



DOI: 10.22250/2072-8662.2018.2.131-139

Носачев П.Г.

## Игровая оккультура: Западный эзотеризм и приключенческие компьютерные игры

*Публикация подготовлена в ходе проведения исследования «Западный эзотеризм и медиакультура» (№ 18-01-0044) в рамках Программы «Научный фонд Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)» в 2018–2019 гг. и в рамках государственной поддержки ведущих университетов Российской Федерации «5–100»*



**Аннотация.** В статье рассматриваются возможные перспективы междисциплинарных исследований, стоящих на границе изучения культуры и религиоведения. Специфику такой междисциплинарности автор предлагает проиллюстрировать примером проявления сферы западного эзотеризма в приключенческих компьютерных играх 90-х годов. В первой части статьи выявляются основные оккультурные мифологемы, оформившие сюжет игр рассматриваемого периода, для этого методологической рамкой исследования выбрана теория оккультуры К. Партриджа. Игры 90-х оказываются в значительной степени пропитаны отсылками к оккультурной тематике, автор приходит к выводу, что именно оккультура делает сюжет игры коммерчески успешным. Во второй части статьи автор обращается к теории циркуляции культурного продукта, разработанной бирмингемской школой culture studies, чтобы с её помощью понять, как с исследовательской точки зрения можно использовать знание о глубоком оккультурном влиянии на индустрию приключенческих игр. В статье подробно рассматриваются три фазы циркуляции: производство, потребление и идентичность. Автор приходит к выводу, что в своей основе оккультурные сюжеты компьютерных игр полностью вторичны по отношению к кино и литературе, но эта вторичность и обеспечивает им коммерческий успех, определяемый узнаваемостью и оправданием ожиданий игроков. В завершении статьи делается вывод о том, что игры с оккультурным сюжетом формируют идентичность оккультурного бриклера, бриклером является как создатель этой игры, так и её потребитель. Идентичность бриклера, играющего с оккультурными темами, имплицитно присуща самому жанру приключенческих игр.

**Ключевые слова:** западный эзотеризм, религиоведение, культурология, компьютерные игры, Г.Ф. Лавкрафт, К. Партридж, С. Холл

Pavel G. Nosachev

## Game Occulture: Western Esotericism and Adventure Computer Games

*The publication was prepared within the framework of the Academic Fund Program at the National Research University Higher School of Economics (HSE) in 2018–2020 (grant № 18-01-0044) and by the Russian Academic Excellence Project “5–100”*

**Abstract.** The article discusses the possible perspectives of interdisciplinary research, standing on the border of the study of culture and religion. The author proposes to illustrate the specificity of such interdisciplinary character on the example of manifestation of Western esotericism in adventure computer games of the 90s. In the first part of the article main occulture myths are identified with the help of methodological frame of the part is C. Partridge’s theory of occulture. The author comes to the conclusion that the occulture makes the plot of games commercially successful. In the second part of the article the author refers to the theory of circulation of cultural product, developed by the Birmingham school of culture studies, in order to understand how from a research point of view, it is possible to use the knowledge of the deep occult influence on the industry of adventure games. The article discusses in detail the three phases of circulation: production, consumption and identity. The author concludes that occult plots and elements of computer games are secondary in relation to movies and literature, but this secondary character also provides them with the commercial success determined by recognition and justification of expectations of players.

**Key words:** Western esotericism, religious studies, cultural studies, computer games, H.P. Lovecraft, C. Partridge, S. Hall

**Носачев Павел Георгиевич** – кандидат философских наук : доцент школы Культурологии НИУ «Высшая школа экономики»; 101000, г. Москва, ул. Мясницкая, 20; pavel\_nosachev@bk.ru

**Pavel G. Nosachev** – PhD (Philosophy), Assistant Professor at School of Cultural Studies, Higher School of Economics; 20 Myasnitckaya str., Moscow, Russia, 101000; pavel\_nosachev@bk.ru

