

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Гуманитарный институт

институт

Кафедра культурологии и искусствоведения

кафедра

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ Н. П. Копцева

подпись инициалы, фамилия

« ___ » _____ 20 __ г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

47.03.03 Религиоведение

код – наименование направления

Моделирование идеологических конструкторов в видеоиграх от первого лица
(first-person games) на примере видеоигры Far Cry

тема

Руководитель _____
подпись, дата

доцент, канд. филос. наук
должность, ученая степень

Н. М. Лещинская
инициалы, фамилия

Выпускник _____
подпись, дата

Е. И. Ильина
инициалы, фамилия

Красноярск 2021

Содержание

Введение.....	2
1 Анализ понятий «идеологический конструкт» и «компьютерная игра»	7
1.1 Теоретический обзор источников, раскрывающих содержание понятия «идеологический конструкт».....	7
1.2 Анализ источников, раскрывающих значение понятий «игра», «компьютерная игра» / «видеоигра».....	13
2 Анализ особенностей моделирования идеологических конструктов в видеоигре Far Cry 5	19
2.1 Контент-анализ сведений об идее и концептуальной разработке Far Cry 5	19
2.2 Анализ структуры и специфики религиозного культа «Врата Эдема» в видеоигре Far Cry	26
2.2.1 Идеологический конструкт «Коллапс»	30
2.2.2 Идеологический конструкт «Блажь»	36
2.2.3 Идеологический конструкт «Очищение».....	42
2.2.4 Идеологический конструкт «теодицея»	49
Заключение	56
Список использованных источников	59

Введение

Актуальность исследования

Видеоигры на сегодняшний день являются неотъемлемой частью как компьютерной индустрии в целом, так и одним из элементов повседневного бытия современного человека на протяжении нескольких поколений. Возникнув во второй половине XX-го века, они представляли собой не более чем простое развлечение для подростков, однако на данный момент разработка любой видеоигры – сложный междисциплинарный процесс, к которому привлекается всё больше специалистов из различных областей. Дело в том, что помимо самого процесса игры (геймплея), для сегодняшнего среднестатистического игрока стали привлекательны также нюансы сюжета, запоминающиеся персонажи и основная идея. За последние два десятилетия в основу сценариев компьютерных игр разработчики вносили всё больше разнообразия и всё больше смыслового наполнения, в сюжетах стали подниматься темы исторической, культурной, психологической и философской проблематики. Также можно говорить о появившейся тенденции внедрения в сценарий религиозных концептов и идеологических конструктов как таковых, что только повысило потребность в междисциплинарном подходе к созданию игрового проекта (к разработке стали привлекаться религиоведы). Компьютерные игры, существуя уже больше полувека, достигли такого уровня развития, что вполне могут носить статус одного из крупнейших социально-культурных феноменов в XXI-ом веке, в веке необратимого процесса глобальной цифровизации и развития искусственного интеллекта. Видеоигры продолжают развиваться и совершенствоваться как в технической, так и в нарративной сфере, завлекая всё большее количество игроков по всему миру вне зависимости от возраста и культуры, а также продолжая вбирать в себя ещё больший спектр тем и проблематик, которые актуальны в академической сфере.

Степень изученности темы

Узкому и детальному изучению и анализу моделирования идеологических конструкторов в видеоиграх с точки зрения религиоведческих дисциплин посвящено достаточно небольшое количество академических трудов, однако можно выявить интерес учёных к тематике связи видеоигр и гуманитарных наук.

В зарубежной научной среде для изучения различных аспектов видеоигр существует отдельная область с собственным термином (game studies). Научный журнал Game Studies¹ представляет из себя междисциплинарный веб-ресурс, где несколько раз в год публикуются работы исследователей разных направленностей. Похожей структурой обладает и другое популярное в англоязычной среде веб-издание International Journal of Role-playing². Анализом видеоигр с точки зрения медиаведения (media studies) и культурной социологии занимается старший научный сотрудник Лёвенского католического университета Ларс де Вилдт³, а также Стеф Оперс⁴, профессор в области медиакультуры и сравнительного религиоведения.

Среди отечественных учёных на тематику видеоигр с точки зрения гуманитарных наук обращали внимание такие исследователи как Людмила Васильевна Баева⁵, Сергей Викторович Вайнштейн⁶, И. В. Бурлаков⁷, М. М. Скоморох⁸, А. Рейнюк и А. Широков⁹, Л. В. Мойжес¹⁰, П. В. Барковский¹¹. В

¹ Game Studies: the international journal of computer game research [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://gamestudies.org/2101/about>

² International Journal of Role-playing [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://ijrp.subcultures.nl/>

³ de Wildt, L. Playing at Religion: Encoding/decoding religion in videogames. Leuven, Faculteit Sociale Wetenschappen. – 2020. – № 401. – 281 P.

⁴ de Wildt L., Aupers S. D. Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames, International Journal of Heritage Studies, 2020.

⁵ Баева Л. В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр. // Информационное общество. – 2014. – № 2. – с. 27-34.

⁶ Вайнштейн С. В., Смирнова А. С. Фрустрация игрового желания и мотивация участников многопользовательских компьютерных ролевых игр: эмпирические основания для стратегий психологического консультирования. // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2012. – №2(10). – С. 121-133.

⁷ Бурлаков И. В. Homo Gamer. Психология компьютерных игр. – Москва: Класс, 2000. – 142 с.

⁸ Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? Международный журнал исследований культуры. Антропологический поворот. – 2014. – №2(15). – С. 53-60.

⁹ Рейнюк А., Широков А. Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике. Социологическое обозрение. – 2017. – Т. 16. – №3. – С. 233-279.

2014 году был выпущен один¹² из первых сборников статей, полностью посвящённых изучению компьютерных игр.

Исследованию различных психологических, социологических и религиоведческих аспектов в рамках отдельных видеоигр посвящены статьи К. С. Шарова¹³, Е. В. Галаниной и А. С. Салина¹⁴, Е. В. Галаниной и Д. А. Батурина¹⁵, Н. И. Петев¹⁶, М. Подвального¹⁷, А. А. Гусева и О. В. Сметаниной¹⁸, А. Павлова¹⁹, Е. В. Галаниной и А. С. Ветушинским²⁰.

Проблема исследования

При ситуации относительно малой степени изученности процесса моделирования идеологических конструктов в видеоиграх с религиоведческой позиции и при наличии тенденции создания масштабных игровых проектов, которые потенциально содержат в себе целостную проработанную модель религиозной организации, возникает необходимость в изучении подобных культурно-цифровых феноменов.

Гипотеза исследования

¹⁰ Мойжес Л. В. Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона. Социология власти. – 2020. – Т. 32. – № 3. – С. 32-52.

¹¹ Барковский П. В. Герменевтическая онтология игры как способ понимания культуры и творчества цифровой эпохи. Философия творчества. Ежегодник / РАН. ИФ. Сектор философских проблем творчества. – 2018. – №4. с. 64-97.

¹² Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под редакцией В. В. Савчука. – Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. – 328 с.

¹³ Шаров К. С. Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? // Международный журнал исследований культуры. – 2019. – Т.1. – №34. – С. 113-127.

¹⁴ Галанина Е. В., Салин А. С. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр. // Философия и культура. – 2017. – №9. – с. 76-88.

¹⁵ Батурин Д. А., Галанина Е. В. Мифологический образ священного жертвоприношения в играх. // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2018. – №31. – с. 21-34.

¹⁶ Петев Н. И. Построение персоналий в рамках искусственной мифологии (на примере Warhammer 40.000) // Вестник науки Сибири. Гуманитарные науки. – 2018. – №2(29). – с. 158-180.

¹⁷ Подвальный М. Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак». // Государство. Религия. Церковь в России и за рубежом. – 2019. – №3(37). – с. 173-190.

¹⁸ Гусев А. А., Сметанина О. В. Феномен компьютерной игры и религиозные практики. // Вестник АГУ. Культурология. – 2018. – №1(214). – с. 185-191.

¹⁹ Павлов А. Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2019. – № 3. – С. 12-40.

²⁰ Ветушинский А. С., Галанина Е. В. Измерение героического и мономиф в видеоиграх. // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – №33. – С. 34-46.

В качестве результатов данного исследования ожидается, что моделирование идеологических конструктов в видеоигре Far Cry будет носить комплексный междисциплинарный характер, а также будут выявлены основные идеологические конструкты вымышленной религиозной ситуации в сюжете видеоигры, которые формировались на основе аналогичных конструктов в тех или иных существующих или существовавших религиозных организациях с аналогичными признаками. Предполагается, что в процессе разработки данной видеоигры учитывался большой спектр академической информации в области исследований по религиоведению, тем самым уровень сценарной проработки говорил бы о большой степени культурной и научной значимости исследования видеоигр от первого лица на примере данного репрезентанта.

Объект исследования: идеологические конструкты в видеоигре Far Cry 5

Предмет исследования: особенности моделирования идеологических конструктов в видеоигре Far Cry 5

Цель исследования: Провести детальный анализ процесса моделирования идеологических конструктов в игре от первого лица (First-person game)

Задачи:

1. Провести обзорный анализ источников, которые раскрывают содержание понятия «идеологический конструкт»
2. Провести обзорный анализ источников, раскрывающих содержания термина «компьютерная игра» («видеоигра»)
3. Провести контент-анализ сведений об идее и концептуальной разработке Far Cry 5

4. Проанализировать структуру и специфику религиозного культа «Врата Эдема» в видеоигре Far Cry
5. Описать и проанализировать идеологические конструкты «Коллапс», «Блажь», «Очищение» и «Теодицея».

Методологические основы исследования:

В ходе проведения исследования, посвященного анализу моделирования идеологических конструктов, использовались такие общенаучные методы, как описание, анализ, сравнение, синтез, аналитический обзор источников, а также контент-анализ сведений по вопросу идеи и разработки компьютерной игры Far Cry 5.

Структура бакалаврской работы:

Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав (четырёх параграфов, в каждой главе по два параграфа соответственно), заключения и списка использованных источников (92 наименования).

1. Анализ понятий «идеологический конструкт» и «компьютерная игра»

В этой главе проводится обзор теоретического материала на основе данных из различных научных публикаций и книг российских и зарубежных исследователей по проблематике определения терминов, составляющих основу данной выпускной квалификационной работы. Первый параграф первой главы посвящён спектру истолкований такого понятия как идеологический конструкт, приводится объяснение термина в междисциплинарном контексте философии, психологии политики и религиоведения, а также проводится связь между идеологическим конструктом и идеологии в целом. Второй параграф первой главы раскрывает специфику феномена компьютерных игр (видеоигр), уделяется внимание психологическому аспекту проявления игры как элемента становления личности.

1.1 Теоретический обзор источников, раскрывающих содержание понятия «идеологический конструкт»

В этом параграфе рассмотрено понятие идеологии и идеологического конструкта не только как в качестве феноменов, относящихся исключительно к области политики, но и в более широком значении, от философии до религии.

Согласно теории личности, разработанной американским психологом Джорджем Келли, каждый человек воспринимает окружающий мир не напрямую с полностью объективной позиции, а через своеобразную «призму», специфический шаблон, называемый конструктом.²¹ Конструкт, в таком случае, можно назвать условной единицей процесса познания, занимающей срединную позицию между стимулом и действием. Из множества таких единиц, которые объединяются и структурируются между

²¹ Келли Д. Психологи личности (теория личных конструктов). Санкт-Петербург: Речь, 2000. – с. 5.

собой по тем или иным показателям, постепенно выстраивается целостная картина мира, уникальная для каждого индивида и формирующая определённый сценарий поведения. Конструкты можно назвать искусственно разработанными образами, которые репрезентируют реальность, однако исходят изнутри, основываясь на личностном опыте человека. На формирование и моделирование конструктов огромное влияние оказывают, несомненно, и социальный аспект, и культурные традиции, однако человек самостоятельно адаптирует и комбинирует элементы тех или иных систем конструктов под собственное истолкование, не перенимая в точной идентичности всю систему целиком.

Как правило, этот сценарий поведения либо согласуется и синхронизируется с поведением других индивидов, на основе чего формируются межличностные отношения и осознание принадлежности к той или иной группе, либо значительно отличается от поведения остального социума, вследствие чего создаётся конфликт отношений.

Виктор Фёдорович Петренко, профессор и доктор психологических наук, расширивший методологию экспериментальной психосемантики в отечественной науке, уделяет теме личностных конструктов особое внимание. Он отмечает, что сформированная в рамках сознания каждого индивида картина мира не является точным «зеркальным» отражением реальности, как таковой, однако существует как одна из возможных интерпретаций окружающей действительности, строго очерченной культурно-историческими параметрами²². Исходное содержание реального объекта или явления преломляется по большей части символической либо знаковой репрезентацией в сознании человека. Соответственно, сознание можно считать специфической формой отражения действительности. Тем не менее, именно сознание способно связывать различные конструкты в единую гармоничную систему, которую человек будет вполне осознанно принимать

²² Петренко В. Ф. Основы психосемантики. – 2-е изд., доп. – Санкт-Петербург: Питер, 2005. – с. 11

за идеальную модель реальности с логически для него выстроенным набором свойств и характеристик.

Более того, Виктор Петренко, ссылаясь на опыт исследований других отечественных психологов (в частности, Николая Ивановича Жинкина и Бориса Фёдоровича Ломова), анализирует варианты трактовки значений, которые содержат в себе те или иные формируемые человеком образы с точки зрения психолингвистики и семиотики. Если исходить из особенностей данного подхода, можно заключить, что конструкты создаются и моделируются благодаря получению индивидом неоднократного общественного опыта, который может иметь вид как грамматических конструкций национального языка, так и визуальная символика или ритуальных действий. Как следствие, при условии, что социальный общепринятый опыт, который перенимает человек, будучи частью социальной группы, способствует корректному функционированию значения и понимания интерпретации, то у индивида корректно завершится процесс осознания этого опыта как социально нормированного явления. Так может быть приобретён системный характер многократной реализации систем конструктов.

Философия, в особенности современная, во многом поддерживает результаты психологических исследований, аргументируя те или иные положения при помощи иных подходов и инструментария. Как правило, большее внимание уделено анализу групп конструктов, которые, в свою очередь, объединены в системы и могут рассматриваться как в микромасштабе (в масштабе личности), так и в макромасштабе (в контексте социума или даже государства в тот или иной временной период).

Системы конструктов можно рассматривать в идеологическом ключе. Идеология – термин, имеющий довольно широкий набор интерпретаций в разных областях знания. Этимологически идеология происходит от соединения греческих понятий *ιδέα* (идея, образ, прообраз) + *λόγος* (слово, учение) и обозначает комплекс упорядоченных взглядов, отвечающих

потребностям социальных групп и являющихся фундаментом для построения и оценки отношения людей (группы людей) к общественной актуальной действительности.

Александр Вадимович Рубцов, научный руководитель сектора философских исследований идеологических процессов РАН, отмечает²³, что, несмотря на популярность трактовки идеологии исключительно как политического оружия контроля среди исследователей, всё чаще учёные обращаются к этому термину применительно к сферам культуры, этики, искусства, права и многих других. Это оправдывается стремлением разных научных областей к пониманию идеологии как некой общей универсальной модели и теории.

