

**ИНСТРУМЕНТАРИЙ ЭТИЧЕСКОГО  
АНАЛИЗА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР:  
ОТВЕТ НА ВЫЗОВЫ  
НОВОГО ПРОСВЕЩЕНИЯ**

**М.Ю. Загирняк<sup>1</sup>**

*Авторы идеи «нового Просвещения» Эрнст Вайцзеккер и Андерс Вийкман в докладе Римскому клубу 2018 г. проанализировали корни взрывного развития науки и техники в Новейшее время и пришли к выводу, что как их триумф, так и экзистенциальные угрозы во многом связаны с идеалами Просвещения и поэтому будущее человечества зависит от идеологического переосмысления статуса человека в мире. Они акцентировали внимание на необходимости расширения ответственности индивида через осознание каждым человеком причастности к судьбе всего человечества и мира. Я обосновываю точку зрения, согласно которой кантовское понятие общественного развития, тесно связанное с нравственным идеалом – «царством целей», в рамках Просвещения 2.0 может стать основой такого понятия социума, в котором свобода индивида и социальное развитие предстают как взаимосвязанные и взаимоопределяющие элементы бытия человека, предполагающие возможность осуществления свободы только в рамках содействия социальному благу. Кантовская трактовка социального развития как формирования человеком сферы свободного бытия может служить основой для критической оценки содержания компьютерных игр с точки зрения их медийной роли в становлении идеологии современного общества. Я показываю, что границы реализации свободы в компьютерной игре, удерживаемые искусственным интеллектом, влияют на осмысление человеком социума и своего места в нем. В результате я прихожу к выводу, что компьютерные игры, транслирующие определенное представление о социуме, могут как способствовать, так и препятствовать формированию новой идеологической основы общества, целью которой в свете Просвещения 2.0 должно стать преодоление противоборства индивидуального и коллективного.*

**Ключевые слова:** общество, индивид, компьютерные игры, антропоцен, просвещение, Кант, категорический императив

<sup>1</sup> Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия, 236041, г. Калининград, ул. А. Невского, д. 14. Поступила в редакцию: 26.02.2023 г.  
doi: 10.5922/0207-6918-2023-2-6

**TOOL-KIT FOR ETHICAL ANALYSIS  
OF VIDEO GAMES:  
ANSWER TO THE CHALLENGES  
OF THE NEW ENLIGHTENMENT**

**M.Yu. Zagirnyak<sup>1</sup>**

*The authors of the idea of a “new Enlightenment”, Ernst von Weizsäcker and Anders Wijkman, in their 2018 report to the Club of Rome analyse the causes of the explosive development of science and technology in the Modern period and come to the conclusion that their triumph and existential threats stem in many ways from the ideals of Enlightenment, so that the future of humankind depends crucially on an ideological rethinking of man’s status in the world. They stress the need to enhance the responsibility of the individual so that each individual becomes conscious of sharing the destiny of the whole of mankind and the world. I argue that in the framework of Enlightenment 2.0 the Kantian concept of social development, which is closely linked with the moral ideal – the kingdom of ends – may form the basis of the concept of society in which individual freedom and social development are interconnected and the mutually determining elements of the human being in whom freedom can be exercised only if it contributes to social good. The Kantian interpretation of social development as the human being forming the sphere of free being can be the basis of a critical assessment of the content of video games in terms of their media impact on the shaping of the ideology of modern society. I show that the boundaries of the exercise of freedom in a video game, supported by artificial intelligence, influence the way an individual perceives society and his/her place in it. I come to the conclusion that video games, which express a certain idea about society, can contribute to or impede the formation of a new ideological foundation of society whose aim, according to Enlightenment 2.0, should be overcoming the antagonism between the individual and the collective.*

**Keywords:** society, individual, video games, anthropocene, enlightenment, Kant, categorical imperative

<sup>1</sup> Immanuel Kant Baltic Federal University (IKBFU). 14 Aleksandra Nevskogo st., Kaliningrad, 236041, Russia. Received: 26.02.2023.  
doi: 10.5922/0207-6918-2023-2-6