---

В последние годы религиоведы всё чаще обращаются к изучению различных аспектов рассмотрения взаимосвязей религии и культуры, можно даже говорить о том, что вслед за увлечением социологическими и психологическими методами в религиоведении наступает поворот к использованию методов наук о культуре<sup>1</sup>. Заметное место среди исследований такого рода занимает обращение к изучению медиакультуры, одним из наиболее ярких проявлений которой являются компьютерные игры. Этот несерьёзный на первый взгляд жанр стал полем активных социокультурных исследований в последние два десятилетия, появилось немало исследовательских групп и центров по изучению игр<sup>2</sup>. В последние годы к этому феномену стали обращаться и религиоведы<sup>3</sup>. Но тема изучения религии и религиозности в компьютерных играх сложна и многообразна. Помимо очевидной игры с хорошо известными в западной культуре христианскими идеями и мифами и обращения к образам восточных религий (индуизма, ислама, буддизма) в значительной мере здесь используются образы и мифы, несвязанные с конкретной религиозной традицией, синкретичные по своей природе. Как, например, оценивать большой пласт игр о вампирах или оборотнях, используются ли в них классические мифологические религиозные сюжеты, или это обращение к модифицированным их формам? Куда вписать столь любимое во многих играх использование мифов об Атлантиде и иных потерянных цивилизациях? Какую роль играют истории об НЛО, ставшие почти общим тропом для массы игр? Все эти вопросы заставляют обратиться к сфере исследований западного эзотеризма, активно развивающейся в последние три десятилетия<sup>4</sup>. Действительно, все указанные сюжеты отсылают к особому типу мировосприятия, не связанному напрямую с мировыми религиями. Западный эзотеризм, как генератор синкретической религиозности, стал бесценным кладом для сценаристов и геймдизайнеров с самого зарождения компьютерных игр. Это и неудивительно, его образы яркие, запоминающиеся, они всегда на слуху благодаря широкой популярности в медиа и обеспечивают потребителя неисчерпаемым чувством тайны, ведь сам термин «эзотерика» в массовом сознании ассоциируется с чем-то необъяснимым, этим он выигрывает по сравнению с хорошо известной и в каком-то смысле прискучившей религиозной мифологией. Кроме того, эзотерические мифологемы столь разнообразны, что их комбинирование даёт авторам неиссякаемый источник идей для новых сюжетов. Поэтому имеет прямой смысл на конкретном примере рассмотреть специфику проявления западного эзотеризма в компьютерных играх.

Лучшей и наиболее разработанной рамкой для анализа этих проявлений в массовой культуре является теория К. Парtridge. В своей дилогии «Расколдовывание Запада» Парtridge предложил концепцию «окультуры». Согласно Парtridge, оккультура возникла из оккультизма. Этот термин часто используется и наделяется очень широким смыслом. Для Парtridge оккультизмом называется «...субкультура различных тайных обществ и “просветлённых” учителей, участвующих в дисциплинах, связанных с обретением тайного, спасительного знания (гнозиса и теософии), опыта “просветления”, понимания эзотерического символизма <...> практикой тайных ритуалов и обрядов посвящения и, в особенности, с поиском *prisca theologia*, *philosophia occulta* или *philosophia perennis* – традиции божественного гнозиса, открытого, как считается, через ряд значимых лиц, включающий Моисея, Зороастра, Гермеса Трисмегиста, Платона, Орфея и Сивилл» [Partridge, 2004, 69]. Эта субкультура в XX веке постепенно выходит из подполья и к 60-м годам становится одним из истоков формирования современной массовой культуры. Таким образом возникает оккультура. По Парtridge оккультура «включает различные девиантные идеи и практики: <...> магию (как её понимал А. Кроули), крайне правый религиозно-политический радикальный энвайроментализм и глубинную экологию, ангелов, духов-проводников и сообщения, полученные путём ченнелинга, астральную проекцию, кристаллы, лечение сном, движение человеческого потенциала, духовное

значение древних и мифических цивилизаций, астрологию, целительство, тайны земли, Таро, нумерологию, каббалу, фен-шуй, пророчества (например, Нострадамуса), легенды о короле Артуре, Святой Грааль, друидизм, викканство, язычество, хиромантию, шаманизм, духовность богини, Гея и эко-духовность, альтернативные науки, эзотерическое христианство, НЛО, похищения пришельцами и т.д.» [Partridge, 2004, 70]. Современность проникнута этими темами, они стали неотъемлемой её частью как в частной, так и в общественной сферах. Широкая распространённость оккультурных мифологем привела Партриджа к мысли о том, что оккультура стала обычной для современного общества. Конституирующим элементом оккультуры является бриколер. В теории Партриджа бриколер – это портной, сшивающий ткань лоскутной религиозности из кусочков оккультизма [Partridge, 2004, 71]. В своих трудах Партридж предполагает, что оккультурный бриколаж – один из самых востребованных в современной культуре способов творчества. Если это так, то интересно будет проследить, какую роль он играет в создании компьютерных игр<sup>5</sup>.