Рубцов упоминает также идеологические комплексы, которые проявляясь «из тени», латентным, т.е. скрытым образом, в бытовой повседневной деятельности проявляют свою бессознательную природу и раскрываются не столько в виде идей и их символических значений, сколько в чувственной сфере, в изменённом эмоциональном фоне личности или группы людей. В качестве следствия, такая внутренняя идеологическая работа может привести к рефлексии и необходимости оправдать собственные действия или бездействие. Таким образом, возникает социальная неустойчивость с отклоняющимся поведением либо происходит процесс деидеологизации, что является в большинстве случаев негативным и асоциальным опытом индивида, который больше не обладает тем же идеологическим настроем, что и социальная группа вокруг него, но становится носителем иных идейных представлений о действительности. Так как одна из основных функций идеологии – стабильность индивида в ориентации в социальных, культурных и политических реалиях, может возникать конфликт самоопределения и самоидентификации внутренней идеологии и внешних идеологических установок. Идеологические

²³ Рубцов, А. В. Идеология в структуре социума и личности / А. В. Рубцов // Полилог. – 2019. – Т. 3. – № 4. – с. 2

конструкты, как единичные структуры ценностных ориентаций, дробятся на макросоциальные и микросоциальные аспекты, переходя друг в друга.

Объективность идеологии далеко не всегда зиждится на строго доказательной базе, так как в классическом понимании идеология является скорее верой в то или иное знание, которое претендует на аксиому, что может быть интерпретировано как стремление к догматике и к «религиозной составляющей» идеологии.

Летягин Леонид Иванович, кандидат философских наук, в своей монографии²⁴ проводит детальную аналитику взаимоотношения религии и идеологии, в первую очередь, упоминая социологическую концепцию Эмиля Дюркгейма и обращая внимание на то, сколько параллелей находится между социальной природой религии и сакральностью общественных уз как явления. Соответственно, можно наблюдать определённую взаимозависимость социальных функций и религиозных, так как приоритет единства и сплоченности коллектива обладает значительным весом и для религиозной составляющей, и для социальной. Пребывание в обществе обожествляется, наделяя ореолом святости и трепетной сакральностью обычаи и ритуалы, а также моральные и традиционные устои, наделяя божественным статусом нормативный социальный порядок. Исходя из этого, религия, помимо прочих самостоятельных функций, выполняет функцию идеалообразования, формирования шаблонов понимания действительности в рамках общественных потребностей и создания духовно сплочённого коллектива. Тем не менее, сам Дюркгейм напрямую не упоминал частичное или полное соответствие социальной религии и идеологии, во многом в связи с актуальным для его современности негативным отношением к идеологии как термину, созвучным с критическим и ложным искажением реальности. К этому можно добавить и рефлексии над опытом прошлого, в котором религия и государство были

²⁴ Летягин, Л. И. Философия идеологии : моногр. / Л. И. Летягин. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2014. –281 с.

взаимозависимыми институтами, оказывая совместное давление на общественный строй и в некоторых исторических событиях подменяя друг друга.

Современная научная среда подходит к изучению религии с позиции междисциплинарных исследований, что позволяет рассматривать разнообразные аспекты проявлений религии в социокультурных процессах. В частности, внимание исследователей всё чаще обращается к проблемному полю сочетания идеологии и религии в феномене религиозного экстремизма и деструктивных культов как в ряде новых религиозных движений (НРД), так и среди некоторых традиционных религиозных объединений (например, исламизм).

Мухтар Яхьяевич Яхьяев, профессор и доктор философских наук, находит²⁵ причину зарождения экстремистской идеологии среди тех или иных религиозных групп в специфике социально-исторических условий и не идентифицирует религиозный экстремизм как элемент религии, который обязательно проявит себя в радикальном ключе. Как правило, насильственные и деструктивные (террористические) формы проявления экстремизма в русле религии возникают путём планомерного искажения понимания идеологических конструктов, запечатленных в священных текстах либо в элементах догматики, в основном, в политических целях.

К примеру, Игорь Прокопьевич Добаев, доктор философских наук и профессор кафедры регионалистики и евразийских исследований, приводит в качестве примера²⁶ идеологических конструктов элементы исламского вероучения – такфир и джихад (последний элемент в догматически корректной своей формулировке является важной составляющей ислама) и аспекты, которые противопоставляют положения исламской ортодоксии и трактовкам радикальных исламистов. Последние зачастую подменяют и

²⁵ Яхьяев М. Я. Методология предупреждения идеологии и психологии религиозного экстремизма / М. Я. Яхьяев // КПЖ. – 2015. – №6(3). – с.141

²⁶ Добаев И. П. Идеологические конструкты радикального исламизма / И. П. Добаев // Гуманитарий Юга России. – 2015. – №2. – с. 121-129.

смешивают радикально-политические и духовно-нравственные способы понимания действительности.

Теме религиозной идеологии посвящена статья²⁷ Жуковой Надежды Сергеевны, исследовательницы из Южного федерального университета, в которой раскрываются различия между понятиями религиозной идеологии и церковной в контексте российского общества. Автор считает, что церковь, как социальный институт, в своём моделировании конструктов для целей удержания собственного авторитета для общества или же близких к политике, выступает как самостоятельный и отличный от сугубо религиозного феномена, где основой выступают конструкты «высшей религиозной формы» сознания в социальной группе верующих. Таким образом, происходит качественное разделение религиозной и секулярной составляющих церкви как исторически сложившегося института внутри христианского учения посредством таких характеристик, например, как акцентирование внимания на большие массы людей, среди которых могут быть в том числе и невоцерковлённые, или слияние религиозно-нравоучительной и политико-правовой идеологии.

Таким образом, идеологический конструкт, как термин, может быть интерпретирован с точки зрения философии, психологии, семиотики, истории и религиоведения, и понимается как структурная единица процесса познания индивида, формирующаяся на фундаменте культурно-исторической обусловленности, а также благодаря социальным связям и социальному опыту, который приобретает человек, находясь в том или ином обществе. Идеология, в свою очередь, является сложной системой связанных между собой идеологических конструктов.

1.2 Анализ источников, раскрывающих значение понятий «игра», «компьютерная игра» / «видеоигра»

²⁷ Жукова Н. С. Церковная идеология и религиозная идеология. Понятие, сущность и специфика церковной идеологии / Н. С. Жукова // Гуманитарные и социальные науки. – 2013. – №4.

В этом параграфе раскрывается значение игры как феномена человеческого поведения, в целом, затрагиваются основные функции и специфические характеристики компьютерных игр (видеоигр), как нового и интенсивно развивающегося явления в современном медиа-пространстве и в общественном сознании, а также тенденция появления в компьютерных играх необходимости в нарративном элементе.

Исследуя психологическую конституцию человека как индивида и как части общества, психологи всё чаще приходят к выводу о том, что элементы игры занимают достаточное важное место в структуре поведения личности.

Эрик Бёрн, посвятивший свою книгу объяснению феномена игры²⁸, находит глубинные истоки необходимости каждого человека в наличии игровых элементов в психологических и физиологических процессах родом из детства. Потеря тесных отношений с матерью и обязательная потребность в поощрении тех или иных действий ребёнка со стороны матери (стимулов) в период взросления приводят к тому, что взрослеющий человек на подсознательном уровне ищет альтернативы факта поощрения в окружающем его мире. Не найдя опыта, абсолютно идентичного его прошлым взаимоотношениям с матерью, человек склонен интерпретировать любые похожие, с его точки зрения, явления как способы удовлетворить потребность в утраченном. Таким образом, возникает потребность в признании, и в зависимости от конкретного типа личности и индивидуальных особенностей характера, частота и качество таких поощрений, в каждом отдельном случае отличаются. Более того, человеку необходима структурированность в жизни, стремление упорядочить и самостоятельно программировать алгоритмы своих мыслительных процессов и действий. В этом случае общество и люди вокруг индивида будут являться опорой для такого программирования, которое, свою очередь, тесно связано с получением признания, так как для совершения акта признания или

²⁸ Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений. Nykoping: Philosophical arkiv, 2016. – 164 с.

поощрения необходимо участие другого индивида. Это напрямую влияет на установление сбалансированного психического, физического и эмоционального здоровья человека. Общество, как абстрактная группа людей, участвует в программировании индивида в социальном (общественном) аспекте. Например, обучение принятым в том или ином обществе манерам, следование которым – нормированное действие и даже ритуализированное действие, приводящее к успешному контакту индивида с социальной группой.

Одним из механизмов взаимодействия человека и общества является игра, как в контексте «драматической формы» развлечения²⁹, так и в качестве социально значимого акта. В игре присутствуют такие необходимые для личности черты, как структура, способность в той или иной степени управлять своими действиями в соответствии со строго обозначенными правилами и возможность выигрыша и получения эмоционального удовлетворения. Соответственно, игры становятся заменой той близости и тех функций, которые когда-то в детстве выполнял контакт с матерью.

По мере развития, совершенствования и усложнения жизнедеятельности человечества, механизм игры, хоть и существенно не изменился, стал реализовываться в новых условиях.

В конце XX-го века в процессе постиндустриального прогресса стало очевидно, что такие явления, как Интернет, киберкультура и киберпространство, преобразят общество и его образ жизни до неузнаваемости. Знаменитый американский культуролог, Дери Марк, исследовал³⁰ процессы, связанные с компьютерной революцией и перспективы от последствий быстрого темпа развития высоких технологий. Интернет, виртуально существующая площадка, которая расширила возможности общения людей в реальном времени вне зависимости от их

²⁹ По определению Бёрна, «Игра есть последовательный ряд дополнительных скрытых взаимодействий, движущихся к определённому предсказуемому исходу», и именно драматический характер результата игры делает игру сложнее простого развлечения.

³⁰ Дери М. Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков / Марк Дери; [пер. с англ. Т. Парфеновой]. - Екатеринбург: Ультра. Культура; Москва: АСТ, 2008. – 274 с.

физического местоположения, стал местом создания «компьютерных» субкультур, в рамках пользователи сети объединялись по принципу общих интересов в сообщества, в которых было развито общение по принципу ролевой игры, правила которой могли быть основаны, например, на выдуманных мирах писателей-фантастов.

Компьютерные игры, получившие развитие ещё с 70-х годов XX-го века, надёжно заняли одно из ведущих мест в повседневной жизни жителей людей по всему миру.

В процессе совершенствования компьютерных игр появились игры с одиночным игровым процессом (single-play) и многопользовательские, а также игры с возможностью переключения между двумя этими видами. Аудитория обоих видов игр имеет довольно широкие возрастные рамки. В частности, по данным статьи³¹ Сергея Викторовича Вайнштейна, исследующего область общей и клинической психологии, на момент 2012-го года, количество игроков Массовых Многопользовательских Компьютерных Ролевых Игр (MMORPG, аббревиатура от англ. Massively Multiplayer Role-Playing Game) достигло отметки 22 миллионов человек, и приблизительно 50 процентов из них – взрослые люди, состоящие в семейных отношениях и работающие. Игровой процесс таких игр является многопользовательским, что предполагает взаимодействие большого количества человек-игроков в реальном времени, персонажи которых контактируют между собой в сконструированном разработчиками виртуальном мире. Взаимодействие персонажей довольно разнопланово: от соревновательных сражений до торговли, создания «гильдий» (объединения персонажей по тому или иному общему роду деятельности). Стоит отметить, что подобное взаимодействие имеет истоки в настольных играх³², в которых в распоряжении игроков были, в основном, карточки с изображениями персонажей, однако наличие

³¹ Вайнштейн С. В., Смирнова А. С. Фрустрация игрового желания и мотивация участников многопользовательских компьютерных ролевых игр: эмпирические основания для стратегий психологического консультирования. / С. В. Вайнштейн, А. С. Смирнова // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2012. – №2(10). – с. 121-133.

³² Например, система D&D (Dungeons & Dragons)

графического цифрового отображения виртуального мира существенно изменило восприятие, а также повысило популярность и эффективность подобного игрового алгоритма. Общественное мнение и мнение психологов по поводу того, какое воздействие компьютерные игры оказывают на личность, неоднозначно. Присутствуют как негативные оценки, отмечающих потенциальную потерю навыков «живого» общения в реальной жизни и разных стадий психологического эскапизма, так и позитивные, утверждающие, что взаимодействие игроков друг с другом совершенствует навыки общения, способствует выработке толерантного отношения и развитию креативного мышления.

С усложнением графического дизайна компьютерных игр усложняется и их структура. В статье Скоморох Маргариты Марковны³³, анализируется значение и реализация интерактивности в современных играх. Одним из признаков самых передовых компьютерных игр нового поколения служит внедрение искусственного интеллекта и наделение персонаже, которые не являются персонажами реальных игроков, иллюзией собственного мышления, благодаря чему вражеские персонажи или персонажи-союзники обладают определённой моделью поведения, которая меняется в зависимости от того, какие действия предпринимает игрок. Зачастую это проявляется также в сюжетной составляющей: повышение вариативности действий персонажа игрока способствует тому, что у игрока создаётся впечатление широкого спектра собственных возможностей, которые могут повлиять на ход сюжета, на судьбу персонажей или выдуманного мира, в целом.

Это приводит к наличию элемента непредсказуемости со стороны игры, в результате чего игрок заинтересован в игровых механиках и в том, какие игровые события могут случиться в качестве последствий его действий, так и к ощущению контроля игроком ситуации.

³³ Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? / М. М. Скоморох // Международный журнал исследований культуры. Антропологический поворот. – 2014. – №2(15). – с. 53-60.

Из вышесказанного можно сделать вывод, который предполагает признание игры, не только как культурного явления, но и как психологического феномена, который заложен в структуре личности и в процессе познания человеком окружающего мира и социального взаимодействия. Компьютерные игры, возникшие как результат цифровизации и развития компьютерных технологий, во многом сохраняют в себе глубинные психологические функции, такие как попытка структурирования человеком своего времени и пространства, а также стремление личности к поощрению и признанию со стороны социума.

2. Анализ особенностей моделирования идеологических конструкторов в видеоигре Far Cry 5

В данной главе проводится анализ моделирования различных идеологических конструкторов в религиозном контексте, затрагиваются такие религиоведческие области как история религии, психология религии, феноменология религии, когнитивное религиоведение и компаративистика. В первом параграфе второй главы содержится контент-анализ информации касаясь сюжета и разработки видеоигры Far Cry 5. Во втором параграфе второй главы рассматривается моделирование внутри игровых идеологических конструкторов и структура внутри игрового религиозного культа «Врата Эдема». Четыре подпункта второго параграфа затрагивают такие идеологические конструкторы как: конструктор «Коллапс», который репрезентирует элементы концепций эсхатологии и Последнего Суда (Страшного Суда) различных религиозных учений, конструктор «Блажь» или конструктор изменённого состояния сознания (ИСС), конструктор теодицеи в материальном мире (субъективная дихотомия добра и зла), а также конструктор «Очищение» («Крещение»).

2.1 Контент-анализ сведений об идее и концептуальной разработке Far Cry 5

Far Cry 5, видеоигра со смешанным жанром first-person shooter и action-adventure, пятая часть игровой серии Far Cry от компании Ubisoft Entertainment, была выпущена в 2018 году на нескольких наиболее распространённых игровых платформах: Windows, PlayStation 4 и Xbox One, и сразу после начала продаж (в первую неделю релиза игры студия-разработчик, Ubisoft, заработала около \$310 миллионов) стала самой продаваемой игрой 2018-го года.³⁴

³⁴ March NPD 2018: Far Cry 5 debuts as the top-selling game of the year [Электронный ресурс] / S. Chan // GamesBeat. – 2018. – режим доступа: <https://venturebeat.com/2018/04/24/march-npd-2018-far-cry-5-debuts-as-the-top-selling-game-of-the-year/>

Подобный коммерческий успех и признание игроков по всему миру игра заслужила по многим причинам, из которых самыми очевидными представляются актуальный для современного общества сюжет, усовершенствованный графический дизайн игрового мира, а также довольно оригинальный сеттинг.

