости. И надежды.

*Анджей Сапковский
Последнее желание*

Введение

Пока Анджей Сапковский, автор книг о ведьмаке Геральте из Ривии, судится с польской игровой студией CD Projekt RED за 60 миллионов злотых, которые писатель вроде как недополучил с прибылей от продаж игр «Ведьмак», он не устает повторять, что компьютерные игры не любит, не понимает, не играет в них и оценивает их весьма низко в плане нарратологии¹. Польский фантаст наста-

ивает на том, что не игры серии «Ведьмак» принесли ему популярность, а наоборот, многочисленные переводы его романов сделали игру узнаваемой.

Тем не менее, приходится с необходимостью признать, что, если бы не трилогия игр «Ведьмак», то романы Сапковского и их герои никогда не превратились бы в глобальные медийные явления! В социологии видеоигр доказано, что более двух третей геймеров узнают о некотором литературном произведении, лишь сыграв в игру, нарратив которой основан на сюжете этого произведения².

Хорошо известно, что большинство геймеров вообще не подозревало до выхода игр серии «Ведьмак» ни о писателе фэнтези Сапковском, ни о наличии большого количества его романов³. Дмитрий Глуховский, автор

¹ Что происходит между Анджеем Сапковским и CD Projekt RED. Трудные отношения автора и адаптаций его книг [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dtf.ru/games/28521-chto-proishodit-mezhdu-andzheem-sapkovskim-i-cd-projekt-red>, (дата обращения 15.12.2018).

² Шпаковский Ю. Ф., Данилюк М. Д. Видеоигровые сценарии: Особенности адаптации литературных произведений // Труды Белорусского государственного технологического университета. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. 2017. № 2. С. 117-118.

³ A No Bullshit Conversation With The Authors Behind *The Witcher* and *Metro 2033*. *Witcher* novelist Andrzej Sapkowski says he doesn't owe games anything, but *Metro 2033* author Dmitry Glukhovsky



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

романов серии «Метро», подчеркнул, что именно игровая индустрия сделала из них с Сапковским всемирно узнаваемых писателей⁴.

Если Глуховский активно сотрудничал со студией-разработчиком видеоигр на основе его сюжетов 4A Games, то польский писатель, наоборот, исходно получив в начале 2000-х от CD Projekt RED плату за использование его сюжетов в размере 10 000 долларов, впоследствии полностью откестился от игр «Ведьмак», предоставив разработчикам интерпретировать и расширять его сюжеты, как им представится уместным⁵. Поэтому неудивительно, что многие темы вселенной Ведьмака были исходно созданы именно игровыми сценаристами и отчасти геймдизайнерами, а вовсе не романистом.

thinks games made them both [Электронный ресурс]. Режим доступа:

https://waypoint.vice.com/en_us/article/wn938w/a-no-bullshit-conversation-with-the-authors-behind-the-witcher-and-metro-2033, (дата обращения 24.11.2018).

⁴ Дмитрий Глуховский назвал автора книг о Ведьмаке "высокомерным ублюдком" [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<https://shazoo.ru/2017/04/19/51120/dmitrij-gluhovskij-nazval-avtora-knig-o-vedmake-vysokomernym-ublyudkom>, (дата обращения 21.11.2018); «Он высокомерный ***** и абсолютно не прав». Дмитрий Глуховский и Анджей Сапковский поспорили об отношении к играм по мотивам своих книг [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<https://dtf.ru/flood/6031-on-vysokomernyy-i-absolyutno-ne-prav>, (дата обращения 21.11.2018).

⁵ Witcher author Andrzej Sapkowski unsuccessfully demands more money from CD Projekt [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-02-witcher-author-andrzej-sapkowski-unsuccessfully-demands-more-money-from-cd-projekt>, (дата обращения 21.11.2018).

Так произошло и с религиозной тематикой, которая получила явное существенное развитие именно в играх «Ведьмак». В романах о Геральте мир, в котором живут и действуют герои, предстает до некоторой степени арелигиозным⁶, а религия там присутствует лишь латентно. В этом романы о ведьмаке очень похожи на миры Дж. Р. Р. Толкиена. Вспомним: в Среднеземье нет ни религии, ни разговоров о Боге. Тем не менее, это, в общем, не делает книгу профессора антирелигиозной; наоборот, ряд исследователей, даже некоторые клирики христианской церкви, в том числе Русской Православной церкви, такие как игумен Савва (Мажуко), признают несомненную пользу романов Толкиена, особенно «Властелина колец», для христианской проповеди в современном мире⁷.

Сходным образом мир Сапковского с первого взгляда как будто начисто лишен религии (если религией не считать разнообразные магические практики). Но так ли это на самом деле? Не содержит ли нарратив о Геральте серьезного религиозного посыла? Ведь не будем забывать, что Сапковский, как и Толкиен, и Льюис до него – убежденный католик, который и в повседневной жизни, и в общении с друзьями, и в телеинтервью, и в своих философских работах рассуждает о Боге, религиозных ценностях, морали, этическом послании христианства. Было бы удивительным, если бы

⁶ Я не говорю «антирелигиозным», поскольку такое слово будет иметь атеистические коннотации.