## Введение

Глобальные проблемы современности — комплекс негативных последствий, темная сторона прогресса, идейная основа которого, как считают Эрнст Вайцеккер и Андерс Вийкман (Weizsäcker, Wijkman, 2018), связана со специфическим пониманием человеческой свободы, сформировавшимся в ходе реализации проекта просвещения. Римский клуб с момента своего основания уже более пятидесяти лет обращает внимание на хрупкость мироздания, необратимость негативных изменений в нем, вызванных деятельностью человечества, и ищет способы уберечь от их последствий человека и мир. В своем докладе Римскому клубу (далее — Доклад) Вайцеккер и Вийкман обращают внимание на то, что более четырех миллиардов людей существуют в ужасных экологических условиях или в местах, где в любой момент может вспыхнуть война (Ibid., p. V). Чтобы преодолеть опасную для будущего человечества ситуацию, необходимо переосмыслить роль человека в жизни планеты, сделав акцент на понятии ответственности и распространив ее на все последствия поступков человека для общества, человечества и планеты. Для этого следует отказаться от принципов, которые авторы Доклада приписывают классическому просвещению, и прежде всего от индивидуализма с его крайней формой — эгоизмом — и европоцентризма, находящего выражение в колониализме и миссионизме (Ibid., p. 92–94).

Вайцеккер и Вийкман в качестве возможных оснований для разработки принципов «нового Просвещения», или Просвещения 2.0., рассматривают идеи Пола Раскина, директора Института Теллуса в Бостоне, который предлагает мыслить человечество как планетарную цивилизацию, живущую в глобальной «стране» под названием Земля (Ibid., p. 57), а также ссылаются на Программу Организации Объединенных Наций по окружающей среде, согласно которой переход к устойчивому развитию человечества требует глубоких изменений в трак-

## Introduction

The global problems of our time stem from the totality of negative consequences, the dark side of progress whose ideological foundation, according to Ernst von Weizsäcker and Anders Wijkman (2018), have their roots in the peculiar concept of human freedom formed by the Enlightenment. Since its foundation more than fifty years ago the Club of Rome has been drawing attention to the fragility of the universe and the irreversible changes brought about by human activities and looking for ways to ward off the negative consequences for human beings and nature. In their report to the Club of Rome (hereinafter “*Report*”) Weizsäcker and Wijkman call attention to the fact that more than four billion people today live in appalling ecological conditions or in places where war can break out at any moment (Ibid., p. V). To overcome this dangerous situation it is necessary to take a long hard look at human beings’ role in the life of the planet with special attention to the concept of responsibility of human actions to society, humanity and the planet. To this end it is necessary to abandon the principles which the authors of the *Report* ascribe to classical enlightenment, above all individualism and selfishness as expressed in eurocentrism, colonialism and missionarism (Ibid., pp. 92-94).

In search of the principles of a “new Enlightenment”, or Enlightenment 2.0, Weizsäcker and Wijkman turn to the ideas of Paul Raskin, President of the Tellus Institute in Boston, who sees humanity as a “planetary civilisation” living in Earthland (Ibid., p. 57), and also refer to *The United Nations Environment Programme*, whereby transition to sustainable development calls for profound changes in the interpretation of cultural values, transformation of social prac-

товке культурных ценностей, преобразования социальных практик и социальных структур, которые регламентируют поведение индивидов (*Ibid.*). Направление развития должно быть задано ценностями единства мира, важности его любой части: «Прогресс может процветать в цивилизации, которая воспитывает солидарность, смирение и уважение к Матери-Земле и будущим поколениям» (*Ibid.*, p. 67).

