

Вестник Северного (Арктического) федерального университета.
Серия «Гуманитарные и социальные науки». 2026. Т. 26, № 4. С. 127–139.
Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta.
Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki, 2026, vol. 26, no. 4, pp. 127–139.



Научная статья
УДК [2+7.01:79](045)
DOI: 10.37482/2687-1505-V530

Интеграция религии в виртуально-игровое пространство: аспект стимулирования и стереотипизации

Николай Иванович Петев

Владимирского государственного университета имени Александра Григорьевича
и Николая Григорьевича Столетовых, Владимир, Россия,
cyanideemo@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-8711-4400>

Аннотация. Данная работа посвящена анализу аспекта интеграции религиозных систем и отдельных их элементов в видеоигровое пространство. Такое внедрение в архитектуру игры представляет собой достаточно сложный и специфический процесс, требующий интенсивной адаптации внедряемого. Инструментальный характер религиозных систем, формирующийся в рамках их редуцирования, является важнейшим фактором развертывания видеоигры. При анализе специфики интеграции религии были обнаружены и проанализированы дополнительные особенности видеоигры: навязчивость, гротеск, заикленность, стереотипность, новизна и безопасность. Религиозные системы и компоненты представляют собой стимулирующий фактор реализации вышеуказанных феноменов. Несмотря на то, что религия в парадигме видеоигры может иметь лишь деформированную форму (вплоть до радикальной маргинализации), она способствует актуализации игрового процесса. Цель работы – анализ соотношения особенностей реализации видеоигры и интегрируемого компонента, т. е. религии. Основная задача – выявить мотивирующий аспект интегрирования религиозных систем, а также провести анализ особенностей и последствий этого процесса. Для выполнения поставленных цели и задач были применены метод анализа и синтеза, диалектический метод, метод деконструкции, а также религиоведческий, культурологический и психологический подходы. В результате исследования автор приходит к следующим выводам: 1) выявлен чисто инструментально-функциональный характер религии в видеоигре; 2) установлены аспекты навязчивости и заикленности видеоигры, которые стимулируются интеграцией в нее религиозных систем; 3) показано, что гротеск, в частности связанный с религиозными компонентами, служит инструментом фальсификации и демаркации; 4) установлено, что стереотипизация является неотъемлемым условием внедрения религии в игровой процесс; 5) определен и проанализирован момент безопасности новизны, сопутствующий внедрению религии, который предполагает актуализацию и стабилизацию игрового процесса. Играющий в действительности сталкивается не с религией как таковой в рамках игрового пространства, но лишь с бессодержательной схемой, имеющей гетерономный характер. Ее цель – актуализация и развертывание видеоигры.

Петев Н.И.

Интеграция религии в виртуально-игровое пространство: аспект стимулирования и стереотипизации

Ключевые слова: видеоигра, религия, гротеск, стереотип, заикленность, безопасность, геймплей, навязчивость

Для цитирования: Петев Н.И. Интеграция религии в виртуально-игровое пространство: аспект стимулирования и стереотипизации // Вестн. Сев. (Арктич.) федер. ун-та. Сер.: Гуманит. и соц. науки. 2026. Т. 26, № 4. С. 127–139. <https://doi.org/10.37482/2687-1505-V530>

Original article

Integration of Religion into Virtual Game Space: The Aspect of Stimulation and Stereotypisation

Nikolay I. Petev

Vladimir State University named after Alexander and Nikolay Stoletovs, Vladimir, Russia,
cyanideemo@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-8711-4400>

Abstract. The present study is dedicated to examining the integration of religious systems and their constituent elements into the video game space. Such an implementation into the architecture of the game is a rather complex and specific process that requires intensive adaptation of what is being implemented. The instrumental nature of religious systems, which is formed as part of their reduction, is the most important factor in the development of a video game. When analysing the specifics of religious integration, additional features of the video game were identified and analysed: intrusiveness, grotesqueness, cyclicity, stereotyping, novelty and safety. Religious systems and their components are a stimulating factor in the realisation of the above phenomena. Despite the fact that religion in the video game paradigm can only have a deformed form (up to radical marginalisation), it contributes to the actualisation of the gameplay. The aim of this paper is to analyse the relationship between the features of the implementation of a video game and an integrated component, i.e. religion. The main objective is to identify the motivating aspect of the integration of religious systems, as well as to analyse the features and consequences of the latter. To achieve this aim and objective, a set of methods was applied: the method of analysis and synthesis, the dialectical method, the method of deconstruction, as well as religious, cultural and psychological approaches. Based on the findings of the study, the author draws the following conclusions: 1. the purely instrumental and functional nature of religion in a video game has been revealed; 2. the aspects of intrusiveness and cyclicity of a video game have been established, which are stimulated by the integration of religious systems into it; 3. grotesque, in particular, associated with religious components, has been demonstrated to be a tool of falsification and demarcation; 4. stereotyping has been established to be an essential condition for integration of religion into the gameplay; 5. the aspect of safety of novelty accompanying integration of religion, which involves the actualisation and stabilisation of the gameplay, has been identified and analysed. The player does not actually face religion as such within the framework of the game space, but only a heteronomous contentless scheme. Its purpose is to actualise and develop a video game.