Очевидно, что история компьютерных игр – сложное и обширное явление, поэтому для корректности исследования стоит обратиться лишь к краткому периоду истории одного жанра, а именно жанра приключенческих игр<sup>6</sup>. Причин такого обращения несколько. Во-первых, жанр приключенческих игр в чистом виде существовал сравнительно недолго, можно сказать, что пик его развития пришёлся на конец 80-х – первую половину 90-х годов. Во-вторых, приключенческие игры имеют чёткую и последовательную нарративную структуру, во многом совпадающую со структурами романа или кинофильма, каждая из них являет собой законченное произведение, в котором легко можно вычленив составляющие элементы, а, следовательно, легко определить формирующие её сюжет влияния. В-третьих, в отличие от популярных сегодня онлайн игр, где фокус исследования с необходимостью должен смещаться с игровой вселенной на населяющих эту вселенную игроков, приключенческие игры изначально представляли собой замкнутые миры, участие игрока в которых ограничивалось пассивной ролью реципиента, использующего набор инструментов для участия в игре, такая их специфика позволяет ограничить исследование герменевтическими методами.

#### **Жанр приключенческих игр: краткая история**

Теперь стоит сказать несколько слов об истории жанра приключенческих игр. Этот жанр – почти ровесник современных персональных компьютеров, поэтому его история во многом повторяет историю развития РС<sup>7</sup>. Стоит заметить, что по самой специфике игры этого жанра должны были иметь серьёзную связь с оккультурой. Один из рецензентов так охарактеризовал жанр приключенческих игр: «Само слово “приключение” вызывает образы исследования странных и опасных мест, погружения в неизведанные миры, разрушения дьявольских планов архетипических злодеев, разгадывания тайн и получения необычного опыта» [Announcing, 53]. Первые компьютерные игры-головоломки, прототип приключенческих игр, появились в середине 70-х и представляли собой текстовые повествования, в которых играющий с помощью набора команд, вводимых с клавиатуры, мог решать задачи и продвигаться далее по сюжету. Фактически это были книги, для чтения которых нужно было выполнять задания. Именно такой была первая игра 1976 года «Colossal Cave Adventure». Четыре года спустя супругами Вильямс (Кеном и Робертой) была основана компания «Sierra On-Line», ставшая одним из лидеров индустрии жанра. Именно этой компанией была выпущена игра «Mystery House» – первый квест, использовавший графические рисунки. Чуть позже рынок приключенческих игр начинает активно развиваться, возникает ряд конкурирующих компаний (таких как «Infocom», «LucasArts», «Cyberdreams», «Brøderbund», «Legend Entertainment»), выпускающих большое количество игр. В это же время благодаря влиянию настольных ролевых игр в квестах появляются герои-личности, акцент смещается с решения головоломок на психологичность сюжета. Вторая половина 80-х связана с появлением мультимедийных технологий, которые дали квестам набор основных средств выражения (красивую графику, звук), что положило начало новому типу игр.

90-е годы парадоксальным образом совместили в себе сразу несколько аспектов истории квестов. Во-первых, первая половина 90-х является золотым веком

