

Философия и миф в видеоигре «Мор. Утопия»

Научный руководитель – Меликов Ибрагим Мустафаевич

Акимов Станислав Николаевич

Студент (бакалавр)

Российский государственный социальный университет, Гуманитарный факультет,

Единая кафедра, Москва, Россия

E-mail: djianiro@gmail.com

Видеоигры являются молодым видом искусства, но от того не менее примечательным. Имея за плечами опыт развития театра, кинематографа, живописи и музыки, видеоигры предлагают совершенно иной уровень переживания поднятых проблем того или иного произведения, используя наработки тех или иных сфер, упомянутых выше. Достигается это не только за счёт уже заимствования уже имеющихся наработок, но и благодаря тому, что игрок имеет непосредственное воздействие на решения и действия главного героя видеоигры. Благодаря этому достигается совершенно иной уровень погружения в процесс и единения с главными действующими лицами и получения того эмоционального опыта, который недоступен ни театру, ни кинематографу, ни живописи. Разобрать и, в некотором роде, доказать это, мне бы хотелось на примере видеоигры от отечественных разработчиков из студии Ice-Pick Lodge «Мор. Утопия» и тех тем, что она поднимает.

Для выдвижения тезисов необходимо описание краткой сути сюжета, места действия и действующих лиц, так как все это непосредственно влияет на смысловую нагрузку произведения. В городе именуемом «Город-на-Горхоне» и находящимся где-то в степях случается вспышка неизвестной болезни под названием Песчаная Язва, попытка излечить которую выпадает на плечи трех главных героев: Гаруспика, Бакалавра и Самозванки. Бакалавр, как становится понятно из его прозвища, является ученым мужем и светилом науки, а также по совместительству основателем науки танатики, что искала секрет бессмертия. Собственно, Бакалавр прибыл в Город, так как по слухам в нем живёт некий долгожитель Симон Каин, что обманул смерть. Гаруспик же является сыном «Менху» - особой касты у местного народа, что проживает возле Города-на-Горхоне. Их отличительной особенностью является то, что лишь только им дозволено вскрывать тела и заниматься врачеванием. Гаруспик отправился учиться академической медицине в Столицу по просьбе своего отца, но позже ему пришлось вернуться, т.к. он получил тревожное письмо из дома. Роль же Самозванки в произведении, как и некоторые сюжетные обстоятельства, я раскрою по мере выдвижения тезисов.

Одной из немаловажных тем, поднятых в видеоигре «Мор. Утопия», является рациональное и иррациональное знание, их конфликт и роль в достижении цельного познания. Мне видится необходимым сразу же обозначить, что мною подразумевается под указанными выше терминами. Рациональным знанием представляется такое знание, что построено на базисе естественных наук. Под иррациональным же подразумевается те явления бытия, которые не входят в предметно-содержательную область науки, поэтому они могут быть обозначены как вненаучные [2]. Проявлением же этих двух типов знаний являются Бакалавр и Гаруспик соответственно. На протяжении всей игры Бакалавр ищет исключительно научное решение проблемы. По его мнению, причиной эпидемии стали грунтовые воды, в которые попадала кровь с местного крупного мясокомбината. По прибытию военных, Бакалавр склоняет власти к уничтожению города, но сохранению на его окраинах

Многогранника - уникального архитектурного произведения, само существование которого является памятником человеку и его возможности преобразовывать мир посредством науки. Гаруспик же, напротив, являясь тесно связанным с местным племенем, его обычаями, верованиями и суевериями, является олицетворением иррационального знания. Он, в свою очередь, выдвигает мнение, что причиной вспышки Песочной язвы является Многогранник, который своей насмешкой над законами природы и привел Город к такому плачевному состоянию. В его концовке ему удастся убедить военных начать обстрел Многогранника, благодаря чему удастся спасти город. Самозванка же представляет собой пример цельного знания, которое было описано В. Сеземаном как связь иррационального и рационального [4]. Имея в своем распоряжении плоды обоих типов знания, Самозванке удастся выстроить цельную картину мира и предотвратить разрушение как Многогранника, так и Города-на-Горхоне.

Ещё одним немаловажным аспектом рассмотрения видеоигры «Мор. Утопия», а именно её «обрядность». Для начала придется зайти немного из далека. Б. Спенсер и Ф. Гиллен в своей книге «The native tribes of central Australia» описали мифы и обряды народов центральной Австралии. Без углубления в подробности, авторами был описан из обрядом инициации коренных австралийцев, в котором юношей как бы «жгли» в земляной печи [5]. Суть сего действия была в обряде инициации - юноша сторал в огне и вместо него рождался новый человек, мужчина с новой душой, правами и обязанностями. В последствии отечественный ученый В. Пропп вывел происхождение феномена сказки как раз из таких обрядов инициации [3]. В свою очередь эта условная «печь» это своего рода игра, так как никто никого на самом деле не жарил и не убивал (особо жестокие особенности обрядов инициации некоторых племён можно вынести за скобки), с человеком буквально играли в смерть, в следствии чего он проходил определенные метаморфозы, приобретая совершенно иной статус в социуме. И этот обряд инициации никуда не делся, он лишь менял формы, но суть оставалась прежней - преобразование человека. Для древнего римлянина это была история Луция и того, через что он прошел прежде, чем стал пастором [1]. Для современного же человека этим уже стала видеоигра, как было указано выше, вид искусства, который позволяет добиться наибольшего единения с действующими лицами.

Но не просто так я рассматриваю данный тезис на примере «Мор. Утопии», а не какой-либо другой игры. Дело в том, что большинство видеоигр никак не наказывают тебя за ошибку и смерть игравельного персонажа. Ты просто загружаешь предыдущее сохранение и всё. При этом стоит понимать, что чем выше ставки, чем сильнее риск, тем более сильные метаморфозы происходят с человеком. И именно это происходит в Мор. Утопии, так как данная видеоигра не прощает ошибок и от действий зависят жизни пусть и виртуальных, но все-таки людей, на чью долю выпала Песчаная Язва. Поделиться с больным лекарствами или же приберечь их для себя? Украсть ли у семьи еду, дабы протянуть еще один день или же голодать с вероятностью умереть? Отвечая для себя на эти вопросы, игрок преобразуется, начинает лучше понимать себя и становится другим человеком.

Таким образом, выдвигая изложенные выше тезисы, я старался показать всю серьезность и важность такой молодой ветви искусства, как видеоигры, демонстрируя важность поднимаемых в них тем и способности нравственного воздействия на игрока на примере игры «Мор. Утопия».

Источники и литература

- 1) Апулей. *Метаморфозы*. М. Внешторгиздат. 1993.
- 2) Введенский А. *Опыт построения теории материи на принципах критической*
- 3) Пропп В. *Исторические корни волшебной сказки*. М.: Азбука. 2020.

- 4) Сеземан В. Э. Рациональное и иррациональное в системе философии. М.: Тип. Т-ва А. А. Левенсон, 1911.– Кн. 1. - С. 93-122.
- 5) Spencer B ., Gillen F. The native tribes of central Australia. Cambridge University Press 2010