⁷ Савва, игум. Дом, который построил Джон. О стихах, которые не стоит пропускать // Фома. 2013. № 1(117). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://foma.ru/dom-kotoryij-postroil-dzhon.html>, (дата обращения 30.11.2018).



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

польский автор сознательно создал огромный мир, где религии вообще не место.

Сценаристы игр «Ведьмак» подошли к религиозной компоненте Сапковского весьма творчески. Там, где у романиста лишь некая религиозная недомолвка, разработчики CD Projekt RED создают целый квест, иногда – цепочку квестов (как в случае с Кровавым Бароном в Велене в «Ведьмаке 3»), а один случай – по-настоящему особенный: на основе краткой зарисовки в польском фольклоре о пане Твардовском создатели игры реализовали огромный DLC «Каменные сердца», в центре которого – религиозная тематика.

В данной статье попробуем разобраться с религиозной составляющей нарратологии «Ведьмака».

Какую именно религиозную проповедь мы встречаем в серии игр «Ведьмак»: христианскую, неоязыческую, магику-окультную? Или ее вовсе нет, а отдельные отсылки к религиозным сюжетам в данной серии игр не позволяют назвать эти игры возможным инструментом для религиозной проповеди как таковой?

Возможность интеграции социальных проблем в сюжет игры

А. Титоренко высказывает идею о своего рода удвоении реальности в компьютерных играх, когда в пространстве игры формируется параллельный мир с теми же идеями и вещами, что и мир настоящий⁸. Геймеры, если следовать его логике, не уходят от реальности в игре – для них игра становится основной реальностью, а мир вокруг них развоплощается, теряет

⁸ Титоренко А. А. Метафизика видеоигр // Наука телевидения. 2011. Т. 8. С. 150.

очертания. Сходным образом Константин Очеретяный утверждает, что человек «стремится обрести свою кожу в электронных медиа»⁹. При этом мораль, нравственность, ценности автоматически удваиваются в игре; игра становится их истинным пространством¹⁰. Франциска Фуртай высказывает идею о том, что «искусственные ситуации, создаваемые виртуальности, относятся к реальности обыденности как бредовые видения сна к действительности»¹¹, но с моей точки зрения, этот вывод можно отнести не ко всем видеоиграм. Например, Константин Шевцов показывает, что в некоторых играх человек может формировать определенные черты своей неповторимой индивидуальности и до разумных границ создавать свою психологическую идентичность, выстраивать психологический портрет так же, как ребенок психологически взрослеет с помощью обычных, не виртуальных игр¹². В другой статье К. Шевцов отмечает, что медиа, включая ряд видеоигр, создают «избыточную реальность»¹³. Основываясь на этом, полагаю, мы можем допустить, что, в принципе, любые системы социальных идей и нарративов могут

⁹ Очеретяный К. А. Фотографическая телесность – телесность с нулевой денотацией // Studia Culturae. 2015. № 1(23). С. 175.

¹⁰ Там же. С. 151, 156-157.

¹¹ Фуртай Ф. Феномен виртуальности в массовой культуре, или «Добро пожаловать в наш кошмар» // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2009. № 3. Т. 2. С. 119.

¹² Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2016. № 1. С. 99, 102.

¹³ Шевцов К. П. Формация цифрового разума и медиаполитика // Манускрипт. 2018. № 11(97). С. 319.



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

быть перенесены в игровой геймплей, а любые социальные проблемы могут иметь в играх свое решение.

О потенциальной пригодности сценариев компьютерных игр для адаптации практически любых литературных сюжетов говорят Юрий Шпаковский и Максим Данилюк, подчеркивая, что геймплей игры с необходимостью трансформирует текст литературного произведения, сжимая или, наоборот, растягивая внутреннее время сюжета книги¹⁴. В. Калмыков демонстрирует адекватность жанра видеоигры для реализации политических стратегий масс-медиа, например, для создания заранее пред-созданного, предопределенного образа некоторого государства или нации. Так, компьютерные игры могут становиться трибуной патриотизма либо космополитизма¹⁵. Олег Гришин и Дмитрий Иглин показывают, что компьютерные игры могут выступать в качестве элемента политической культуры, а также быть средством идеологической коммуникации, поскольку игры способны передавать идеологические послы и смыслы, быть средством распространения культурных наррати-

вов¹⁶. Е. Самойлова упоминает о том, что в обществе массового потребления создаваемые компьютерными играми виртуальные «гиперреалистические» образы перестают быть виртуальными и проникают в реальное физическое пространство; они становятся объектом идеологии, экономики, политики и рыночных отношений¹⁷.

Поэтому думаю, что нет ничего удивительного в том, что в современном мире компьютеров, мобильных и цифровых интерфейсов видеоигра, понятая как произведение искусства¹⁸, может использоваться в целях распространения религиозных идей так же, как и идей, заключенных в исторических, политических, литературных сюжетах.