Отдельное внимание авторы Доклада уделяют вопросу цифровизации (*Ibid.*, p. 45–47), значению цифровых технологий в жизни современного человека. Они отмечают, что «технологические инновации ускоряют и внедряют новые продукты и услуги, изменяют процессы, потрясают рынки и в конечном счете меняют нашу жизнь, вызывая преобразования, которые считаются “подрывными” — если использовать этот термин в положительном значении» (*Ibid.*, p. 46). Следует согласиться с авторами Доклада в том, что необходимо учитывать эти процессы при осмыслении человеком последствий собственной деятельности.

В этой статье я сосредоточусь именно на этом аспекте изменений, происходящих в развитии современного общества, сузив рамки своего исследования до компьютерных игр — одного из важнейших медийных инструментов современности, особенно в жизни молодежи<sup>2</sup>. Используя термин «компьютерная игра», я отталкиваюсь от определения Кена МакАлистера, рассматривающего это понятие в предельно широком значении — как игру, для осуществления которой необходимо специальное техническое устройство: компьютер, мобильник, игровая консоль (McAllister, 2006, p. 1). Однако я

<sup>2</sup> Рэнди Николз отмечает увеличение диапазона возраста людей, которые постоянно играют в компьютерные игры: «Международная федерация программного обеспечения Европы обнаружила, что 37% жителей Соединенного Королевства в возрасте от 16 до 49 лет регулярно играют в видеоигры, в то время как в Испании и Финляндии 28% населения активно играет в видеоигры. Среднестатистическому игроку в видеоигры в Соединенном Королевстве 33 года, более 80% игроков старше 20 лет. В Испании среднестатистическому игроку 26 лет, а в Финляндии — 30» (Nichols, 2013, p. 20).

tics and social structures which regulate the behaviour of individuals (*ibid.*). Development should be informed with the ideas of the unity of the world and the importance of all its parts: “Progress can flourish just as well in a civilisation that fosters solidarity, humility and respect for Mother Earth and for future generations” (*ibid.*, p. 67).

The authors highlight the issue of digitisation (*ibid.*, pp. 45-47) and the importance of digital technologies in the life of the modern human. They stress that “Technological innovation is speeding up and introducing new products and services, altering processes, shaking markets and ultimately changing our lives, by inducing transformations that are deemed ‘disruptive’ — using the positive meaning of the term” (*ibid.*, p. 46). I agree with the authors of the *Report* that these processes should be taken into account in assessing the consequences of human activities (*ibid.*).

In this article I propose to concentrate on the aspect of the changes taking place in the development of modern society, confining myself to the question of video games, one of the key media instruments of our time, especially in the lives of young people.<sup>2</sup> In using the term “video games” I proceed from the definition given by Ken McAllister (2006, p. 1) who interprets it in the broadest sense as a game which requires a technical setting consisting of a computer, a mobile phone and a game console. Among the great diversity of games I would like to focus

<sup>2</sup> Randy Nichols (2013, p. 20) notes an increase of the age bracket of people who regularly play video games: “The International Software Federation of Europe found that 37 percent of people in the United Kingdom between the ages of 16 and 49 years play video games regularly, while in Spain and Finland 28 percent of the population actively plays video games. The average video game player in the United Kingdom is 33 years old and over 80 percent of players are aged 20 years or over. In Spain, the average player is 26 years old, and in Finland 30 years old.”

хотел бы из всего многообразия игр сфокусировать внимание на видеоиграх, имеющих игровой сюжет и в качестве структурного элемента содержания — вымышленную вселенную, для которой характерна определенная «онтология» (физические законы вымышленной вселенной, принципы развития физической и культурной историй, физические, психические особенности персонажей, условия их существования и т.п.)<sup>3</sup>. По моим наблюдениям, такие компьютерные игры транслируют игрокам определенный набор ценностей, составляющих культурный код, который, в свою очередь, участвует в формировании мировоззрения.

