

Научная статья

УДК 130.2

<https://doi.org/10.24158/fik.2022.6.7>

Языковая реализация мессианской модели в компьютерной игре *Starcraft: Brood War*

Николай Васильевич Амосов

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва, Россия,
niko-amosov@yandex.ru

Аннотация. В статье анализируется возможность практической реализации мессианской модели в рамках компьютерной игры. Общеизвестно, что в сюжетах компьютерных игр находят отражение мотивы из других источников. Это могут быть литературные произведения, исторические факты, биографии выдающихся личностей. Зачастую авторы игр используют их, поскольку они универсальны и легко узнаваемы. Таким образом, аллюзивная природа подобных моделей позволяет не только легче воспринимать события, но и сопереживать героям, испытывать вместе с ними определенные эмоции. Автор проводит параллель между евангельским сюжетом об искупительной жертве Христа и ее реализацией в тексте компьютерной игры *Starcraft: Brood War*. Обозначаются сходства и важные различия, делающие игровой сюжет уникальным. Сделан вывод о востребованности мессианской модели.

Ключевые слова: мессианская модель, компьютерные игры, аллюзия, жертва

Для цитирования: Амосов Н.В. Языковая реализация мессианской модели в компьютерной игре *Starcraft: Brood War* // Общество: философия, история, культура. 2022. № 6. С. 50–54.
<https://doi.org/10.24158/fik.2022.6.7>.

Original article

Linguistic Realization of the Messianic Model in *Starcraft: Brood War*

Nikolay V. Amosov

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russia,
niko-amosov@yandex.ru

Abstract. The paper examines the feasibility of a practical implementation of the messianic model in the context of computer games. It is common knowledge that computer game plots reflect motifs from other sources. These can be literary works, historical facts, biographies of prominent individuals. Very often game designers use them because they are universal and easily recognizable. Thus, the allusive nature of such models allows not only an easier perception of events, but also the opportunity to empathize with the characters and experience certain emotions along with them. The author draws a parallel between the gospel plot of Christ's redemption sacrifice and its realization in the text of the computer game *Starcraft: Brood War*. The similarities and important differences that make the game story unique are outlined. It is concluded that the messianic model is in demand.

Keywords: messianic model, computer games, allusion, sacrifice

For citation: Amosov, N.V. (2022) Linguistic Realization of the Messianic Model in *Starcraft: Brood War*. *Society: Philosophy, History, Culture*. (6), 50–54. Available from: [doi:10.24158/fik.2022.6.7](https://doi.org/10.24158/fik.2022.6.7) (In Russian).

Компьютерные игры – развивающаяся индустрия, имеющая множество поклонников во всем мире. Сравнительно молодое явление в короткие сроки стало частью досуга не только молодежи, но и представителей старшего поколения. На сегодняшний день любая компьютерная игра – это продукт совокупного творчества большого количества людей, от программиста до художника; каждый проект требует тщательной проработки деталей, отладки механики, трепетного отношения к графической составляющей, которая становится все более реалистичной.

Однако не менее важным аспектом успеха той или иной игры являются сюжет и движущие его герои. Востребованность игры среди пользователей не в последнюю очередь зависит от ее атмосферности, глубины, харизмы ее главных действующих лиц (Isbister, 2006). Если раньше сюжет не играл почти никакой роли, то теперь он может стать одним из критериев успеха. Поэтому зачастую создатели игры обращаются к литературным, философским, историческим параллелям. Можно обнаружить аллюзии на мифы и легенды, героев и богов, даже на те или иные сюжетные ходы и знаковые модели поведения (Артамонов, Тихонова, 2020; Гусев, Сметанина, 2018; Гутман, 2009).

В данной статье рассмотрена мессианская модель – как она представлена в серии игр Starcraft. **Целью** исследования выступает анализ такой модели на предмет выявления особенностей в игровом сюжете, параллелей и различий в рамках традиционной христианской идеи о Спасителе. Для достижения цели было поставлено несколько **задач**: вычленив и описать реализацию мессианской модели в игре; определить эту модель как философско-религиозный феномен; провести сравнительный анализ между игровой и евангельской мессианской парадигмой. **Теоретическая значимость** работы заключается в изучении реализации религиозных и исторических сюжетных линий в произведениях массовой культуры. В качестве основного метода использован сравнительный метод, вместе с этим применялись методы анализа и синтеза.