Способы, виды, методы и жанры религиозной проповеди эволюционировали с течением времени, и в современности они не такие же, какими были в античности. Игровой нарратив может включать в себя гомилетический (проповеднический) посыл для определенной целевой группы, для той аудитории, представителей которой та или иная церковь хочет видеть в ряду своих сторонников.

Ключевым свойством здесь является адресность этого послы, на что обращает внимание С. Черный¹⁹. Бессмысленно адресо-

¹⁴ Шпаковский Ю. Ф., Данилюк М. Д. Указ. соч. С. 121; Данилюк М. Д., Шпаковский Ю. Ф. Разработка видеоигр: Проблемы современных исследований // Труды Белорусского государственного технологического университета. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. 2017. № 1. С. 120.

¹⁵ Калмыков В. А. Видеоигры и патриотизм: Виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия «Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение». 2014. № 1 (123). С. 296-301.

¹⁶ Гришин О. Е., Иглин Д. А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127-145.

¹⁷ Самойлова Е. О. «Околоигровые феномены» и императивы современного общества потребления // Манускрипт. 2016. № 12(74). С. 142-145.

¹⁸ Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2(11). С. 91.

¹⁹ Черный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: Игрок как потребитель и соавтор исто-



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

вать игру как религиозную проповедь, например, для пожилых людей, для давно воцерковленных прихожан, для молодых мам, для домохозяек, для социально активных женщин и подобных им групп.

Но если в историю игры заложить продуманный пласт религиозных смыслов, нацеленных на восприятие, к примеру, школьниками, студентами технических и компьютерных специальностей, культурным андеграундом, представителями различных маргинальных или асоциальных культурных групп, то почему бы такой религиозной проповеди не иметь права на существование? Ведь игра, в отличие, скажем, от восприятия религиозных норм и этических установок исходя из стандартных источников, может дать человеку некоторый материальный опыт, оставить в его сознании определенный практический след.

Сергей Буглак, Алина Латыпова, Александр Ленкевич, Константин Очеретяный и Маргарита Скоморох в своей статье приводят пример того, как военные видеоигры с успехом используются в Америке как идеологические инструменты для популяризации и повышения привлекательности службы в армии среди молодежи. Эти авторы подчеркивают, что упомянутый «след от игры», конечно же, не делает из геймера солдата и не дает ему настоящей боевой подготовки, однако образ армии начинает приобретать для многих молодых геймеров привлекательные черты²⁰. В дру-

рического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. Т. 3. № 2. С. 77-97.

²⁰ Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М. М. Образ Другого в компьютерных играх // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2017. Т. 33. № 2. С. 244.

гой работе Маргарита Скоморох упоминает о том, что опыт открытой когнитивной интерактивности, связанный с психосоматическими и психомоторными рефлексиями человека, с успехом вырабатывает у геймера определенные мировоззренческие и когнитивные установки, которые при неинтерактивном восприятии набора данных и идей могут формироваться намного дольше²¹. Компьютерная игра до известной степени форматирует идейный мир и воображение геймера.

Думаю, видеоигра для некоторой аудитории может быть иногда даже более эффективной в распространении религиозных идей, чем чтение религиозных книг или обсуждение религиозных вопросов в семье и воскресной школе (либо в иной религиозной общине). Закрытые, необщительные подростки не склонны делать свой духовный мир достоянием общности, зато компьютерная игра не представляет для них угрозы неуместных вопросов и назойливых религиозных нотаций.

С другой стороны, Александр Ленкевич и Алина Латыпова упоминают о том, что современные школьники, воспитанные в рамках культуры смартфонов и интернетовских видеороликов, теряют интерес к чтению больших объемов текста, коими являются книги, эффективно воспринимая лишь визуальную и звуковую информацию²². Разумеется, ни одна игра не заменит чтение священных текстов, таких

²¹ Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры // Международный журнал исследований культуры. 2014. № 2(15). С. 53-55.

²² Ленкевич А. С., Латыпова А. Р. Интерфейс как предмет рефлексии // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2015. Т. 2. № 2. С. 184-185.



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| **Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |**

как Библия, Танах, Коран, Веды, Упанишады или Трипитака. Однако игра может *привести* человека из некоторой целевой аудитории к чтению этих священных текстов. К изучению этих текстов данный конкретный человек, если бы и пришел другими путями, то гораздо позже в своей жизни и с гораздо большими сложностями. Например, студенты IT-специальностей, веб-дизайнеры, программисты зачастую настолько погружены в мир компьютера и виртуальных компьютерных технологий, что у них просто не остается времени на духовную жизнь вне этого мира – в реальности, которая их окружает. Видеоигра для них могла бы быть хорошим трамплином в духовном смысле, а для тех из них, кто захочет – и религиозном становлении.