Это происходит потому, что независимо от типа игры (одиночная, многопользовательская) и ее жанра геймер всегда оказывается один на один с игровым миром: это может быть зрительная перспектива человека размером человеческого диапазона, как в шутерах<sup>4</sup> и гоночных видеоиграх<sup>5</sup>, или же зрительная перспектива «с высоты птичьего полета», подобная той, что предлагается в разных жанровых вариациях стратегических игр (*Turn-Based Strategy*<sup>6</sup>, *Real Time Strategy*<sup>7</sup>, *tycoon*<sup>8</sup> и др.). Как пишет Ричард Раус, почти все такие игры предлагают игрокам «образ игрового мира как центральную часть своей информационной системы. Через этот образ игроки воспринимают объект, которым они в данный момент управляют, его местоположение и состояние в игровом мире» (Rouse, 2005, p. 137). Такой образ прямо соответствует цели гейм-дизайнера: создать *юзабилити*, то есть баланс между условиями прохождения (сеттингом) и свободой геймера, чтобы

on video games which have a game plot and are set in an imaginary universe with a certain “ontology” (physical laws of an imaginary universe, principles of development of the physical and cultural histories, physical, psychic and other features of the characters etc.)<sup>3</sup>. From my observation, such video games transmit to the players a certain set of values constituting a cultural code, which in turn contributes to the shaping of the world-view.

This happens because, regardless of the type of game (single player, multiplayer) and its genre, the player always finds himself one-on-one with the gaming world: it may be in the human-size viewing perspective, as in shooters<sup>4</sup> or racing video games,<sup>5</sup> or a bird’s-eye view, as in various genre versions of strategic games (*Turn-Based Strategy*,<sup>6</sup> *Real Time Strategy*,<sup>7</sup> *tycoon*<sup>8</sup> etc.). Richard Rouse (2005, p. 137) writes, “Almost all games present players with a view of the game-world as the central part of their output system. Through this view, players see the object they are currently controlling and its location and state in the game-world.” This image exactly fits the game designer’s goal: to create *usability*, i.e. a balance between the setting and the player’s freedom to prevent the game being reduced to watching the protagonist’s movements (see Tilley, Blandino and deWinter, 2014, pp. 126-128). But, as studies have revealed, this image or content of many video games is politically biased, contains many simplifications and assumptions in the description of the way of life of individual and society in various local

<sup>3</sup> За рамками настоящего исследования остаются обучающие и диагностические компьютерные игры, например *Septtris* — игра-тренажер для раннего выявления воспалений на различные инфекции, представленная Стэнфордской больницей в 2011 г. См. официальный сайт: <https://septtris.stanford.edu>.

<sup>4</sup> Напр., серия игр *Far Cry*.

<sup>5</sup> Напр., серия игр *Need for Speed*.

<sup>6</sup> Напр., серия игр *Heroes of Might and Magic*.

<sup>7</sup> Напр., серии игр *Command & Conquer* и *Warcraft*.

<sup>8</sup> Напр., серии игр *Virtonomics* и *Tropico*.

<sup>3</sup> This study does not include educational Serious Games (for example, *Septtris* (<https://septtris.stanford.edu>), unrolled in 2011 by Stanford Hospital, a simulator of early detection of various infection-caused inflammations).

<sup>4</sup> e.g. the *Far Cry* game series.

<sup>5</sup> e.g. *Need for Speed*.

<sup>6</sup> e.g. *Heroes of Might and Magic*.

<sup>7</sup> e.g. *Command & Conquer* and *Warcraft*.

<sup>8</sup> e.g. *Virtonomics* and *Tropico* series.