Схожей для всех частей серии игр Far Cry чертой сюжета является начальная экспозиция. Протагонист, то есть персонаж, которым управляет игрок, по тем или иным причинам оказывается в неизвестной и совершенно чужой для него местности, где персонажу игрока предстоит находиться на протяжении всего игрового процесса, а также взаимодействовать с местными жителями, при этом некоторые из них соглашаются сотрудничать и предлагают помощь, а с некоторыми приходится вступать в вооружённый конфликт. Также общим для всех пяти частей сюжетным элементом является наличие двух противоборствующих сторон, причины столкновения которых изначально не зависят от протагониста, и одна из них с самого начала прохождения настроена враждебно по отношению к главному герою и стремится так или иначе нанести ему вред, становясь его очевидным противником. Фактический лидер или идейный вдохновитель такой группы (фракции) зачастую лично заинтересован в устранении главного героя и, соответственно, является антагонистом (условным «главным злодеем»). Целью игры и условием для прохождения сюжетной линии выступает противостояние протагониста с враждебной фракцией, в ходе этого процесса игрок с оружием в руках свободно путешествует по локации и захватывает территории, находящиеся под контролем антагониста, помогая при этом союзной фракции и знакомясь с другими сюжетными персонажами и их историями.

Протагонист Far Cry 5 – молодой полицейский, младший помощник шерифа, к которому персонажи ни разу не обращаются по имени, зовя его Помощником (в русском переводе - Салага). До начала игрового процесса игроку предлагается выбор между женским и мужским полом персонажа,

однако на сам сюжет этот выбор никак не влияет. Более того, стоит обратить внимание на то, что в предыдущих частях серии главные герои-протагонисты были озвучены, то есть эти персонажи комментировали те или иные сюжетные события, отвечали на адресованные им реплики, высказывали своё мнение, что, в целом, позволяло определить их характер и мировоззрение. Протагонист пятой части отличается тем, что на протяжении всего сюжета и игрового процесса не говорит ни слова и не проявляет никакой видимой реакции на исход событий. Этот факт может говорить о том, что разработчики намеренно не стали детально прописывать в сценарии образ персонажа. Вероятно, это связано с попыткой эксперимента команды создателей Far Cry 5, заключающегося в том, чтобы игроку было проще отождествить себя с персонажем, самому стать главным героем. Это может большей интерактивности и более реалистичному взаимодействию игрока с персонажами, в том числе и с антагонистами.

Сюжет игры начинается с выполнения Помощником своих служебных обязанностей. Находясь в составе отряда, в который входят шериф округа Хоуп (вымышленный округ в Соединённых Штатах Америки) по фамилии Уайтхорс, двое заместителей шерифа Стэйси Пратта и Джоуи Хадсон, а также федеральный маршал Кэмерон Бёрк, Помощник отправляется на территорию местной религиозной общины под названием «Врата Эдема». Своим визитом в здание церкви (молитвенный дом) полицейские прерывают очередную проповедь духовного лидера общины, Иосифа Сиды, обвиняемого в похищении с целью умышленного причинения вреда, и демонстрируют ордер на его арест, однако находящиеся неподалёку верующие препятствуют стражам порядка в задержании, тем самым провоцируя массовую панику и перестрелку. Полицейские пытаются покинуть поселение на служебном вертолёте, однако терпят крушение, после которого коллеги Помощника выживают, но попадают в плен «Врат Эдема». Протагонисту удаётся скрыться и покинуть опасную зону с помощью одного из местных жителей, не согласного с идеологией религиозной группы.

После небольшого отдыха главного героя знакомят с расстановкой сил и с примерной структурой иерархии общины: округ Хоуп, в котором происходит место действия игры, разделён на несколько регионов, каждым из которых, в свою очередь, управляют вторые по значимости после Иосифа люди в общине: Иоанн, Иаков и Вера, носящие одну с Иосифом фамилию (Сид), однако не являющиеся друг другу кровными родственниками. Игроку предстоит освободить все регионы от влияния общины по очереди, выполняя второстепенные миссии в виде захвата вражеских баз, уничтожения складов с оружием, освобождения пленников из числа местных жителей и выполнения персональных заданий персонажей, которые представляют силы сопротивления. После нанесения определённого уровня ущерба одному из регионов, запускаются миссии главной сюжетной линии, которые сталкивают Помощника шерифа лицом к лицу с одним из трёх главных лиц семьи Сид, и в результате сражения (в основном, перестрелка) протагонист устраняет противника, играющего роль «босса» в локации. Более того, игроку удаётся вызволить из плена коллег главного героя. Наконец, в финальной части игры они собираются прежним составом и вступают в противостояние непосредственно с лидером «Врат Эдема» Иосифом, который, несмотря на то, что протагонист убивает важных ему людей, его «семью», предлагает полицейским покинуть округ и больше не трогать его общину. Финальная миссия предполагает две развязки. Если Помощник соглашается с предложением Сиды и убеждает своих коллег уехать, полицейским действительно никто не препятствует, однако они не успевают отъехать слишком далеко от главного посёлка, когда из радио их машины начинает играть музыкальная композиция, используемая ранее «Вратами Эдема» в качестве психологического триггера³⁵ Помощника и провоцирующая его на деструктивное поведение. Остаётся неизвестным, что произошло с персонажами после этого момента, так как сюжет резко

³⁵ Триггер (в пер. с английского «спусковой ключок») – событие или объект, который вызывает у человека, страдающего посттравматическим стрессовым расстройством, приступ неконтролируемого поведения.

обрывается, но с большой вероятностью, героям так и не удалось покинуть территорию Хоуп. Второй вариант концовки доступен в случае игнорирования просьбы Иосифа решить конфликт мирным способом, в результате чего лидера общины практически удаётся победить, однако внезапно все присутствующие слышат странный гул. Встав с колен, Сид невозмутимым тоном декларирует события из восьмой главы «Откровения Иоанна Богослова», повествующие о том, что после снятия Седьмой Печати случится безмолвие, а затем ангелы низвергнут на землю «огонь с небесного жертвенника». После произнесённого «пророчества» все персонажи видят вдалеке грибовидное облако, характерное для взрыва термоядерной бомбы, и последующее за ним сильное землетрясение от ударной волны. Помощник со своими коллегами в отчаянии и ужасе пытаются спастись на автомобиле, однако ожидаемо не могут ничего сделать: транспорт разбивается о пылающее дерево. Единственного оставшегося в живых полицейского, которым оказывается Помощник, находит Иосиф и в качестве заложника относит в подземный бункер, который был построен одним из местных жителей, верящим в ядерную мировую войну. Более того, существует так называемая альтернативная или секретная концовка, которая может быть доступна ещё в начальной миссии. Когда игровой процесс предлагает надеть наручники на Иосифа, игрок может не предпринимать никаких действий в течение нескольких минут, после чего шериф решит не накалять обстановку и прикажет другим полицейским оставить ситуацию с религиозной общиной без изменений и просто уйти.

Таким образом, какую бы концовку игрок ни выбрал в соответствии со своим решением в финальной части игры, протагонист и его союзники терпят поражение и оказываются бессильны перед «Вратами Эдема». Округ Хоуп остаётся в распоряжении остатков общины либо вовсе оказывается стёртым с лица земли последствиями ядерной бомбардировки, а основной антагонист в любом случае выживает.

Своим исходом пятая часть Far Cry сильно выделяется из числа остальных игр этой же серии, в большинстве из которых мог добиться «счастливой концовки», а также является одной из немногих видеоигр, в которых главный герой не побеждает «главного злодея» и не обладает возможностью значительно повлиять на ход событий в окружающем мире. Как стало известно из многочисленных интервью с командой разработчиков игры, креативный директор Far Cry 5 Дэн Хэй хотел добавить в свой проект помимо развлекательного контента серьёзный подтекст, который отражал бы актуальные проблемы современного общества как Соединённых Штатов Америки, так и всего мира. Поставив в центр сюжетной истории взаимодействие с вымышленным деструктивным культом, отстранившимся от остального социума и отчаянно верящим в скорый и разрушительный для всей планеты Судный день, Хэй достаточно детально раскрывает философию и мировоззрение членов общины и их лидера Иосифа, которого члены общины называют Отцом. Более того, несмотря на то, что в самой игре персонажи, являющиеся протагонисту союзниками, настроены к «Вратам Эдема» негативно (в их речах часто можно слышать такие стереотипные для характеристики подобных религиозных групп термины как, например, «сектанты» и «безумные фанатики»), и члены общины проявляют к главному герою агрессию, именно устами культа сценаристы предлагают игроку задуматься о многих глобальных вопросах. Иосиф в своих проповедях и разговорах с Помощником размышляет: «Что, если я прав? Что, если действительно наступило то самое время, когда человечество подошло к краю пропасти и уже не сможет повернуть назад?». Хэй в одном из интервью³⁶ делится своим воспоминанием о том, что на середине этапа разработки игры почувствовал некую фрустрацию из-за чрезвычайной пессимистичности концептуальной идеи сюжета, однако, проезжая по одному из кварталов в Торонто, он встретил молодого парня, стоящего

³⁶ Far Cry 5's Creator Is Worried The World Might Actually Be Ending (Интервью с компанией HBO) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Kzx3JGB0QPU>

посреди улицы и держащего в руках табличку с надписью «Конец света близок». Первой его реакцией на увиденное была мысль, что тот парень «не так уж и ошибается», и он продолжил разработку с новыми силами. Для «Врат Эдема» эта мысль стала основой для их мировоззрения и их религиозного учения. Стоит отметить, что к разработке были привлечены эксперты в области изучения девиантных религиозных групп. Одним из таких экспертов, например, выступает Рик Росс, известный в США исследователь культов, присутствовавший при некоторых событиях 1993-го года в Уэйко в качестве консультанта ФБР. Исследователь высоко оценил намерение участников разработки проекта Far Cry создать реалистичный образ культа и его харизматического лидера-антагониста, так как, по его утверждению³⁷ жизнеобеспечение и существование деструктивного культа полностью зависит от его главы.

Из вышеуказанных данных можно заключить, что разработчики видеоигры пятой части Far Cry руководствовались новой для них идеей создания вымышленного религиозного культа девиантного типа, который был бы продемонстрирован потенциальным игрокам со всего мира с максимальной реалистичностью. Также у них была цель посредством идеологических убеждений персонажей-представителей данного культа передать и актуализировать эсхатологический мотив рефлексии в контексте нестабильности и проблем современного общества. Игровой контент first-person shooter и first-person game (шутера от первого лица и игры от первого лица, как таковой) выполняет не только развлекательную функцию, но и делает попытку сделать сюжет игры достаточно трагичным и напряжённым. Линейность сюжета игры разбавляется возможностью выбора игроком финальной развязки истории, однако ни одна из концовок не подразумевает счастливого финала.

³⁷ Cult Expert Rick Alan Ross on His Career and Consulting for Far Cry 5 [Электронный ресурс] / M. Vane. // Man of many. – 2018. – режим доступа: <https://manofmany.com/entertainment/gaming/we-interview-cult-expert-rick-alan-ross-about-his-prolific-career-and-consulting-on-far-cry-5>

2.2 Анализ структуры и специфики религиозного культа «Врата Эдема» в видеоигре Far Cry

Данный параграф посвящен изучению особенностей воплощения различных аспектов религиозного культа «Врата Эдема» в видеоигре Far Cry.

По словам³⁸ Мии Донован, выполнявшей в команде создателей игры роль второго эксперта по религиозным культам и НРД (новым религиозным движениям), разработчики из Ubisoft подошли к вопросу детализации «Врат Эдема» со всей серьёзностью. В качестве прототипов и выступили такие известные для истории США и получившие огласку на весь мир деструктивные культы как «Семья» Чарли Мэнсона, «Храм народов» Джима Джонса, «Давидова ветвь» во главе с Дэвидом Корешом. В результате возникла вымышленная религиозная группа, вобравшая в себя многие специфические черты современных маргинальных и критикующих социальное большинство эсхатологических культов с достаточно детализированной внутренней структурой и реалистичными межличностными взаимоотношениями.

Точное количество членов религиозной общины в видеоигре не сообщается, однако, по ходу прохождения сюжетной линии и во время вооруженных столкновений с ними, можно предположить, что «эдемщиков» насчитывается больше ста человек. К тому же наблюдается строгая иерархия внутри организации, подразумевающая наличие лидера (Иосиф Сид), трёх его доверенных лиц (Иоанн, Вера и Иаков), равных в правах и обязанностях и выполняющих каждый свою функцию по поддержанию порядка в общине, а также основной состав в виде большого количества безымянных адептов. Наблюдается и территориальная структурированность: доступная игроку локация под названием округ Хоуп разделена на регионы с чётко обозначенными границами, где каждый регион находится под управлением одного из трёх главных помощников Иосифа. Разделение регионов

³⁸ Far Cry 5's Creator Is Worried The World Might Actually Be Ending (Интервью с компанией HBO) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Kzx3JGB0QPU>

продиктовано выполнением функций, доверенных каждому из трёх персонажей. Иоанн занимается поиском и вербовкой новых адептов, а также поисков продовольственных и иных ресурсов для процветания общины. В регионе влияния Веры выращивается плантация цветков бругмансии, содержащих психоактивные вещества, используемые для манипуляций с изменённым состоянием сознания. На территории Иакова, в свою очередь, размещены склады с оружием и тренировочные лагеря для физической подготовки и милитаризации общины.

Специфика управления общиной Иосифом несёт в себе набор характеристик, выделив которые, можно определить тип его лидерства как трансформационный³⁹, достаточно часто наблюдаемый в деструктивных авторитарных культурах. К одной из таких характеристик относится, в первую очередь, достаточный уровень эмпатии и убеждения, чтобы подчинение лидеру было беспрекословным и, что более важно для религиозных групп, чтобы его лидерство несло в себе элементы сакрального. Иосиф в общине носит статус Пророка, избранного Богом для того, чтобы божественная воля была доведена до людей. Будучи непринятым традиционными направлениями христианской мысли, он принимает решение создать своё оригинальное учение, значительно отличающееся от догматических норм католических и протестантских церквей, хотя и основанное на различных интерпретациях христианского Священного Писания. В процессе прохождения игроком могут быть обнаружены многочисленные экземпляры священной книги под названием «Слово Иосифа», полный текст данной книги в игре не продемонстрирован. Ни одного экземпляра Библии вместе с тем обнаружено не было. Тем не менее, само обстоятельство появления оригинальной и доступной только в рамках культа книги говорит о том, что догматы «Врат Эдема» построены не только на достаточно вольной

³⁹ Tourish, D., Pinnington, A. Transformational Leadership, Corporate Cultism and the Spirituality Paradigm: An Unholy Trinity in the Workplace? *Human Relations*. – 2002. – №55. – p. 162

интерпретации стандартных для христианства правил, но и на тех, которые составил их харизматический лидер.

Наличие собственной достаточно радикальной интерпретации библейских пророчеств можно наблюдать в структуре вероучения таких новых религиозных движений деструктивного толка как, например, «Храм Народов» и «Давидова ветвь».