В игре Starcraft сюжет вращается вокруг реализации мессианской модели. Роль спасителя в данном случае отводится персонажу расы протоссов по имени Тассадар. Он открыто выступает против погрязшей в политических дрязгах и бюрократии верхушки общества протоссов, саботирует приказы и несет новую идею объединения в противостоянии общему врагу в лице Сверхразума зергов. В борьбе против высшего руководящего органа протоссов – Конклава – герой жертвует свободой и готов отдать даже жизнь ради блага расы. Своим примером Тассадар объединяет разрозненные племена протоссов, кульминация наступает в последней миссии, когда герой жертвует собой и уничтожает древнего врага.

Следует отметить, что жертвенность и способность поступиться своими интересами ради общего блага и победы являются основными чертами, характеризующими всю расу. Так, в описании игры говорится, что протоссы первыми и, по сути, единственными дали отпор агрессивной экспансии расы зергов под предводительством Сверхразума. Кроме того, многие герои прошлого протоссов, ставшие позже культовыми и знаковыми личностями для этой расы, приобрели свой высокий статус благодаря отречению от своего «я» и готовности пожертвовать собой ради народа (Кхас обрек себя на отшельническую аскезу, Адун отдал жизнь на поле брани). Данные персонажи играют видную роль в культуре протоссов: на их примере осуществляется воспитание боевого духа и патриотизма, они сами становятся ролевыми моделями для новых поколений воинов.

В этом плане один из центральных персонажей игры – протосс Тассадар – повторяет линию своих предшественников. Он также появляется в период великой внешней опасности. Эта угроза провоцирует внутренний конфликт, вылившийся в кровопролитную междоусобную войну. Герой должен своим примером, своей жертвой восстановить мир и одержать победу над вселенским злом, что по сюжету игры и происходит.

В этом плане образ Тассадара во многом сходен с образом Христа. Как и Назарянин, он является для собственного народа мистиком, появляется как некий «пророк во своем отечестве», которому одни верят, а другие видят его как ренегата – отступника, желающего пошатнуть общественные устои пришельцев. Неслучайно он прежде всего просит Исполнителя поверить ему, а не приводит неопровержимые доводы своей правоты («Исполнитель, подождите! Я не знаю, что они рассказали вам обо мне, но то, что я сделал, я сделал для Айура. *Помогите мне найти Зератула и его Темного Тамплиера.* <...> Как только мы победим, я с радостью предамся суду Конклава»¹). В доказательство религиозного характера образа Тассадара уместно упомянуть, что он был в иерархии протоссов Жрецом, что также подчеркивало его особый статус. Как и Христос, Тассадар стал именно духовным лидером и объединителем протоссов (как до него и другие герои-вожди – Кхас и Адун).

Тассадар готов на жертвы и не боится движения вперед, даже если оно подразумевает открытую конфронтацию с конвенциональными представлениями, царящими в обществе протоссов. Так, он бросает вызов доктринерству и ретроградству Конклава («Судьи уже давно направляют действия Тамплиеров в свою пользу. Пришло время действовать по собственному усмотрению»²), понимая, что застарелый консерватизм его членов не позволяет им не только противостоять нависшей угрозе, но даже увидеть ее («Меня беспокоит безопасность Айура, а не решения Конклава. Я вернусь, когда придет время»³).

Его отличает вольнодумие, что неизбежно ведет к конфликтам, но в то же время дает возможность преодолевать пределы установленных социальных шаблонов. Поэтому Тассадар готов пойти на контакт с изгнанниками и еретиками – Темными Тамплиерами. Здесь снова просматривается параллель с Христом, который проповедовал, скорее, для «сырых и убогих», разбойников и блудниц, отщепенцев и грешников («не требуют здравия врача, но болящие» (Мф. 9:12)). Таким образом, в сравнении двух враждующих фракций – Высших и Темных Тамплиеров – в первых можно усмотреть ортодоксальных иудеев, введомых фарисеями и книжникам и живущих

¹ Starcraft Remastered – The Complete Story Movie [Электронный ресурс] // Youtube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=t8y480pMb5I&t=4264s> (дата обращения: 27.05.2022).

² Там же.

³ Там же.

по закону Моисея, начинающему терять свою силу и актуальность в современных Христу реалиях, а во вторых – простых последователей нового учения Христа, бедноту и маргиналов, верящих, что внешнее или физическое убожество никак не воздействует на чистоту человеческой души и ее спасение, равно как не влияет на внешнее, формальное исполнение всех религиозных предписаний. Христос пытается примирить эти две группы людей, доказать их возможность быть равными «пред лицом Божиим». Неслучайно при всем новаторстве своих идей он говорит о необходимости исполнять древний закон («не пришел разорить закон или пророки, но исполнить» (Мф. 5:17); «а еже сотворит и научит, сей велий наречется в Царствии Божиим» (Мф. 5:19)).