геймплей не превратился в наблюдение за движениями персонажа (см. об этом: Tilley, Blandino, deWinter, 2014, p. 126–128). Но этот образ, то есть содержание многих компьютерных игр, как показывают исследователи, политически ангажирован, содержит множество упрощений и допущений в описании особенностей жизни человека и общества в различных локальных культурах, что в качестве побочного эффекта снижает возможность неангажированного восприятия, например, различных религий и наций. В частности, Дэвид Мачин и Усама Сулейман демонстрируют, как реализация соотношения «индивидуальное / коллективное» влияет на осмысление протагонистов и антагонистов в игре *Delta Force*. Коллективные характеристики протагонистов, американских солдат, показываются через экипировку, манеру действия каждого солдата как участника боевой группы, а индивидуальные характеристики задаются через различия визуальные (выбор оружия, небольшие вариации в одежде, например наличие бандан) и лингвистические (прозвища). Антагонисты же всегда визуально и лингвистически передаются только коллективными характеристиками, что позволяет транслировать их образ неперсонифицированной террористической угрозы (Machin, Suleiman, 2006, p. 11–14)<sup>9</sup>. Кроме того, многие исследователи обратили внимание на трансформацию моральных принципов игроков, которая вызвана участием в компьютерных играх, содержащих образы жестокости и насилия (Hartmann, 2012; Gabbiadini, Andrighetto, Volpato, 2012; Sestir, Bartholow, 2010; Greitemeyer, Mügge, 2014; Prescott, Sargent, Hull, 2018).

В настоящем исследовании я хотел бы сформулировать основные принципы инструментария для этического анализа компьютерных игр,

<sup>9</sup> Следует заметить, что авторы совершенно другого исследования также обратили внимание на значение визуализации в игре, проанализировав предвзятость в оценке вражеских военных атрибутов (Coccaro, Noblett, McCloskey, 2009).

cultures, which has a secondary effect of impeding impartial perception, e.g. of various religions and nations. Thus, David Machin and Usama Suleiman have shown that the implementation of the “individual/collective” relationship influences the way protagonists and antagonists are perceived in the *Delta Force* game. American soldiers, who are the protagonists, are given collective characteristics through equipment and the way each soldier acts as a member of a combat group, while individual characteristics are shown through visual distinctions (choice of weapons, minor details of attire, e.g. bandannas) as well as nicknames. By contrast, antagonists are shown visually and linguistically only in collective strokes which gives them the appearance of a diffuse terrorist threat (Machin and Suleiman, 2006, pp. 11-14).<sup>9</sup> In addition, many researchers have noted the transformation of the players’ moral principles, caused by their participation in video games that contain images of cruelty and violence (cf. Hartmann, 2012; Gabbiadini, Andrighetto and Volpato, 2012; Sestir and Bartholow, 2010; Greitemeyer and Mügge, 2014; Prescott, Sargent and Hull, 2018).

In this study I would like to formulate the main principles of the tool-kit for ethical analysis of video games that reveal elements of their content which may transform the moral aspect of the players’ world-view. To form such a tool-kit I will combine 1) the *Bildung* model proposed by Lene Andersen (2021), and 2) the concept of society implicit in the categorical imperative formulas of Kant’s practical philo-

<sup>9</sup> It has to be noted that another study has revealed the importance of visualisation in a game by pointing out partiality in assessing enemy military trappings (Coccaro, Noblett and McCloskey, 2009).

позволяющего выявлять такие элементы их содержания, которые способны привести к трансформации моральной составляющей мировоззрения игроков. Для формирования инструментария такого анализа я планирую соединить 1) модель *Бильдунг*, которую предложила Лене Андерсен (Andersen, 2020), и 2) кантовское понятие общества, имплицитированное в формулах категорического императива (далее – КИ) практической философии Канта. В первом разделе я проанализирую, как модель *Бильдунг*, предложенная Андерсен, связана с идеей нового просвещения, и рассмотрю, в чем заключается суть ее предложения по расширению персональной ответственности каждого человека как представителя эпохи антропоцена. Во втором разделе я покажу, каким образом, вооружившись понятием Канта о социальном развитии в направлении к «царству целей» – идею такого развития Кант, как мне представляется, заложил в формулы категорического императива, – можно сформировать критерии для оценки социальной ответственности человека.

В заключительном разделе на примере игры *Company of Heroes 2* я продемонстрирую, как описанный инструментарий может быть применен для этического анализа компьютерных игр. В результате я предложу свой ответ на вопрос, в каком отношении может искажаться или даже разрушаться индентификация личности из-за ограничений геймплея условиями сеттинга – иными словами, как могут измениться моральные принципы играющего и как это может проявиться в его / ее отношении к семье, ровесникам, обществу, стране, культуре и т.д.

