

**Ноздрунов А.В.,**  
кандидат философских наук,  
доцент кафедры философии и культурологии,  
Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева

**Ноздрунов В.В.,**  
кандидат физико-математических наук,  
доцент кафедры информатики,  
Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева

### **Дихотомия «оккультного» и «технического» в видеоиграх**

*В данной статье рассматривается дихотомия оккультного и технического компонентов в видеоиграх, а также их взаимная, функциональная заменяемость. Авторы показывают, что «техника» вытесняет «магический» компонент из игрового пространства. Тем не менее «оккультное знание» продолжает оставаться в рамках видеоигры, трансформируя свой онтологический статус.*

**Ключевые слова:** видеоигры; техническое знание; оккультное знание.

**Nozdrunov A.V.**  
*Candidate of philosophical sciences, associate professor  
departments of philosophy and cultural science,  
Orel State University named after I.S. Turgenev*

**Nozdrunov V.V.**  
*Candidate of Physical and Mathematical Sciences,  
Associate Professor of the Department Informatics  
Orel State University named after I.S. Turgenev*

### **Dichotomy of "occult" and "technical" in video games**

*This article discusses the dichotomy of occult and technical components in video games, as well as their mutual, functional replacement. The authors show that "technique" displaces the "magic" component from the playing space. Nevertheless, "occult knowledge" continues to remain within the video game, transforming its ontological status.*

**Keywords:** Video games; Technical knowledge; Occult knowledge.

Одним из наиболее значимых элементов целого ряда видеоигр выступает ее «магический» или же, в более широком смысле, «оккультный» компонент. Не смотря на то, что данный термин имеет значительное количество

подходов, мы остановимся на определении, используемом М. Элиаде: «Под оккультизмом... – я понимаю целенаправленные действия, методы и процедуры, которые: а) привлекают тайные или скрытые силы природы или космоса, не поддающиеся измерению и пониманию средствами современной науки, и б) имеют целью получение результатов, таких, как эмпирическое познание хода событий, или изменение их по отношению к тому, какими они были бы без этого вмешательства... Далее, поскольку субъектом оккультной деятельности является не всякий, но человек, обладающий специальными познаниями и квалификацией, необходимыми для вышеупомянутых методов, а также поскольку эта квалификация приобретает и передается социально (но не общедоступно) организованным, подчиненным определенным нормам, причем ритуализованным образом, мы можем называть эти методы оккультными науками или оккультными искусствами» [8, с. 84-85]. С одной стороны, данный элемент применим для игр, общество которых находится условно на уровне развития европейских средних веков. В данном случае, магия позиционируется в качестве определенной аутентичной отсылки к эпохе. С другой стороны, данный феномен позволяет осуществлять определенные онтологические допущения, при которых детерминация определенных событий перестает нуждаться в каком-либо целостном реалистичном относительно существования мира объяснении [5]. Безусловно: «видеоигра дает нам возможность отправиться в какой-то конкретный, особенным образом устроенный мир, который существует согласно имманентно присущим ему законам и подчиняется логике самой игры» [1, с. 155]. Однако данная игровая логика также имеет законченную или же рациональную форму, чему как раз и способствует магия. Это положение можно выразить формулой: «магия детерминирует этот мир, но ее истоки непостижимы».

В то же время, несмотря на «удобство» магии, в качестве основной конструкции онтологии видеоигры в ряде случаев она не допустима. В таком случае ее непосредственные функции замещаются «техникой», как в большей степени научной формой, организующей реальность. Под техникой в данной статье мы будем понимать «совокупность различных видов технической деятельности по созданию устройств – от научно-технического исследования и проектирования до их изготовления на производстве и эксплуатации, от разработки отдельных элементов технических систем до системного исследования и проектирования» [8, с. 11]. Такая тенденция прослеживается, например, в научно-фантастическом «сетинге». В последнее время все чаще прослеживается тенденция к попытке совершить объединение данных феноменов, при которых «оккультное» и «техническое» существуют в мире как бы параллельно или же образуют некоторый симбиоз, при котором на основе «магии» конструируются технические устройства, то есть «техномагия».

Таким образом, говоря о дихотомии «оккультного» и «технического» в контексте видеоигры, мы можем предположить, что по своим функциям они являются взаимозаменяемыми, так как практически полностью дублируют

друг друга в области выполняемых задач. Однако, если исключить из дискурса магию как элемент, существующий для скрепления и развития сюжета (так, например, в Ni по Kuni целый ряд заклинаний можно использовать только в определенных сюжетных ситуациях, так как больше они нигде не применимы), то есть рассматривать данные феномены в модальности игровой механики, то не техника стремится копировать «магию», а наоборот, магия стремится превратиться в технику. Остановимся на этом моменте более подробно.

