

Часть I

Законно~добрые
против
хаотично~злых

Сочувствие злу

Свобода воли и *Dungeons & Dragons*

Грег Литман

Ключевой конфликт, лежащий в основе миров *Dungeons & Dragons*, — это противостояние добра и зла. На одной его стороне — добрые божества, такие как Пелор и Бахамут, поддерживаемые своими жрецами и паладинами, а также множеством порядочных искателей приключений. На другой — жестокие и злые, такие как истлевший Векна и паучиха Лолт вместе с легионами демонов, дьяволов, скалящейся нежити и уродливыми, разъяренными гуманоидами. Благонамеренный искатель приключений знает, что и демонов, и дьяволов нужно одинаково быстро устранить из Первичного материального плана и что различия в мировоззрениях злых дру и хаотично-злых орков не так важны для общей картины, как злая натура обоих, которая и делает их столь опасными существами.

Родился плохишом в мире *D&D* — не жди ничего хорошего. Злые существа бестиариев только и делают, что страдают. Гуманоиды вроде орков и гоблинов всю жизнь терпят издевательства товарищей, пока, наконец, не погибнут в кровавой резне. Разумную нежить часто оставляют столетиями таращиться в пустоту, а злые люди, которым не посчастливилось стать нежитью, попадают в Бездну или Девять Преисподних — прямо скажем, адские условия, где их души пыгает Дьявол цепей и рвет на части вопящий

Врок. Не приносит облегчения даже продвижение по службе, ведь ваш непосредственный руководитель всегда жестокий ублюдок — и чем выше вы по рангу, тем хуже. Если *ваш* начальник кажется чудовищем, попробуйте поработать на Асмодея!

Даже *добрые* ребята не испытывают никакого сочувствия к злым. Отряд добрых персонажей без малейших колебаний и сожалений обрушится огнем и мечом на племя орков, превратив их в груды дымящихся гамбургеров. Жрец не произнесет и пары слов над их трупами — будет слишком занят, собирая мелочь у них по карманам. С той же готовностью они проложат себе путь сквозь толпу разлагающейся нежити или банду вопящих демонов и дьяволов, ни на секунду не задумываясь над тем, какие страдания причиняют этим существам своими клинками или куда предстоит потом отправиться бедным тварям и насколько хуже будет их следующее задание.

Почему мы так редко сочувствуем силам зла? Видимо, именно *потому*, что они злые. То, что плохие вещи происходят с плохими людьми, кажется справедливым (мы используем здесь слово «люди» в очень широком значении, включая в него самых разных отличных от людей разумных существ, обитающих в мирах *D&D*). Стоит отметить, что такое отношение взаимно. Орки, которых мы истребляем, без колебаний разделались бы с *нами*, получи они преимущество. Нежить ненавидит нас просто за то, что мы живы, а на фоне того, что сделали бы с нами дьяволы, представься им такая возможность, смерть на поле битвы может показаться актом милосердия.

По сути, то, как вы обращаетесь с вымышленным врагом, не имеет значения. Если вам приятно представлять, как вы берете Рубиновый жезл Асмодея и загоняете ему в нос, не отказывайте себе в удовольствии — воображайте что угодно по отношению к кому угодно. Но понять, как формируются нравственные установки у персонажей *D&D*, может быть полезно с философской

точки зрения, потому что обращение со злыми существами внутри игры воспроизводит позицию, которую многие люди занимают в отношении борьбы со злом в *реальном* мире. То, насколько ваш вымышленный волшебник исполняет свой моральный долг по отношению к воображаемому вампиру, само по себе значения не имеет, зато очень важно, как мы обращаемся с людьми, которых считаем «злыми» в *этом* мире.