жанра, десятки игр-шедевров были выпущены именно в этот период, сам жанр становится одним из популярнейших в компьютерных играх, компании, специализирующиеся на квестах, выходят в лидеры индустрии. Во-вторых, ближе к середине 90-х квесты выходят на новый технологический уровень, улучшается графика, звук, происходит совмещение кино и квеста, что приводит к маленькой революции в производстве игр. Крупные компании, такие как Sierra, даже обзаводятся своими киностудиями. В-третьих, в индустрию приходят опытные писатели, художники, кинорежиссёры, в сюжетном плане игры начинают соревноваться с романами и фильмами. И, наконец, в-четвёртых, как бы парадоксально это ни звучало, именно 90-е, точнее их вторая половина, становятся временем гибели жанра. Упадок начинается где-то после 1996 года, исследователи и представители индустрии выделяют ряд причин, приведших к кризису жанра, главная из них – чрезмерная дороговизна в производстве. Совершенствование технологий требовало всё больших вложений в производство игр, следовательно, должно было расти и их потребление, но с приключенческим жанром этого не произошло, поскольку квесты, в отличие от их основных конкурентов, шутеров и стратегий, обладали крайне низкой возможностью для переигрывания вновь (т.н. replayability), игрок редко хотел проходить их по второму разу, что вело к падению покупательского спроса. Нахождение средней приключенческой игры игроки тратили обычно около двух недель, в то время как в шутеры можно было играть годами. Кроме того, этот жанр был принципиальным антагонистом стремительно набирающей популярность интернета, в квесты нельзя было играть сразу множеству игроков, что шло в разрез с модой на онлайн технологии. В эти же годы широкую популярность начинает набирать жанр компьютерных ролевых игр, представляющий собой сложную смесь, использующую целый ряд аспектов приключенческой игры, именно он в итоге и вытесняет квесты с рынка. Всё это приводит к закрытию или полной переориентации компаний, занимавшихся производством квестов. Как вспоминал один из ведущих гейм дизайнеров индустрии Рон Гилберт из «LucasArts», ситуация сложилась такая, что если дизайнер только произносил слова «приключенческая игра» на встрече с издателем, то он мог сразу собирать вещи и уходить. Именно поэтому представляется наиболее методологически корректным обратиться к анализу проявлений западного эзотеризма в приключенческих играх 90-х годов. Это период стал акме жанра, сосредоточив в себе все наработки предыдущих лет, дальнейшего развитие жанра не происходило.

### **Игровая оккультура**

Теперь стоит обратиться к основному вопросу нашей статьи: можем ли мы говорить об оккультурных влияниях в формировании жанра приключенческих игр в эти годы? Отметим, что далее под оккультурными влияниями, следуя Партриджу, мы подразумеваем все возможные мифологемы, заимствованные из сферы западного эзотеризма в построении сюжета. Обратимся теперь к общему анализу сюжетных составляющих наиболее показательных игр жанра.

Одна из самых популярных серий игр «Gabriel Knight» строилась вокруг постоянного эксплуатирования оккультурных мифологем, первая часть серии использовала историю ритуальных убийств, связанных с магией Вуду, сюжет второй строился вокруг расследования преступлений, совершённых оборотнями, а в основу третьей легла история с поисками Грааля, совмещённая с темой тайных обществ и вампиров. Стоит заметить, что именно оккультурная составляющая первой игры серии «Gabriel Knight: Sins of the Fathers» обеспечила ей общее признание и популярность. Критики отметили, что эта игра заняла почти свободную до этого нишу компьютерного хоррора. Такая рецепция привела к признанию «Gabriel Knight: Sins of the Fathers» лучшей приключенческой игрой 1994 года по версии сразу двух крупных журналов [Announcing, 53]. Стоит отметить, что сами критики сразу по выходу игры безошибочно увидели в ней оккультурную основу, удачно об этом написал один из авторов «Computer Gaming World», заметив, что «“Gabriel Knight” убедительно бросает игрока в мир сатанизма и человеческих жертвоприношений нездорового и развратного Нового Орлеана» [Ardai, 1994, 36].

Не менее популярная серия «Broken Sword» выстраивалась вокруг истории конкурирующих тайных обществ, восходящих к тамплиерам, поисков Грааля

и ритуальных практик. Именно в «Broken Sword» впервые в компьютерных играх была использована легендарная история с крепостью Аламут и населявшими её ассасинами-гашишинами, столь сильно потом развитая в серии игр «Assassin». Особый акцент в игре был сделан на классическом для западного эзотеризма сюжете тайного культа рыцарей-тамплиеров и на якобы тайно выжившем ордене тамплиеров, действующим по сей день.