В первую очередь, мы можем выделить два типа проявления магии. С одной стороны, магия принципиально не изменяет онтологию уже существующего виртуального мира. Такой тип магии чаще всего встречается в литературе (например, «Магия Имени» в цикле У. Ле Гуин «Волшебник Земноморья») и чаще всего в играх выполняет сюжетную роль. С другой стороны, магия способна непосредственно влиять на виртуальный мир, изменяя его. К таким видам магии относятся, например: оживление мертвых, создание огненных шаров, мгновенная телепортация и так далее. Данный тип магии значительно чаще применяется в игровой механике. Более того, по своим внешним проявлениям он так же в большей степени соответствует магическому ритуалу, как реально существующей форме религии. Например, «Баконго из Экваториальной Африки для приготовления зелья, которое воины пьют перед тем, как отправиться в сражение, используют лягушек, потому что они заметили, что если сердце лягушки вынуть, оно еще некоторое время продолжает биться, и они надеются, что, приняв снадобье, приготовленное из лягушки, они также цепко будут держаться за жизнь» [3, с. 52], или же, переводя пример в контекст игры, получают способность оставить после смертельного удара одну жизнь.

Тем не менее, «онтологическая» магия, репрезентативно представленная в видеоиграх, будет иметь ряд существенных различий со своим реально существующим аналогом. Во-первых, данные различия будут касаться ее аксиологического компонента. Любая религия – это более объемное понятие, детерминируемое (или же, наоборот, детерминирующее) рядом мировоззренческих установок. Пример этого мы можем найти у Л. Леви-Брюля: «Туземцы Австралии и Новой Гвинеи ... не знают ни богов, ни богинь, ни божеств низшего порядка, короче говоря, ничего похожего на пантеон ... Мы увидим, что мифы составляют, говоря буквально, наиболее драгоценное сокровище племени. Они относятся к самой сердцевине того, что племя почитает как святыню» [6, с. 262]. Однако игра во многом лишается этого компонента. В частности, Л.В. Мойжес приводит один из примеров отсутствия данного компонента: «Столкнувшись с религиозной реальностью ... у него [игрока] отсутствует возможность взять на себя роль религиозного человека, признающего превосходство высших сил над собой. Эта невозможность полностью оправдана дальнейшим игровым процессом, демонстрирующим, что акт веры не имел бы смысла...» [7, с. 262-263]. В этом смысле представленная в играх магия является продуктом не

религиозно-мифологического, а наоборот, научно-технического мировоззрения.

Во-вторых, сам алгоритм действия и результатов заклинаний во многом тождественен технике. С одной стороны, механика большинства игр требует того, чтобы каждое заклинание имело четко определенные результаты использования. Безусловно, относительная конкретизация существовала и в «реальной» магии, однако в ней сохраняется элемент сакрального, в то время как из «игровой» магии он исключается. Например, заклинание «проклятие» понижает характеристики персонажа на строго заданное количество единиц.

С другой стороны, сакральное покидает игровую магию своей общеизвестностью. Деятельность «знающего человека» всегда окутана тайной, и соответственно, его волшебные способности имеют неопределенный, в большей степени абстрактный характер. Например, говоря о мифологии Полесья, «К разряду «знающих» ... относятся люди разных профессиональных групп: гончары, мельники, пастухи, пасечники, строители, печники, повитухи, музыканты, а также принадлежащие к категории чужих .... Всех их объединяет общий признак — наличие сверхзнания, т. е. они «нешто знают», умеют колдовать, могут навредить или помочь, выступают в роли ясновидящих» [2, с. 437]. Однако за исключением профессиональных навыков, освоение которых было возможным исключительно при помощи нечистой силы или «сильных» колдунов, они наделялись целым рядом других навыков, характерных для любого народного колдовства: «По свидетельству Ч. Петкевича, жители с. Рашево (Речицкое Полесье) считали мастера-смолокура «сильным» колдуном из-за его дружбы с чертями: он якобы знал, что где делается и что случится в будущем, кто чем болеет и как его лечить; понимал язык зверей и птиц; зла людям не делал, наоборот, его все звали «одроблять», т. е. снимать вредоносную порчу» [2, с. 437]. В игре возможности волшебника общеизвестны и, следовательно, доступны для понимания всем персонажам, даже тем, кто играет за не волшебные классы.

С третьей стороны, чисто теоретически магия не имеет четко заданной границы возможностей, то есть магические способности «легендарных» волшебников ограничены исключительно их фантазией, и, следовательно, считается «запредельной» даже для остальных магов. Так, например, в работе К. Кастанеды описывается следующая ситуация: «У них было специальное колдовство на диких вепрей: они получали от них особую силу, что даже в те времена в это трудно было поверить. Но та сила утеряна. Я ничего не знаю о ней. И я не знаю никого из людей, кто бы знал ее. Может быть, сама трава научит тебя ей» [4]. Практически же данная безграничность будет нарушать игровой баланс, а, следовательно, на магов накладываются определенные ограничения, такие, например, как: низкий уровень здоровья и брони; манна как ресурс, необходимый для заклинания; ограниченное количество заклинаний (как, например, в играх серии Dungeons & Dragons) и так далее.