Философы проверяют моральные теории при помощи мысленных экспериментов — гипотетических ситуаций, которые создаются и рассматриваются, чтобы понять, дают ли конкретные моральные теории правильные ответы во всех возможных обстоятельствах. Игра в *D&D* — *не что иное, как* мысленный эксперимент, гипотетическая ситуация, в которой гипотетические люди делают гипотетические вещи. Причем из различных повествовательных форм искусства *именно* она больше всего подходит для таких размышлений, потому что здесь игрок активно участвует в сюжете и должен принимать решения в ситуациях, описываемых Мастером.

Жалость к исчадию преисподней

Почему мы вообще *должны* испытывать сочувствие к злым чудовищам *D&D*? В первую очередь потому, что многие из них — злые по своей *природе*. Другими словами, именно зло определяет то, кем они являются. Если развращенный человек или подлый полурослик могли просто пойти по кривой дорожке, то другие гуманоиды, например орки, гоблины и тролли, и негуманоиды, например красные драконы, веревочники или греллы, родились с таким мировоззрением. Красный дракон — *злое* существо, и это прямо указано в «Бестиарии». Но там же говорится, что «мировоззрение чудовища ни в коей мере не является фиксированным, и всегда могут найтись исключения из общего правила»¹. Так что

существо, маркированное как «злое», *необязательно должно* быть таковым. Ваш ИП вполне *может* повстречать красного дракона, который стремится перейти на сторону добра, или умирающего от голода грелла-философа, который настолько измучен нравственными выводами своих мысленных экспериментов, что больше не может есть людей. Но если вероятность того, что чудовище не будет злым, настолько мала, что для таких исключений достаточно общего замечания во вступительной части «Бестиария», кажется, не очень справедливо обвинять его в том, что оно *проявляет* свою дурную природу.

Если подавляющее большинство существ одного вида ведут себя одинаково, это или удивительная случайность, или тенденция, которую можно *объяснить* их образом жизни. Проще говоря, существует *причина*, по которой они вырабатывают именно такой стиль поведения в этой среде. Веревочники проводят всю жизнь, убивая невинных искателей приключений, чтобы насытиться их плотью. Либо то, что они добывают пропитание, уничтожая людей, вместо того чтобы возделывать землю или содержать магазинчик для путешественников, невероятное совпадение, либо что-то *в природе* этого существа объясняет его склонность к убийствам. Другими словами, сама сущность *заставляет* его убивать.

Когда мы видим внешние причины того или иного поведения, мы, как правило, не склонны обвинять кого-то в его проявлении. Сложно упрекать несчастного веревочника в большом числе жертв и в том, что он настигает их, прикидываясь сталактитом, если именно рождение веревочником определило преступную судьбу юного Рокки. В конце концов, он не *выбирал* стать таким вместо того, чтобы быть полуэльфом или дриадой. Более того, он никак не мог повлиять на этот выбор. И когда, размахивая клешнями и извергая *богохульное слово* и *слово хаоса*, из стихийного хаоса рождается демон глабрезу, тоже нет никаких сомнений в том, что у бедолаги с головой летучей мыши не было другого *выбора*,

кроме как стать хаотично-злым. Мы можем сколько угодно протестовать против его жестокости и сквернословия, но у нас нет оснований *обвинять* демона в том, что он родился демоном.

На самом деле никого нельзя винить за совершенные поступки, если у него не было возможности поступить иначе. Если вы сомневаетесь в правильности этого принципа, давайте проведем следующий мысленный эксперимент. Представьте, что вы отыгрываете доброго жреца. Находясь в темном каменном туннеле, вы прикрываете тыл, пока отряд продвигается по незнакомому участку. Впереди, используя свою скрытность, разведывает дорогу плут — ищет ловушки и высматривает чудовищ. Всего один неудачный бросок — и она проваливает важную проверку Внимательности. Воин и паладин делают шаг вперед, а затем раздается громкий щелчок. Туннель начинает проваливаться, внезапно превращаясь в каменный склон, ведущий напрямик в нижнюю комнату, полную свирепых, капающих слюной упырей. Земля из-под ног уходит так стремительно, что плут — единственная, кто успевает сделать кувырок и устоять на ногах. К несчастью, Мастер сообщает, что, беспомощно летя к краю обрыва, ваш жрец врезается прямо в нее, как облаченное в кольчугу ядро, после чего вы *вместе* скользите напрямик в усеянное костями гнездо ненасытной нежити.

