

О. К. Михельсон

МАССОВАЯ КУЛЬТУРА, ИГРА И НОВАЯ РЕЛИГИОЗНОСТЬ

Термин «новая религиозность», хотя и недостаточно устоявшийся в отечественном религиоведческом дискурсе, представляется полезным, поскольку обозначает не новые религии или религиозные движения как таковые, а некоторые культурные формы, в своих проявлениях, функциях, ритуалах и символизме так или иначе схожие с религией. Ю. В. Рыжов, используя это понятие, определяет его следующим образом: «“Новая религиозность” — эклектическая смесь отдельных элементов традиционных религий, восточной мистики, популярных псевдонаучных теорий, многочисленных мифов и суеверий» [1, с. 5]. Под «новой религиозностью» в данной статье подразумеваются такие культурные формы, которые по тем или иным признакам напоминают религию: в них могут присутствовать доктрина (миф), ритуал, разграничение сакрального и профанного, символизм, поклонение харизматическим лидерам и т. д. Однако их все же сложно назвать религиями или новыми религиозными движениями — отчасти потому, что в их основе лежат светские явления, будь то политическая власть или различные произведения популярной культуры (художественные фильмы, компьютерные игры, литературные произведения в стиле фэнтези и т. д.).

Во второй половине XX столетия в исследовательской литературе сложилась традиция связывать появление новых видов религиозности с процессом секуляризации. Именно секуляризация, противостоящая по тем или иным причинам якобы изначально присущей человеку потребности в религиозном (так, М. Элиаде пишет о человеке как о *homo religiosus*, а К. Г. Юнг, Э. Фромм и Р. Мэй, исходя из различных предпосылок, считают, что религиозность выполняет важные психологические функции и потому неотделима от человека), произвела на свет явление, получившие у исследователей собирательное название «современные мифы», или «квазирелигии». Следует отметить, что эти формулировки представляются неоднозначными. Например, Р. Сигал подчеркивает, что, рассуждая логически, нельзя говорить о таком понятии, как «современный миф», поскольку оно уже содержит в себе противоречие [2, р. 139–140]. «Квазирелигия» — понятие, предложенное П. Тиллихом [3, с. 399], — также представляется не вполне удачным в контексте «мифов» массовой культуры, ибо последним не свойствен указанный П. Тиллихом «высший интерес». В связи с этим остановимся на термине «новая религиозность».

Одним из классических проявлений новой религиозности, вдохновленной производением массовой культуры, можно назвать джедаизм — религию, возникшую на основе фильма-эпопеи Дж. Лукаса «Звездные войны» и официально зарегистрированную в Великобритании в 2001 г. [4, р. 149; 5, р. 29]. Отчасти к ней можно отнести и феномен так называемых ролевых игр (*role playing games* — *RPG*), или движений реконструкторов. Как правило, эти движения основываются на литературных произведениях (движение «индеанистов» — на романах Ф. Купера, «толкинистов» — на эпосе

Михельсон Ольга Константиновна — канд. филос. наук, доц., Санкт-Петербургский государственный университет; e-mail: olia_mikhelson@mail.ru

«Властелин колец» и т. д.), однако за основу могут брать и художественные фильмы, такие как «Звездные войны» или «Матрица». Подчас увлечение ролевыми играми захватывает человека так сильно, что перерастает в настоящую страсть, изменяя образ его жизни, а сам игрок описывает ролевые игры в терминах, обычно встречающихся в религии. Например, характеризуя историю ролевого движения в России, известный российский «мастер» ролевых игр Л. Бочарова пишет: «У нашего ролевого движения, как и у всех человеческих ролевых игр, один отец и одна мать — Время и Книга. И одна цель — сдвинуть Время и воплотить Книгу». Поясняя свою мысль, автор замечает: «Доминирующим текстом был Толкиен, который осмыслился как Писание (в двух Заветах: Ветхий — Сильмариллион и Новый — Властелин Колец)» [6].