### **Проблема антропоцена сквозь призму нового просвещения**

В 2000 г. П. Крутцен и Ю. Штёрмер ввели понятие «антропоцен» для обозначения нового этапа развития Земли, на котором человеческая деятельность вызывает необратимые последствия планетарного масштаба (Crutzen,

sophy. In the first section I look at how Andersen's *Bildung* model is connected with the idea of the new enlightenment and explicate her proposal to enhance personal responsibility of each individual as a representative of the anthropocenic era. In the second section I show how, equipped with Kant's concept of social development toward the "kingdom of ends", – which in my view is implicit in Kant's formula of categorical imperative – criteria can be developed for assessing a person's social responsibility.

In the third and final section I analyse the *Company of Heroes 2* game to show how the proposed tool-kit can be applied to ethical assessment of video games. I will suggest answers to the question, in what way self-identification of a personality may be distorted or even destroyed on account of the boundaries set by the gameplay, i.e. how the player's moral principles may change and how this may manifest itself in his/her attitude to family, peers, society, country, culture, etc.

### **The Problem of Anthropocene through the Prism of the New Enlightenment**

Paul Crutzen and Eugene Stoermer (2000, pp. 17-18) have introduced the concept of "anthropocene" to denote a new stage in Earth's development in which human activity causes irreversible changes on a planetary scale. The colossal growth of technological potential over the past 300 years has turned humanity into a *geological force* capable of destroying the biosphere. This is not just a danger that emerged at the current level of science and technology, but a real threat to all life on Earth.

Stoermer, 2000). В результате колоссального роста технических возможностей за последние 300 лет человечество превратилось в *геологическую силу*, способную уничтожить биосферу. И это не просто опасность, появившаяся на современном уровне развития науки и техники, но реальная угроза всякой жизни на Земле.

За последующие два десятилетия термин «антропоцен» распространился за пределы геохимии, пополнив, в частности, понятийный аппарат исследований общества и культуры<sup>10</sup>. Петер Слотердаijk обратил внимание на символическое значение антропоцена, который «содержит спонтанные *minima moralia* нынешней эпохи: он подразумевает заботу о совместном проживании граждан Земли как в человеческой, так и в нечеловеческой форме» (Sloterdijk, 2015, p. 271). Это созвучно с проблематикой, которой занимается Римский клуб с момента своего основания, — необходимостью изменить отношение человека к себе как субъекту и к миру как объекту деятельности, чтобы не допустить необратимых негативных изменений биосферы (Meadows, Meadows, Randers, Behrens III, 1972, p. 23–24). Главная идея Римского клуба — повлиять на мировоззрение человека, научив его бережно относиться к планете.

Что можно сделать, чтобы избежать всемирной катастрофы и направить дальнейшее развитие человечества в позитивное русло — в русло, уводящее от глобальных техногенных катастроф? Сформировать новую идеологическую основу мировоззрения человека эпохи антропоцена, как считают авторы Доклада (Weizsäcker and Wijkman, 2018, p. 16). Они настаивают на том, что человек эпохи антропоцена

<sup>10</sup> Бэзил Борнеманн предложил классификацию исследований антропоцена в соответствии с тремя основными подходами: 1) стратиграфическая интерпретация, сосредоточенная на геобиологических факторах; 2) научно обоснованный диагноз кризиса, сфокусированный на разрушении горных пород человеком; 3) культуралистская интерпретация, целью которой является пересмотр понятия человека и принципов бытия человечества (Bornemann, 2019, p. 50).