С указанными культами «Врата Эдема» роднит и намеренное обособление общины от остального социума, отказ от того образа жизни, которое продиктовано нормами общества. Адепты культа переселяются на территорию общины в качестве постоянного места жительства вдали от крупных городов и других населённых пунктов и проживают там по типу коммуны, становясь тем самым закрытой группой. Последователи учения называют друг друга «семьёй», «братьями/сёстрами», одновременно с этим обрывая все связи с близкими людьми, которые оставались до принятия адептов в религиозную общину. Более того, наделённые высшей властью во внутриигровом культе последователи носят общую фамилию Сид, однако нет однозначного подтверждения их кровного родства. Напротив, в игре есть косвенная информация по поводу того, что Вера, одна из главных доверенных лиц Иосифа, стала частью культа сравнительно недавно и до «крещения» носила иное имя и фамилию. «Духовное родство» - ещё одна из характеристик трансформационного лидерства. Глава общины показывает сочувствие по отношению к неофиту («новичку», который ещё не вступил в ряды религиозной группы), выражает желание помочь, уделяет ему много внимания, то есть различными способами пытается доказать человеку, что он важен для общины, и внушить ему чувство собственной ценности. Также стоит отметить, что «Врата Эдема», как и большинство деструктивных религиозных культов, в особенности заинтересованы людьми, оказавшимися в сложной жизненной ситуации (имеющие различные аддикции, потерявшие семью или средства существования, замешанные в криминальных

происшествиях). События, проиллюстрированные в одном из кинематографических трейлеров к игре⁴⁰, в достаточной степени можно считать репрезентирующими указанный выше подход. Безымянный персонаж, скрываясь от преследования полицейских после совершения вероятного преступления, находит прибежище в церкви, где в это же самое время проходит проповедь Иосифа Сида. Человек, так или иначе потерявший поддержку со стороны общества, является психологически ослабленным и эмоционально нестабильным, соответственно, по этой причине, подверженным манипуляциям со стороны деструктивных культов, представители которых готовы оказать поддержку человеку вне зависимости от его социального статуса или сложности его проблем.

Особое внимание следует уделить тенденции развития у адептов деструктивного культа идеологического антагонизма по отношению к государству и к обществу в целом, так как деятельность такого культа зачастую критикуется и порицается общественным мнением. У религиозных общин деструктивного типа также можно наблюдать наличие вооружения у её адептов и оборот оружия как таковой. Большинство представителей «Врат Эдема», как правило, вооружены и вступают в открытую перестрелку с протагонистом, как только тот окажется в поле их зрения. Также по мере изучения локаций игры можно наблюдать значительно количество складов с оружием различных видов. Этот факт отсылает к техасской религиозной группе «Давидова ветвь»⁴¹, члены которой вели незаконную торговлю оружием и впоследствии оказали вооруженное сопротивление представителям правопорядка при осаде ранчо «Маунт Кармел» в 1993 году. Причиной такой острой потребности в милитаризации общины стало убеждение «давидовцев» и их лидера Дэвида Кореша в необходимости противостоять современному им обществу и защищаться от его влияния ввиду греховности окружающего мира и скором его уничтожении,

⁴⁰ Far Cry 5: кинематографический трейлер "Проповедь" [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Yy4AO8zEvGI>

⁴¹ Rosado, C. Lessons From Waco: A Sociological Analysis of the Branch Davidians. Ministry, 1993. P. 26

предсказанном в «Откровении Иоанна Богослова». На этом строилось идеологическое объединение общины: ради общей цели, достаточно глобальной и обоснованной на религиозном уровне, люди, обороняющие «Маунт Кармел», готовы было терпеть любые сложности и идти на любые жертвы. Такой настрой поддерживал в людях и сам Кореш, отказавшись сдаваться представителям ФБР и проводя воодушевлённые проповеди о свершении библейских пророчеств, после которых большинство членов «Давидовой ветви» решило с риском собственной жизни отражать штурм ранчо, следуя примеру их духовного лидера.

Исходя из вышеперечисленного, можно сделать заключение о том, что в структуре «Врат Эдема» наблюдаются элементы, содержащиеся в деструктивных культах как таковых. В них присутствует трансформационное лидерство, проявляющееся в таких чертах, как харизматическое управление коллектива одним лидером, способность лидера эмоционально поддержать и воодушевить подчинённых, в том числе и примером своих действий, проведение манипуляций, направленное на людей, попавших в тяжёлое жизненное положение. Определённые психологические манипуляции убеждают их в собственной ценности и в их вкладе в общее благо и в общие цели коллектива. Лидерство подобного рода в среде культа с радикальными взглядами искажается и становится деструктивным как по отношению к обществу (как правило, члены культов по собственной воле обособляются от внешнего мира и проживают в коммуне), так и по отношению к представителям культа, мышление которых значительно трансформируется под влиянием харизматического лидера.

2.2.1 Идеологический конструкт «Коллапс»

В данной части работы представлены описание и анализ конструкта «Коллапс».

Религиозный культ «Врата Эдема» в своём вероучении делает колоссальный акцент на эсхатологических ожиданиях. Судный день, время

уничтожения привычного облика окружающего мира, члены культа называют «Коллапсом», что переводится с английского как крах, падение, разрушение. Основой для эсхатологических элементов служат положения из «Апокалипсиса» («Откровения Иоанна Богослова»), откуда представители культа и, в частности Иосиф Сид, неоднократно цитировали те или иные стихи.

В начале сюжетной линии игры, когда наряд полицейских прибывает на территорию округа Хоуп с целью приостановления деятельности общины, Иосиф во время проповеди сравнивает прибывших представителей правопорядка с саранчой: «Вот они, Саранча в нашем саду! Они пришли за мной. Пришли, чтобы забрать меня у вас, чтобы разрушить всё, что мы строим»⁴². В библейском контексте образ саранчи несёт в себе преимущественно негативный оттенок и отождествляется с разрушением и уничтожением. В Ветхом Завете саранчой неоднократно называли вражеские Израилю племена (Мадиянитяне и Амаликитяне)⁴³, опустошающие землю и вредящие иудеям. Также образ используется как метафора для обозначения ненадежных воинов и князей⁴⁴. Восьмая Египетская казнь⁴⁵ наступила в виде массового нашествия саранчи, который нанёс непоправимый ущерб урожаю египтян и вызвал ужас у местного населения. В девятой главе «Откровения Иоанна Богослова» саранча предстаёт в составе хтонического монструозного войска, вышедшего из бездны, чтобы преследовать людей и мучить их, не убивая при этом⁴⁶. Таким образом, говоря, что саранча явилась в сад, Иосиф подчёркивает намерение полицейских, то есть представителей людей из «внешнего мира», разрушить устои коммуны, называемой Садам.

В проповедях «Врат Эдема» также присутствует упоминание семи печатей. В тексте «Апокалипсиса» снятие семи печатей со священной книги

⁴² Far Cry 5: все катценны (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

⁴³ Суд.6:3-5

⁴⁴ Наум.3:17

⁴⁵ Исх.10:14

⁴⁶ Откр.9:3-11

из видения Иоанна происходит в шестой и восьмой главах. Они знаменует цепь фатальных для мира событий, которые происходят в определённом порядке. По мере прохождения сюжета игры, протагонист слышит монологи Иосифа. В первом монологе, когда происходит первая встреча отряда шерифа с лидером «Врат», Иосиф объявляет о том, что первая печать сломана. Затем он цитирует⁴⁷ видоизменённый стих из шестой главы: «I saw when the Lamb opened the First Seal, and I heard as it were the noise of thunder, one of the four beasts say, come and see. And I saw, and behold it was a white horse...and Hell followed with him»⁴⁸. В локализованном русском переводе словосочетание «white horse» переведено как конь бледный, однако это, с большой вероятностью является ошибкой официального перевода, так как по хронологии «Апокалипсиса» вслед за первой печатью появился всадник на белом⁴⁹ коне. Вслед за тем, как Иосиф узнает о последовательной гибели каждого из трёх членов его «семьи», в монологах он напоминает о разрушении других печатей. Это может указывать как на то, что все четверо из семьи Сид олицетворяют всадников-предвестников Судного дня (Завоевание, Брань, Голод и Смерть), как и то, что убийство главных лиц культа знаменует начало Последних времён. «Снятие пятой печати» происходит перед финальным столкновением с Иосифом, и тогда он называет всех членов общины, кто был убит от руки протагониста, мучениками: «Агнец снял пятую печать, и я увидел под алтарём души мучеников, убитых за Слово Божье»⁵⁰. Цитата из «Откровения Иоанна Богослова» не прямая, так как в англоязычных и в русскоязычных переводах этого отрывка используется оборот «души убиенных»⁵¹, что, тем не менее, подразумевается как мученическая смерть. О Шестой и седьмой печатях

⁴⁷ Far Cry 5 All Cutscenes (Xbox One X Enhanced) Game Movie 1080p 60FPS [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=-y4y8rHxjXE>

⁴⁸ В переводе с английского: «Я видел, что Агнец снял первую печать, и услышал громовой голос одного из четырёх животных: иди и смотри. Я взглянул, и вот, конь бледный...и ад следовал за ним».

⁴⁹ Откр.6:1-2

⁵⁰ Far Cry 5 - All Endings (Resist, Walk Away & Secret Ending) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=6Dlffo6RpXE>

⁵¹ Откр.6:9-10

упоминается в финале сюжета, когда протагонист отказывается от предложения Иосифа прекратить конфликт и уехать из округа. В ярости пастор «Врат Эдема» цитирует стих⁵² из главы «Апокалипсиса»: «Агнец снял шестую печать, и страшно затряслась земля. И почернело солнце, а луна стала кровавой»⁵³. После ожесточенной схватки и перестрелки, когда игрок всё-таки одерживает победу, звучит библейское пророчество⁵⁴ о снятии седьмой, последней печати: «Когда Агнец снял седьмую печать, смолкло всё на небесах, и семи ангелам, стоящим перед Богом, дали семь труб. И сразу гул, гром и молнии, и затряслась земля».⁵⁵ В это время звучит отдалённая сирена военной тревоги, и спустя несколько секунд в горах Монтаны гремит взрыв от реакции термоядерного синтеза (рисунок 1).



Рисунок 1 – Ядерный взрыв в финале сюжета игры

Ожидание Судного дня и Второго Пришествия, как таковые, наблюдаются не только в христианской среде с ранних веков существования

⁵² Откр.6:12

⁵³ Far Cry 5 - All Endings (Resist, Walk Away & Secret Ending) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=6DIffo6RpXE>

⁵⁴ Откр.8:1-5

⁵⁵ Far Cry 5 - All Endings (Resist, Walk Away & Secret Ending) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=6DIffo6RpXE>

первых церквей, но и, например, у кумранской общины. «Трактат о двух духах»⁵⁶, найденный вместе в составе других свитков Мёртвого моря, считается одним из самых древних сохранившихся текстов, в которых говорится об уничтожении божественными силами Сынов Обмана (Сынов Тьмы), то есть всех, кто не понимает и не признаёт вероучение общины, также говорится об обновлении видимого мира. В структуре Ветхого Завета присутствуют апокалиптические криптограммы (в апофеозе власти и последующем падении четырёх зверей⁵⁷ зашифрован образ четырёх великих империй) и упоминания божественного Суда⁵⁸ с раскрытием неких сакральных книг, недоступных людям.

Актуальность эсхатологических конструктов проявилась особенно ярко с конца XIX века с появлением тенденций христианского хилиазма среди некоторых христианских церквей, например в адвентистском движении и в движении миллеритов, появившимся на основе уверенности в скором наступлении Судного дня и вызвавших массовый энтузиазм многих христиан. Несмотря на то, что в христианском Священном Писании не указано точного времени наступления последних времён, некоторые протестантские деятели не раз пытались выяснить определённую дату, используя экзегетические вычисления и гипотезы. Однако после того, как Уильям Миллер, один из основателей адвентистской церкви, ошибся с расчётами, и в 1844 году мир не был разрушен, в среде хилиазма наступило Великое Разочарование⁵⁹. Впрочем, военные и поствоенные социальные потрясения двадцатого века вновь привели к актуализации идеи скорого наступления Страшного суда и к созданию локальных религиозных групп, христианских, квазихристианских и синкретических, которые не причисляли себя ни к одному из исторически традиционных христианских направлений.

⁵⁶ Jassen, A. P. The Dead Sea Scrolls and Violence: Sectarian Formation and Eschatological Imagination. *Biblical Interpretation*, 2009. – №17. – p. 24

⁵⁷ Дан.7:1-8

⁵⁸ Дан.7:9-10

⁵⁹ Quillen, E. G. The great American disappointment: an introduction to the Great Disappointment Theory as a way to explain the unique evolutionary processes of socially-guided religion by means of American civil religion. – Waco: Baylor University, 2010. – p. 17

Например, adeпты «Храма Народов» в Джонстауне верили, что Тысячелетнее Царство Христа, свободное от страданий и любого социального неравенства, наступит после разрушительных для всего мира событий межрасовых столкновений и глобальной ядерной войны⁶⁰. Дэвид Кореш, харизматический лидер общины «Давидова ветвь», отколовшейся от адвентистов в 1930 году⁶¹, также проповедовал о скором наступлении событий, описанных в Апокалипсисе. Он делал акцент на снятии семи печатей и наступлении великой битвы при Армагеддоне⁶², в которой он погибнет, но вернётся, чтобы воцариться на Новой Земле, так как считал себя Агнцем из пророчества Иоанна Богослова. В финале видеоигры, после последнего сражения, поверженный Иосиф произносит «Прости их, Отец, ибо не ведают, что творят»⁶³, что отсылает к событиям распятия⁶⁴ Христа. Это может быть признаком того, что Иосиф считает себя не просто пророком, но, возможно, Мессией / Агнцем.

Примечательно, что в одной из главных церквей (домов молитвы) недалеко от алтарной части располагается прямая цитата из Аль-Анбии, Суры Корана из числа мекканских аятов, наполненная мотивами эсхатологического порядка: «Closer and closer mankind comes their reckoning yet they heed not and they turn away»⁶⁵ (Рисунок 2). Наличие данной цитаты может говорить о том, что в учении «Врат Эдема» заметны элементы религиозного синкретизма, и особенно это отражено в контексте апокалиптических взглядов, очевидно выходящих за рамки христианства (квазихристианства).