Сама по себе игра, разумеется, не делает из человека адепта той или иной религии; но игровой процесс может высветить привлекательность определенных этических максим и базовых установок некоторой религии, включая христианство. Как полагает Е. Галанина, видеоигра формирует некий особый мир со своими внутренними законами, по которым он развивается, и от воли разработчика зависит, внедрить ли в этот мир реальные фигуры истории или лишь аллюзии на идеи, связанные с ними²³. Так, например, в серии *Assassin's Creed* (Кредо ассасина) разработчики канадской компании Ubisoft пошли первым путем, смешав в невообразимый винегрет историю Христа, ренессансный католицизм, масонов, тамплиеров, реальных пап римских и великих магистров, и не создали никакого внятного ре-

лигиозного мира в своей игровой вселенной. В «Ведьмаке» поляки из CD Projekt RED поступили прямо наоборот – и на выходе получили сильную религиозную доминанту внутри игрового нарратива.

Не обязательно вводить в историю и геймплей компьютерной игры Иисуса Христа, апостолов, Моисея, Магомета или Будду для того, чтобы сформировать привлекательность того или иного учения для геймеров – достаточно обрисовать культурный, исторический, этический или эстетический контексты верования. А ведь именно в распространении знания, слова, мысли, ценностей в среде неверующих, безразличных или колеблющихся и заключается религиозная проповедь, в том числе христианская!

В статье я постараюсь показать, что серия игр «Ведьмак» транслирует определенную систему религиозных идей и – правда с оговорками – некоторые элементы игрового нарратива «Ведьмака» могут быть названы своего рода разновидностями инновационной постмодернистской религиозной проповеди.

Геральт из Ривии:

кто он с религиозной точки зрения?

То, что протагонист игр трилогии Геральт – *ведьмак*, еще не делает его приспешником темных сил.

Хотя в английской версии игра называется *The Witcher*, это слово и его переводы на иные языки практически никогда не употреблялись в странах Западной Европы во времена «охоты на ведьм» – вместо них в Англии, например, использовался термин *the sorcerer*. Употребление слова «ведьмак» как мужского эквивалента «ведьмы» – славянское изобре-

²³ Галанина Е. В., Акчелов Е. О. *A potentia ad actum: Виртуальный мир видеоигры // Манускрипт. 2016. № 12 (74). С. 45-46.*



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

ние, и только говорящие на славянских языках народности, включая русских, могут вполне почувствовать все пришедшие со времен эпохи Возрождения негативные коннотации этого слова, употребленного в мужском грамматическом роде. *Ведьмак* и *ведьма* – различные, не связанные друг с другом понятия в мире игры «Ведьмак». Таким же образом Цирилла Ринаннон, приемная дочь Геральта – ведьмачка, но не ведьма, поскольку одна из ее задач (правда, в случае Цири – это скорее хобби, а не средство заработка) – не творить заклинания и не заниматься магией, а убивать чудовищ.

Во вселенной игровой трилогии, равно как и в романах Сапковского, ведьмак – это не тот, кто ворожит и накладывает заклятья. Это – представитель вымирающей касты мастеров – убийц чудовищ. Ведьмаки готовились с детства; их тренировали не только умению обращаться с мечами и прочим оружием, но и изменяли их организм постоянным приемом трав и отваров, добиваясь того, что мальчишки – будущие мастера – приобретали нечеловеческие рефлексии и реакцию на опасность. Как констатируется в заставках к игре, в среднем только трое из десяти ребят выживали после «испытания травами». В определенном смысле, жизнь каждого ведьмака начиналась с его духовного и материального перерождения при испытании травами, что позволяет увидеть некие параллели скорее не с шаманскими обрядами инициации, а с христианским таинством крещения. В обряде инициации *укрепляется дух* – да; но не происходит изменения *сущности* человека. В христианской же догматике утверждается, что реальная жизнь человека начинается только с момента крещения, когда происходит «второе рождение».

Однако «Ведьмак» – в идейном смысле игра сугубо материальная, я бы даже сказал – материалистическая. В геймплее игры все прямо или косвенно связано с телом и телесностью персонажей; все идеи, включая социальные и культурные, чаще всего трактуются материалистически. Поэтому даже истоки религиозности здесь связаны с трансформациями *тела*. В этом контексте примечательна идея Константина Очеретяного, что знак и идея медиапространства могут диссимулировать, обретать телесность, воплощаться в телесных практиках²⁴. Одно из проявлений такой виртуальной телесности – прием Геральтом отваров и эликсиров, изменяющих его телесные способности, нанесение масел на мечи, а также способность восстанавливать силы при медиации.

Наш протагонист Геральт из Ривии был одним из тех мальчишек, которые составляли треть выживших после «боевого крещения» – испытания травами. Без родителей, без дома, с главным ведьмаком школы Волка Весемиром вместо отца и твердыней ведьмаков Каэр Морхеном в Каэдвене вместо домашнего очага, обреченный на бесплодие, с юных лет вынужденный вне зависимости от своей воли шататься по лесам в поисках чудовищ и убивать их, делая наш мир лучше – каким мог стать человек после таких ударов судьбы с религиозной точки зрения? Геральт стал агностиком, человеком неверующим, и ничего удивительного в этом нет. Наоборот, в рамках нарратива все-

²⁴ Очеретяный К. А. Диссимуляция: от знака к телу // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 6. Политология. Международные отношения. 2014. № 3. С. 70-75.



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

ленной Ведьмака было бы странно, если бы он исповедовал ту или иную религию.

