

Критика объективизма Айн Рэнд в игре «BioShock»

Научный руководитель – Володенков Сергей Владимирович

Масленникова Екатерина Михайловна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Москва, Россия

E-mail: cath.maslennikova@gmail.com

Игра «BioShock» имеет философскую направленность. Действие игры происходит в подводной антиутопии под названием «Восторг», в которой предложенная модель объективизма и постгуманизма А. Рэнд приводит к гражданской войне. Многие исследователи рассматривали эту игру как провал либертарианской утопии [11, 12].

Объективизм, по А. Рэнд, заключается в определении человека как самоценности, для существования только ради своего блага. Разум движет человеком и является единственным источником восприятия действительности и руководством к действию. Реальность представляет собой абсолют, то есть она никак не зависит от желаний и чувств индивида [5, 6].

Политико-философская направленность в игре осуществляется посредством прослушивания игроком аудиодневников, которые он по желанию собирает в процессе игры. Они выступают в качестве коротких монологов, знакомя игрока с персонажами и предысторией. Политическая составляющая хорошо встроена в геймплей, что сводится к тому, что интерактивный дизайн может быть использован для разработки аргумента. Такое явление И. Богост называет «процедурной риторикой» [9]. Это можно увидеть в приобретении оружия в торговых автоматах, что отражает крайне либертарианскую природу Восторга. Конструкция этих автоматов яркая, чтобы понравиться детям. Им дают легкомысленные названия, типа «El Ammo Bandito». Такая интерпретация слабого контроля оружия может использоваться для критики либертарианства [10].

Эндрю Райн является основателем города Восторга, и игроки видят слоган на входе в утопический Восторг: «No gods or kings. Only Man». Прототипом Эндрю Райна является Джон Голт - один из главных героев трилогии «Атлант расправил плечи» А. Рэнд. Соответствие с этими двумя персонажами можно увидеть в следующем: жизненным кредо Райна является следующее утверждение: «Проще говоря, самое важное для меня - это я. А самое важное для тебя - это ты. Такова природа вещей», а Джон Голт в романе говорит: «Клянусь своей жизнью и любовью к ней, что никогда не буду жить для кого-то другого и не попрошу кого-то другого жить для меня» [2, 7].

Эндрю Райн создает либертарианскую утопию А. Рэнд, где ученые свободны от этических претензий, капиталисты - от подавляющего налогообложения и бюрократии. Создатель Восторга начинает бояться, что город будет находиться под чьей-то внешней властью и запрещает любое взаимодействие с ним. Город, по мнению Райна, должен стать самоподдерживающимся, точно так же, как каждый человек в нем должен работать, чтобы поддерживать себя.

Эти ограничения, введенные Райном, противоречат принципам объективизма. Во-первых, государство не должно оказывать большое влияние на своих граждан. Объективизм предполагает политику невмешательства. В либертарианской утопии А. Рэнд невозможно установить монополию, так как она образуется только путем государственных инвестиций: «За всю историю капитализма никому не удалось установить принудительную монополию на свободном рынке посредством свободной конкуренции. Запретить конкуренцию в той или иной сфере производства можно единственным способом — с помощью закона. Любая

существовавшая и существующая искусственная монополия — в США, Европе, в любой стране мира, — стала возможной и была создана с помощью государства: посредством выдачи специальных разрешений, лицензий, субсидий, законодательных актов, дарующих особые привилегии (невозможные на свободном рынке) какому-либо лицу или группе лиц, а также посредством прямых запретов конкурировать с ними» [Рэнд, 2011, с. 87]. Во-вторых, мораль не исчезает в обществе А. Рэнда, но она направлена лишь на конкретную жизнь индивида [6]. В-третьих, не может быть частной полиции или здравоохранения: «Надлежащие функции государства распадаются на три широкие категории, причем они затрагивают вопросы физического насилия и защиты прав человека. Это полиция, защищающая граждан от преступников, армия, защищающая граждан от внешних врагов, и суды, разрешающие конфликты между гражданами в соответствии с объективным законом. И живёт всё это дело за счёт налогов, естественно» [Рэнд, 2012, с. 147].