Отдельно необходимо отметить значимость возвращения (и прощения) Темных Тамплиеров, в котором можно усмотреть аллюзию на притчу о блудном сыне. О важности такого перехода говорит и сам Христос: «Радость бывает пред ангелы божиими о едином грешнице кающемся» (Лк. 15:10). Однако есть и существенное различие. В Новом Завете с покаянием обратно приходит сам блудный сын («заблудшая овца»), осознающий неверность своего отступления, в то время как у протоссов каются Высшие Тамплиеры, когда-то незаконно изгнавшие Неразимов с Айура. Кроме этого, в притче о блудном сыне нет темы изгнания – сын самовольно забирает причитающуюся долю имения и уходит, в то время как Конклав изгоняет инакомыслящих протоссов с родной планеты.

Высший руководящий орган протоссов – Конклав – также демонстрирует явное сходство с противниками Христа. Как и Синедрион, он имеет религиозную природу. Конклав – собрание кардиналов, проводимое для избрания нового понтифика. Совет Синедриона обрек Христа на крестную смерть. Именно члены Синедриона, заслушав Его свидетельства, приняли решение о казни Спасителя. Похожим был и суд над Тассадаром. Аналогичными путями оба попадают на этот суд, особенно важно отметить добровольное предание себя в руки противников. Христос знал о предательстве Иуды и месте, где его ожидают стражники для задержания. Тассадар, в свою очередь, оказывается в руках Конклава по собственному желанию, когда отказывается от кровопролития, но не от своих идей («Я подчиняюсь решению Конклава. Но знайте, что если бы мне снова предложили сделать выбор, я выбрал бы то же самое. Я пожертвовал всем, чтобы наш мир мог жить. Я запятнал свою честь, отказался от своего звания и положения и даже нарушил наши самые древние традиции. Но не думайте, что я хоть на мгновение сожалею о своих действиях. Ибо я Тамплиер, и прежде всего я поклялся защищать наш Родной мир до конца»¹). И тот и другой желают спасти представителей своего народа, избегая напрасных и ненужных жертв, но обрекая себя на суд («...все иже приемши нож ножом погибнут» (Мф. 26:52); «Смотреть на моих братьев, убивающих друг друга, выше моих сил. Хотя я боюсь, что ты обрекаешь нас всех, Алдарис, я отдаюсь воле Конклава»²). Однако существует и важная разница.

Еще одна параллель, просматриваемая между Конклавом и Синедрионом, заключается в самом принципе, которым руководствуются оба органа, – «смерть одного ради спасения тысяч»³. Здесь необходимо отметить, что спасение состоит именно в приверженности традициями, их ревностном сохранении. Об этом пишет П.А. Флоренский, видевший у евреев истинность пути в верности, приверженности, неизменности закона (1990: 23). Неслучайно об этом говорит первосвященник Каиафа: «Не помышляете, яко уне есть нам, да един человек умрет за люди, а не весь язык погибнет» (Ин. 11:49–51). Изменения трактуются как нарушение естественного, веками работающего порядка, потому с ними ведется нещадная борьба. Охранительный консерватизм приводит, по мнению Христа, к саморазрушению («вожди суть слепи слепцем: слепец же слепца аще водит, оба в яму впадетася» (Мф. 15:14)). Поэтому и Христос, и Тассадар воспринимаются как нарушители древних канонов, «раскачивающие лодку», что делает их опасными в глазах консерваторов. Они усматривают в них прямую угрозу, которую непременно нужно устранить. Примечательно, что данная идея отрицается обоими. Ненасильственное решение вопросов, способность идти на компромисс и внутренние, личностные жертвы (в противовес жертвованию другими) является новой идеей, принять которую ретрограды не способны. Образно вложил эту идею в уста Ивана Ф.М. Достоевский в романе «Братья Карамазовы»: благополучие мира не стоит и «слезинки хотя бы одного только того замученного ребенка»⁴. На этом строят свое понимание противостояния Христа и Синедриона многие классики мировой литературы, так или иначе затрагивавшие тему восхождения Христа на крест. В частности, можно упомянуть Л. Фейхтвангера, Л.Н. Андреева (роман «Сыновья» и повесть «Иуда Искариот»⁵ соответственно).

¹ Starcraft Remastered – The Complete Story ...

² Там же.