Когда кажется, что хуже уже некуда, отыгрывающая плута бросает на вас недобрый взгляд и говорит: «Скользя вниз, я достаю свою рапиру и вонзаю ее в жреца. Я использую *кровавое лезвие*, чтобы убедиться, что кровоточащая рана привлечет к нему упырей». И *после этого* Мастер обращается к вам: «Я лишаю тебя всех жреческих талантов! То, что ты столкнул плута в яму, полную упырей, противоречит твоему доброму мировоззрению. Не думаешь же ты, что Пелор поможет тебе *справиться* с этими тварями? Для него ты — *пустое место*». Кажется естественным возразить: «Но ведь мой жрец *не мог ничего поделаться!* Я полетел вниз и шиб плута потому, что сработала ловушка. Нельзя обвинять жреца, если у него не было выбора».

Проклятье, против которого нет спасброска

С философской точки зрения злые чудовища *D&D* интересны тем, насколько очевидна связь между их дурным поведением и факторами, на которые они совершенно не могут повлиять. Вот он просто часть стихийного хаоса, а уже в следующее мгновение — рогастый демон, который появился на свет, чтобы уничтожить. Как и в ситуации с падающим в ловушку жрецом, если мы понимаем, что субъект совершает поступки из-за внешних причин, то не считаем их проявлением доброй воли и, будучи последовательными, не можем его осуждать. На самом деле для моральной оценки не имеет значения, способны ли мы ясно *понять* внешние причины поведения. Важно лишь то, что у поступков *были* эти внешние причины, а значит, мы не вправе обвинять кого-то в том, чего он не мог не совершить. Философски любопытным делает этот факт то, что с точки зрения морали свободы воли нет *ни у кого*. Не существует никакой свободы воли! Все мы — падающие жрецы, беспомощно следующие законам природы.

В конце концов, наши тела — это материальные объекты, а они всегда строго подчиняются законам физики. Любое изменение внутри физической системы требует энергии, и если она не поступает извне, то никакой *дополнительной* силы, чтобы изменить то, на что она запрограммирована, приложить не получится. Ваше тело — всего лишь механизм из мяса, костей и внутренностей, а механизмы работают согласно их физическому устройству. Действовать иначе — значит сопротивляться законам природы. В частности, ваш мозг — это компьютер из плоти и крови, и, как и любой другой, он должен работать так, как запрограммирован. Мы уже достаточно узнали о Вселенной, чтобы признать: все мы — големы, рабы в полном подчинении ограничивающих нас приказов.

Говоря, что действие детерминировано, мы имеем в виду, что с учетом предыдущих событий и законов природы оно должно

произойти. Начиная с Античности, философы размышляли над тем, что если Вселенная полностью детерминирована — то есть каждое событие в ней определяется причинно-следственными связями, — то свобода воли невозможна. Римский мыслитель Лукреций (99–55 гг. до н. э.) писал в своей поэме «О природе вещей»: «Если ж движения все непрерывную цепь образуют / И возникают одно из другого в известном порядке, <...> Как и откуда, скажи, появилась свободная воля?..»² Французский философ Поль-Анри Тири Гольбах (1723–1789) — его имя отлично бы подошло для злого военачальника — разделял позицию детерминизма и поэтому отрицал свободу воли. В своем сочинении «Система природы» он писал: «Все, что мы делаем для изменения своего существа, является лишь длинной цепью причин и следствий, представляющих собой только развитие полученных нами от природы первичных импульсов»³. То есть, например, если в один из дней вы решите поиграть в *D&D* вместо того, чтобы идти на работу, любое другое ваше решение противоречило бы законам природы, учитывая, что ваше тело — это лишь механическая конструкция. В вашем выборе изрубить людожера вместе с друзьями не больше свободы, чем у жреца, падающего под действием гравитации.