Конечно, нельзя утверждать, что увлечение ролевыми играми однозначно сродни религиозности. Большинство участников ролевого движения рассматривают его как интересное хобби, сближающее с природой (наподобие турпоходов) и добавляющее игровой элемент в жизнь. Однако нередко в ролевом движении встречаются элементы, выходящие за рамки игры: для некоторых участников, в особенности девочек-подростков, игра начинает замещать реальность. В этом случае можно столкнуться с таким весьма распространенным явлением, как трансвестизм, когда игровая смена пола (например, если этого требует роль) распространяется на повседневную жизнь: девочки называют себя мужскими именами, хотят, чтобы к ним обращались в мужском роде, носят мужскую одежду, а подчас и искренне верят в свое прежнее существование в ином прекрасном мире, где они были эльфийскими лордами [7]. Хотя подобные явления не стоит однозначно рассматривать как религиозные, можно говорить о наличии ряда элементов, общих для религии и ролевых движений. Это, например, смена пола, вера в возможность иных воплощений и предшествующих жизней в иных мирах, вера в возможность воспоминаний о предшествующей жизни (в частности, некоторые участники пытаются «вспомнить» свое «истинное имя») [7].

С самого своего появления ролевые игры оказались в центре внимания психологов (см., напр.: [8–12]), социологов [13] и теологов, некоторые из которых видели в них «проявления сатанизма», «язычества» и явную опасность для христианства (см., напр.: [4; 14; 15]). Большинство серьезных исследователей ролевого движения в первую очередь указывают на то, что ролевые игры дают уникальную возможность бегства от реальности. Так, австралийский социолог Д. Уолдрон замечает: «Самое захватывающее в ролевых играх то, что они требуют многослойной структуры близких социальных взаимодействий и особого механизма обнаружения общих идей, ценностей, символов и культурных форм. Они требуют уникального формата, который невозможно с легкостью повторить в других играх или социальной активности. Ролевые игры создают гибкий механизм открытия виртуальных миров, идентичностей, социальных структур, символов и культурных норм внутри общественной среды, отделенной и обособленной от повседневной жизни. Подобный потенциал рефлексивности, формирования идентичности, тесных уз социального взаимодействия и бегства от реальности, бесспорно, явился ключевым фактором популярности ролевых игр и их более поздних компьютерных и онлайн эквивалентов» [16, p. 52].

Американский психолог Ш. Тёркл анализирует ролевые игры, основываясь на предложенной Э. Эриксоном теории идентичности [17]. Она полагает, что участник ролевых игр даже не столько играет роль, сколько «играет личность», поскольку использование фантастических и взятых извне персонажей позволяет игрокам создать до-

статочную психологическую дистанцию для того, чтобы в действительности поверить, что они вышли за рамки собственной социально-культурной идентичности. Ш. Тёркл подчеркивает, что у персонажа есть имя, физические атрибуты и новая личность, которую игрок принимает для игры. Это позволяет сбежать от принятых культурных и социальных барьеров, существующих в реальной жизни, и одновременно служит метафорой для поиска себя в виртуальном контексте. Таким образом, отмечает Ш. Тёркл, ролевые игры дают игроку возможность подвергнуть себя ряду опытов, не опасаясь их последствий, и экспериментировать с различными формами идентичности, что помогает выработать лучше осознаваемое ядро самоидентичности и набор социальных ценностей. Согласно Э. Эриксону, это в конечном итоге и является важнейшей задачей психологического развития подростков (см. подробнее: [17–18]).

Между тем в ролевые игры играют далеко не только подростки, проходящие стадию окончательной выработки и осознания собственной идентичности. Так, костяк ролевого движения в России образуют люди 35–40-летнего возраста. Конечно, когда они в начале 1990-х увлеклись ролевым движением, именно подростками они и были, но далеко не все впоследствии покинули движение. То же справедливо и в отношении компьютерных ролевых игр. Согласно исследованиям, проведенным в США в 2010 г., основу аудитории компьютерных игр составляют люди от 18 до 49 лет (49%), игроков младше 18 лет — всего 25%, а старше 50 лет — 26% [19]. Эти данные указывают на то, что игра как таковая важна в любом возрасте, и здесь можно полемизировать с классиком отечественной психологии игры Д. Б. Элькониным, считавшим, что «в современном обществе взрослых развернутых форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, различные формы искусства, а с другой — спорт» [20, с. 28]. Игра, тем более если она сопряжена с существованием в фантастических вымышленных мирах, с возможностью оказаться иным существом — могущественным воином или магом, прекрасным эльфом или гордым гномом, не только не покинула мир взрослых, но с изобретением новых технологий, позволяющих глубже уйти в виртуальную игровую реальность, все прочнее в нем обосновывается. Как замечал О. Финк, фантазия открывает нам возможность освободиться от фактичности и «бежать в более счастливый мир грез». С другой стороны, она открывает доступ к возможному как таковому, владеет «силой раскрытия» и, проникая все сферы человеческой жизни, «обладает особым местом, которое можно счесть ее домом: это *игра*» [21, с. 362].

