

## **Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»**

### **Критика философии Айн Рэнд в мире BioShock**

**Григорьев Константин Константинович**

*Студент*

*Государственный университет - Высшая школа экономики, Факультет философии,  
Москва, Россия*

*E-mail: kgrigorev@russia.ru*

Критика философии Айн Рэнд в видеоигре Бишок.

Серия видеоигр Bioshock уже давно завоевала сердца игроков по всему миру своей атмосферой, механикой и графическим исполнением, однако самой интересной чертой её всегда был сюжет. Сюжет насыщенный и Глубокий. Сюжет философский. Сюжет, который трудно охватить за одно прохождение. Сюжет сложный и многогранный. Сюжет для терпеливых. Весь он скрыт за посланиями, аудиодневниками героев, которые спрятаны в разных укромных местах удивительного города Восторг, построенного на дне океана, вдали от обитаемого мира промышленником Эндрю Райаном на все его невероятные средства. Именно он является главным героем игры, незримо присутствующим постоянно. Что же сподвигло его на подобный шаг? Авторы игры дают нам ответ на этот первый и главный вопрос, прорабатывая с тщательностью философский подтекст во всем. Эндрю Райан считает, что все люди делятся на творцов, воплощающих все лучшее и созидательное что есть в цивилизации, и «паразитов», которые одержимы идеей взять, ничего не отдавая взамен, уповая на коллективизм. Сам Райан говорит так о своем футуристическом, невозможном проекте:

Я— Эндрю Райан, и я пришёл, чтобы спросить у вас: разве не имеет права человек на то, что зарабатывает в поте лица своего?

Нет, говорят нам в Вашингтоне. Всё принадлежит бедным.

Нет, говорят в Ватикане. Всё принадлежит Богу.

Нет, говорят в Москве. Это принадлежит всем.

Я отверг эти ответы. Вместо них я выбрал нечто иное... Я выбрал невозможное... Я выбрал... Восторг. Город, где художник не боится цензора, где великое не ограничено малым, где учёного не стесняет ханжеская мораль... Восторг может стать... и Вашим городом тоже

Промышленник собирает в своей личной утопии избранных, тех, кто восхитил самого Райана и кого тот счел достойнейшим. Для сохранения тайны о существовании Восторга он запретил любые контакты с внешним миром. Однако именно в этом авторы игры видят ключевую ошибку бизнесмена. Первые годы Восторг был именно таким, каким видел его создатель, оплотом свободы, Равенства, науки и развития; однако затем все изменилось. Люди опять нашли возможность сначала разделиться на классы (ведь и в городе-утопии было необходимо ремонтировать сливы, снабжать город провизией и кислородом и совершать множество других вполне «рутинных» технических действий), а затем и начать эксплуатировать простой народ, ведь Райан не предусмотрел никаких средств их защиты от обмана и махинаций.

В Восторге, согласно идее Райана, действовал свободный рынок, что вылилось в то, что противник промышленника уголовник Фрэнк Фонтэйн при помощи своей компании создал черный рынок и провозил в город контрабанду, нажив огромное состояние.

Ситуацию в городе резко меняет новое научное открытие — препарат АДАМ, обладающий свойством заживлять любые раны и болезни. Предприимчивый злодей Фонтэйн захватывает в свои руки производство АДАМа и начинает модифицировать с его помощью геном, создавая из бедняков послушную армию мутантов в домах терпимости, Райан же на это отвечает бескомпромиссной войной, уничтожая Империю Фрэнка и его самого. Захватив его предприятия Райан сам нарушает свое правило о Свободном рынке и увеличивает объемы производства препарата. В городе зреет недовольство и ненависть к новому диктатору, начинается гражданская война во главе с Райаном и Атласом, невероятным человеком-легендой, возглавляющем Сопротивление и имеющем власть выше, чем власть самого Создателя. Когда игрок вступает в игру весь город уже мертв, а горожане почти полностью потеряли человеческое лицо. И тогда открывается сама философская суть данного произведения: все что не сделал Райан трансформировалось в самых уродливых формах: идеал ученого породил безумного доктора Штайнмана, убивающего своих пациентов, получил Тенненбаума и Сушонга, что создали по-сути новых Франкенштейнов; Райан мечтал об идеальной экономике, мечты о свободном рынке породили контрабандиста Фонтэйна, безжалостного бандита, который пугал даже своих собственных людей; Райан хотел, чтобы художник творил без цензуры, а получил извращенца Сандера Коэна, не знающего границ дозволенного в творчестве. Столкнувшись с жестокой реальностью и осознав свои ошибки, Райан стал диктатором, видя лишь в этом возможность сохранить свой рай. АДАМ-же стал лишь катализатором, ускорившим процесс разрушения общества Восторга, главной причиной же гибели города стал отказ от общечеловеческой морали среди всех его жителей.