Серия игр «Darkseed» представляла собой сложный коктейль оккультурных сюжетов, основу которого составили произведения Г.Ф. Лавкрафта, а визуальное оформление работы художника Х.Р. Гигера, создавшего известные кинематографические образы чужих. Здесь также эксплуатируется идея тайных культов, параллельных вселенных, тёмных ритуалов с человеческими жертвоприношениями, активно используются представления о спиритизме, как средстве контакта с иным миром, образ Бафомета, созданный Элифасом Леви и т.п. Образы вселенной Лавкрафта оказали немалое влияние на создателей компьютерных игр. Так, созданные дизайнером Юбером Шардо игры «Shadow of the comet» и «Prisoner of Ice» являются вариациями на сюжеты Г.Ф. Лавкрафта. В них также эксплуатируется образ параллельных вселенных, существ из иного мира, тайных обществ, тайных культов, жертвоприношений, магии. Сюжет одной из самых успешных игр фирмы Sierra «Phantasmagoria», чьё название уже само по себе отсылает играм с миром духов, строился вокруг истории о вселении духов умерших в живых и ритуалах чёрной магии. Игры вселенной «Zork», созданные компанией «Infocom», проходят в искусственном мире, сотканном из элементов западного эзотеризма, значительную роль в формировании этого мира играют алхимия, астрология, идея музыки сфер и ритуальная магия. Мифологема утерянных цивилизаций (Атлантиды, Лемурии и Шамбалы), обладавших мудростью и технологиями, превышающими достижения современного мира, используется во многих играх жанра, например, в «Indiana Jones and the fate of Atlantis», «The Journeyman project 3», «Ark of time», «Atlantis: The Lost Tales» и многих других. Мифологема об оккультных корнях Третьего Рейха также была очень популярной, для примера укажем лишь на «Prisoner of ice», где весь сюжет строится вокруг желания фашистов установить контакт с существами из другого измерения, и серию игр об Индиане Джонсе, напрямую продолжающими сюжетную линию известных фильмов. Примеров такого рода можно приводить десятки, если не сотни. Разумеется, далеко не все игры жанра использовали оккультурную тематику, так были игры с чисто детективным или юмористическим сюжетом, но, пожалуй, именно оккультурная составляющая была преобладающей. Кроме того, отметим, что даже некоторые игры с формально детективным сюжетом зачастую включали в себя некий мистический элемент. Так, например, известная игра «Last Express» строилась вокруг поиска артефакта, наделённого сверхъестественными свойствами.

### **Приключенческие игры как культурный продукт**

Теперь зададимся вопросом, что в принципе исследователям даёт знание о том, что оккультурные элементы были сюжетообразующими для большинства игр жанра? Для ответа на этот вопрос обратимся к ещё одной социокультурной теории – модели циркуляции культурного продукта, предложенной бирмингемской школой *culture studies*<sup>8</sup>. Долгое время исследователи культуры считали, что важнейшей характеристикой любого культурного объекта являлись условия его возникновения, но группа исследователей из «Открытого университета» во главе со Стюартом Холлом обосновала идею о том, что существование артефакта в культуре – динамичный процесс, описываемый рядом неотъемлемых фаз: репрезентация (как объект представлен в поле культуры), идентичность (как объект конституирует социальную идентичность), производство (как объект возникает), потребление (каковы способы потребления объекта) и регуляция (какие институциональные условия определяют его циркуляцию). Согласно их теории, чтобы понять значение любого культурного объекта, мы должны знать все аспекты его циркуляции. В целях экономии места мы предположим, что две фазы циркуляции (репрезентация и регуляция) у жанра «квест» будут общими со всеми иными жанрами и типами компьютерных игр. Теперь обратимся более детально к анализу трёх других фаз.

Начнём с производства. Итак, как возникали игры с оккультурным сюжетом? Как показывает анализ, сюжетные ходы и приёмы, используемые в играх жанра, были полностью вторичными и восходили напрямую к литературе и фильмам преимущественно жанра *horror*. Так, например, все квесты, использующие образы параллельного мира, исчезнувших рас, инопланетного вторжения или вторжения из иного мира (например, «Darkseed», «Prisoner of ice» или «Shadow of the Comet»), в сюжетном плане восходят к Лавкрафту и шире к литературе жанра «New Weird». Как замечают исследователи, жанр «Weird противопоставляется готической литературе в своём утверждении материальности и историчности <...> существ из другого мира. Они не ревенанты, привидения, вызванные тайными прегрешениями, но чудовища, которые присутствуют в мире вместе с людьми» [Baker, 2015, 482]. Мир этих существ не менее реален, чем мир людей. Одним из самых ярких показателей такой сюжетной зависимости является пресловутый «Некрономикон», ставший столь популярным после Лавкрафта и кочующий из одной игры в другую.