Феномен игры, знакомый философии еще с античности (например, игры софистов у Платона, упоминаемые в «Горгии»), становится все более актуальным в XX столетии. Й. Хёйзинга, предложивший, пожалуй, наиболее разработанную философскую концепцию игры, подчеркивает, что игра «обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью», и один из ее отличительных признаков — «замкнутость, отграниченность»: игра «разыгрывается» в определенных границах места и времени, а ее «течение и смысл заключены в ней самой». Важно, что игра не только «устанавливает порядок» — она «сама есть порядок», ибо воплощает «ограниченное совершенство» «в этом несовершенном мире». Игрокам же, согласно Й. Хёйзинге, присуще особое чувство того, что они «совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами». Отсюда проистекает обособленный характер игры, принимающий наиболее яркую форму в таинственности, которой игра себя «охотно окружает». Описывая игроков, философ отмечает: «Мы *суть* и мы *делаем* “нечто иное”». Игроки часто

подчеркивают особый характер игры с помощью переодевания, а переодевшийся или надевший маску не просто «играет иное существо», но «он и есть иное существо». В результате игре оказывается свойственно «временное устранение “обычного мира”» (см. подробнее: [22, с. 27–35]).

Мы видим, что Й. Хейзинга фактически указывает на некоторые свойства игры, характерные для религии: выделение особого игрового времени и пространства, которые можно соотнести с сакральными временем и пространством, поскольку они также вырываются из обыденности; склонность к замкнутости, эзотеричности; игре также свойственна ритуалистичность, поскольку она должна вестись по определенным правилам. Таким образом, являясь ключевым фактором развития и выполняя важные социальные, коммуникативные и образовательные функции, способствуя самопознанию и самостановлению, игра может также служить проводником в иной мир, мир нашей мечты и фантазии. Очевидно, что игра выполняет ряд важных психологических функций, которые, по-видимому, в той или иной степени свойственны также и религии.

Ш. Тёркл в своей работе об идентичности в компьютерных играх приводит пример 40-летнего мужчины, который в ролевой игре, созданной по мотивам телевизионного сериала «Звёздный путь: Следующее поколение», играет женского персонажа, при этом притворяющегося мужчиной. Сам игрок, комментируя свой игровой опыт, говорит, что он для него «реальнее самой реальности» [18, р. 10]. И хотя в данном случае американский психолог не соотносит этот пример с юнгианской теорией, аналогия с концепцией анимы К. Г. Юнга — подсознательной женственности, присущей каждому мужчине, и потребности ее реализации — напрашивается сама собой. Отсюда видно, что игра, в первую очередь ролевая, не только позволяет лучше конструировать и осознавать собственную идентичность, расширяя и формируя ее границы, на что часто указывают психологи в контексте идей Э. Эриксона, но и имеет другие важные психологические функции — например, в данном случае она будет способствовать процессу *индивидуации*, описанному К. Г. Юнгом.

Любопытно не только то, что люди постоянно играют во все новые игры, в том числе напоминающие классические мифологические модели, в связи с чем можно говорить о параллелях между игрой и мифом (к примеру, в рамках концепции мономифа Дж. Кэмпбелла) [23], но и то, что для игрообразующей деятельности как ребенка, так и взрослого *homo ludens* подходит любой подручный материал. В связи с этим можно, вслед за французским социологом Д. Эрвье-Лежер, вспомнить *bricolage* К. Леви-Стросса: как пишет исследовательница, люди сообща создают собственную религию подобно детям, складывающим кусочки игры Лего, выбирая и используя доступный им религиозный материал [24].