Свобода воли в логове суккуба

Многие философы отрицают, что свобода воли несовместима с детерминированностью наших действий. Называют их соответственно — компатибилисты (от англ. *compatible* — «совместимый»). Они полагают, что поступок можно считать *свободным*, если в цепи причин, в результате которой он совершен, определенную роль играют наши личные предпочтения. Английский философ Томас Гоббс (1588–1679) писал в своем «Левифане»: «Наконец, из употребления слов *свобода воли* можно делать

заключение не о свободе воли, желания или склонности, а лишь о свободе человека, которая состоит в том, что он не встречает препятствий к совершению того, к чему его влекут его воля, желание или склонность»⁴. То есть ваше решение сыграть в *D&D* вместо того, чтобы пойти на работу, будет свободным, если совершенный в итоге поступок продиктован в первую очередь вашим желанием. Например, когда стремление отыграть минотавра-варвара оказывается сильнее страха нищеты и толкает вас к игровому столу. Даже если ваш выбор предопределен с момента Большого взрыва, согласно этой модели, вы свободны, пока поступаете *сообразно* своим желаниям.

К сожалению, представления компатибилистов о свободе оказываются несостоятельны в тех случаях, когда причинно-следственная связь вполне очевидна. Представим, что вы отыгрываете доброго воина и однажды, спустившись в старое подземелье, ваш отряд находит комнату, в которой к стене прикована на первый взгляд беспомощная пленница. Вы освобождаете ее, потому что именно так поступают хорошие искатели приключений, а она оказывается суккубом, ведь чаще всего именно они притворяются беззащитными пленницами. Правильно предположив, что из всего отряда у вас самый низкий показатель Мудрости, суккуб использует *подчинение личности* и берет *ваши действия* под контроль. А затем Мастер сообщает, что вы отворачиваетесь от исчадия и рубите топором своего колдуна. После того как сражение окончено и суккуб изгнана обратно в Дис писать отчет о проделанной работе, члены вашего отряда переключаются на вас: достают 15-метровую пеньковую веревку из вашего же снаряжения и завязывают на конце петлю, чтобы повесить вашего персонажа. «*Никогда* не иди против своего отряда!» — рычит следопыт.

Кажется не совсем справедливым, что отряд винит в произошедшем вашего воина. Но почему? Изрубить невинного

человека топором — классический пример того, что мы назвали бы аморальным поступком. Более того, не забывайте, что воин сделал это в полном соответствии со своими желаниями. С момента попадания под воздействие чар суккуба он *хотел* защитить ее. Ваш персонаж замахнулся на колдуна, потому что *хотел* его зарубить. Людей, добровольно поступающих так, считают худшими из худших. Иногда в свое оправдание они говорят, что их «бес попутал», но редко находят сочувствие у окружающих. Однако в том случае, который рассматриваем мы, действиями воина *на самом деле* руководил дьявол. Она использовала черную магию, благодаря чему Мастер получил контроль над персонажем и атаковал колдуна. Но если воин не мог повлиять на происходящее и у него не было возможности поступить иначе, значит, несправедливо возлагать на него ответственность за попытку обтесать колдуна топором.

Как Торин Топоробородый мост защищал

Получается, мы не свободны, пока наши действия полностью детерминированы. И может показаться, что наличие свободы зависит от того, верно ли представление о детерминизме. Будь это действительно так, приверженцев идеи о свободе воли порадовала бы новость, что оно *неверное* — наша Вселенная не является полностью детерминированной. Согласно наиболее распространенным интерпретациям квантовой механики, иногда вещи происходят *случайно* на субатомном уровне. То есть вне связи с предыдущими событиями, вообще без всякой причины. Они *недетерминированы*. Например, нельзя определить, с какой вероятностью произойдет радиоактивный распад атомного ядра радия. И хотя скорость распада у каждого элемента определена, отдельные атомы распадаются произвольно. Предположительно, такие случайные события на квантовом уровне могут повлиять