⁶⁰ Wessinger, C. How the Millennium Comes Violently: From Jonestown to Heaven's Gate. Seven Bridges Pr Llc, 2000. p. 484

⁶¹ Rosado, C. Lessons From Waco: A Sociological Analysis of the Branch Davidians. Ministry, 1993. – p. 4

⁶² Откр.16:14-16

⁶³ Far Cry 5 - All Endings (Resist, Walk Away & Secret Ending) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=6DIffo6RpXE>

⁶⁴ Лук.23:34

⁶⁵ В русском переводе Э. Кулиева: «Приблизился к людям расчет с ними, однако они с пренебрежением отворачиваются» (Сура 21. Пророки, 1-й аят)

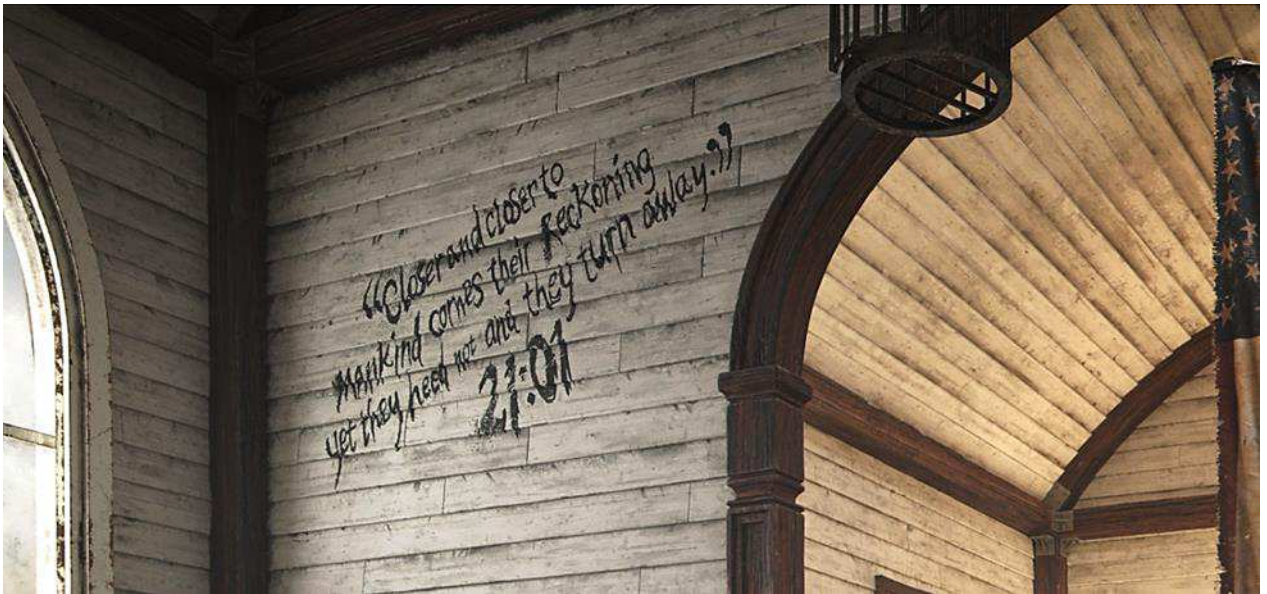


Рисунок 2 – Начертание Суры 21 на одной из стен в церкви «Врат Эдема»

Структура эсхатологического концепта «Врат Эдема» во многом схожа с идеологическими поисками реальных прототипов («Храм народов» и «Давидова Ветвь»), вследствие чего общину Иосифа Сида можно причислить также к движению миллениализма. Однако в отличие от реально существовавших культов, истории которых закончились трагически, разработчики Far Cry выстроили сюжет таким образом, что Иосиф, пророчествующий о скором крахе современного общества, стремящегося к краю пропасти, оказался прав. «Гнев Божий» обрушился на мир в виде начала ядерной войны, то есть общество собственноручно пришло к саморазрушению, к демонстрации чего и стремился Хэй в проекте игры.

2.2.2 Идеологический конструкт «Блажь»

Данный раздел посвящён анализу и описанию конструкта «Блажь».

Достаточно важный элемент в повседневном быте «Врат Эдема» - употребление адептами синтезированного психоактивного вещества под названием «Блаженство»⁶⁶ (в официальном русском переводе «Блажь»). Основным компонентом Блажи является растение бругмансия (*Brugmansia Arborea*) из Паслёновых, которое иначе называют трубой ангела (*Angel's*

⁶⁶ Оригинальное название - Bliss

Trumpet) из-за вытянутой формы цветка. В игре также можно увидеть цветение дурмана (*Datura innoxia*) из того же семейства Паслёновых, внешне очень напоминающего бругмансию. Данные растения можно отнести к энтеогенам, то есть к группе природных источников психоактивных веществ, которые используются при проведении различных ритуалов и другой религиозной культовой деятельности, а также в лечебных целях. В приготовлении инъекций и растворов используются корни и семена растения. Не долгосрочный галлюцинаторный эффект можно получить, находясь неподалёку от массового цветения растений.

Бругмансия содержит⁶⁷ алкалоиды беладонны (парасимпатолитики), совмещающие в себе атропин и скополамин, которые с повышенной токсичностью воздействуют на нервную систему человека и в определённых дозировках вызывают такие состояния как агрессию, возбуждение, судороги, галлюцинации и состояние бреда (*delirium*) в течение нескольких часов после употребления. Досрочное снятие данных эффектов обеспечивается только инъекцией адреналина.

Производство и использование Блажи в культе контролируется Верой Сид, именно на её территории произрастают плантации с этими растениями. Эффекты от употребления психоактивного состава можно обнаружить у многих представителей «Врат Эдема», в особенности, у тех вооружённых адептов, которые неоднократно вступают в перестрелку с главным героем. В их поведении заметны неконтролируемая агрессия, отсутствие какого-либо страха и реакции на боль, а также полное подчинение приказам командиров отрядов и непосредственно лидерам культа. Визуально в игре состояние переживания эффектов от бругмансии и дурмана показано в виде серого облака вокруг головы того или иного персонажа.

По ходу сюжета встречаются моменты, в которых демонстрируется полный захват контроля над мыслями и манипулирование действиями

⁶⁷ Angel's Trumpet and Devil's Breath: A Trip into Psychonaut Culture [Электронный ресурс] / L. Roper [and others] // ACEP. Toxicology Section. – 2020. – режим доступа: <https://www.acep.org/how-we-serve/sections/toxicology/news/april-2020/angels-trumpet-and-devils-breath-a-trip-into-psychonaut-culture/>

персонажей при помощи Блажи. Когда протагонист появляется на территории Веры, он видит своего союзника, одного из захваченных в плен полицейских, который переживает галлюцинации и, слушая проповеди культа, попадает под его влияние, принимая концепции вероучения и действуя согласно командам Веры. Подобным образом Вере удаётся овладеть разумом ещё нескольких союзников главного героя. Более того, самому протагонисту в одной из потасовок с «эдемщиками» вкалывают мощную дозу Блажи, после чего он начинает видеть галлюцинации, в которых присутствует различные религиозные и фантасмагорические образы.



Рисунок 3 – Вера Сид в одном из галлюцинаторных видений главного героя

Подавляющее количество галлюцинаторных видений в игре представляют собой образ цветущего летнего сада с насекомыми и животными вокруг (рисунок 3). Во время таких видений музыкальное сопровождение игры дополняется спокойными мелодиями и пением птиц. В центре кадра перед игроком часто можно увидеть одиноко стоящее дерево вдалеке. Дерево – символ, часто упоминающийся в Библии. В данном случае оно указывает, вероятно, на Древо Познания из Эдемского сада из книги

Бытия, а также на древо жизни⁶⁸, приносящее плоды и листья для «исцеления» блаженных⁶⁹ (то есть избранных Богом) и находящееся за воротами Нового Иерусалима, из последних глав Откровения Иоанна Богослова. Также в некоторых видениях можно обнаружить непосредственно металлические ворота, которые также являются отсылкой к названию религиозной группы. Сама вера часто появляется с крыльями ангела.

Видения являются своеобразным альтернативным способом «мирного диалога» протагониста и антагонистов, на протяжении которого Иосиф и Вера делятся с Помощником своими персональными мотивациями на вступление в культ. К примеру, в одном из таких «разговоров» под действиями эффекта от Блажи Вера подтверждает, что многие вне общины считают её манипулятором, однако сама она уверена, что своими действиями спасает людей. Также её устами рассказывается история её жизни до принятия в общину, содержание которой является в достаточной степени репрезентативным материалом в качестве модели ситуации вступления в реально существующие культы подобного типа. До того, как стать адептом «Врат Эдема», Вера страдала от наркотической зависимости и терпела психологическое насилие со стороны семьи и сверстников. Как она упоминает в своём рассказе, «весь мир был против неё»⁷⁰, пока она не познакомилась с учением общины и не приняла его. Выразить поддержку людям, которых отказалось поддерживать общество – одна из общепринятых методик трансформационного лидерства. Ещё один из важных моментов в этом диалоге – элемент веры и безоговорочного доверия общине и, в первую очередь харизматическому лидеру. «Однажды Отец спросил, верит ли она в него, сможет ли умереть за него. Девушка испугалась, ведь она очень хотела жить. Но Отец сказал, что это испытание. Он поверит в него, если она

⁶⁸ Откр.22:2

⁶⁹ Откр.22:14

⁷⁰ Part 5: все кадры (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

поверит в него...Путь в Эдем открыт для тех, у кого есть вера»⁷¹. Конструкт веры в идеологические концепты религиозной группы и в слова лидера важен для подобного типа культов, так как между его членами устанавливаются тесные «семейные» связи, которыми обзаводится неофит в качестве замены общественным и родственным связям из своей жизни до его принятия в данную группу.



Рисунок 4 – Ядерный взрыв в одном из галлюцинаторных видений главного героя

Также в одном из видений игрок слышит проповедь Иосифа, который пытается примириться с Помощником и разъяснить причины, по которым «Врата Эдема» верят в скорое наступление конца света. По мере того, как пастор начинает говорить о крахе общественного строя и о возрастании «греховности» в людях («Человечество слабо и уязвимо. Мы мчимся навстречу своей гибели, и нет никого, кто хотел бы действовать. Я это вижу. Ты это видишь. Мы не безумны»⁷²), галлюцинации с образом сада заменяются пейзажем конца света. После ядерного взрыва (рисунок 4) улицы объаты пламенем, а небо затянуто смогом и дымом (рисунок 5).

⁷¹ Far Cry 5: все катсены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

⁷² Far Cry 5: все катсены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

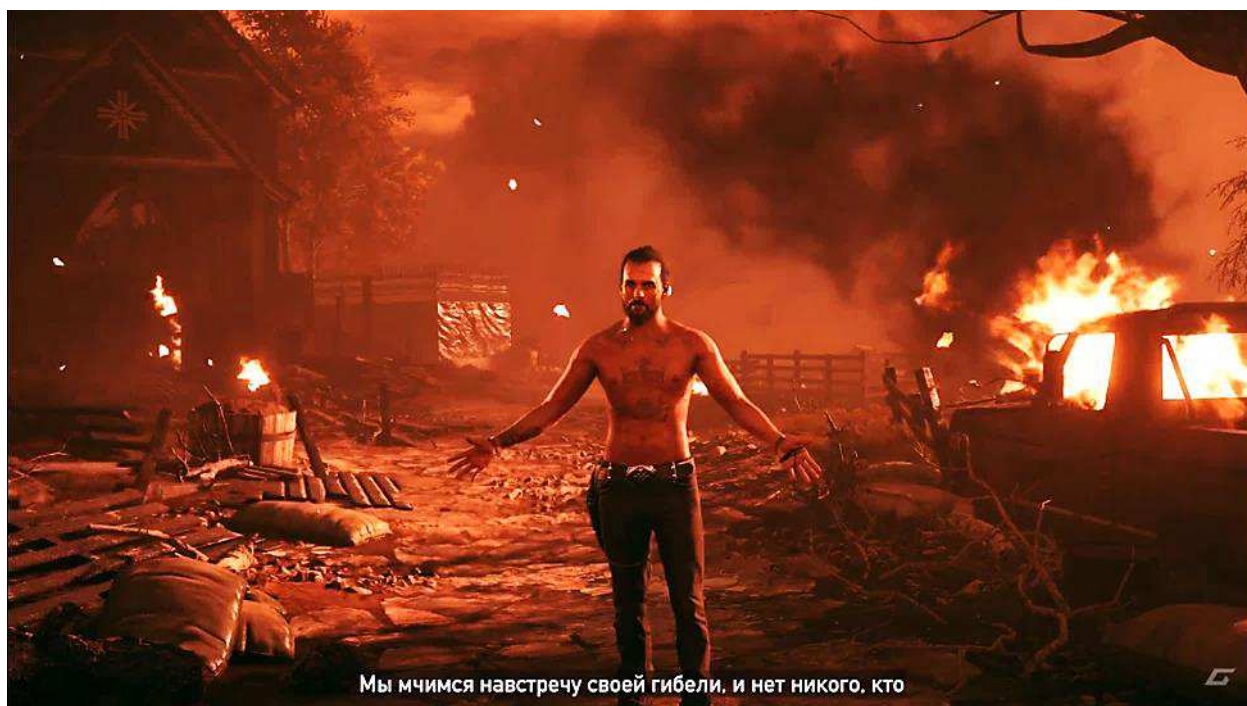


Рисунок 5 – Пейзаж конца света в одном из галлюцинаторных видений главного героя

Использование в культовой практике психоактивных веществ, в основном, природного происхождения – распространённое явление в религиозных обрядах и ритуалах по всему миру на протяжении всей человеческой истории. В наиболее часто встречающихся случаях наркотические средства применяют в попытках эскапизма, а также для «сакрального очищения» и «духовного обновления»⁷³. В видениях, сопровождающих воздействие на организм человека психоактивных веществ растительного происхождения, то есть в изменённом состоянии сознания (ИСС), могут присутствовать всевозможные образы⁷⁴ из религиозных течений или мифологических сюжетов. Человек может переживать опыт выхода из собственного тела или встречу с некими трансцендентными существами (боги, ангелы, демонические или другие хтонические сущности). В зависимости от дозировки и от эмоционального состояния человека, галлюцинаторные видения могут меняться и приобретать как черты состояния медитативного расслабления, так и ощущения тревожности, при

⁷³ Clarke, P. B. *New Religions in Global Perspective: A study of religious change in the modern world.* – Routledge, 2006. – p. 190

⁷⁴ Sayin, H. U. *The Consumption of Psychoactive Plants During Religious Rituals: The Roots of Common Symbols and Figures in Religions and Myths.* NeuroQuantology. – 2014. – Vol. 12. – №2. – p. 286

этом состоянии могут переходить от одного к другому, что и наблюдалось в одной из вышеизложенных сцен игры.

Исследователи, сталкиваясь с анализом состояний изменённого состояния сознания, склонны говорить о том, что, находясь в трансе или переживая мистико-религиозный опыт встречи с теми или иными образами, человек произвольно изменяет уже устоявшийся ранее набор идеологических конструктов. Таким образом, изменённое состояние сознания может привести к процессу деконструкции⁷⁵, который может выстроить новое мировоззрение на основе фрагментированных образов, упорядочив их в новую последовательность. В игре показан подобный момент, когда один из полицейских, изначально относившийся к культуре крайне негативно и называвший их «фанатиками» и «сектантами», под воздействием растительных алкалоидов готов был слушать проповеди адептов «Врат» и в итоге принял концепции их идей и их идеологию. Данная модель вступления в религиозные группы радикального и экстремистского толка со второй половины XX-го века исследовалась учёными, специализировавшимися на психологии и религиоведении. В результате исследований возник и распространился в научной среде термин «промывание мозгов» (с англ. brainwashing), однако с 1980-ых годов многие специалисты предпочитают использовать термин-заменитель «неэтичные методы убеждения» (с англ. unethical methods of persuasion), к которым относится в том числе и манипулирование мыслительной и познавательной деятельностью мозга человека с помощью воздействия на него веществ, вызывающих изменённое состояние сознания.

2.2.3 Идеологический конструкт «Очищение»

В данной части исследования представлены описание и анализ конструкта «Очищение».

⁷⁵ Geels, A. *Altered Consciousness in Religion*. Praeger. – 2011. – №1. – p. 272

Одним из центральных персонажей, участвующих в жизнедеятельности культа, выступает Иоанн. Во «Вратах Эдема» он занимает статус Крестителя, так как занимается поиском потенциальных неопитов и готовит их к процедуре вступления в общину.

Принятие в культ сопровождается ритуалом, который именуют крещением или Очищением (в оригинальной англоязычной озвучке – the Cleansing). Он представляет собой процесс краткосрочного погружения неопита в воду (природный водоём), сопровождающимся проповедью Иоанна с элементами вероучения общины. Как правило, крещение носит не индивидуальный характер, посвящающихся обычно несколько, все они могут быть разного пола и возраста. Одними из элементов ритуала является белые одеяния, чаще всего это крестильная длинная льняная рубашка (Рисунок 6). Проводящим ритуал является, в подавляющем большинстве случаев Иоанн, однако, как показано в одном из кинематографических трейлеров⁷⁶ к игре, ритуал может совершаться и Иосифом.