In the two decades that followed, the term “anthropocene” spread beyond geochemistry to become part of the conceptual apparatus of social and cultural studies.<sup>10</sup> Peter Sloterdijk (2015, p. 271) called attention to the symbolic meaning of anthropocene which “contains the spontaneous *minima moralia* of the present age: it implies the concern for the cohabitation of the citizens of the Earth in both human and non-human form”. This is consonant with the problem that has engaged the Club of Rome since its foundation, i.e. the need to change the human being’s attitude to him/herself as the subject and to the world as the object of activity to prevent irreversible negative changes of the biosphere (Meadows, et al., 1972, pp. 23-24). The central idea of the Club of Rome is changing man’s world view-to induce him to assume a caring attitude to the planet.

What can be done to avoid a worldwide catastrophe and set the development of humanity on a positive course, away from global man-made catastrophes? The answer proposed by the authors of the *Report* is: formulate a new ideological basis of humanity’s world-view (cf. Weizsäcker and Wijkman, 2018, p. 16). They maintain that the human being in the anthropocene epoch must take into account the consequences of his activity for the state of the planet. For everyone to become conscious of his/her responsibility for his/her way of life in the face of the Earth’s biological world it is necessary to deepen and rethink the concept of progress laid down in the Enlightenment era. It has to be noted that the authors of the *Report* do not take into account all the facets of the

<sup>10</sup> Basil Bornemann (2019, p. 50) has proposed a classification of anthropocene studies from three angles: 1) stratigraphic interpretation focused on geobiological factors; 2) science-based diagnosis of the crisis, focused on the destruction of rock by human beings; 3) culturalist interpretation aimed at revising human beings’s perception of the principles of humanity.

должен учитывать последствия своей деятельности для состояния планеты. Чтобы каждый осознал ответственность за свой образ жизни перед всем биологическим миром Земли, необходимо углубить и переосмыслить понятие прогресса, заложенное в эпоху Просвещения. Следует заметить, что авторы Доклада не учитывают многогранность феномена просвещения; они в одном ряду называют мыслителей французского, немецкого и английского просвещения, репродуцируя обобщенное представление об этом историческом явлении (Ibid., p. 10). По их мнению, идея свободы индивида превратилась в главный фактор общественного развития вследствие дискредитации церкви и религии, а секуляризация, в свою очередь, привела к утрате социальной целостности и размежеванию между ценностями индивидуальной свободы и общего блага (Ibid., p. 10, 12, 92–93). Эти обстоятельства усилили противоборство индивида и коллектива, индивидуального и социального, обострив проблему соотношения индивидуальной свободы с общим благом. Внимание авторов Доклада сфокусировано на темной стороне прогресса — угрозе существованию Земли, которая возникла, по их мнению, вследствие потребительского отношения к природе, характерного для всего проекта «старого Просвещения».

Чтобы преодолеть недостатки этого проекта, авторы Доклада предлагают внести изменения в его идеологическую основу: обеспечить возможность нового просвещения, в котором свобода каждого человека определялась бы его участием в созидании общественного блага, а противопоставление индивида и общества минимизировалось бы (Ibid., p. 92–93).

В докладе Римскому клубу 2020 г. «Bildung — продолжаем расти» Лене Андерсен, развивая идеи нового просвещения, предлагает путь достижения нового понимания человека и общества через реализацию идеи *Бильду-*

phenomenon of enlightenment. They bracket together the thinkers of the French, German and English enlightenment, presenting a generalised view of this historical phenomenon (*ibid.*, p. 10). In their view, the idea of individual freedom has turned into the main factor of social development because church and religion have been discredited while secularisation, in turn, has destroyed social integrity and separated the values of individual freedom and social good (*ibid.*, pp. 10, 12, 92-93). This has exacerbated the clash between the individual and the collective, between individual freedom and the social good. The authors of the *Report* focus on the dark side of progress, the threat to the existence of the Earth which they ascribe to the consumerist attitude to nature, characteristic of the entire project of the “old Enlightenment”.

To overcome the drawbacks of this project, the authors of the *Report* propose making changes to its ideological basis: to enable the possibility of a new enlightenment which would make the freedom of every person dependent on that person’s participation in creating social good and minimise the opposition between the individual and society (*ibid.*, pp. 92-93).