и на поведение человека. Пойти налево или направо, играть за следопыта или военачальника, сделать тот или иной нравственный выбор, например рассказать другим о покрытом рунами кольце, которое только что обнаружил ваш шаман, или просто молча надеть его на палец персонажу. Может, такие случайности на субатомном уровне и являются свободой? Именно на это надеялись некоторые философы практически с того момента, как Вернер Гейзенберг (1901–1976) обнаружил в 1927 году свой принцип неопределенности, введя понятие случайности в квантовую теорию.

Хотя случайность помогает избежать строгого детерминизма, она, увы, дает не больше *свободы*, чем в том случае, если бы поступки однозначно подчинялись причинно-следственным связям. Для иллюстрации этого утверждения проведем еще один мысленный эксперимент. Ваш Мастер создает и добавляет в игру несколько домашних правил в формате подробных таблиц, где в процентилях описывается реакция ИП на происходящее. Когда ваши искатели приключений встречаются на пути таинственного эльфа в черном и, заподозрив неладное, хотят пройти мимо, Мастер бросает пару к10 и говорит, чтобы вы любезно пригласили зловещего чужака присоединиться к отряду. Позже ваш дварф-воин сдерживает натиск гоблинов на одном из концов подземного каменного моста, защитив товарищей позади себя. У его ног лежит груда трупов, но ни один из врагов не сумел прорвать оборону. Раздается низкий рев горна, сотрясаются каменные своды, и на противоположной стороне моста возникают темные силуэты огромных огров, которых враг созывает для следующей атаки. Противник слишком силен! Вы хотите, чтобы дварф крикнул: «Отступаем!» — и, пользуясь отсрочкой, как можно быстрее вернулся на поверхность. Но Мастер снова бросает свои к10 и говорит, что вместо этого дварф, опустив щит, устремляется через мост прямо на огров с криком

«Вперед! За Морадина!» Так на протяжении всего вечера действия вашего персонажа определяются таблицами Мастера.

Наконец, вы протестуете: «Я вообще не нужен в этой игре! Я никак не влияю на то, что делает, говорит и думает мой персонаж. Торин Топоробородый — лишь марионетка, танцующая по велению костей. Он в полной власти твоей таблицы “Культура и психология дварфов”. Ты не даешь *мне* никакой свободы решать, как поступит мой персонаж».

«Но я же даю тебе *полную* свободу!» — с негодованием возражает Мастер, поднимая на ладони две кости к10. «Нельзя управлять исходом броска. Нет *ничего* свободнее случайного результата — он и есть воплощение свободы, которая есть во Вселенной. Мы можем доверить судьбу Торина броску костей и моим таблицам или квантовым частицам у тебя в голове, но с таблицами игра интереснее». Однако очевидно, что Мастер *не дает* вам свободы решать, как поступит ваш персонаж. Делая его действия случайными, она лишает вас контроля над ним.

Точно так же мы несвободны в собственных произвольных действиях в повседневной жизни — мы лишь марионетки великих небесных таблиц. Выходит, индетерминизм дает не больше свободы, чем детерминизм. Конечно, можно, как компатибилисты, возразить, что мы свободны, пока действуем по собственному желанию, даже если сами эти желания возникают спонтанно. Но, как мы уже увидели на примере воина, очарованного суккубом, этот принцип не работает, когда причины поведения для нас очевидны. Как заключил один из основоположников квантовой физики Макс Планк (1858–1947), «свобода воли человека выдвигалась как логическое обоснование для принятия того факта, что в физическом мире причинно-следственные связи выводятся из статистических данных. <...> Я совершенно не согласен с подобным подходом. Если мы признаём его как верный, то логичным будет заключить, что воля человека — это всего лишь орган,