Главный герой, ненадолго оказавшись в плену у адептов «Врат Эдема», приходит в себя у реки, окружённый помощниками Иоанна. Он, наряду с ещё несколькими пленными из местных жителей, оказывается участником крещения не по своей воле. Адепты, удерживая за плечи, насильственным методом окунают людей в воду и подводят к Сиду, который, держа в руках «священное писание» общины под названием «Слово Иосифа» и произнося «Мы должны смыть с себя прошлое. Мы должны обнажить свои грехи, мы должны искупить их, ведь лишь тогда мы предстанем перед взором Божиим и пройдем через Его Врата в сад Эдема»⁷⁷, благословляет их священническим жестом, напоминающим именованное перстосложение и помазание елеем⁷⁸. После завершения процесса крещения всех пленников Иоанн заключает, что главный герой «ещё не готов», после чего самостоятельно пытается окунуть

⁷⁶ Far Cry 5 | кинематографический трейлер "Посвящение" [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=UWSV8Er9iSg>

⁷⁷ Far Cry 5: все катсцены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

⁷⁸ Практикуется во многих традиционных христианских церквях (Прим.)

его в воду снова, применяя физическую силу, однако останавливается по приказу прибывшего Иосифа. Из их диалога выясняется, что, если человек по каким-то причинам не готов к проведению ритуала крещения (Очищения), его надо дополнительно подготовить, «привести к Искуплению (в англоязычной версии озвучки – Atonement)», в чём и заключается миссия Иоанна.



Рисунок 6 – Обряд крещения (Очищения) над неопитами культа, кадр из трейлера

Образ персонажа Иоанна, показанный в видеоигре, напрямую связан с одноименной персоналией из библейской истории, с Иоанном Крестителем (Иоанном Предтечей), одной из центральных фигур Нового Завета. Известно, что в контексте христианской традиции он является не только одним из первых людей, кто первый увидел в Иисусе божественную природу, но и тем, о появлении кого было предсказано в текстах Ветхого Завета. Он считается символическим воплощением Илии, могущественного древнего пророка, возвращение на землю которого является первым знаменем пришествия мессии и последующего скоро наступления Последних Времён⁷⁹. Так как «Врата Эдема» - апокалиптический культ, контексту связи крещения и скорого наступления конца света уделено значительное внимание. Об эсхатологическом символизме образа Иоанна Крестителя существует

⁷⁹ Мал. 4:5

большое количество экзегетических и академических⁸⁰ трактовок. Во всех четырёх Евангелиях упоминается тот факт, что Иоанн «крестил водою»⁸¹ в реке Иордан⁸², и этому факту вторит модель обряда, проводимого последователями «Врат Эдема» в местных водных источниках. Символизм воды в процессе крещения далеко не случаен: многие исследователи текстов Библии и истории древнего мира в целом склонны считать, что погружение в воду связано с метафорическим погружением в лоно смерти⁸³, в авраамической традиции носящим название Шеол или Гадес. Согласно традиции раннего христианства и, преимущественно, учению Павла, верующий, считающий себя достойным называться христианином, должен был косвенно повторить путь Христа, которому, дабы навсегда победить смерть и разрушить врата ада, необходимо было погибнуть. Судя по отсутствию в проповедях и вероучительных текстах какого-либо упоминания об Иисусе как об одной из божественных ипостасей, можно заключить, что в догматике «Врат Эдема» нет христологических мотивов, как таковых, однако символизм смерти и нового рождения через крещение всё же присутствует. Основная идея крещения состоит в том, чтобы символически вернуть избранного человека из состояния хаоса⁸⁴, неопределённости смысла существования, угасания и увядания, в первую очередь, на духовном уровне, в состояние перевоплощения, духовного возрождения и внутреннего очищения, а, так как подразумевается полное обновление крещённого, его возрождению должна предшествовать иносказательная гибель.

На стенах церквей «Врат» и в жилых помещениях последователей культа можно неоднократно встретить четвёртый стих из первой главы Евангелия от Марка: «And so John the Baptist appeared in the wilderness

⁸⁰ Enemies and Friends of the State: ancient prophecy in context / edited by C. A. Rollston. – Pennsylvania: Eisenbraus, 2017. – p. 514

⁸¹ Лк. 3:16

⁸² Мф 3:13; Мк. 1:5; Ин. 10:40

⁸³ Taylor, N. Baptism, Death, and Funeral Rites: Paul's Teaching on Baptism in Romans 6: 3-4 in Light of Contemporary Funereal Customs and Beliefs about Death. Scottish Episcopal Institute Journal. – 2018. – Vol. 2. – №3. – p. 29

⁸⁴ Элиаде М. Священное и мирское. – Москва: Издательство МГУ, 1994. – С. 83

preaching a baptism of repentance for the forgiveness of sins⁸⁵». Используя данную цитату, «эдемщики» акцентируют внимание не только на самом деле крещения, но и на идее покаяния и искупления грехов, что служит подготовкой к окончательному Очищению. Иоанн, подготавливая неопитов к этому, проводит подготовку в виде специфической инициации будущих адептов. Значительное внимание в его методах уделено борьбе с грехами и полном их устранении. В определении и сущности грехов культ придерживается христианской латинской традиции, которая определяет семь основных смертных грехов: *luxuria* (похоть или прелюбодеяние), *gula* (чревоугодие), *avaritia* (алчность), *tristitia* либо *acedia* (уныние), *ira* (гнев), *invidia* (зависть) и *superbia* (гордыня). Латинские названия высечены на ангарах рядом с главной церковью, а также встречаются на некоторых других зданиях. Наряду с фактом признания грехов, Иоанн в своих проповедях утверждает, что существует способ избавиться от них путём покаяния: «Все мы грешны, каждый из нас. Вы, я, даже наш Отец познал грехи. Это яд, что смущает разум. Но что, если можно освободиться? Что, если всё о чём мы мечтали, может стать явью? Что, если всё преодолимо, если принять одну идею: спастись от греха можно, сказав лишь одно слово «да». Да, я грешник. Да, я хочу облегчить душу. Да, меня нужно спасти. Вы покаетесь в грехах и получите искупление»⁸⁶.

Вместе с тем, хотя в идейной основе библейского Иоанна и его образа из игры присутствуют совпадения, реализация искупления разительно отличается. Иоанн Предтеча из Нового Завета учит покаянию на духовном уровне и возвращению следования Законам и Заповедям, так как, если мессия (Иисус) явился, мир приближается к наступлению последних времён⁸⁷, то есть к Судному дню, а, значит, духовная смерть человека, не избавившегося

⁸⁵ «Явился Иоанн, погружая (крестя) в пустыне и возвещая погружение (крещение) покаяния для прощения грехов»

⁸⁶ Far Сгу 5: все катсцены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

⁸⁷ Ferda, T. S. John the Baptist, Isaiah 40, and the Ingathering of the Exiles. – Journal for the Study of the Historical Jesus. – 2012. – №10. – p. 177

от своих прегрешений и пороков, будет приравнена к смерти физической. Иоанн же из «Врат Эдема» склонен считать, что, если человек не может искоренить в себе грех на метафизическом уровне, искупление возможно добиться через физическую боль и добровольное принятие физических страданий. Принятие собственной греховности индивидуума и его последующее очищение от этой природы греха, по его мнению, происходит через истязания, что можно заключить из его реплики в одном из монологов в присутствии главного героя: «Вы пересечете море боли и будете свободны. Ведь таков единственный путь к искуплению»⁸⁸.

Феномен истязания и самоповреждения (англ. self-mutilation или self-flagellation) встречается в различных проявлениях и формах во многих религиозных традициях, начиная от примитивных и древних религиозных ритуалов, подразумевающих жертвоприношение в виде самоистязаний⁸⁹ и заканчивая специфическим «очищением» от грехов средневековых христиан-флаггелантов⁹⁰ или актов самобичевания и самоуничужения, встречающихся у некоторых монахов-аскетов. В этих актах присутствует тема освобождения от грехов путём физических и психологических испытаний, которые могут способствовать очищению мыслей и духовных стремлений.

Несмотря на это, в ситуации ритуальной специфики покаяния у «Вратах Эдема» можно обнаружить искажённый мотив самоистязания ввиду персональной деформации данного идеологического конструкта у Иоанна. Из его монолога по ходу взаимодействия с культом главный герой узнаёт, что в детстве Иоанн подвергался абьюзивным способам воспитания со стороны родителей: «Мать с отцом первыми научили меня силе слова «да». Однажды вечером они приволокли меня на кухню и бросили прямо на пол, а потом была только боль, снова боль, и снова, и снова...И когда я подумал,

⁸⁸ Far Cry 5: все катцены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

⁸⁹ King, C. Nature, Violence, Consciousness, Sexuality and World Religion: A Roadmap [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://dhushara.com/fallacies/fallacies.htm>

⁹⁰ Польская Н. А. Акты самоповреждения в ритуальных практиках. / Н. А. Польская // Известия Саратовского университета: Философия. Психология. Педагогика. – 2011. – Т.11. – №3. – с. 88-91

что не смогу больше терпеть, я смог. Что-то внутри меня сломалось. Я больше не был напуган. Я был чист. Я посмотрел на них и начал смеяться. И мог сказать только «да»...»⁹¹ Вероятно, такие эпизоды в кругу семьи случались не единожды, что с большой долей вероятности и повлияло на то, что акты переживания физической боли стали для Иоанна специфическим путём «исцеления» пороков и негативных мыслей. Специалистами в области клинической психиатрии установлено, подобный жизненный опыт, в котором замечено насилие в любом его проявлении, совершаемое над человеком против его воли, приводит к нивелированию его личностных ценностей и к деформации⁹² его мировоззрения. В ходе процесса деконструкции и следующего за ним процесса переосмысления, идеологические установки индивидуума трансформируются, и, если в них присутствуют опыт пережитого насилия, трансформация носит негативные и в некоторых случаях асоциальные оттенки. Иоанн обладает садистическими наклонностями как в отношении себя, так и в попытках «очищения от грехов» других людей, только подобные наклонности замаскированы религиозными мотивами. Внутри культа сакрализуется явление шрамирования – поощрение добровольного нанесения острыми предметами глубоких порезов на кожу, при этом шрамы представлены в виде названия грехов. Характерные порезы можно увидеть у Иоанна и у Иосифа, однако далеко не у всех их последователей. Следовательно, эта практика носит, в основном, опциональный характер: если потенциальный неофит отказывается признать свои грехи в словесной форме, покаявшись, либо своим поведением вызовет сомнение в полной готовности следовать вероучению культа, то ему назначается процедура искупления своих грехов с

⁹¹ Far Cry 5: все катсены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

⁹² Религиозность и клиническая психиатрия. Материалы Первой Московской Международной конференции, 20-21 апреля 2017 года: Сборник научных трудов. – Москва: «Сам Полиграфист», 2017. – С. 91

применением физических истязаний. Некоторые исследователи⁹³ признают такой подход одним из проявлений «неэтических методов принуждения» («промывания мозгов»). «Грехом» может стать столкновение интересов и идеологии религиозной группы с личными интересами и идеалами личности, так или иначе оказавшейся под влиянием этой группы. В таком случае, при наличии девиантных признаков в деятельности группы, адепты попытаются оказать давление на личные интересы человека в пользу интересов, предлагаемых лидера деструктивного религиозного культа. В связи с этим, разрушение системы ценностей под воздействием идеи искупления приводит к дезориентации и замешательству, что является травмирующим состоянием и нарушением эмоциональной и психологической стабильности, которую человек инстинктивно решает подчинением и принятием собственной «греховности». Это и составляет сущность феномен слова «Да» в риторике Иоанна из «Врат Эдема».

2.2.4. Идеологический конструкт «теодицея»

В данном разделе работы производится описание и анализ идеологического конструкта «теодицея».

Без проблемы теодицеи или, как её ещё называют, проблемы оправдания существования зла, не обходится ни одна из крупных религиозных доктрин. В равной степени данная проблематика имеет место быть и в вероучении локальной закрытой религиозной группы, а для религиозных апокалиптических культов деструктивного толка специфическое истолкование сущности зла, жестокости и несправедливости в мире зачастую является краеугольным камнем их догматических истин.

В идеологии религиозного культа «Врата Эдема» присутствует попытка теологической апологетики появления жестокости и зла в мире, и в этой апологетике можно заметить определённые черты, схожие с

⁹³ Cults and Brainwashing: The hidden – and not so hidden – epidemic [Электронный ресурс] / A. Stein // Conway Hall. Ethical record. – 2015. – режим доступа: <https://conwayhall.org.uk/ethicalrecord/cults-and-brainwashing-the-hidden-and-not-so-hidden-epidemic/>

эсхатологическими убеждениями раннего христианства и с традицией ожидания Дня Гнева в Кумранской общине.

Тесная взаимосвязь идеологических конструктов «Коллапс» и «Очищение» в религиозном культе привела к тому, что любые формы проявления насилия по отношению к личности трактуются как способ избавления от пороков и как путь к осознанию праведного образа жизни, которому соответствует нахождение под эгидой культа. На доступных для чтения страницах «Книги Иосифа»⁹⁴, которая является автобиографическим дневником лидера «Врат Эдема», можно найти следующие строки одной из его проповедей: «Bless the name of those who have dealt you blows. Be grateful to those who have caused you harm. For it is these sufferings that have led you to me»⁹⁵. Из этих слов можно заключить, что Иосиф следует концепции необходимого зла: страдания, физические, моральные или же психологические, неизбежны по причине того, что эти страдания указывают на путь к спасению.

Мотив испытания со стороны божественной воли носит его откровение о собственной жизни до создания «Врат Эдема», которым он делится с главным героем во время сюжетной миссии: «Я знаю, тебе больно. Бог дал – Бог взял, м? Но он испытывает всех. У меня была жена. У нас должен был родиться первенец. Да мы и сами были детьми. Я был в ужасе. Боялся отцовства. А она верила, что всё образуется. Однажды она поехала в гости к подруге. Потом авария. Бог взял её. Меня повезли в больницу...Господь сберёг нашу дочь, и я смотрел на неё, такую беззащитную, невинную. У неё был только я. Никто, из ниоткуда, ни с чем. В тот момент я понял, что это испытание. Бог указал мне путь, оставалось лишь сделать выбор. И я возложил руку на её головку, склонился, вдыхая её запах...и мы молились о силе и о мудрости. И я вдруг всё понял, постиг божий замысел. Я взял

⁹⁴ The Book of Joseph [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://drive.google.com/file/d/15kJTwVS6FUkmAlR1sLinMhCogk8xcxml/view>

⁹⁵ В пер. «Да будут благословлены имена тех, кто нанёс вам сильнейшие удары. Возблагодарите тех, кто причинил вам вред. Ибо эти страдания привели вас ко мне»

пальцами пластиковую трубку, прилепленную к её личику, и плотно сжал. Она начала бить ножками, ещё и ещё...и всё. Покой, пустота. Господь дал – и Господь взял. Боль, наши жертвы – это часть испытания, проверки нашей способности служить Богу...чего бы он ни просил»⁹⁶. Несомненно, в данном моменте имеет место быть опыт пережитой психологической травмы при причине потери близкого человека и, возможно, переживание состояния экзистенциального смятения. Согласно клиническим исследованиям⁹⁷, когда человек находится в состоянии ощущения страдания, весь когнитивный и эмоциональный спектр мыслей и чувств направлен на их причину. Подобный акцент в большинстве случаев приводит к переживанию сильных негативных и болезненных эмоций, которые при чрезмерной концентрации способны привести к различным аффективным проявлениям девиантных реакций как в поведении человека, так и в его ценностных ориентациях. Несмотря на то, что, если человек религиозен, вера может выполнять терапевтическую (компенсаторную) функцию⁹⁸, она же может привести к патологическим изменениям психического состояния индивидуума. В некоторых случаях, верующий человек может справиться с горем или оправдать существование страдания путём принятия своего негативного опыта как чего-то уникального⁹⁹, того, что доступно только ему, как того, что было даровано свыше чем-то сверхъестественным. Вероятно, подобное психопатологический опыт произошёл с Иосифом, который после трагического случая с его семьёй начал верить не только в божий промысел, но и в то, что он был избран Богом, чтобы проповедовать о конце времён и собрать религиозную общину тех, кто последует за его идеями и будет

⁹⁶ Far Cry 5: все катсены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

⁹⁷ Религиозность и клиническая психиатрия. Материалы Первой Московской Международной конференции, 20-21 апреля 2017 года: Сборник научных трудов. – Москва: «Сам Полиграфист», 2017. – с. 142

⁹⁸ Религиозность и клиническая психиатрия. Материалы Первой Московской Международной конференции, 20-21 апреля 2017 года: Сборник научных трудов. – Москва: «Сам Полиграфист», 2017. – с. 108.