В разговорах на религиозные темы Геральт в игре обычно или сохраняет ироничный тон, или открыто выражает свой скепсис относительно различных культов. Какие же культы нам встречаются во вселенной игровой трилогии?

*Религиозный расклад игровой вселенной
«Ведьмака»*

От романов Сапковского игровая трилогия унаследовала прочные аллюзии на средневековую / ренессансную Европу. В рыцарях Ордена Пылающей Розы хорошо узнаются представители орденов крестоносцев, вернувшихся из Святой Земли в родную Европу и промышлявших разбоем – мальтийцев, тевтонцев, ливонцев, тамплиеров. Герой игры рыцарь Ордена Пылающей Розы, а впоследствии магистр Ордена Зигфрид из Денесле – фигура показательная. Он – религиозный фанатик, но фанатик благородный, истинный верующий. Его прообразами были те единичные крестоносцы, которые отправлялись в Средние века в Палестину не за деньгами, властью и приключениями, а за веру в Господа.

В культе пророка Лебеды в дополнении «Кровь и вино» можно прочесть аллюзии на наивную, немного детскую веру простонародья в Христа. В культе Мелитэле отчетливо прослеживается средневековое литовское язычество, которое еще в XIII в. было крайне сильно, особенно в сельских местностях Восточной Европы. Культ Фрейи на островах Скеллиге говорит сам за себя и намекает на не вполне истребленную католицизмом языческую веру скандинавов, то там, то здесь встре-

чающуюся в средневековье в Северной Европе и на островах Северного моря.

Есть во вселенной Ведьмака и мейнстримная религия – церковь Вечного Огня, и только совсем наивный или подзабывший историю геймер не проследит параллелей с католической церковью прошлых веков. Как католическая инквизиция в эпоху Ренессанса жгла и убивала всех неудобных ей, точно так же в игре поступают представители этого списанного с католицизма культа. Местный прообраз воинствующего католичества имеет своим оплотом Новиград – самый большой город игровой вселенной, намекающий на Прагу – крупнейший город Восточной Европы времен инквизиции, в котором к началу XVII в. сожгли ведьм и неверных больше, чем где-либо еще.

Об истинном лице почитателей Вечного Огня мы можем догадаться сразу же по прибытии в Новиград в рамках основной сюжетной линии. На площади Иерарха Геральт становится свидетелем сожжения священниками и служителями Огня чародеев и «нелюдей», а вскоре знакомится с Калемом Менге – местным Великим инквизитором и тем еще извращенцем, садистом и моральным выродком, однако воплощением прообраза «официального христианина» высокого ранга, христианина не по духу, а по букве (полагаю, созвучность его фамилии с фашистским преступником доктором Йозефом Менгеле неслучайна).

Осуждение старого европейского христианства в «Ведьмаке», бесспорно, есть. Но, с другой стороны, в игре нет никаких иллюзий по поводу языческого поклонения божествам природы наподобие восторженного экстаза на 'ви при поклонении «матери» Эйве в фильме



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

«Аватар». Достаточно вспомнить хотя бы квест «Хозяйки леса» из третьего «Ведьмака», где мы вместе с Геральтом оказываемся – как для меня, так в самом зловещем месте всего игрового мира – Кривоуховых топях в Велене. Местные суеверные жители из окрестных деревень почитали трех ведьм, поселившихся в болотах, за богинь и отдавали им своих детей. Вполне довольно будет побродить по топям и заглянуть в святилище ведьм, как мысль о том, что разработчики игры, критикуя эксцессы христианства, подталкивают человека к язычеству, отпадет сама собой.

Особую группу в религиозном пространстве вселенной игры образуют чародейки – женщины, обращающиеся к оккультизму и магии, которые создали своего рода организацию, рвущуюся к власти – возможно, некий женский аналог тайного средневекового братства розенкрейцеров. Здесь мы встретим многих подруг Геральта: Йен, Трисс Меригольд, Кейру Мец. Помимо организованных элитарных носительниц магического знания, которыми, по сути, и являются чародейки, в мире игры мы натолкнемся на множество оккультных значительного меньшего ранга и значения: ведьм, знахарок, заклинателей, травников, онейромантов, вызывателей душ. Отдельного рассказа достойна совершенно гомерическая история ворожеи с козой из Велена. Данный оккультный пласт религиозных смыслов дополняется историей нелюдей: эльфов, краснолюдов (местного аналога гномов) и чудовищ.

Нужно добавить, что события в игровой трилогии проходят на фоне перманентного глобального конфликта Нильфгаарда с Королевствами Севера (а в случае «Ведьмака 3» – в ситуации открытой войны) – своего рода мест-

ной Реформацией и Столетней войной. Кошмары военного времени, неурожаи, разбой, дикое суеверие простолудинов, ужасающая религиозная нетерпимость и охота на ведьм и нелюдей, костры инквизиции – таков религиозный расклад игры, в рамках которого геймеру приходится делать за Геральта подчас непростой и неоднозначный моральный выбор. Как говорит критик Харли Симс (Harley Sims), фэнтезийный мир Ведьмака, хотя и не такой темно-мрачный, как мир «Песни льда и пламени», но, конечно, и не такой светло-позитивный, как мир Нарнии²⁵.