Игры, строящиеся вокруг представлений о демонах, ритуальной магии, духах, одержимости восходят напрямую к художественным фильмам. Так, сюжет «Phantasmagoria» является перелицованным пересказом «Сияния» С. Кубрика, а первая часть «Gabriel Knight» берёт за основу «Сердце ангела» Алана Паркера. Иногда игры ориентируются сразу на несколько прототипов. Так, «Darkseed 2» совмещает в себе целый ряд сюжетных ходов из известного сериала «Твин Пикс» с рядом приёмов из того же «Сердца ангела». Для создания сюжетов одних из самых успешных игр жанра их авторы используют сложный бриколаж из художественных прообразов и исторических исследований, именно так появляются все части «Broken Sword» и последние части «Gabriel Knight». Можно подытожить, что игры жанра квест на стадии своего производства являют собой вторичный по отношению к основной массовой культуре (кино и литературе) продукт.

Проблема вторичности компьютерных игр очень хорошо иллюстрируется на примере третьей части игры «Gabriel Knight». В 1999 году в свет вышла третья часть «Blood of the Sacred, Blood of the Damned», в значительной степени её сюжет был построен на основе известной книги Майкла Бейджента и Генри Линкольна «Священная кровь и священный Грааль» [Бейджент, 2007]. В игре были использованы все основные «находки» этих авторов – история с родословной Христа, сюжет с его потомками, расширительное толкование Грааля и т.п. Критиками и игроками, несмотря на всю популярность предыдущих частей, третья часть была сочтена провалом. Причём главной причиной этого провала стал именно сюжет. Аудитория не приняла разгадку тайны Грааля, предложенную авторами «Священной крови и священного Грааля», сочтя весь сюжет притянутым за уши. Спустя всего четыре года в 2003 году в свет вышел роман Дэна Брауна «Код да Винчи», полностью основанный на той же книге «Священная кровь и священный Грааль» и использовавший всё тот же набор мифологем. Книга, как хорошо известно, имела колоссальный успех. Здесь компьютерная игра впервые опередила литературу в оперировании оккультурной тематикой, но, по-видимому, именно это и подвело игру. С одной стороны, формат приключенческой компьютерной игры, оформленной в плохом 3D, не позволил реализовать находки Бейджента и Линкольна на столь же удачном, как у Брауна, уровне. С другой – в обществе ещё не был создан узнаваемый оккультурный образец, который стал бы определяющим потреблением продукта маркером. Иными словами, потребители компьютерных игр привыкли к вторичности игр и введение в сюжет чего-то смелого, не клишированного, привело к провалу.

Именно этот фактор становится ключевым при рассмотрении второй фазы циркуляции – потребления культурного продукта. Здесь стоит задаться вопросом: почему же вторичные образы, взятые из массовой культуры, пройдя через фильтр компьютерных игр, становятся вновь популярными? Примечательно, что автор трилогии «Gabriel Knight» Джейн Дженсен написала несколько романов [Jensen, 1999; 2003; 2016], но осталась почти неизвестна как писатель, при этом считаясь классиком гейм дизайна. Пожалуй, ответ на этот вопрос достаточно прост, и этот ответ – оккультура. Язык оккультуры был хорошо узнаваем для потребителя, создатели игр специально обращались к нему, поскольку для аудитории он привычен и понятен.

Потребители хотели игр с оккультурным сюжетом, и создатели игр удовлетворили их запросы. Например, все слышали легенду о тамплиерах или историю об оккультизме в Третьем Рейхе, и включение их в игру автоматически придавало сюжету ареол таинственности, а возможность интерактивного взаимодействия делала известный сюжет привлекательнее, ведь формат новых медиа давал играющему возможность самому стать героем романа или кинофильма, а значит, и самому разгадать ту или иную таинственную, наделённую оккультурным смыслом загадку.

Всё это позволяет нам перейти к третьей фазе циркуляции культурного продукта – идентичности. Что мы можем сказать об идентичностях, формируемых квестами оккультурного содержания? Представляется, что только одно: они формируют идентичность оккультурного бриклера. Как мы уже отмечали вначале, оккультурным бриклером является человек, который создаёт своё мировоззрение из мифологем, тем и сюжетов западного эзотеризма. Бриклер может быть адептом того или иного учения, но чаще не принадлежит ни к какому из них, главной его чертой является то, что своё творческое видение он ставит на первое место. Очевидно, что бриклерами были создатели игр. Такими же бриклерами были и потребители игр, ведь они покупали игры во многом из-за того, что в них присутствовал коктейль из различных оккультурных сюжетов (оборотни, вуду, чёрная магия, алхимия, параллельные миры). Идентичность бриклера, играющего с оккультурными темами, на наш взгляд, стала имплицитно присуща самому жанру приключенческих игр.