Keywords: video game, religion, grotesque, stereotype, cyclicity, safety, gameplay, intrusiveness

For citation: Petev N.I. Integration of Religion into Virtual Game Space: The Aspect of Stimulation and Stereotypisation. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2026, vol. 26, no. 4, pp. 127–139. <https://doi.org/10.37482/2687-1505-V530>

Введение

Сфера развлечений и потребления в настоящее время распространяет свое влияние на все виды человеческой деятельности. Вместе с тем она адаптирует и трансформирует под свою структуру и специфику области, которые традиционно не только не были ей доступны, но и в определенной степени индифферентны. Ярким примером является сфера религии. Некоторые исследователи считают, что синтез медиа, в частности видеоигры и религии, позволяет сохранить артефактное происхождение традиций как культурного наследия [1]. Другие полагают, что религия интегрируется в игровой процесс как система правил, т. е. наделяют ее статусом «процедурная религия» [2]. Более того, изучение цифровой религии в настоящее время превратилось в уникальную и автономную область [3]. Кроме того, стоит указать, что религиозные системы в видеоиграх влияют на духовную сферу играющего [4]. Вместе с тем образ религии в видеоигре формирует различные позиции/отношение к традиционным нецифровым или неигровым формам религии: отвержение, опровержение, стимуляция споров и формирование связи с мировоззрениями, представленными в играх [5].

Несомненной является связь между искусством и религией. Последняя эксплуатирует первое для своей актуализации, используя специфику и влияние эстетической сферы¹, но эта процедура всегда была связана с риском потерять сакральное содержание. На подобную опасность и противоречивость синтеза данных феноменов указывал еще М. Вебер [6, с. 23–24]. Видеоигровая индустрия включает в свою продукцию как религию в целом,

так и ее отдельные компоненты. Ключевыми в процессе интеграции являются метаморфозы, которые претерпевает религиозная система или отдельные ее элементы, и роль данного включения для видеоигры.

В качестве наглядных примеров для настоящей работы были выбраны видеоигры *Dead Space 2* (2011) и *3* (2013) (разработка Visceral Games, выпуск Electronic Arts, США); *Frostpunk* (2018) (11 bit studios, Польша); *Resident Evil: Village* (2021) (Capcom, Япония). В серии видеоигр *Dead Space* религия представлена «Церковью Юнитологии». Ее учение проповедует поклонение Обелискам, т. е. артефактам внеземного происхождения. Они представляют собой материальное воплощение идеологии организации, а именно метафизический и онто-экзистенциальный призыв «сделать всех едиными». Однако данный процесс предполагает превращение всего живого в биомассу и формирование из нее некроморфов. Религия в игре *Frostpunk* реализована в виде так называемого Пути Веры (альтернативой служит «Путь Закона»), который может выбрать играющий в «Книге Законов». Она представляет собой набор правил и норм и является частью игровой механики. «Путь Веры» определяет геймплей, в частности благодаря нему требуется меньше людей для обслуживания основных зданий, заменяются некоторые базовые строения (например, лазарет и паровой центр), а также этот путь имеет иную пропорцию влияния на характеристики «эффективность»/«надежда». Прототипом данного компонента видеоигры является средневековая католическая церковь. В игре *Resident Evil: Village* религия представлена «Культом Матери Миранды». После за-

¹Хотя стоит установить демаркацию между религиозным искусством и особыми религиозными практиками, которые связаны с эстетической деятельностью (например, иконописью). Для последней доминантным остается сакральный, т. е. нуминозный момент. Религиозное искусство, в свою очередь, использует религию для обновления мотивов и содержания, исключая собственно момент нуминозного (сакрального). Иными словами, эстетическое находится на первом месте, именно искусство определяет, что из внешнего (религия, политика и т. п.) может быть включено в продукт искусства или стать компонентом самого искусства, а что нет. Несомненно, что в продукт той или иной сферы искусства может быть заложен религиозный смысл/нарратив, однако он должен протерпеть процедуру цензуры – эстетизацию.

ражения мегамицелием она вернулась к себе в деревню и создала собственный культ: изображение на иконах, алтарь в церкви, молитва и т. д. Вместе с тем основным мотивом всех последующих действий были эксперименты над жителями деревни и воскрешение умершей дочери Евы.

Во всех указанных играх интеграция религиозных мотивов/элементов происходит двумя основными способами, однако в каждой из них этот процесс имеет свою специфику. Первый способ – пассивное сюжетное внедрение. В данном случае религиозный аспект имеет значение только для нарратива, но не влияет на геймплей. Нарратив используется для восстановления последовательности событий [7, с. 63–64], которые являются частью игрового процесса. Повествование вводится с целью актуализации развертывания геймплея. Иначе говоря, религия становится чем-то внешним, с чем игрок непосредственно не взаимодействует. Второй способ – интеграция религиозного компонента не только в нарратив, но и в геймплей. В данном случае изменения непосредственно затрагивают механизмы действия и взаимодействия игрока в игровом процессе. В любом случае религиозная система или отдельные ее элементы имеют добавочный (функциональный) характер для развертывания игрового процесса.

Итак, геймификация – это внедрение игровых элементов в неигровую сферу. Примеры можно найти в области военного дела или образования (военное дело: симуляторы военной техники, тактические симуляторы и т. д.; образование: обучающие симуляторы, например симуляторы для подготовки работников электростанций). Вместе с тем существует критика широкой и масштабной геймификации [8]². Не менее сложный вопрос – легитимность и функциональность включения неигровых компонентов, в т. ч. религии, в парадигму внутриигрового пространства.

Религия инструментальная

Некоторые исследователи отмечают, что видеоигры формируют новые представления о межрелигиозных взаимодействиях и взаимоотношениях [10]. Другие предполагают, что видеоигры являются аналогом архаичных методов достижения духовного экстаза [11]. Третьи считают, что они создают положительные тенденции для религиозного образования и формирования религиозных сообществ [12]. Таким образом, синтез религиозных систем и видеоигры имеет прикладной характер.