³ Андреев Л.Н. Избранное / сост., вступ. ст. и примеч. В.А. Богданова. М., 1988. С. 234.

⁴ Достоевский Ф.М. Братья Карамазовы. М., 2007. 800 с.

⁵ Андреев Л.Н. Указ. соч.

Следует отметить, что в игре Тассадар подобен именно *земному* образу Христа, т. е. образу нового учителя, бунтаря, анархиста, который был ближе, например, светской и атеистической теологии конца XIX – начала XX в. (Э. Ренан (1990), К. Каутский (2020)), в чьей основе лежали идеи окрепшего социализма. Именно в этом ключе он действует на протяжении всей кампании за протоссов, появляясь в третьей миссии. С самого начала Тассадар просит играющего довериться ему («Исполнитель, я могу многое тебе объяснить, если только ты сможешь мне найти Зератула»¹). В этом также кроется сходство с Христом, который иудейской многовековой верности и незыблемости противопоставляет доверие и веру («Аз есмь воскресение и живот: веруяй в мя, аще и умрет, оживет» (Ин. 11:25)), зачастую веру стопроцентную, не требующую доказательств, физических манифестаций («Блаженни не видевшие и веровавшие» (Ин. 20:29)).

Любопытен в рамках реализации в игре мессианской модели и персонаж Джудикейтор – верховный лидер Конклава. Это образ явного ригориста, яркого поборника охранительного пути следования застарелым и потерявшим актуальность законам. Именно он от лица Конклава выступает с обвинением Тассадара в предательстве. Он же выносит ему смертный приговор, но позже, осознавая правильность действий отступника, совершает публичное покаяние и, объединившись с Жрецом, ведет протоссов в бой против общего внешнего врага, в конечном счете содействует Тассадару в его спасительной жертве. У данного персонажа нет ярко выраженного прототипа, тем не менее наблюдаются общие черты с евангельскими Каиафой, Иудой, Пилатом. С Каиафой его роднит момент осуждения на смерть («Мы закон имама, и по закону нашему должен есть умереть» (Ин. 19:7)). В данном случае Джудикейтор, следуя букве закона, реализует принцип Синедриона о «смерти одного ради спасения тысяч», который рассматривался ранее².

Иуде данный персонаж подобен не в разрезе предательства, ведь никакого коварства и вероломства, равно как и обмана, глава Конклава не демонстрирует на протяжении саги. Наоборот, его характеризуют как достойного гражданина общества протоссов, истинного сына своего народа, патриота, любящего родной мир и готового его защищать любой ценой. Осознавая угрозу в Тассадаре, желающем поколебать социальные устои протоссов, Джудикейтор со свойственной ему прямолинейностью видит в Жреце предателя, пытается защитить народ от вольнодумца и его призывов. Однако момент внутреннего прозрения, осознание собственной неправоты роднит Иуду и Джудикейтора, хотя важным разделителем между ними служит покаяние последнего («Тассадар, для тебя слишком поздно. Но Конклав стал свидетелем твоего поражения от Церебрата. Теперь они знают, что не могут отрицать необходимость твоих действий или твою доблесть. Мы стремились наказать тебя, в то время как сами ошибались. Ты олицетворяешь лучшее, что есть в каждом из нас, и все наши надежды связаны с тобой»³).

Просматриваются и черты Пилата в Джудикейторе. В первую очередь это статус: и тот и другой являются частью судебной системы. Кроме того, оба проходят один и тот же путь от негативного отношения к покаянию (хотя в случае Пилата уместнее говорить о молчаливом отстранении и невмешательстве – «умовении рук») до осознания правоты Христа/Тассадара. Неслучайно, например, в Эфиопской православной церкви Пилат почитается как святой (Barnes, 1911). Джудикейтор в конце саги встает в один ряд с другими героями битвы против Сверхразума зергов. Роднит Пилата и Джудикейтора также отсутствие прямой вины за смерть Мессии. Пилат, не видевший Иисуса достойным смерти, вынужден был уступить под давлением старцев Синедриона, а Джудикейтор лишь изъявлял коллегияльную волю Конклава («неповинен есмь от крови праведного сего: вы узрите» (Мф. 27:24)) (в игре не представлены иные его члены, поэтому можно предположить, что Джудикейтор все это время говорит и действует от лица всего судебского органа).