⁹⁹ Griffioen, A.L. Therapeutic Theodicy? Suffering, Struggle, and the Shift from the God's-Eye View. – Religions. – 2018. – Vol. 9. – №99. – p. 5

спасён. Он утверждает: «Я не просил об этом, я был избран»¹⁰⁰, называя произошедшее с ним необходимым страданием, которое есть испытание высшими силами.

Универсальная формула, согласно которой та или иная религиозная группа закрытого типа с апокалиптическими воззрениями перейдёт в статус девиантной по отношению к внешнему социуму и будет проявлять открытую агрессию, до сих пор не может быть выявлена специалистами по изучению феномена новых религиозных движений. Проявление агрессии и открытого негативного отношения к обществу вне группы может возникнуть вследствие набора нескольких факторов, одним из которых может быть радикальная идеологическая позиция харизматического лидера, подкреплённая теологически, к которой несомненно будут прислушиваться адепты религиозной общины.¹⁰¹ Достаточно часто в случае с апокалиптическим религиозным культом агрессии к внешнему миру сопутствует эсхатологическая идея дихотомии добра и зла. Она определяет верующих из общины как праведников и последователей истинного учения, а тех, кто проявляет явное несогласие с вероучением культа, внутренняя догматика причисляет к врагам, в том числе и к врагам Бога, которые будут уничтожены во время наступления Судного дня. В религиозной истории человечества существует большое количество примеров подобных взглядов. Одна из наиболее ярких религиозных общин, структуру и мировоззрение которой можно было бы сравнить с «Вратами Эдема», является Кумранская община, возникшая вследствие отречения от иудаизма. В их священных текстах (известные научной среде как свитки Мёртвого моря) особое внимание уделено явлению последней войны между силами Света и силами Тьмы. При этом, исследователи считают, что, согласно ожиданиям кумранитов, война должна произойти не только на духовном или

¹⁰⁰ Far Cry 5: все катцены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

¹⁰¹ Dawson, L. L. Psychopathologies and the Attribution of Charisma: A Critical Introduction to the Psychology of Charisma and the Explanation of Violence in New Religious Movements. *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*. – 2006. – Vol. 10. – №2. – p. 20.

метафорическом уровне, но и на материальном¹⁰². «Сынами Тьмы» считаются все, кто не поддерживает закрытую общину, включая другие религиозные организации, официальные силы правительства и представители средств массовой информации. Общественное мнение¹⁰³ также оказывает определённое влияние на отношение закрытого религиозного культа к остальному миру. Например, в случае с религиозной группой «Давидова ветвь» в 1993 году, пока вся Америка через средства массовой информации следила за развитием событий у ранчо «Маунт Кармел», люди достаточно резко высказывались не только по поводу лидера культа Дэвида Кореша, но и про его адептов, называя их «фанатиками с промытыми мозгами»¹⁰⁴. С обеих сторон, и со стороны общественности, и с точки зрения закрытой общины, наблюдалась дихотомия, чёткое разделение на «мы» и «другие». Тенденция в той или иной степени и по сей день сохраняется во взаимоотношениях социума и религиозных культов. Общественное напряжение приводит к теологическому истолкованию некоторыми харизматическими лидерами ситуации, как той, что предсказывалась в апокалиптических текстах. В таких случаях христианский или околочристианский миллениализм перейдёт в катастрофический¹⁰⁵ тип, при котором эсхатологические ожидания общины носят пессимистичный характер и предполагают гибель большей части человечества в Судный день.

Вероучение «Врат Эдема» содержит в себе схожие элементы, что можно заключить на основе их проповедей¹⁰⁶: «I beseech you to join me, to join our family — to join your family. Society was not right for you. You knew that it was already a cemetery — that it was already in ruins. You smelled before anyone

¹⁰² Kuma, A. Eschatology in Qumran: Intertestamental Literature. Ethiopian Graduate School of Theology. – 2014. – 9 p.

¹⁰³ Quillen, E. G. The great American disappointment: an introduction to the Great Disappointment Theory as a way to explain the unique evolutionary processes of socially-guided religion by means of American civil religion. – Waco: Baylor University, 2010. – 138 p.

¹⁰⁴ Wessinger, C. How the Millennium Comes Violently / reprinted in Religion in Today's World: Global Issues, Sociological Perspectives, ed. Melissa M. Wilcox. – New York: Routledge, 2013. – p. 483.

¹⁰⁵ Wessinger, C. How the Millennium Comes Violently / reprinted in Religion in Today's World: Global Issues, Sociological Perspectives, ed. Melissa M. Wilcox. – New York: Routledge, 2013. – p. 484-485

¹⁰⁶ The Book of Joseph [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://drive.google.com/file/d/15kJTWS6FUkmAIR1sLinMhCogk8xcxml/view>

else the horrible odor that is putrefaction. You do not belong in this world. You belong in the next world, the new world. The old one will disappear. Along with everyone who ever doubted both you and I...I know not the details of the divine plan to annihilate this abhorrent, pestilent society»¹⁰⁷. В одном из финальных монологов Иосифа звучат следующие слова¹⁰⁸: «Я же говорил тебе, что мир на краю гибели, где презрение, несправедливость, любой выбор выдаёт наши грехи. Куда эти грехи привели нас? Куда они привели тебя? Твоих друзей похитили и пытали – это твоя вина. Множество людей погибло – это твоя вина. Мир в огне – и это твоя вина. Ты доволен?». Теодический конструкт интерпретируется фикциональным религиозным культом «Врата Эдема» как наличие природы зла в действиях врагов культа, то есть любых представителей «внешнего» общества, которые пытаются тем или иным способом помешать деятельности общины. По сюжету игры полицейские своим вмешательством с применением огнестрельного оружия спровоцировали адептов общины про проявление ответной агрессии, но уже в больших масштабах. Следует отметить, что о подобном поведении со стороны «внешних врагов» лидеры реально существовавших деструктивных религиозных культов предупреждают своих последователей, трактуя строки из Библии или священных писаний иных религиозных течений в нужном им контексте. Трактовка обычно заключается в том, что Бог, допуская существование в мире зла и страдания, призывает праведных людей, то есть тех, кто следует божественным заповедям и ведёт соответствующий образ жизни, пройти испытание в виде противостояния материальной персонификации зла – внешнему обществу. Уже само наличие этого божественного испытания, которое может привести к физическим или

¹⁰⁷ В пер. с англ.: «Я прошу тебя примкнуть ко мне, примкнуть к нашей семье – к твоей семье. Общество было не право по отношению к тебе. Ты знал, что оно уже подобно кладбищу, что оно уже лежит в руинах. Ты раньше всех почувствовал запах разложения. Ты не принадлежишь этому миру, ты принадлежишь следующему миру, новому. Старый исчезнет вместе со всеми, кто когда-то сомневался в тебе и во мне...Мне неведомы все детали божественного плана по уничтожению этого отвратительного, покрытого язвами, общества».

¹⁰⁸ Far Cry 5: все катсены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>

эмоциональным сложностям испытуемых верующих, может говорить об избранности и праведности адептов. В глазах религиозных людей, искренне верящих в слова своего харизматического лидера, появление вооружённых представителей правопорядка, вторгающихся на территорию общины и угрожающих её устоям, приравнивается к исполнению¹⁰⁹ апокалиптических пророчеств, как это было, например, в ситуации осады «Маунт Кармел» силами ФБР. Вместо страха перед арестом или даже гибелью в случае вооружённого конфликта адептов может охватить чувство религиозного воодушевления, так как их теодический идеологический конструкт, трактованный их лидером как пресечение зла путём уничтожения врагов, оправдал себя.

Таким образом, идеологический конструкт «теодицея» в рамках религиозного культа «Врата Эдема» раскрывается при помощи идеи о божественном испытании людей с целью выявить праведников и грешников через элемент жестокости, страдания и зла, а также персонификации зла в лице общества, несогласного с вероучением и деятельностью данной религиозной группы. По их воззрениям, общество, которое, как и любое материальное зло, будет уничтожено в Судный день.

¹⁰⁹ Wessinger, C. How the Millennium Comes Violently / reprinted in Religion in Today's World: Global Issues, Sociological Perspectives, ed. Melissa M. Wilcox. – New York: Routledge, 2013. – p. 488

Заключение

В ходе проведения данного исследования заданная цель была достигнута посредством последовательного решения поставленных задач.

Во-первых, был проведён обзорный анализ источников, которые раскрывают содержание понятия «идеологический конструкт». Был сделан вывод о том, что под конструктом принято понимать структурный компонент системы идеологии, представляющий собой соответствующую единицу измерения в формировании процесса познания личности и её индивидуальной специфики её мировоззрения. На процессы соединения конструктов и их взаимодействия друг с другом влияет культурно-историческая среда, которая окружает личность.

Во-вторых, на основе анализа различных источников, в которых раскрывается понятие «компьютерная игра» («видеоигра») был сделан вывод о том, что компьютерная игра (видеоигра) является сложным и многоаспектным социально-культурным феноменом, который возник как характерный для процесса развивающейся цифровизации технический продукт, актуальный для современного общества. Компьютерная игра содержит в себе основные характеристики понятия игры, как таковой, то есть социально-психологического феномена, производного элемента для развития индивида и его адаптации в социуме, которые нормирует игры в различном их проявлении вне зависимости от возрастной категории человека.

В-третьих, после проведения контент-анализа данных, полученных из интервью разработчиков и новостных электронных источников по поводу основной идеи и концептуальной разработки видеоигры Far Cry 5, было выяснено, что разработка представляла собой сложный процесс. Для удачного завершения этого процесса в команду по созданию игры были привлечены специалисты из различных сфер. Было проанализировано, что визуальные средства, которыми обладает компьютерная игра, позволяют потенциальному игроку многоаспектно взаимодействовать с персонажами,

через реплики которых разработчики планировали передать главную сюжетную идею о призыве рефлексии над острыми социальными проблемами современного мира, в чём состояла задача разработчиков на концептуальном этапе.

В-четвёртых, в ходе анализа структуры и специфики религиозного культа «Врата Эдема», который играет в сюжете игры центральную роль, было выявлено внимание к деталям в процессе разработки и формирования образа культа и его основных персонажей вследствие активного участия в проекте экспертов в области исследования новых религиозных движений и деструктивных религиозных культов.

В-пятых, были проведены описание и анализ нескольких идеологических конструкторов, сформированных в религиозном культе «Врата Эдема». Были проанализированы данные из видеоигры, в число которых вошли монологи персонажей, тексты проповедей, детали на стенах зданий на территории религиозной организации, а также отдельные кадры из сюжетных роликов, репрезентирующие те или иные конструкторы. Были проведены процедуры описания и анализа четырёх идеологических конструкторов, представленных в видеоигре. Был сделан вывод о том, что соединение таких конструкторов как «Коллапс» (апокалиптические ожидания о скоро наступлении Судного дня), «Блажь» (искусственно изменённое состояние сознания), «Очищение» (специфический способ инициации) и «теодицея» (социальная эсхатологическая дихотомия с разделением на «мы» и «другие») на основе элементов трансформационного лидерства привело к созданию модели закрытой апокалиптической деструктивной религиозной общины с воззрениями миллениализма катастрофического типа.

Кроме того, было проведено сравнение моделирования вышеперечисленных конструкторов внутри вымышленного религиозного культа и внутри существующих религиозных традиций, как современных («Давидова ветвь», «Храм народов»), так и древних (кумранская община, раннехристианские церкви).

Моделирование идеологических конструктов в компьютерной игре Far Cry 5 можно назвать удачным примером подобного моделирования в индустрии видеоигр, в которой разработчики крупных проектов всё чаще обращаются к проблематике интерпретации идеологических конструктов в религиозном контексте. Было выяснено, что видеоигра с детальной проработкой моделирования идеологических конструктов может считаться источником для глубинного религиоведческого анализа.

Гипотеза, состоящая в прогнозировании наличия детальной проработки концептуального содержания идеологических конструктов, сформированных в учении апокалиптического религиозного культа «Врата Эдема», была подтверждена.

Список использованных источников

1. Агаев Х. Ф. О. Религиозная идеология, цели и стратегия «Кавказского эмирата» / Х. Ф. О. Агаев // Russian Journal of Education and Psychology. 2013. №9 (29).
2. Баева Л. В. Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр. / Л. В. Баева // Информационное общество. – 2014. – № 2. – с. 27-34.
3. Баранец Н.Г., Верёвкин А.Б. Идеология в науке. – Ульяновск: УлГУ, 2018. – 213 с.
4. Барковский П. В. Герменевтическая онтология игры как способ понимания культуры и творчества цифровой эпохи. / П. В. Барковский // Философия творчества. Ежегодник / РАН. ИФ. Сектор философских проблем творчества. – 2018. – №4. с. 64-97.
5. Батурин Д. А., Галанина Е. В. Мифологический образ священного жертвоприношения в играх. / Д. А. Батурин, Е. В. Галанина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2018. – №31. – с. 21-34.
6. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений. Nykorping: Philosophical arkiv, 2016. – 164 с.
7. Библия в современном русском переводе / Под ред. М.П. Кулакова и М.М. Кулакова. – Москва: ББИ, 2018. – 1856 с.
8. Бочарников В. Н. Конструкт и гештальт – неинструментальные средства гуманитарной науки. / В. Н. Бочарников // Humanities vector. Humanitarian geography. – 2014. – №2 (38). – с. 150-157.
9. Бурлаков И.В. Homo Gamer. Психология компьютерных игр. – Москва: Класс, 2000. – 142 с.
10. Добаев И. П. Идеологические конструкты радикального исламизма / И. П. Добаев // Гуманитарий Юга России. – 2015. – №2. – с. 121-129.
11. Вайнштейн С. В., Смирнова А. С. Фрустрация игрового желания и мотивация участников многопользовательских компьютерных ролевых

- игр: эмпирические основания для стратегий психологического консультирования. / С. В. Вайнштейн, А. С. Смирнова // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2012. – №2(10). – с. 121-133.
12. Ветушинский А. С., Галанина Е. В. Измерение героического и мономиф в видеоиграх. / А. С. Ветушинский, Е. В. Галанина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – №33. – С. 34-46.
13. Визуальная экология: формирование дисциплины: Коллективная монография / Под ред. В. В. Савчука. – Санкт-Петербург: Издательство РХГА, 2016. – 531 с.
14. Волкова И. И. Игра на телеэкране как форма эффективной коммуникации. / И. И. Волкова // Вестник ВГИК. – 2014. – №1 (19). – с. 127-133.
15. Галанина Е. В., Салин А. С. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр. / Е. В. Галанина, А. С. Салин // Философия и культура. – 2017. – №9. – с. 76-88.
16. Гусев А. А., Сметанина О. В. Феномен компьютерной игры и религиозные практики. / А. А. Гусев, О. В. Сметанина // Вестник АГУ. Культурология. – 2018. – №1(214). – с. 185-191.
17. Данилов, А. В. Раннехристианская антропология / А. В. Данилов. – Минск: Издательство Минской духовной академии, 2019. – 634 с.
18. Дери М. Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков / Марк Дери; [пер. с англ. Т. Парфеновой]. – Екатеринбург: Ультра. Культура; Москва: АСТ, 2008. – 274 с.
19. Жукова Н. С. Церковная идеология и религиозная идеология. Понятие, сущность и специфика церковной идеологии / Н. С. Жукова // Гуманитарные и социальные науки. – 2013. – №4.
20. Келли Д. Психология личности (теория личных конструктов). – Санкт-Петербург: Речь, 2000. – 248 с.