Вместе с тем существует точка зрения, что за последние годы ни одна научная работа не смогла продемонстрировать нерелигиозную значимость цифровых игр как практик и как культурных артефактов [13, с. 233]. Однако подобное заявление представляет собой презентацию некорректной оценки феномена видеоигры как игры. Вышеуказанное влияние на игроков и возможность применения в иных сферах (например, дизайн или образование) указывает на два важных момента. Во-первых, такое положение вещей подчеркивает эффективность именно игры в прикладной области. Во-вторых, интенсивное влияние обосновывается природой видеоигры как формы медиа. В такой интерпретации значимости видеоигр прослеживается искусственная и спекулятивная установка: игра должна быть опосредована религией, иначе без данной процедуры она невозможна. Подобная «подтасовка» предполагает скрадывание фактичности/тотальности самой видеоигры и нейтрализацию ее фиктивности, что не просто указывает на контаминацию «отношения к религии в игре» и «отношения к самой игре как игре» исследователя [14, с. 95], но и подчеркивает момент неправомочной и излишней религиозизации. Она предполагает транспозицию нерелигиозного феномена в сферу религиозного, подменяя и редуцируя внутреннее содержание и специфику.

²Стоит указать, что при всей критике данного процесса сам Я. Богост создает некую игровую этику повседневной жизни [9].

Вместе с тем все приведенные примеры не указывают, собственно, на взаимоотношения религиозных систем и видеоигры. Каждая из упомянутых выше видеоигр наделяет религию определенной функцией и внутренним содержанием в рамках развертывания геймплея:

1. Регулирующая религия, имеющая телеологический примат. Ярким примером является видеоигра Frostpunk. Игрок имеет возможность выбрать одну из двух парадигм развития: «Вера» или «Закон». Это влияет не только на те нормы и правила, которые он может использовать в парадигме игрового процесса, но также и на специфику геймплея.

2. Перспективно-апокалиптическая³ религия. Ее основная функция – презентация эсхатологических метаморфоз, в частности слияния многого воедино. Этот процесс схож с такой формой трансформации, как идентификация с группой. Он предполагает регрессивную идентификацию с более низкой и примитивной структурой сознания с сопутствующим повышением ощущения жизни [16, с. 266]. Осуществление вышеуказанного сценария возможно в будущем, т. е. имеет перспективный характер. Религиозный концепт подчеркивает эсхатологический и сотериологический аспекты и связан с топилом перехода. Примером такой интеграции религии служат вторая и третья части Dead Space. В них религия не влияет на геймплей, а лишь является второстепенным аспектом нарратива. Стоит указать, что в самой видеоигре слияние плоти всех живых существ, порождающее нечто совершенно новое, – аллюзия концепции единства / возвращения к Богу. Хотя, несомненно, фокус на материальном преображении отсылает к алхимической концепции Древнего Китая (плавильная печь Космоса [17, с. 14–16]).

3. Ретроспективно-поддерживающая религия. Ее основное назначение – подчеркнуть изоляцию и герметизм. Она олицетворяет замкнутое пространство, которое отлично от того, что находится за его границами. Это пространство определенной религии, а точнее религиозного мировоззрения, которое полностью поглощает все остальные аспекты человеческой жизни. Пример такой религиозной системы можно найти в игре Resident Evil: Village. Но в данном случае религиозный компонент не имеет никакого влияния на геймплей и в сюжетном повествовании играет лишь фоновую роль.

Каждая из вышеуказанных религиозных систем имела свой реальный прототип. В первом случае использовалась редуцированная модель христианства, в частности католицизма. Во втором оригиналом является общий концепт новых религиозных движений⁴, при этом в радикальной и милитаризированной форме. В третьем случае можно указать на имитацию репрезентации «живой религии». Аналогично мифу [18, с. 12] она формирует модели поведения, отношения и картину мира. Особенность этой религиозной системы состоит в том, что она «росла» и развивалась сама в себе, не испытывая влияния внешних факторов, что является естественным условием сохранения нередуцированного содержания религиозной теории и практики. Хотя религиозные культы Resident Evil: Village (культ Матери Миранды или культ Чернобога) и имеют основы в самих себе, тем не менее явно прослеживается заимствование из православной традиции (Румынская православная церковь). Все многообразие репрезентации религий в видеоигровой индустрии не ограничивается данными тремя типами⁵.

³Апокалиптическая тематика в видеоиграх предполагает раскрытие событий постапокалиптического характера. Постапокалиптическая фантастика указывает на воображение/представление мира, который находится за пределами как современных институтов, так и верований [15, с. 392].

⁴«Церковь Юнитологии» имеет общие черты с «Церковью Саентологии» («Всемирный Институт Саентологических Предприятий» и «Церковью Духовной Технологии» («Библиотека Л. Рона Хаббарда»), входящими в перечень иностранных и международных неправительственных организаций, деятельность которых признана нежелательной на территории Российской Федерации от 01.10.2021.

⁵Подобная классификация не является исчерпывающей, но этих трех типов достаточно, чтобы сделать выводы о телеологии и этиологии интегрирования религии в видеоигры.