Таким образом, если в рамках появления нового медиума компьютерных игр оккультурные темы сыграли столь заметную роль, то мы действительно можем сделать вывод о том, что слоган Партриджа вполне оправдан. Оккультура стала материалом для построения мировоззрения как для творцов, так и для потребителей компьютерных игр 90-х годов. Пример игр приключенческого жанра лишь отражает общий тренд развития индустрии, даже беглый обзор сюжетов самых известных игр в жанрах RPG (шутер и стратегия) показывает, что там эта же тематика представлена в ничуть не меньшей степени. Всё это заставляет нас предположить, что инструментарий религиоведческого исследования играет значительную роль в понимании специфики самых авангардных форм современной массовой культуры. Лишь исследователь религии способен адекватно изучить и оценить феномен оккультуры, выделить его проявления в современной медиакультуре и понять, о каких процессах трансформации религиозного и секулярного нам это говорит. Правда, при этом исследователь религии обязан хорошо ориентироваться в методах и специфике современных социокультурных теорий, и очевидно, что именно за такой междисциплинарностью будущее.

### Библиографический список

1. Бейджент, М., Ли, Р., Линкольн, Г. Святая Кровь и Святой Грааль / М. Бейджент, Р. Ли, Г. Линкольн. – М.: Эксмо, 2007. – 496 с.
2. Носачев, П.Г. «Отречённое знание»: изучение маргинальной религиозности в XX и начале XXI века: историко-аналитическое исследование / П.Г. Носачев. – М.: Издательство Православного Свято-Тихоновского гуманитарного Университета, 2015. – 335 с.
3. Announcing the New Premier Awards // Computer Gaming World. – June 1994. – P. 51–58.
4. Ardaï, C. Voices in the Knight: Sierra's "Gabriel Knight" on CD ROM / C. Ardaï // Computer Gaming World. – March 1994. – P. 32–36.
5. Baker, B. "The Occult and Science Fiction/Fantasy" in The Occult world / B. Baker / Ed. C. Partridge. – NY: Routledge. – 2015. – P. 478–491.
6. Detweiler, C. Halos and Avatars: Playing Video Games with God / C. Detweiler. – Louisville: Westminster John Knox Press, 2010. – 720 p.
7. Du Gay, P., Hall, S. The Story of the Sony Walkman / P. Du Gay, S. Halls. – London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage, 1997. – 160 p.
8. Jensen, J. Dante's Equation / J. Jensen. – NY: Del Rey, 2003. – 496 p.
9. Jensen, J. Kingdom Come – An Elizabeth Harris Novel / J. Jensen. – NY: Berkley, 2016. – 304 p.
10. Jensen, J. Millennium Rising / J. Jensen. – NY: Del Rey, 1999. – 448 p.
11. Lelwica, M.M. Shameful Bodies: Religion and the Culture of Physical Improvement / M.M. Lelwica. – London: Bloomsbury, 2017. – 288 p.

12. *Lived Religion and the Politics of (In)tolerance* / Eds. R.R. Genzevoort, S. Srema. – Cham: Palgrave Macmillan, 2017. – 15 p.
13. Partridge, C. *The Re-Enchantment of the West: Vol. 1: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture, and Occultur* / C. Partridge. – London: T&T Clark, 2004.
14. *Religion in Museums: Global and Multidisciplinary Perspectives* / Eds. G. Buggeln, C. Paine, S.B. Plate. – London: Bloomsbury, 2017. – 296 p.
15. Salter, A. *What Is Your Quest?: From Adventure Games to Interactive Books* / A. Salter. – Iowa City: University of Iowa Press, 2014. – 202 p.
16. Schut, K. *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games* / K. Schut. – Grand Rapids: Brazos Press, 2013. – 224 p.
17. *The Bloomsbury Reader in Religion, Sexuality, and Gender* / Eds. D.L. Boisvert, C. Daniel-Hughes. – London: Bloomsbury, 2017. – 288 p.
18. Wagner, R. *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality* / R. Wagner. – NY: Routledge, 2011. – 266 p.

Текст поступил в редакцию 13.02.2018.

<sup>1</sup> Примеров тому немало, здесь отметим лишь популярность исследований lived religion [Lived Religion, 2017], появление гендерной проблематики в изучении религии [The Bloomsbury Reader in Religion, Sexuality, and Gender, 2017], внимание к культуре телесности [Lelwica, 2017], рассмотренные феномена музеефикации религии [Religion in Museums, 2017].