21. Летягин, Л. И. Философия идеологии : моногр. / Л. И. Летягин. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2014. – 281 с.
22. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. – Москва: Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. – 464 с.
23. Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под редакцией В. В. Савчука. – Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. – 328 с.
24. Михельсон О. К. Массовая культура, игра и новая религиозность / О. К. Михельсон // Вестник Санкт-петербургского государственного университета. Серия 17: Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение, 2013. – № 1. – с. 113-117.
25. Михельсон О. К. Религия и массовая культура в религиоведческом исследовании / О. К. Михельсон // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики, 2015. – № 3 (53). – с. 132-136.
26. Мойжес Л. В. Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона. / Л. В. Мойжес // Социология власти. – 2020. – Т. 32. – № 3. – с. 32-52.
27. Островская Е. А. Теория традиционных религиозных идеологий: методологические возможности и горизонты применимости / Е. А. Островская // Вестник РХГА. – 2011. – №1.
28. Польская Н. А. Акты самоповреждения в ритуальных практиках. / Н. А. Польская // Известия Саратовского университета: Философия. Психология. Педагогика. – 2011. – Т.11. – №3. – с. 88-91
29. Парадигмы исследования религии в XXI в.: Коллективная монография / Под ред. О. Ю. Бойцовой / Философский факультет МГУ имени М. В. Ломоносова. – Москва: Издатель Воробьев А. В., 2020. – 224 с.

30. Павлов А. Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов» / А. Павлов // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2019. – № 3. – с. 12–40.
31. Петев Н. И. Построение персоналий в рамках искусственной мифологии (на примере Warhammer 40.000) / Н. И. Петев // Вестник науки Сибири. Гуманитарные науки. – 2018. – №2(29). – с. 158-180.
32. Петренко В. Ф. Основы психосемантики. – 2-е изд., доп. – Санкт-Петербург: Питер, 2005. – 480 с.
33. Подвальный М. Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак». / М. Подвальный // Государство. Религия. Церковь в России и за рубежом. – 2019. – №3(37). – с. 173-190.
34. Подстрочный греческо-русский Новый Завет / под ред. В. Журомского. – Житомир: Украинское общество благодати, 2005. – 918 с.
35. Психотехники и изменённые состояния сознания: Сборник материалов Третьей международной конференции (19-21 марта 2015 г., Санкт-Петербург) / Отв. Редактор и составитель С. В. Пахомов. – Санкт – Петербург: Издательство РХГА, 2016. – 336 с.
36. Рейнюк А., Широков А. Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике. / А. Рейнюк., А. Широков // Социологическое обозрение. – 2017. – Т. 16. – №3. – с. 233-279.
37. Религиозность и клиническая психиатрия. Материалы Первой Московской Международной конференции, 20-21 апреля 2017 года: Сборник научных трудов. – Москва: «Сам Полиграфист», 2017. – 278 с., ил.
38. Рубцов, А. В. Идеология в структуре социума и личности / А. В. Рубцов / А. В. Рубцов // Полилог. – 2019. – Т. 3. – № 4. – с. 7
39. Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? / М. М. Скоморох // Международный журнал

- исследований культуры. Антропологический поворот. – 2014. – №2(15). – с. 53-60.
40. Трансцендентальный поворот в современной философии (4): трансцендентальная метафизика, эпистемология и философия науки, теология и философия сознания. Сборник тезисов международного семинара «Трансцендентальный поворот в современной философии» (Москва, 18-20 апреля 2019 г.) / Отв. ред. С. Л. Катречко, А. А. Шиян. – Москва: изд-во ГАУГН-Пресс, Фонд ЦГИ, 2019. – 366 с.
41. Троицкий С. А. Конструкт травмы как основа для формирования топографической иерархии. / С. А. Троицкий // Культурная феноменология границ. – 2019. – №1 (123). – с. 123-131.
42. Шаров К. С. Метаязык игровой трилогии «Ведьмак»: агностицизм или новый вид постмодернистской религиозной проповеди? / К. С. Шаров // Международный журнал исследований культуры. – 2019. – Т.1. – №34. – с. 113-127.
43. Шохин В. К. Проблема зла: теодицея и апология. / В. К. Шохин // Вестник ПСТГУ. Серия 1: Богословие. Философия. Религиоведение. – 2016. – №5 (67). – с. 47-58.
44. Элиаде М. Священное и мирское. – Москва: Издательство МГУ, 1994. – 144 с.
45. Яхьяев М. Я. Методология предупреждения идеологии и психологии религиозного экстремизма / М. Я. Яхьяев // КПЖ. – 2015. – №6 (3) – С. 140-143.
46. Angel's Trumpet and Devil's Breath: A Trip into Psychonaut Culture [Электронный ресурс] / L. Roper [and others] // ACEP. Toxicology Section. – 2020. – режим доступа: <https://www.acep.org/how-we-serve/sections/toxicology/news/april-2020/angels-trumpet-and-devils-breath-a-trip-into-psychonaut-culture/>

47. Baker, J. O. Christian Sectarianism, Fundamentalism, and Extremism. Routledge Handbook on Deviance (1st ed.). New York: Routledge, 2017. 12 p.
48. Clarke, P. B. New Religions in Global Perspective: A study of religious change in the modern world. – Routledge, 2006. – 316 p.
49. Cults and Brainwashing: The hidden – and not so hidden – epidemic [Электронный ресурс] / A. Stein // Conway Hall. Ethical record. – 2015. – режим доступа: <https://conwayhall.org.uk/ethicalrecord/cults-and-brainwashing-the-hidden-and-not-so-hidden-epidemic/>
50. Cult Expert Rick Alan Ross on His Career and Consulting for Far Cry 5 [Электронный ресурс] / M. Vane. // Man of many. – 2018. – режим доступа: <https://manofmany.com/entertainment/gaming/we-interview-cult-expert-rick-alan-ross-about-his-prolific-career-and-consulting-on-far-cry-5>
51. Dawson, L. L. Psychopathologies and the Attribution of Charisma: A Critical Introduction to the Psychology of Charisma and the Explanation of Violence in New Religious Movements. Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions. – 2006. – Vol. 10. – №2. – pp. 3-28.
52. de Wildt L., Aupers S. D. Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames, International Journal of Heritage Studies, 2020.
53. de Wildt, L., Aupers, S. Pop Theology: Forum Discussions on Religion in Videogames. Information, Communication & Society, 2019.
54. de Wildt, L. Playing at Religion: Encoding/decoding religion in videogames. Leuven, Faculteit Sociale Wetenschappen. – 2020. – № 401. – 281 p.
55. Enemies and Friends of the State: ancient prophecy in context / edited by C. A. Rollston. – Pennsylvania: Eisenbraus, 2017. – 593 p.
56. Far Cry 5 All Cutscenes (Xbox One X Enhanced) Game Movie 1080p 60FPS [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=-y4y8rHxjXE>

57. Far Cry 5 - All Endings (Resist, Walk Away & Secret Ending) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=6DIffo6RpXE>
58. Far Cry 5's Creator Is Worried The World Might Actually Be Ending (HBO) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Kzx3JGB0QPU>
59. Far Cry 5, official site [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/far-cry/far-cry-5>
60. Far Cry 5: все катсцены (русская озвучка) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=2FmZtWucREs>
61. Far Cry 5 | кинематографический трейлер "Посвящение" [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=UWSV8Er9iSg>
62. Far Cry 5: кинематографический трейлер "Проповедь" [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Yy4AO8zEvGI>
63. Ferda, T. S. John the Baptist, Isaiah 40, and the Ingathering of the Exiles. – Journal for the Study of the Historical Jesus. – 2012. – №10. – pp. 154-188
64. Game Studies: the international journal of computer game research [Электронный ресурс]: многопредмет. веб-журнал. – режим доступа: <http://gamestudies.org/2101/about>
65. Geels, A. Altered Consciousness in Religion. Praeger. – 2011. – №1. – pp. 255-276
66. Gölz, O. Martyrdom and Masculinity in Warring Iran: The Karbala Paradigm, the Heroic, and the Personal Dimensions of War. Behemoth: A Journal on Civilisation. – 2019. – Vol. 12. – №1. – pp. 35-51.
67. Griffioen, A.L. Therapeutic Theodicy? Suffering, Struggle, and the Shift from the God's-Eye View. – Religions. – 2018. – Vol. 9. – №99. – pp. 2-8.
68. Hammer, O., Rothstein, M. The Cambridge Companion to New Religious Movements. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. – 341 P.

69. Hartog, P. B. The Final Priests of Jerusalem and The Mouth of the Priest: Eschatology and Literary History in Peshar Habakkuk. Dead Sea Discoveries. – 2017. – Vol. 24. – pp. 1-22.
70. How Far Cry 5 became more political than Ubisoft intended [Электронный ресурс] / J. Forward // PCGamesN. – 2017. – режим доступа: <https://www.pcgamesn.com/far-cry-5/far-cry-5-political-real-cult>
71. International Journal of Role-playing [Электронный ресурс]: многопредмет. веб-журнал. – режим доступа: <http://ijrp.subcultures.nl/>
72. Interview: The making of a cult in Far Cry 5 [Электронный ресурс] / A. Mathew // Redbull. Games. – 2018. – режим доступа: <https://www.redbull.com/au-en/far-cry-5-interview-making-a-realistic-cult>
73. Jassen, A. P. Survival at the end of days: aspects of soteriology in the dead sea scrolls pesharim. Library of Second Temple Studies. – London: T.&T. Clark, 2011. – pp. 193-210.
74. Jassen, A. P. The Dead Sea Scrolls and Violence: Sectarian Formation and Eschatological Imagination. Biblical Interpretation. – 2009. – №17. – pp. 12-44
75. King, C. Nature, Violence, Consciousness, Sexuality and World Religion: A Roadmap [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://dhushara.com/fallacies/fallacies.htm>
76. Lawson, R. Seventh-Day Adventist Responses to Branch Davidian Notoriety: Patterns of Diversity within a Sect Reducing Tension with Society. Journal for the Scientific Study of Religion. – 1995. – Vol. 34. – № 3. – pp. 323-341
77. Kuma, A. Eschatology in Qumran: Intertestamental Literature. Ethiopian Graduate School of Theology. – 2014. – 9 p.
78. March NPD 2018: Far Cry 5 debuts as the top-selling game of the year [Электронный ресурс] / S. Chan // GamesBeat. – 2018. – режим доступа: <https://venturebeat.com/2018/04/24/march-npd-2018-far-cry-5-debuts-as-the-top-selling-game-of-the-year/>

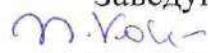
79. Morgan, D.; Wilkinson, I. The Problem of Suffering and the Sociological Task of Theodicy // *European Journal of Social Theory*. – 2001. – Vol. 4. – №2. – pp. 199-214
80. Quillen, E. G. The great American disappointment: an introduction to the Great Disappointment Theory as a way to explain the unique evolutionary processes of socially-guided religion by means of American civil religion. – Waco: Baylor University, 2010. – 151 p.
81. Rosado, C. Lessons From Waco: A Sociological Analysis of the Branch Davidians. Ministry, 1993. – 26 p.
82. Roberson, S. A. Violent Delights and Violent Ends: Examining the NRM and Violence Connection. – La Mirada: Biola University, 2017. – 26 p.
83. Sayin, H. U. The Consumption of Psychoactive Plants During Religious Rituals: The Roots of Common Symbols and Figures in Religions and Myths. *NeuroQuantology*. – 2014. – Vol. 12. – №2. – pp. 276-298.
84. Stausberg, M., Wright, S.A., Cusack C.M. The Demise of Religion: How Religions End, Die, or Dissipate. – Bloomsbury Academic, 2020. – 208 p.
85. Taylor, N. Baptism, Death, and Funeral Rites: Paul’s Teaching on Baptism in Romans 6: 3-4 in Light of Contemporary Funereal Customs and Beliefs about Death. *Scottish Episcopal Institute Journal*. – 2018. – Vol. 2. – №3. – pp. 3-30.
86. The Book of Joseph [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://drive.google.com/file/d/15kJTwVS6FUkmAlR1sLinMhCogk8xcxml/view>
87. The Making of Far Cry 5 | Behind the Scenes of Ubisoft (Documentary) [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=J-HDm8h1tGU>
88. Tourish, D., Pinnington, A. Transformational Leadership, Corporate Cultism and the Spirituality Paradigm: An Unholy Trinity in the Workplace? *Human Relations*. – 2002. – №55. – pp. 147-172

89. Walker, A. Talking Cults and Culture with the Developers of 'Far Cry 5' [Электронный ресурс] / A. Walker // Waypoint: games by Vice. – 2018. – режим доступа: <https://www.vice.com/en/article/d3wjyv/far-cry-5-interview-talking-cults-and-culture-with-the-developers>
90. Wessinger, C. How the Millennium Comes Violently / reprinted in Religion in Today's World: Global Issues, Sociological Perspectives, ed. Melissa M. Wilcox. – New York: Routledge, 2013. – pp. 482-494.
91. Wessinger, C. 'Cults' in America: Discourse and Outcomes. In Religions in America, vol. 3. New York: Cambridge University Press, 2012. – pp. 511-531.
92. Wills, J. Far Cry 5: cults, radicalism and why this video game speaks to today's divided America [Электронный ресурс] / J. Wills // The Conversation. – 2018. – режим доступа: <https://theconversation.com/far-cry-5-cults-radicalism-and-why-this-video-game-speaks-to-todays-divided-america-95000>

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

 Н. П. Копцева

подпись инициалы, фамилия

«24» ~~июня~~ 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

по направлению 47.03.03 «Религиоведение»

МОДЕЛИРОВАНИЕ ИДЕОЛОГИЧЕСКИХ КОНСТРУКТОВ В
ВИДЕОИГРАХ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА (FIRST-PERSON GAMES) НА
ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ FAR CRY

Руководитель


подпись, дата

доцент, канд. филос. наук

Н. М. Лещинская

Выпускник


подпись, дата

Е. И. Ильина

Красноярск 2021