Так, например, вселенная Warhammer 40.000, в т. ч. игровая, представляет собой столкновение средневекового христианства с политеизмом/ересью в плоскости футуризма и фэнтези, а видеоигра «Hellblade: Senua's Sacrifice» – синтез религии (мифологии древних германцев) и психической патологии. Подобные синтезы и редукционные тенденции носят инструментальный характер, в частности дополнительной эстетизации. Главное назначение – актуализация игрового процесса и усиление заинтересованности играющего, но не действительная презентация религии как таковой. Отсутствие действительной презентации стимулирует фривольность позиционирования образа религиозных систем в пространстве видеоигры. Таким образом, религиозные системы или отдельные их компоненты не обладают автономным и фундирующим характером. Сама игра устанавливает для религии прибавочный примат, который отражается в ее чисто инструментальной телеологии и этиологии.

Навязчивость, гротеск и заикленность в видеоигре

Зигмунд Фрейд отмечал, что религия/религиозные идеи аналогичны неврозу навязчивости [19, с. 11–12, 49, 144]. Кроме того, мифологию и богов часто связывают с психопатологией [20, с. 59–60]. Тематика нестабильного психического и эмоционального состояния протагониста является достаточно распространенной в определенных жанрах видеоигр (например, survival horror, action-adventure, role-playing game). В частности, стоит отметить такие продукты видеоигровой индустрии, как Dead Space 2 (2011) и 3 (2013), Hellblade: Senua's Sacrifice (2017), Cronos: The New Dawn (2025) и т. п. Религиозное, а точнее его интерпретация, не обязательно наличествует непосредственно,

но способно приобретать псевдо- и квазирелигиозные формы. Обязательный компонент – присутствие аллюзии на некое «высшее» и «божественное» в форме как конкретно-персонифицированного, так и абстрактной идеи (всеобщего сознания, виртуального объединения и т. п.). Интересно, что в парадигме психопатологии существует концепция, что боги появляются благодаря страданиям человека [20, с. 61]. Определенные отклонения формируются и реализуются вследствие разыгрывания мифологического сюжета (фантазии), а также ввиду более слабой позиции индивидуальности. Подобная концепция имеет место и в парадигме видеоигрового пространства. Столкновение протагониста с вышеуказанной аллюзией связано с болезненным опытом, страданиями, страхом, безумием и т. п. Их взаимоотношение и диалог – разворачивание внутреннего агонально-патологического состояния, при этом в форме как иллюзии, так и бредовой идеи⁶. В данном случае стоит указать на два важных момента.

Первый заключается в том, что некоторая навязчивая идея протагониста не является пустой фикцией. В ней всегда наличествует зерно/частичка истинности, хотя и в искаженной форме [19, с. 136]. Дело в том, что подобная «иллюзия протагониста» не имеет тотальной изолированности, т. е. для нее закрыты казуальность и заикленность на самой себе как некий совершенно отчужденный элемент. Она предполагает стимулирование игрового процесса, а потому вплетена в нарратив и/или геймплей, и/или дизайн. Такая «иллюзия» имеет форму гротеска. Несомненно, что последний ведет к разрыву связей с реальностью и заменяет их на синтез, зачастую абсурдный, различных свойств, качеств, вещей (объектов) и событий. Вместе

⁶З. Фрейд разделял иллюзию и бредовую идею [19, с. 37]. Иллюзия предполагает интеграцию в реальность и релевантность ей в определенной степени, тогда как для бредовой идеи, наоборот, характерна тотальная изолированность.

⁷Несомненно, вышеуказанное не говорит о том, что сам играющий не относится серьезно к игре. Однако, когда игровой процесс переходит в область вне-игрового опыта (в такие профессии, как спорт), уже невозможно говорить о игре как игре.

с тем гротеск подчеркивает фиктивность не только игрового пространства, в котором разворачивается действие протагониста (игрока), но и самого игрового процесса, придавая ему форму игры как игры. Гротеск – инструмент фальсификации (устанавливает фикцию) и демаркации (разделяет пространства игрового и реального), обеспечивающий развертывание видеоигры. Он, будучи «прививкой» от реальности, формирует алиби для видеоигры, т. к. присутствие серьезности является фактором задержки или даже стагнации реализации игры⁷. Интеграция религиозной системы или отдельных компонентов в подобной ситуации имеет стимулирующий характер, инициирующий эскалацию интереса и вовлечения играющего. Включаемая интерпретация религии основана на стереотипном и тенденциозном отношении: чем сильнее искажение (гротеск) внедренного образа, тем интенсивнее последний способствует развертыванию продуктов видеоигровой индустрии.

Религиозный фундаментализм – один из самых популярных стереотипов культурной индустрии. Вместе с тем П. Буайе отмечал, что фундаментализм не является религией в крайнем проявлении, а представляет собой реакцию на современные условия и, в частности, отклонение от уклада и норм определенной группы ее последователей [21, с. 394–396]. Но в парадигме видеоигры подобное объяснение чрезмерно рационально. Именно перегруженность и абсурдность, направленные на чувственно-эмоциональную сферу, позволяют создать притягательный (благодаря своей фиктивности) образ гиперболизированной религии. Карикатурность является аспектом не-узнавания конкретной религии, а также указывает на отсутствие референции.

Второй важный момент заключается в определенной заикленности. З. Фрейд указывал, что любые виды действия могут стать навязчивыми, если они скрашиваются добавлениями и делаются ритмичными благодаря паузам и повторениям [19, с. 4]. Протагонист видеоигры не только заковывается в подобное повторение.