Несмотря на это, заслуга создателей игры состоит в расширении теории подковы, преобразующейся в полный круг, так как противоположные идеологии дают одинаковый результат [13].

На основе вышеизложенного материала можно сделать вывод, что свобода воли есть следствие чужой воли, и такое же влияние оказывает и отдельный индивид на чужую волю. Выходит так, что воля человека, обладающего наибольшей властью является единственной свободой во всем городе - остальные решения являются следствиями решений самого первого решения и возможны только в той плоскости (этической), систему координат для которой задает только первая воля. Без воли одного, в закрытом городе, невозможно исполнение воли другого, следовательно, свободы воли в таком обществе не существует ни для кого, кроме центрального лица, определяющего рамки воли для всех.

Создатели игры были вдохновлены идеями А. Рэнда о полностью свободном обществе [8] и показали, что стремление к абсолютной свободе порождает тоталитаризм. Это подтверждает эссе Берлина «Две концепции свободы», где исследователь утверждает, что позитивной свободой можно злоупотребить, потому что она может быть ошибочно связана с объективной рациональностью [1].

Источники и литература

- 1) Берлин, И. Философия свободы. Европа / Предисловие А. Эткинда. М.: Новое литературное обозрение, 2001. 448 с.
- 2) Рэнд А. Атлант расправил плечи. Часть III. А есть А. [Электронный ресурс] // URL: https://www.mnogobook.ru/proza-main/klassicheskaya_proza/319060/fulltext.htm (дата обращения: 04.04.2021)
- 3) Рэнд А. Добродетель эгоизма. — «Альпина Паблишер», 2012. — 186 с.
- 4) Рэнд А. Капитализм: Незнакомый идеал / Айн Рэнд ; С добавлением статей Наталиэля Брандена, Алана Гринспена и Роберта Хессена ; Пер. с англ. — М.: Альпина Паблишерз, 2011. — 422 с.
- 5) Рэнд А. Концепция эгоизма [Текст]: пер. с англ. / Айн Рэнд. — Москва: Макет, 128 с.
- 6) Рэнд А. Ответы: Об этике, искусстве, политике и экономике [Текст]: пер. с англ. / Айн Рэнд; под ред. Роберта Мэйю. — Москва: Альпина Паблишер, 2012. — 282 с.
- 7) Строганов В.Б. Воздействие компьютерных игр на политическое сознание игроков: позитивные и негативные аспекты [Электронный ресурс] // URL: https://elar.ufr.ru/bitstream/10995/46768/1/klo_2017_236.pdf (дата обращения: 03.03.2021)

- 8) «Я несчастный человек»: Кен Левин о работе над BioShock [Электронный ресурс] // Playground. 2016. URL: https://www.playground.ru/bioshock/news/ya_neschastlivyj_chelovek_ken_levin_o_rabote_nad_bioshock-215929 (дата обращения: 06.03.2021)
- 9) Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press: London.
- 10) Crecente, B. (2008). No Gods or Kings: Objectivism in BioShock, Kotaku. URL: http://www.kotaku.com.au/2008/02/no_gods_or_kings_objectivism_in_bioshock-2/ (дата обращения: 01.03.2021)
- 11) Hocking, C. (October 07, 2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. Click Nothing. URL: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (дата обращения: 01.03.2021)
- 12) Lanchester, J. (2009). Is it Art? London Review of Books, 31(1), 18-20. URL: <https://www.lrb.co.uk/v31/n01/john-lanchester/is-it-art> (дата обращения: 01.03.2021)
- 13) Shaw D.O. Ideology in BioShock: A Critical Analysis [Электронный ресурс] // Press Start. 2019. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/196185078.pdf> (дата обращения: 01.03.2021)