*Этические дилеммы в «Ведьмаке»:
религия не на словах, но на деле*

Геральт сам подчеркивает свой агностицизм и стремление удалиться от какого бы то ни было этического выбора: «Зло – это зло... Меньшее, большее, среднее – все едино, пропорции условны, а границы размыты. Я не святой отшельник, не только одно добро творил в жизни. Но если приходится выбирать между одним злом и другим, я предпочитаю не выбирать вообще». Однако ведьмаку никогда не удастся реализовать свою максиму на практике. Он вынужден то и дело поддерживать одну или другую из противоборствующих сторон, вмешиваться в конфликты, помогать друзьям, защищать слабых. Или... вставать на сторону сильного, который топчет и издевается над слабым, брать взятки, становиться

²⁵ Sims H. J. A Polish Tolkien? The fantasy world of Andrzej Sapkowski. 'The Witcher' stories have become a huge hit with gamers. 13.12.2016 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.mercatornet.com/features/view/a-polish-tolkien-the-fantasy-world-of-andrzej-sapkowski/19137>, (дата обращения 20.01.2019).



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| **Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |**

убийцей по найму, вором, мародером и охотником за сокровищами.

Моральный облик игрового Геральта, нашего протагониста, *полностью и всецело* зависит от выбора геймера. А если вспомнить, что Геральт на страницах Сапковского вовсе не был борцом за справедливость и идеализмом, а, в основном, работал на свой кошелек, принимая заказы на чудовищ, то все и вовсе запутывается.

Анонимный автор рецензии на «Ведьмака 3» на *somatra.ru*, критикуя серию игр «Ведьмак», утверждает, что «игра заставляет пить алкоголь, разрушает нравственность, пропагандирует жестокость и насилие и учит, как правильно ругаться матом»²⁶. Но ведь на самом деле ничему подобному данная игра не *учит*, она лишь *констатирует*, что в мире существуют подобные вещи. В итоге, все зависит от геймера и его осознанного выбора, – каким сделать Геральта и до определенной степени – Цири. Данный автор жалуется, что игра подталкивает к тому, чтобы Геральт был не пай-мальчиком, а безнравственным распутником, ходящим по борделям, а Цирилла в сильной степени подпития согласилась сделать себе наколку. Но ведь никто не заставляет *нашего собственного* Геральта идти в бордель, а *нашу собственную* Цири – пить горькую до падения под стол. Выбор Геральта и его приемной дочери – это *наш собственный* этический выбор.

²⁶ Анонимус. Ведьмак 3 Дикая охота! Чему учит игра? 15.03.2016 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://somatra.ru/video/the-witcher-3-wild-hunt-taught-by-game.html>, (дата обращения 24.01.2019).

Я был несколько удивлен, увидев, что многие люди задают на геймерских форумах вопрос: допустимо ли христианину играть в «Ведьмака», поскольку Геральт – блудник и человек, использующий магию?²⁷ Дело в том, что Геральт, разыгрываемый геймером, абсолютно волен, что ему выбрать и с кем общаться. Он может не заходить в бордели, избегать близости со своими подругами чародейками Йен, Трисс, Кейрой и медичкой из Оксенфурта Шани и вообще не применять магические знаки – использовать только мечи и эликсиры, приготовленные на травах безо всяких магических ритуалов. Тогда вполне можно избежать и виртуального блуда, и виртуальной магии – и вопрос для геймера-христианина будет снят, допустимо ли играть в «Ведьмака» с христианской точки зрения. Как говорит этика христианства, для большинства ситуаций в нашей жизни плохо не что-то само по себе, а когда мы определенным образом это воспринимаем.

Сценаристы игры, предоставляя геймеру практически полную моральную свободу, тем не менее, некоторым очень ненавязчивым образом подталкивают его к принятию определенных позитивных этических норм, граничных с христианскими нормами или даже неявно христианских.

В цепочке квестов, связанных с Кровавым Бароном, мы в итоге сталкиваемся с настоящим покаянием барона после того, как он захоранивает игошу. Христианское ли это покаяние? Оно так, разумеется, не названо, но,

²⁷ См., напр.: The Witcher 3: Wild Hunt... Suitable for Christians? Reddit [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.reddit.com/r/CatholicGamers/comments/4m8r8x/the_witcher_3_wild_hunt_suitable_for_christians, (дата обращения 17.01.2019).



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

по-видимому, сценаристами подразумевается, что это так. Барон, когда-то грабитель и дезертир, горький пьяница, распутник, семейный тиран, под действием обрушившихся на его голову бед, радикально преобразуется в духовном плане, вырастает над самим собой, а Геральт ему в этом помогает. Бывший злодей мирится с дочерью Тамарой, прощает жену, оставляет мир и удаляется в заброшенный уголок, чтобы вести там тихую жизнь кающегося отшельника, полностью порвавшего со своим позорным и преступным прошлым. От нас как игроков зависит, преобразится ли в конце барон в нового, лучшего человека или повесится на дереве, предавшись отчаянию.