Его также постоянно преследуют такие довлеющие факторы, как вина, искушение, тревога, ожидание надвигающегося и т. п. Вместе с тем сам геймплей как ограниченный набор возможностей/действий создает для главного героя некий аналог страховочного поведения или защитных мер, в ином случае игровой процесс будет прерван. Следовательно, протагонист помещается в пространство, в котором требуется постоянное повторение одних и тех же действий (в разной степени активных и пассивных, и таким образом соблюдается некая видимость разрыва между внутриигровыми действиями), что формально является требованием для преодоления трудностей собственно героя, а фактически – воспроизводит игру как таковую, не давая ей «свернуться». Вместе с тем сам играющий погружается в аналогичный замкнутый круг повторяющихся действий. Подобное цикличное движение есть наследство, доставшееся от игры как таковой. Ограничение механики (правил) порождает определенный комплекс возможностей, хотя видеоигра стремится, насколько это позволяют технические возможности, преодолеть данные границы. Вместе с тем факт повторяемости действий связан с вышеуказанным моментом: он интерпретирует и выявляет феномен навязчивой идеи с вытекающими последствиями, в частности воспроизводимость установки фиктивности, как и стимуляция действий играющего, подчеркивает «здоровье» и функциональность общей системы, т. е. самой видеоигры.

Стоит отметить, что игровой процесс в парадигме своей заикленности имеет сходство и с церемониалом (ритуалом). Последний связывают с аспектом навязчивости (например, З. Фрейд и П. Буайе). Обнаруживается непосредственная связь между игровым процессом, ритуальным действием (обрядом) и навязчивым действием. Периодическое повторение и строгая регламентация действий присутствуют во всех этих феноменах. Подобно тому, как для исполнения ритуала/обряда необходимы определенное место (пространство), правила (алгоритм) и сценарий, так и игровой процесс

не свободен от этих требований. Существует указание на то, что осознание смысла ритуала не имеет значения, главными критериями его эффективности являются легитимность исполняющего и воспроизведение по правилам [22, с. 186]. Подобное отсутствие связи смысла (результата) и действия подчеркивает П. Бауэ [21, с. 313–314]. Мыслитель указывает на коммуникативные и социальные основы инициализации ритуальных действий и поведения. В данном случае стоит внести следующее замечание: несмотря на то, что играющий не имеет абсолютного представления о механике и функциональности видеоигры, тем не менее существует четкое представление о действии и его последствиях. Как минимум подобное справедливо в рамках развития нарратива, как максимум (и это определяющее) – для реализации самой игры. Интересно, что существует точка зрения, что культ лишь служит прививкой к игре, а ритуал (священнодействие) по форме и содержанию представляет собой последнее (игру) [23, с. 45–46]⁸. Иными словами, изначальным фактом является игра, тогда как ритуальное действие лишь производное.

Совершенно противоположное мнение высказывал Р. Кайуа, подчеркивая особое значение фиктивно-развлекательного характера игрового процесса [24, с. 44]. Последнему отказывается в особом сакраментальном функционале. В этом прослеживается достаточно четкое различие ритуала и игры, в т. ч. в продуктах видеоигровой индустрии. Вместе с тем в обоих феноменах присутствуют навязчивые действия. Но в видеоигре смысл постоянного повторения не превентивные/защитные меры от негативного фактора и нечистоты и не ком-

муникативный и социальный аспект, а формирование удовольствия, заинтересованности и удовлетворения. Хотя стоит подчеркнуть, реализация последнего остается проблематичным вопросом. Наличествующая в видеоигре заикленность ограниченного количества действий/возможностей представляет собой схему игрового процесса, т. е. геймплея. Именно повторяемость/цикличность лежит в основе геймплея, а не игровая механика, как может показаться на первый взгляд. Дело в том, что механика (правила) является абстрактной формальностью и полностью не известна играющему. Она не включает в себя собственно игровой опыт, необходимый для реализации геймплея. Именно поэтому голая механика (правила) не рассказывает об игре как игре.

Модернизация видеоигры: стереотипность и безопасность

Можно выделить следующую причину интеграции феномена религии в видеоигровое пространство – актуализация и модернизация сюжета, геймплея и дизайна видеоигры. Разработчики часто обращаются к «неожиданным» решениям, чтобы избежать стереотипных способов реализации⁹. Включение религиозных систем (в частности, искусственно созданных) или их отдельных элементов носит характер «нововведения». Но в данном случае можно говорить о некоем суррогате или псевдоновизне. Стоит подчеркнуть, особенности такого феномена, как новизна: имеет тенденцию к разложению/уничтожению своего носителя (вещи) [25, с. 182]; как продукт массовой культуры представляет собой штамп/клише для ликвидации потребительского риска [26, с. 27, 37]; является способом исключения эстетического

⁸Стоит отметить, что в данном случае возникает определенное искушение. П. Бауэ указал, что из-за редукции ритуала (архаичность и шаблонность) обряд превратился в событие, несущее гораздо меньше смысла, чем иные социальные взаимодействия [21, с. 314]. Таким образом, ритуальное действие есть лишь искаженная форма игрового процесса, а потому он первичен и является фундаментом. Однако такой подход обладает спекулятивной редукцией и преднамеренным искажением для установления формальной зависимости. Деформация и контаминация этих феноменов недопустима, если стоит задача понимания их внутреннего содержания.

⁹Ярким примером является переработка персонажей румынского фольклора и мифологии в видеоигре «Resident Evil: Village».

[27, с. 149–150]; а в определенных сферах (например, мода) склонна к бесполезности (бессмысленности) и безобразной гротескности [27, с. 175–176]. Новизна в современном обществе не фактор и следствие расточительства (как у Т. Веблена, хотя и не лишена этого), а тотальное условие производства и потребления. Необходимо бесконечно воспроизводить все новое и новое (в виде стиля, обновления, персонализации и т. д.), ведь только в такой форме товар становится релевантным и потребляемым. Специфика интеграции религии или отдельных ее компонентов отчасти связана с реализацией вышеуказанного. Однако не менее важной в данном случае является тенденция к обеспечению безопасности. Иными словами, новизна не должна выступать элементом деструкции и девальвации системы, но выполнять функцию стимулятора и стабилизатора.