Фактически оккультный компонент игровой вселенной не способен реализовывать свою религиозную составляющую. «Онтологическая» магия вытесняется из игрового пространства техникой, замещаясь ею. Способностью лучника, урон которого будет зависеть от показателя «ловкости» и накладывать «кровотечение», медленно отбавляющее жизни, будет тождественно способности волшебника «огненный шар», урон которого будет зависеть от показателя «интеллект» и накладывать «горение», медленно отбавляющее жизни. Аналогично мы можем привести примеры «медика» и «жреца», «призывателя» и «механика» и так далее.

Тем не менее, на наш взгляд, «оккультное» знание, вытесненное техникой, не покидает игровую вселенную до конца, а как бы меняет свой онтологический уровень. Приходя в виртуальный мир вместе с игроком, оно также становится трансцендентным по отношению к данному виртуальному миру, находя свое выражение в «противоестественных» для самого мира вещах. Игрок способен: черпать информацию о мире из альтернативных для игры источников (например, игровых журналов); общаться с другими игроками на расстоянии; загружаться и сохраняться, многократно переживая один и тот же игровой момент (заниматься «сейв-скамингом»); использовать чит-коды и сторонние программы, получая возможности нарушать законы этого мира; и так далее.

Реакция на такое вытеснение, на наш взгляд, имеет двойственный характер. С одной стороны, разработчики стараются нивелировать в игре влияние отдельных элементов «трансцендентной» магии. Например, создавать случайно сгенерированные локации или же свести к минимуму «сейв-скаминг» (что происходит, например, в игре Darkest Dungeon). С другой стороны, разработчики пытаются «приручить» данный тип магии, имплицитно включая его в саму структуру игры.

### Список литературы

1. Ветушинский А.С. На пути к философии видеоигр // Видеоигры: введение в исследования. Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. С. 153 – 173
2. Виноградова Л.Н., Левкиевская Е.Е. Народная демонология Полесья: Публикации текстов в записях 80-90-х гг. XX века. Т.1: Люди со сверхъестественными свойствами. М.: Языки славянских культур. 2010. с. 648
3. Дж. Фрэнсер. Золотая ветвь. Дополнительный том. Пер. с англ. М.: «Рефл-бук»; К.: «Ваклер», 1998. 464 с.
4. Кастанеда К. Разговоры с доном Хуаном. URL: <http://www.lib.ru/KASTANEDA/kastan1.txt> (дата обращения 1.11.2019)
5. Коськов С.Н. Субъект познающий и субъект волящий // Среднерусский вестник общественных наук. 2009. № 4 (13). С. 32-36.
6. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М., ОГИЗ. 1937. с. 533

7. Мойжес Л.В. Стратегии репрезентации религии: псевдо-реалистичная, концептуальная, смешанная // Видеоигры: введение в исследования. Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. С. 246 – 265
8. Поликарпов В.С. История науки и техники. Ростов-на-Дону изд. «Феникс» 1999. 446с.
9. Элиаде М. Оккультизм, колдовство и моды в культуре. М.: ИД «Гелиос», 2002. 224 с.

## References

1. Vetushinsky A.S. On the Way to Video Game Philosophy//Video Games: An Introduction to Research. Tomsky State University Publishing House, 2018. Page 153 – 173
2. Vinogradova L.N., Levkievskaya E.E. People 's demonology Polesya: Publications of texts in records of the 1980s-1990s. T.1: People with supernatural properties. M.: Languages of Slavic cultures. 2010. P. 648
3. J. Fraser. Golden branch. Additional volume. Lane From English - M.: "Reflbuk"; K.: Wakler, 1998. 464 p.
4. Kos'kov S.N. Sub"yekt poznayushchiy i sub"yekt volyashchiy // Srednerusskiy vestnik obshchestvennykh nauk. 2009. № 4 (13). S. 32-36.
- Castaneda K. Conversations with Don Juan. URL: <http://www.lib.ru/KASTANEDA/kastan1.txt> (data obrashheniya: 01.11.2019)
5. Levi-Bruhl L. Supernatural in primitive thinking. M., OGIZ. 1937. P. 533
6. Moyges L.V. Strategies for the Representation of Religion: Pseudo-Realistic, Conceptual, Mixed//Video Games: Introduction to Research. Tomsky State University Publishing House, 2018. P 246 – 265
7. Polycarpov V.S. History of science and technology. Rostov-on-Don ed. "Phoenix" 1999 446s.
8. Eliade M. Occult, witchcraft and fashion in culture. M.: ID "Helios," 2002. 224 p.