Следует также отметить особую функцию объединения, которую призван исполнить Мессия. Об этом в Евангелии говорит сам Христос, оставляя в прошлом идею о богоизбранности одного народа и предоставляя всем верующим и исполняющим божьи заповеди равные права на спасение: «И ины овцы имам, яже не суть от двора сего, и тыя мне подобает привести. И глас мой услышат, и будет едино стадо и един пастырь» (Ин. 10:16). Нечто подобное, однако в более завуалированной форме, происходит и в игре *Starcraft*. В данном случае «иными овцами» являются Темные Тамплиеры, именно их Тассадару «подобает привести». Хотя здесь просматривается смыслообразующее различие: в Евангелии остальные народы являются для Христа целью – он дает надежду и избавляет от греха все человечество; в игре же Тассадар видит в них единственное средство борьбы против Сверхразума, ибо только энергия Пустоты, питающая силы Неразимов, способна сокрушить врага.

На основании данного исследования можно сделать следующие **выводы**:

¹ *Starcraft Remastered – The Complete Story ...*

² Андреев Л.Н. Указ. соч. С. 234.

³ *Starcraft Remastered – The Complete Story ...*

1. Мессиянская модель часто используется в компьютерных играх и является одним из основных мотивов в их сюжетобразующем компоненте.

2. Данная модель реализуется как способ создания остросюжетного произведения внутри игры, в ней остается форма, но отсутствует внутреннее духовное и религиозное содержание.

3. Тем не менее она узнаваема через поступки и, самое главное, речь героев.

Таким образом достигаются аллюзивность и с ее помощью – большая эмоциональная вовлеченность: играющий начинает сильнее переживать за персонажей, видя в сюжете знакомые универсальные эпизоды и ходы.

Список источников:

Артамонов Д.С., Тихонова С.В. История религии и мифология в компьютерных играх // Религиозная идентичность и межкультурные коммуникации : материалы всерос. науч. сем. / под общ. ред. А.П. Романовой, Д.А. Черничкина. Астрахань, 2020. С. 126–132.

Гусев А.А., Сметанина О.В. Феномен компьютерной игры и религиозные практики // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. 1: Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология. 2018. № 1 (214). С. 185–191.

Гутман И.Е. Мессиянские архетипы в компьютерных играх // Этносоциум и межнациональная культура. 2009. № 4 (20). С. 54–59.

Каутский К. Происхождение христианства / пер. Н. Рязанов. М., 2020. 349 с.

Ренан Э. Жизнь Иисуса. Репринт. воспроизведение изд. М.В. Пирожкова 1906 г. М., 1990. 416 с.

Флоренский П.А. Сочинения. В 2 т. М., 1990. Т. 1. Столп и утверждение Истины. Ч. 1. 496 с.

Barnes A. Pontius Pilate // The Catholic Encyclopedia. Vol. 12. N. Y., 1911. P. 83–84.

Isbister K. Better game characters by design: A psychological approach. Amsterdam; Boston, 2006. 336 p.

References:

Artamonov, D.S. & Tikhonova, S.V. (2020) History of Religion and Mythology in Computer Games. In: Romanova, A.P. & Chernichkin, D.A. (eds.) *Religious Identity and Intercultural Communication: Proceedings of the All-Russian Scientific Sem. Astrakhan, Astrakhanskii Gosudarstvennyi Universitet*, 126–132. (In Russian)

Barnes, A. (1911) Pontius Pilate. In: *The Catholic Encyclopedia*. New York, Robert Appleton Company, 83–84.

Florenskii, P.A. (1990) Essays. Vol. 1. The Pillar and Ground of the Truth. Pt 1. Moscow, Pravda. (In Russian)

Gusev, A.A. & Smetanina, O.V. (2018) Phenomenon of a computer game and religious practices. *The Bulletin of Adyge State University. Series 1: Regional Studies: Philosophy, History, Sociology, Jurisprudence, Political Science, Cultural Studies*. (1), 185–191. (In Russian)

Gutman, I.E. (2009) Messianic Archetypes in Computer Games. *Etnosocium (Multinational Society)*. (4), 54–59. (In Russian)

Isbister, K. (2006) Better game characters by design: A psychological approach. Amsterdam, Boston, Elsevier, Morgan Kaufmann.

Kautskii, K. (2020) The origin of Christianity. Trans. Ryazanov, N. Moscow, Yurait. (In Russian)

Renan, E. (1990) Life of Jesus. Moscow, Terra, Vsy Moskva. [Preprint] (In Russian)

Информация об авторе

Н.В. Амосов – старший преподаватель, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва, Россия.

https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=898507.

Information about the author

N.V. Amosov – Senior Lecturer, Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russia.

https://www.elibrary.ru/author_items.asp?authorid=898507.