В целом стоит указать, что, являясь прирученным фактором, который предположительно должен создавать угрозу для традиционной структуры, новизна раскрывает свои «блеск и нищету». Первый выражается в тотальном влиянии на современного индивида, вторая – в содержательной ущербности и агональной заикленности на самой себе без выхода из данного круга. Вместе с тем именно подобный безопасный образ религиозной системы необходим видеоигре, чтобы сохранять актуальность игрового процесса. Следует отметить интересный парадокс, который обнаруживается в рамках реализации образа религии в пространстве игры: религия, которая не склонна к интенсивной модернизации, сама приобретает данный статус и является формой проявления/позиционирования модернизации. Она не только привносит новизну в видеоигру, но и для нее самой открывается возможность неограниченных нововведений, которые недопустимы для реальных религиозных систем с их приверженностью традиционализму. Стоит указать, что данный парадокс решается в рамках геймплея.

Но вместе с тем вышеуказанный синтез инициирует реверсивный процесс стереоти-

пизации религии. В данном случае требуется отметить два важных момента. Во-первых, редукция по форме и/или содержанию необходима для интеграции многогранного феномена религии в ограниченную (как в рамках стеснения техническими условиями, так и в границах реализации собственно геймплея) плоскость, которая обладает определенным лимитом качественно-количественного позиционирования того или иного элемента видеоигры. Во-вторых, низведение религиозной системы или отдельного ее элемента до усеченного компонента игрового пространства усиливает обращение к различным социокультурным клише, особенно поп- и масс-культурным, связанным с образом/представлением о религии. Более того, такая искусственная модель, выстроенная общественным мнением, есть лишь синкретический конгломерат мнений, отношения и фактов.

В данном случае стоит отметить важный момент, который заключается в сходстве общественного мнения и хайдеггеровских толков. Публичность не только имеет, но и сама создает для себя настроенность [28, с. 138]. Беспочвенность толков благоприятствует их доступу к публичности, тотально определяя настроенность [28, с. 169–170]. Таким образом, общественное мнение является аналогичным замыканием, не требующим осмысления и знания сути, а также способным на постоянную передачу благодаря своей «простоте» (усредненности). Оно определяет, «что» и «как» человек видит, и ему нет необходимости во внешнем доноре, который может быть источником объективной информации. Следовательно, общественное мнение, которому достаточно только самого себя, претендует на объективную интерпретацию. Ж. Бодрийяр подчеркивал, что общественное мнение является образцовым примером средства сообщения и самого сообщения вместе, а единичное мнение, даже противоположное, должно воспроизводить общественное [29, с. 139]. Все «за» и «против», протест и поддержка, сопротивление и благоговение должны составлять и происходить из единого источни-

ка – общественного мнения. Однако в видеоигре стереотипы, производимые массовым толкованием, не обретают вышеуказанной тотальности. Претензия стереотипа на абсолютную объективность противоречит самой сути игры как таковой, т. е. ее фиктивности. Более того, она оставляет объективную реальность во власти стереотипов, одновременно обескровливая их для своего пространства. Стереотипность, проистекающая из общественного мнения, становится лишь инструментом актуализации видеоигры.

Несомненно, что синкретический стереотип, предоставленный общественным мнением, носит в себе искаженный образ феномена¹⁰, который попадает в поле зрения массовой оценки и интереса. Последние, будучи факторами субъективными, приобретают статус объективной ценности. Хотя аксиология отрицает подобное отождествление [30, с. 27, 34, 158]. Видеоигровое пространство не интересует процесс детального построения модели/копии, которая будет полностью отражать ту или иную религию. Для видеоигры важнее релевантность этой самой модели игровому пространству и процессу, а также узнаваемость и просвечивание стереотипа. Рафинирование конкретного религиозного компонента или системы – это неизбежный процесс, даже если конкретный источник (например, определенная религия) полностью растворяется в рамках адаптации к игровому пространству. Таким образом, сам играющий уже имеет дело не с религией, но лишь с ее интерпретацией массовой культурой. Более того, получаемая искусственная модель не обязательно указывает на конкретную религию, но на религию вообще как некий абстрактный и безопасный феномен. Безопас-

ность обеспечивается тем, что подразумевается не конкретная религия, а «какая-то», «другая» «иная», что скрадывает точное отождествление/отсылку. Даже прямое указание нивелируется маргинализацией того, что ее представляет. Данная особенность позволяет выполнить две задачи. Во-первых, избежать опасности критического отношения со стороны конкретной религии (осуждение, обвинение в оскорблении и т. п.). Во-вторых, не вызвать отторжение у потенциальных пользователей, которые, например, являются представителями интегрированной религии.