<sup>2</sup> Об истории и актуальных методах исследований компьютерных игр см. 1 номер журнала «Логос» за 2015 год.

<sup>3</sup> Среди основных работ по теме можно назвать: [Detweiler, 2010; Wagner, 2011; Schut, 2013].

<sup>4</sup> Подробнее об этой сфере см.: [Носачев, 2015].

<sup>5</sup> В своей дилогии Партридж лишь намечает подход к анализу игр, ограничиваясь исследованием кино, музыки, субкультурных течений. Вот что Партридж пишет о возможном исследовании оккультуры в играх: «...многое могло бы быть сделано с жанром видеоигр, который, изобилуя оккультурным багажом, помещает призрачные силы, взыскуемые оккультистами, практически в руки игрока. Индивид входит в оккультурную матрицу и приобретает оккультуральноподобные знания и навыки для того, чтобы манипулировать сверхъестественными силами» [Partridge, 2004, 183].

<sup>6</sup> В русском языке с лёгкой руки журнала Game.exe игры этого жанра стали именовать квестами, в то время как в английской и общемировой практике за ним закрепилось название «приключенческие игры» (adventure games), далее в статье оба эти названия будут выступать как синонимы.

<sup>7</sup> Об истории жанра подробнее см.: [Salter, 2014].

<sup>8</sup> Подробнее об этой теории и возможностях её практического применения см.: [Du Gay, 1997].

## References

1. Lincoln H., Baigent M., Leigh R. *The Holy Blood and the Holy Grail*. London: Arrow Books, 2006 (Russ. ed.: Baigent M., Leigh R., Lincoln G. *Svyataya Krov' i Svyatoi Graal'*. Moscow: Eksmo, 2007, 496 p.).
2. Nosachev P. «Otrechennoe znanie»: izuchenie marginal'noj religioznosti v XX i nachale XXI veka: istoriko-analiticheskoe issledovanie [“Rejected Knowledge”: The Study of Marginal Religiosity in the 20th and early 21st Centuries]. Moscow: St. Tikhon's Orthodox University, 2015, 335 p. (in Russian).
3. *Computer Gaming World*. June 1994, pp. 51–58 (in English).
4. Ardai C. *Computer Gaming World*. March 1994, pp. 32–36 (in English).
5. Baker B. *The Occult world*. Ed. C. Partridge. NY: Routledge, 2015, pp. 478–491 (in English).
6. Detweiler C. *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Louisville: Westminster John Knox Press, 2010, 720 p. (in English).
7. Du Gay P., Hall S. *The Story of the Sony Walkman*. London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage, 1997, 160 p. (in English).
8. Jensen J. *Dante's Equation*. NY: Del Rey, 2003, 496 p. (in English).
9. Jensen J. *Kingdom Come – An Elizabeth Harris Novel*. NY: Berkley, 2016, 304 p. (in English).
10. Jensen J. *Millennium Rising*. NY: Del Rey, 1999, 448 p. (in English).
11. Lelwica M.M. *Shameful Bodies: Religion and the Culture of Physical Improvement*. London: Bloomsbury, 2017, 288 p. (in English).
12. *Lived Religion and the Politics of (In)tolerance*. Eds. R.R. Genzevoort, S. Srema. Cham: Palgrave Macmillan, 2017, 15 p. (in English).
13. Partridge C. *The Re-Enchantment of the West: Vol. 1: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture, and Occulture*. London: T&T Clark, 2004 (in English).
14. *Religion in Museums: Global and Multidisciplinary Perspectives*. Eds. G. Buggeln, C. Paine, S.B. Plate. London: Bloomsbury, 2017, 296 p. (in English).
15. Salter A. *What Is Your Quest?: From Adventure Games to Interactive Books*. Iowa City: University of Iowa Press, 2014, 202 p. (in English).

16. Schut K. *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*. Grand Rapids: Brazos Press, 2013, 224 p. (in English).
17. *The Bloomsbury Reader in Religion, Sexuality, and Gender*. Eds. D.L. Boisvert, C. Daniel-Hughes. London: Bloomsbury, 2017, 288 p. (in English).
18. Wagner R. *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. NY: Routledge, 2011, 266 p. (in English).