

Влияние божественного на моральные выборы в видеоигре The Witcher 3: Wild Hunt

Научный руководитель – Ярцев Александр Борисович

Иваницкая Елизавета Алексеевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия

E-mail: ayakstinavi@gmail.com

Современные видеоигры постепенно выходят за рамки развлекательного формата и становятся предметом гуманитарного анализа. Особенно это заметно в тех проектах, где внимание уделяется не только сюжету, но и моральным последствиям действий игрока. В этом контексте серия The Witcher представляет особый интерес, поскольку строится на системе сложных и неоднозначных выборов. Игроку постоянно приходится принимать решения в условиях неопределённости, где отсутствует чёткое разделение на «правильное» и «неправильное». Подобная структура делает игру подходящим материалом для философско-религиоведческого анализа [1].

В The Witcher 3: Wild Hunt религиозный компонент является не второстепенной деталью, а частью устройства мира. В игре присутствуют различные культы, церковные институты, народные верования, пророчества и представления о судьбе. Эти элементы формируют моральную атмосферу, в которой разворачиваются события. Персонажи действуют, исходя из собственных религиозных убеждений или страха перед сверхъестественным, а игроку приходится учитывать эти факторы при принятии решений. Таким образом, религия в игре выполняет не декоративную, а структурообразующую функцию [2][3].

Особенность игрового процесса заключается в том, что решения почти всегда имеют отсроченные и неоднозначные последствия. Игрок не получает однозначного подтверждения того, что поступил правильно. Напротив, одно и то же действие может одновременно привести к положительным и негативным результатам. Это создает ситуацию моральной напряженности, в которой ответственность ощущается более остро. Подобный подход отражает идею расширяющегося морального круга: субъект вынужден учитывать интересы не только ближайших персонажей, но и более широкого сообщества [4][5].

Религиозные представления в игре задают систему координат для оценки поступков. Понятия греха, наказания, искупления и судьбы проявляются в поведении персонажей и в реакциях окружающих. Даже если сам главный герой не демонстрирует строгой религиозности, он действует в обществе, где религиозные нормы влияют на социальную иерархию и распределение власти. Это делает моральный выбор не только личным, но и социальным актом [1][3].

Исследователи отмечают, что видеоигры способны формировать своеобразную «поп-теологию», в рамках которой религиозные мотивы используются для осмысления этических вопросов [4]. В случае The Witcher 3 религия не подаётся как абсолютная истина, но и не отрицается полностью. Она становится частью культурного контекста, в котором разворачиваются моральные конфликты. Это создаёт пространство для рефлексии: игрок вынужден самостоятельно определять, какие ценности для него являются приоритетными [2][5].

Важно также учитывать интерактивную природу игры. В отличие от литературы или кино, здесь моральный выбор осуществляется лично игроком, а не наблюдается со стороны. Это усиливает эффект вовлечённости и делает последствия решений более значимыми. В таком формате религиозные и моральные мотивы переживаются как личный опыт, а

не как абстрактная концепция. Именно интерактивность позволяет говорить о видеоигре как о форме моделирования этических ситуаций [6][7].

Таким образом, *The Witcher 3: Wild Hunt* демонстрирует, как божественное и религиозное могут быть интегрированы в игровую среду и оказывать влияние на моральные решения. Религиозные образы и представления формируют контекст, в котором разворачиваются этические дилеммы, а отсутствие однозначных ответов усиливает чувство ответственности. Игра становится пространством, где взаимодействуют культура, религия и мораль, что позволяет рассматривать её как значимый материал для философско-религиоведческого исследования современной цифровой культуры [1][2][4][6][8].

Источники и литература

- 1) Мустафаев Э. А. A Philosophical Analysis of Moral Choices in the Game *The Witcher 3: Wild Hunt* // *Technology and Language*. 2023. Т. 5. № 1. С. 153–168.
- 2) Bishop J. A. *Studying Religion in Video Games: Rationale, Research Approaches, and Theory* // *Journal of Geek Studies*. 2024.
- 3) Cameron Y. T., Hoskin J. (eds.). *Theology, Religion and The Witcher: Gods and Golden Dragons*. London, 2024.
- 4) de Wildt L., Aupers S., Krassen C., Coanda I. ‘Things Greater than You’: Post-apocalyptic Religion in Games // *Religions*. 2018. Vol. 9. No. 6.
- 5) Johansson M., Rübсamen M. Without Morals in a Moral World — The Expanding Moral Circle of *The Witcher 3: The Wild Hunt* // *Frontiers in Communication*. 2024. Vol. 9.
- 6) Šisler V., Radde-Antweiler K., Zeiler X. *Methods for Studying Video Games and Religion*. London; New York, 2018.
- 7) CD Projekt RED. *The Witcher 3: Wild Hunt* : компьютерная игра. 2015.
- 8) Religion and Video Games // Wikipedia: <https://en.wikipedia.org>