Заключение

Интеграция религиозных систем или отдельных их элементов происходит двумя основными способами: пассивным (сюжетным) и синтетическим (соединение геймплея и нарратива) внедрением. Выделены три самых распространенных функциональных назначения, установленные для религиозных систем/компонентов в видеоигре (регулирующая, перспективно-апокалиптическая, ретроспективно-поддерживающая). Инструментальный характер религии в видеоигре в качестве стимулятора игрового процесса предполагает ее фривольную интерпретацию. Видеоигра не всегда прибегает к презентации чисто религиозного, внедряя его квази- и псевдоформы. Все они спаяны с концепцией навязчивых идей, в частности в парадигме арки протагониста. «Иллюзии» последнего имеют форму гротеска, который подчеркивает фиктивность игры, что предполагает актуализацию ее самой, а не вторичных компонентов. Стереотипность в данном случае обладает важным значением: чем сильнее искажение (гротеск) образа религии, тем больше

¹⁰Аналогично сплетням (как субъективной и искаженной интерпретации некой информации), которые предполагают раскрытие скрытых адаптивных данных, актуальных для социального взаимодействия [21, с. 169–170], вышеуказанное субъективное отношение и редуцируемый, но одновременно вызывающий отклик образ становятся важным компонентом будущего товара и экономического успеха. Производство допускает подобное вмешательство лишь по причине того, что оно способствует реализации той или иной продукции. Таким образом, если радикализированный, деструктивный и тоталитарный образ религии лучше продается и реализуется в различных формах медиа, чем объективный и реальный (имеющий меньшую заинтересованность), то выбор является очевидным. Фикция игрового процесса прекрасно сочетается с фантазийным, но не реальным образом религиозных систем и отдельных элементов.

оно служит развертыванию игрового процесса. Перегруженность и стереотипность создают концепцию притягательной гиперболизированной религии, в которой отсутствуют референс и узнавание конкретной религии. Внутригровая заикленность, связанная как с аспектом ритуала, так и с навязчивой идеей, утверждая фиктивность, не только стимулирует игровой процесс, но и формирует удовольствие играющего.

Интегрирование религии в видеоигру – имитация новизны. Однако такой модернизм не имеет разрушающего эффекта для видеои-

гры, а представляет собой стимулятор и стабилизатор игрового процесса. Интересно, что именно в пространстве видеоигры религиозная система, склонная к традиционализму, имеет тенденцию к бесконечным нововведениям. Религиозные стереотипы не обретают в видеоигре своей тотальности, но наоборот подчеркивают фиктивность игры, а, соответственно, ее первичность. Играющий не сталкивается в игровом пространстве с точной копией той или иной религиозной системы, но лишь с пустой абстракцией (интерпретацией), что гарантирует безопасность.

Список литературы

1. Wildt de L., Aupers S.D. Eclectic Religion: The Flattening of Religious Cultural Heritage in Videogames // Int. J. Heritage Stud. 2021. Vol. 27(3). P. 312–330. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746920>
2. Šisler V. Procedural Religion: Methodological Reflections on Studying Religion in Video Games // New Media Soc. 2017. Vol. 19, № 1. P. 126–141. <https://doi.org/10.1177/1461444816649923>
3. Campbell H.A. Surveying Theoretical Approaches Within Digital Religion Studies // New Media Soc. 2017. Vol. 19, № 1. P. 15–24. <https://doi.org/10.1177/1461444816649912>
4. Rupcic T. Techno-Religion and Cyberspace Spirituality in Dystopian Video Games // Religions. 2023. Vol. 14. Art. № 247. P. 1–16. <https://doi.org/10.3390/rel14020247>
5. Wildt de L., Aupers S.D. Pop Theology: Forum Discussions on Religion in Videogames // Inf. Commun. Soc. 2019. Vol. 23(10). P. 1444–1462. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1577476>
6. Вебер М. Избранное. Образ общества. М., 1994. 704 с.
7. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. Т. 1(103). С. 61–78.
8. Bogost I. Why Gamification Is Bullshit // The Gameful World: Approaches, Issues, Applications. Cambridge, 2015. P. 65–79.
9. Bogost I. Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games. N. Y., 2016, 288 p.
10. Gregory D.J. Jr. Video Gaming Faith: Playing Out Theologies of Religions // Religions. 2022. Vol. 13. Art. № 944. P. 1–16. <https://doi.org/10.3390/rel13100944>
11. Snodgrass J.G. The Avatar Faculty: Ecstatic Transformations in Religion and Video Games. Berkeley, 2023. 280 p.
12. Maram S.S., Pfau J., Kasar M.R., El-Nasr M.S. A Topic Modeling Approach Towards Understanding the Discourse between Religion and Videogames on Reddit // Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2024. Vol. 8. P. 1–44. <https://doi.org/10.1145/3677054>
13. Giuliana G. Religion and Digital Games: Past, Present, and Future Studies. An Overview // Annali di studi religiosi. 2023. Vol. 24. P. 203–234.
14. Cowan D.E. «Crap, we needed a god...»: Religion, Videogames, and the Digital Social // The Digital Social: Religion and Belief. Berlin, 2019. P. 93–109.
15. Wildt de L. Video-Game Religion Beyond the Anthropocene // End-Game: Apocalyptic Video Games, Contemporary Society, and Digital Media Culture / ed. by L. DiTommaso, J. Crossley, A. Lockhart, R. Wagner. Berlin, 2024. P. 385–400.
16. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов. М.: Port-Royal, 1997. 384 с.
17. Бо-дуань Ч. Главы о прозрении истины (У чжэнь пян). СПб., 1994. 346 с.
18. Элиаде М. Аспекты мифа / пер. с фр. В.П. Большакова. М., 2010. 251 с.

19. Фрейд З. Человек Моисей: психология религии. М., 2020. 186 с.
20. Хиллман Д. Архетипическая психология. М., 2006. 351 с.
21. Буайе П. Объясняя религию: Природа религиозного мышления / пер. с фр. М. Десятовой. М., 2018. 496 с.
22. Генон Р. Кризис современного мира. М., 2008. 784 с.
23. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. СПб., 2011. 409 с.
24. Кайуа Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М., 2007. 302 с.
25. Бодрийяр Ж. Система вещей. М., 2020. 256 с.
26. Хоркхаймер М., Адорно Т. Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс. М., 2024. 96 с.
27. Веблен Т. Теория праздного класса. М., 2021. 384 с.
28. Хайдеггер М. Бытие и время / пер. с нем. В.В. Библихина. М., 2015. 447 с.
29. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2015. 392 с.
30. Матвеев П.Е. Моральные ценности: моногр. Владимир, 2004. 190 с.