Многие побочные квесты игровой трилогии являют собой аллюзии на христианские истории, библейские повествования и, в конечном итоге, на христианские ценности.

Например, вампир Эмильен Регис пожертвовал своей жизнью, спасая своих друзей Геральта и Йеннифер в битве с Вильгефорцем, а что может быть более достойным в рамках христианских ценностей, чем «отдать жизнь за други своя»? В квесте «Распутывая клубок» мы можем дать бывшему ведьмаку Таулеру право на покаяние или взять на себя роль судьи и палача – нам решать. То же самое в более остром варианте нам нужно сделать в финале «Ведьмака 2»: покарать главного антагониста игры Лето из Гулеты за убийство короля Фольтеста или отпустить его восвояси, проявив милосердие – все-таки в свое время Лето спас Йеннифер. Пожалеть ли подлую предательницу, одержимую лютой гордыней и невероятной жаждой власти чародейку Филиппу Эйльхарт, которой в тюрьме палачи Ра-

довида выкалывают глаза, или сделать вид, что нам все равно?

Однако наиболее близким христианскому духу и философии является сюжет DLC «Каменные сердца». Эта история полностью отсутствует в романах Сапковского о Геральте, и только те, кто проходил игру, смогут по-настоящему оценить религиозный подтекст дополнения. Данная история основана на творчески переработанной сценаристами игры польской народной легенды о колдуне пане Твардовском, продавшем душу дьяволу за исполнение своих желаний – истории, которая сама восходит к немецкой эпической фигуре Фауста²⁸.

Краеугольным моментом нарратива этого дополнения является то, что Ольгерд фон Эверек – игровой вариант героя польского фольклора пана Твардовского – человек, безусловно, заслуживший свою чудовищную участь. Возможно, во всем мире Ведьмака ни один герой не творил зла более, чем Ольгерд: продал душу дьяволу, получив неуязвимость в бою; принес родного брата в жертву темным силам, чтобы заполучить желанную женщину, улучшить пошатнувшуюся репутацию и вернуть родовое имение; разрушил свою семейную жизнь и свел жену в могилу, занимаясь черной магией, чтобы из гордости стать лучшим фехтовальщиком на мечах в мире.

В начале прохождения DLC фон Эверек предстает чудовищем, но в процессе игры мы узнаем об этом человеке многие подробности его жизни, которые свидетельствуют о том,

²⁸ Легенда о пане Твардовском. Мракопедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://mrakopedia.org/wiki/Легенда_о_пане_Твардовском, (дата обращения 17.12.2018).



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

что и у него было сердце, хотя потом оно в метафорическом смысле превратилось в камень (отсюда и название DLC). Не последнюю роль в трансформации нашего отношения к Ольгерду играет то, что разработчики напрямую обратились к христианскому пониманию борьбы тьмы со светом. Сатана предстает в «Каменных сердцах» в виде Стеклянного человека, или Человека Зеркало, некого Гюнтера О'Дима. Гюнтер дал Ольгерду не то, что тот хотел, а то, что он попросил – дьявол буквалист и своего рода преданный служитель буквы. Как и в легенде о пане Твардовском, дьявол в конце одурачивает Ольгерда: запланированная *на луне* невозможная встреча шляхтича-раубриттера с О'Димом оказывается вполне возможной и реальной, поскольку происходит на *изображении луны* в старом святилище²⁹. Наш выбор заключается в том, что Геральт либо дает Гюнтеру воздать зарвавшемуся шляхтичу по заслугам и забрать его душу в ад, либо встает на пути у дьявола и предлагает тому новое пари под заклад своей собственной души и освобождение Ольгерда от сделки с сатаной.

Осудить фон Эверека на вечную смерть будет, вне всякого сомнения, правильным – правильным и справедливым – но правильным с языческой точки зрения. Вступить за этого кошмарного грешника будет наивным, но не таким уж плохим поступком с точки зрения христианской морали, ибо давать дьяволу возможность навсегда погубить его душу, пусть и такого грешника, – еще более кошмарно – вспомним жуткую сцену, когда О'Дим заставляет Ольгерда за пару минут дряхлеть до глубокой старости, медленно умирая, а потом с

²⁹ Сродни *Риму* и корчме «*Рим*» в легенде о пане Твардовском.

сатанинской ухмылкой жонглирует его черепом, как мячиком. При этом Геральт должен быть готов, если захочет встать на путь спасения раубриттера, отдать не только жизнь, но и свою душу за едва знакомого ему грешного человека, который творил в жизни почти одно зло и, к тому же, намеренно подставил самого Геральта.

Как сознается Каролина Стахира (Karolina Stachyra), старший сценарист «Ведьмака», в метаязыке «Каменных сердец» можно прочитать аллюзии на евангельскую историю Иисуса Христа, принесшего Себя в жертву за злодеев и грешников³⁰. Так ненавязчиво разработчики вводят элементы христианской проповеди в игру, которая, казалось бы, не имеет с христианством ничего общего.