После выхода игры, философы сразу же объявили взгляды Эндрю Райана объективистскими и они недалеки от истины. Объективизм — учение, созданное иммигранткой из России, писательницей и философом Айн Рэнд. Она ратовала за достижение каждым человеком «индивидуального счастья», когда человек не идет ради других на жертвы, но и сам не требует того же от людей. Ее экономической базой и основой блестящей жизни был Свободный рынок, живший без вмешательства государства, без диктата и запретов. Государство у Рэнд лишь охраняло права на частную собственность и личную неприкосновенность. А главным тезисом Рэнд было неприятие альтруизма, категорическое и жесткое. Сказать, что философия и книги Рэнд оказали влияние на создателей Бишока — ничего не сказать. Само имя Эндрю Райан является анаграммой имени писательницы, а его судьба сюжетно повторяет ее судьбу (и персонаж и писательница являются иммигрантами из России, беженцами от революции).

На мой взгляд вся игра является прямой критикой философии Рэнд, попыткой показать, к чему может привести применение объективизма в современном мире. Игра это аллюзия на основные книги философа и осмысление их. Атлас, например, отлично сочетается с образом Джона Галта из романа. Ключевой же идеей критики является не отрицание объективизма, как философской концепции, а лишь попытка показать к чему может привести чрезмерность в его использовании, доведенность ее до абсурда, как это сделал Эндрю Райан. Авторы пытаются показать и донести идею, что талант и умение «делать деньги» являющиеся доминантой современного общества опасны и далеко не обеспечивают гармонию в обществе, которое тут же перестает быть сковано моральными и нравственными ценностями. Все, что произошло в городе-утопии Восторг было закономерным итогом невоздержанного, абсурдного сверхпринятия опреде-

ленных ценностей, а все, что достигается так оборачивается обратной стороной, превращаясь в свою полную саморазоблачающую противоположность. Авторы проделали колоссальную работу проработав и персонажей, которые могут показать нам персональные варианты падения талантливейших людей в пучину безнравственности и отказа от моральных ценностей. Жутко видеть, когда талантливый биолог начинает торговать воздухом, соблазнившись на жажду наживы. Как доктора начинают играть жизнями своих пациентов. Как бизнесмен становится наркоторговцем и контрабандистом. Как гениальный промышленник и философ стал диктатором и жертвой собственного творчества.

Подвести итог следует тем, что авторы отнюдь не говорят о несостоятельности идей Айн Рэнд, но скорее пытаются донести игрокам мысль о том, что современное представление о необходимости накопительства и принципа «Человек человеку волк» приведут его к деградации и уродству, как и погиб прекрасный и далекий, гениальный и логичный, манящий своей простотой, но такой многогранный и сложный город-утопия Восторг.

### **Литература**

1. Рэнд А. Атлант расправил плечи. М.: Альпина-Паблишер, 2012.
2. Heller A. Ayn Rand and the World She Made. — Nan A. Talese, 2009
3. Ландрам Д. Эйн Рэнд: макроориентированный интуитивист // Тринадцать женщин, которые изменили мир. М.: Феникс, 1997.
4. Brendon N. Who Is Ayn Rand? New York: Random House, 1962

### **Слова благодарности**

Отдельные слова благодарности за помощь и поддержку хотелось бы выразить Павлову Александру Владимировичу.