References

1. Wildt de L., Aupers S.D. Eclectic Religion: The Flattening of Religious Cultural Heritage in Videogames. *Int. J. Heritage Stud.*, 2021, vol. 27, pp. 312–330. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746920>
2. Sisler V. Procedural Religion: Methodological Reflections on Studying Religion in Video Games. *New Media Soc.*, 2017, vol. 19, no. 1, pp. 126–141. <https://doi.org/10.1177/1461444816649923>
3. Campbell H.A. Surveying Theoretical Approaches Within Digital Religion Studies. *New Media Soc.*, 2017, vol. 19, no. 1, pp. 15–24. <https://doi.org/10.1177/1461444816649912>
4. Rupcic T. Techno-Religion and Cyberspace Spirituality in Dystopian Video Games. *Religions*, 2023, vol. 14, art. no. 247, pp. 1–16. <https://doi.org/10.3390/rel14020247>
5. Wildt de L., Aupers S.D. Pop Theology: Forum Discussions on Religion in Videogames. *Inf. Commun. Soc.*, 2019, vol. 23, pp. 1444–1462. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1577476>
6. Veber M. *Selected Works. The Image of Society*. Moscow, 1994. 704 p. (in Russ.).
7. Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Logos*, 2015, vol. 1, pp. 61–78 (in Russ.).
8. Bogost I. Why Gamification Is Bullshit. *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, 2015. pp. 65–79.
9. Bogost I. *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. N. Y., 2016. 288 p.
10. Gregory Jr. D.J. Video Gaming Faith: Playing Out Theologies of Religions. *Religions*, 2022, vol. 13, art. no. 944, pp. 1–16. <https://doi.org/10.3390/rel13100944>
11. Snodgrass J.G. *Avatar Faculty: Ecstatic Transformations in Religion and Video Games*. Berkeley, 2023. 280 p.
12. Maram S.S., Pfau J., Kasar M.R., El-Nasr M.S. A Topic Modeling Approach Towards Understanding the Discourse between Religion and Videogames on Reddit. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2024, vol. 8, pp. 1–44. <https://doi.org/10.1145/3677054>
13. Giuliana G. Religion and Digital Games: Past, Present, and Future Studies. An Overview. *Annali di studi religiosi*, 2023, vol. 24, pp. 203–234.
14. Cowan D.E. “Crap, we needed a god...”: Religion, Videogames, and the Digital Social. *The Digital Social: Religion and Belief*. Berlin, 2019, pp. 93–109.
15. Wildt de L. Video-Game Religion Beyond the Anthropocene. *End-Game: Apocalyptic Video Games, Contemporary Society, and Digital Media Culture*. Ed. by DiTommaso L., Crossley J., Lockhart A., Wagner R. Berlin, 2024, pp. 385–400.
16. Jung C.G. *Soul and Myth. Six Archetypes*. Moscow, 1997. 384 p. (in Russ.).
17. Jhang Boduan *Chapters on the Insight of Truth*. Saint-Petersburg, 1994. 346 p. (in Russ.).
18. Eliade M. *Aspects du Mythe*. Moscow, 2010. 251 p. (in Russ.).

19. Freud Z. *The Man Moses: the Psychology of Religion*. Moscow, 2020. 186 p. (in Russ.).
20. Hillman D. *Archetypal Psychology*. Moscow, 2006. 351 p. (in Russ.).
21. Boyer P. *Religion Explained: the Evolutionary Origins of Religious Thought*. Moscow, 2018. 496 p. (in Russ.).
22. Guenon R. *La Crise du Monde Moderne*. Moscow, 2008. 784 p. (in Russ.).
23. Huizinga J. *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Saint-Petersburg, 2011. 409 p. (in Russ.).
24. Caillois R. *Les Jeux et les Hommes*. Moscow, 2007. 302 p. (in Russ.).
25. Baudrillard J. *Le Système des Objets*. Moscow, 2020. 256 p. (in Russ.).
26. Horkheimer M., Adorno T.W. *Kulturindustrie – Aufklärung als Massenbetrug. Dialektik der Aufklärung*. Moscow, 2024. 96 p. (in Russ.).
27. Veblen T.B. *The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions*. Moscow, 2021. 384 p. (in Russ.).
28. Heidegger M. *Sein und Zeit*. Moscow, 2015. 447 p. (in Russ.).
29. Baudrillard J. *L'échange Symbolique et la Mort*. Moscow, 2015. 392 p. (in Russ.).
30. Matveev P.E. *Moral Values*. Vladimir, 2004. 190 p. (in Russ.).

Информация об авторе

Н.И. Петев – кандидат философских наук, доцент кафедры философии и религиоведения Владимирского государственного университета имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых.

Information about the author

Nikolay I. Petev, Cand. Sci. (Philos.), Assoc. Prof. of the Department of Philosophy and Religious Studies, Vladimir State University named after Alexander and Nikolay Stoletovs.

Поступила в редакцию 19.01.2026

Одобрена после рецензирования 04.03.2026

Принята к публикации 06.03.2026

Submitted 19 January 2026

Approved after reviewing 4 March 2026

Accepted for publication 6 March 2026