Подводя итог, хочется отметить, что не стоит «демонизировать» ни новые религиозные формы, возникающие на основе произведений массовой культуры, ни игры, в том числе ролевые, приписывая им разрушительные для психики свойства или усматривая в них «проявления язычества». Как писал Ю. А. Левада, «игра «не “замещает” внешнюю реальность, а конструирует свою, игровую реальность, обособленную от первой» [25, с. 386]. Также не обязательно сводить новую религиозность исключительно к процессу секуляризации и возникшему на его основе «религиозному голоду», клеймя ее как «идолопоклонство» (Э. Фромм). Быть может, мы просто играем, воспроизводя мифологические структуры в популярной культуре и разыгрывая их в реально-

сти, надевая на себя маски или же превращаясь из женщины в мужчину и наоборот, ищем себя, расширяя границы собственной личности.

Литература

1. Рыжов Ю. В. *Ignoto Deo: Новая религиозность в культуре и искусстве*. М., 2006. 328 с.
2. Segal R. *Theorizing about Myth*. Boston, 1999. 380 p.
3. Тиллих П. *Избранное. Теология культуры // Христианство и встреча мировых религий*. М., 1995. 480 с.
4. Clifton Ch. *The Three Faces of Satanism: A Close Look at the Satan Scare // Gnosis*. 1989. N 12. P.9–18.
5. Kapell M., Lawrence J. Sh. *Finding the Force of the Star Wars Franchise: Fans, Merchandise, & Critics*. New York, 2006. 320 p.
6. Молодежный субкультурный портал. URL: <http://nefor-mal.ru/subkultury-2/subkultura-tolkienistov-rolvikov> (дата обращения: 16.08.2012).
7. Тимкова Я. Повесть о каменном хлебе // Журнал «Самиздат»: [электронный ресурс]. URL: http://samlib.ru/t/timkova_j_w/stone_bread.shtml (дата обращения: 16.08.2012).
8. DeRenard L., Kline L. *Alienation and the Game Dungeons and Dragons // Psychological Reports*. 1990. N 66. P. 1219–1222.
9. Douse N., Manus I. C. *The Personality of Fantasy Gamers // British Journal of Psychology*. 1993. N 84. P. 505–509.
10. Fine G. *Shared Fantasy Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago, 1983. 308 p.
11. Hills M. *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002. 256 p.
12. Hodkinson P. *Goth: Identity Style and Subculture*. Oxford, 2002. 289 p.
13. Whyte K. *Gender Bending in Games*. URL: <http://www.womengamers.com/articles> (дата обращения 10.08.2012).
14. Bromley D. *The Satanic Cult Scare // Culture and Society*. 1991. N 5 (28). P. 55–66.
15. Schnobelen W. *Should a Christian Play Dungeons and Dragons? Straight Talk on Dungeons and Dragons*. URL: <http://www.chick.com/articles/dnd.asp> (дата обращения 16.08.2012).
16. Waldron D. *Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic // The Journal of Religion and Popular Culture*. 2005. N 9. P. 50–78.
17. Эриксон Э. *Детство и общество*. СПб., 2000. 412 с.
18. Turkle S. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995. 277 p.
19. Entertainment software association. *Essential facts about the computer and video game industry*. Washington, 2010. 118 p.
20. Эльконин Д. Б. *Психология игры*. М.: Владос, 1999. 360 с.
21. Финк Э. *Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / общ. ред. Ю. И. Попова*. М., 1988. С. 357–403.
22. Хейзинга Й. *Номо Ludens. Человек играющий*. СПб., 2007. 383 с.
23. Вермишев Г. А. *Архетипическое мифологическое содержание в структуре компьютерных игр // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук*. 2011. № 11. С. 132–136.
24. Hervieu-Leger D. *Le pelerin et le converti. La religion en mouvement*. Paris: Flammarion. 1999. 289 p.
25. Левада Ю. А. *Игровые структуры в системах социального действия // Памяти Юрия Александровича Левады*. М.: Издатель Карпов Е. В., 2011. С. 381–408.

Статья поступила в редакцию 25 октября 2012 г.