Заключение

Трилогия игр «Ведьмак» не приукрашивает историю христианства и вместе с тем не подталкивает геймера к язычеству.

Некоторые авторы видят в играх серии критику христианства. Д. Катберт утверждает, что игра, как и книги Сапковского, показывает пальцем на христианскую религию как на виновника всей нетерпимости в Европе: расовой, сексуальной, религиозной: «Неудивительно циничное отношение к религии, особенно если принять во внимание широкое присутствие католической церкви в Польше»³¹. Думаю, автор

³⁰ The making of *The Witcher 3*'s greatest villain [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-10-23-the-making-of-the-witcher-3s-greatest-villain>, (дата обращения: 14.01.2019).

³¹ Cuthbert D. Book Review: *Baptism of Fire*. 25.03.2014 [Электронный ресурс]. Режим доступа:



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| **Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |**

рецензии тут несколько поспешен в своих выводах. Все-таки Сапковский – католик, и многие из команды CD Projekt RED, как они сами признаются, – тоже. Вряд ли создатели игры, несмотря на их критику христианства прошлых веков, заняли циничную позицию по отношению к христианству как таковому.

То, что сценаристы «Ведьмака» показывают в игре аллюзии на преступления католической церкви в эпоху Возрождения, может, наоборот, доказывать, что разработчики игры – люди толерантные. Они никого не хотят никуда вести за руку и не желают повторять заблуждения католичества. Они понимают, что нельзя никого приобщить к религиозной вере насильно, грубо втискивая в человека открытую религиозную пропаганду. Детище польской студии заслуживает похвалы именно за эту ненавязчивость и отсутствие всякой впиливаемой в геймера религиозной идеологии. Из анализа постов в геймерских чатах, блогах и вебсайтах можно заключить, что сообществу геймеров уже надоело, когда им идеологически манипулируют. BioWare, DICE, Ubisoft, Bethesda и еще масса разработчиков пытаются сделать нас с помощью своих игр политкорректными и толерантными, грубо насаждая в играх неолиберальные ценности. Однако целей эти разработчики подчас достигают прямо противоположных: некоторые из их особо идеологизированных игр иногда получают шквальную критику и отторжение игровым сообществом – чего стоит разгром фанатами хотя бы *Mass Effect 3* или *Dragon Age: Inquisition!* В этом контексте религиозно-

идеологический нейтралитет поляков более чем похвален.

Игровая трилогия «Ведьмак» непохожа ни на одну RPG тем, что ее создатели осознанно ушли от дихотомии «безусловное добро – безусловное зло». Здесь все герои, включая Геральта, совершают, как и все несвятые люди в реальной жизни, не *деяния* и не *подвиги*, а просто *поступки* – с определенной долей добра и зла, следующих из этих поступков.

В трилогии «Ведьмак» нет ходульных штампов о борьбе добра со злом. Отсутствие голливудских этических штампов делает «Ведьмака» достойным произведением искусства, к тому же хорошо подходящим для гомилетических христианских целей. Сделай сценаристы игры образ Геральта носителем религиозных идей или вырисуи в игре аллюзию на христианство в виде ходульного голливудского добра (например, разработчики могли бы недальновидно изобразить церковь Вечного Огня в виде сообщества добродетельных праведников) – и провал любых попыток христианской проповеди с помощью игры был бы обеспечен.

Именно непростой моральный выбор игрока, размышления, предчувствия, к чему приведет тот или иной исход – думаю, вот что сближает игровую трилогию «Ведьмак» с христианской этикой. Агностик на словах, Геральт подчас начинает на деле приобретать те или иные черты, если не христианского праведника, то хотя бы простого рядового христианина – конечно, если геймер увидит в предоставленном ему выборе вариантов развития сюжета некоторый неявный этический подтекст. Геральт – образ двоякий: он – человек неверующий, но не безбожник.

<https://www.starburstmagazine.com/reviews/book-review-baptism-of-fire>, (дата обращения 21.12.2018).



Константин Сергеевич ШАРОВ / Konstantin SHAROV

| Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / Meta-Language of PC Game Trilogy *The Witcher*: Agnosticism or a New Type of Postmodern Religious Preaching? |

В метаязыке игр серии «Ведьмак» нет явной религиозной проповеди. Она присутствует латентно и только для тех геймеров, кто действительно готов ее воспринять. Тем не менее, это все же некая проповедь – и проповедь явно христианства, не язычества, не оккультизма, не магических практик и не прочих мировых религий. Но в нарративе игры пласт христианских смыслов глубоко скрыт и становится очевидным далеко не сразу и, возможно, не при первом прохождении игры.

Нужно признать, что вряд ли католические церковные клирики, даже польские, когда-либо оценят по заслугам, одобряют такую проповедь и включают ее в арсенал своих гомилических методов. Однако проповедь есть проповедь, и она будет эффективной, если хотя бы некая часть из игравших в «Ведьмака» задумается о религиозном подтексте, или послевкусии игры. Почему бы религиозной проповеди не приобретать и такие формы в постмодернистском цифровом мире?