In the 2020 Report to the Club of Rome, entitled *Bildung – Keep Growing*, Lene Andersen, developing the idea of the new enlightenment, proposes the idea of *Bildung*<sup>11</sup> in order to achieve a new concept of the human being and society. She describes

<sup>11</sup> *Bildung* is a concept in German philosophical tradition which implies the shaping of a free individual and the individual’s socialisation, i.e. recognition and acceptance of obligations to society. The concept of *Bildung* looms large in the philosophy of Meister Eckhart (cf. Hedley, 2017, pp. 616-617). The modern non-religious concept of *Bildung* was developed by J. Herder, F. Schiller and W. Humboldt (cf. Alves, 2019, pp. 4-9). On the evolution of the concept and its role in the development of German philosophy and pedagogical tradition see Hamann (2011).

нг (*Bildung*)<sup>11</sup>. Она характеризует *Бильдунг* как подход, который позволяет не только осмыслить свободу как модус участия в созидании общего блага, но и идентифицировать каждого человека как участника общества, нации и всего мира, усиливая, таким образом, индивидуальную ответственность за человечество и мир в целом (Andersen, 2020, p. 20). В своей последующей работе Андерсен дала такое определение этому понятию: «*Бильдунг* — это сочетание образования и знаний, необходимых для процветания в отдельно взятом обществе, а также моральной и эмоциональной зрелости, позволяющей вам быть одновременно командным игроком и располагать личной автономией» (Андерсен, 2021, с. 1). Систему социальной идентификации каждого человека она представила в виде десяти концентрических кругов принадлежности (рис. 1).



Рис. 1. Круги принадлежности

<sup>11</sup> *Бильдунг* — это понятие из традиции немецкой философии, которое предполагает как формирование свободной личности, так и ее социализацию — признание и принятие обязательств перед обществом. Понятие *бильдунг* играет большую роль в философии Майстера Экхарта (см.: Hedley, 2017, p. 616–617). Разработкой современного нерелигиозного понятия *бильдунг* занимались И.Г. Гердер, Ф. Шиллер и В. Гумбольдт (см.: Alves, 2019, p. 4–9). Об эволюции этого понятия и его роли в развитии немецкой философской и педагогической традиции см.: (Hamann, 2011).

*Bildung* as an approach which does not merely interpret freedom as a mode of contributing to the common good, but also identifies every person as a member of a society, nation and the world, thus enhancing every individual's responsibility for humanity and the world as a whole (Andersen, 2020, p. 20). In her next work Andersen (2021, p. 1) gives this definition of the concept: “*Bildung* is the combination of the education and knowledge necessary to thrive in your society, and the moral and emotional maturity both to be a team player and have personal autonomy. *Bildung* is also knowing your roots and being able to imagine the future”. She represents the system of a person's identification in the shape of ten concentric Circles of Belonging (Fig 1):

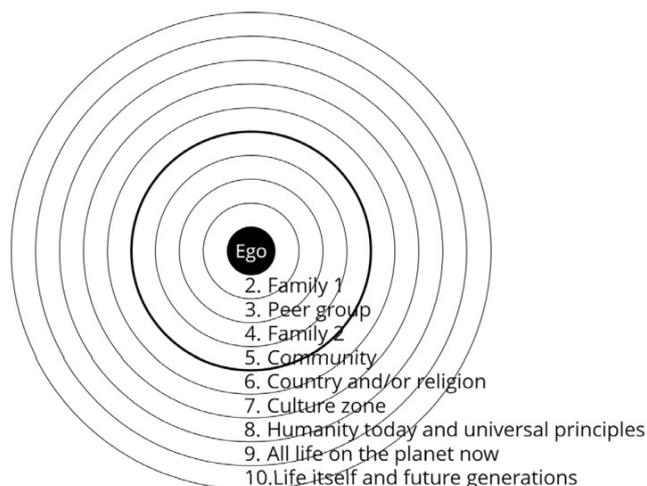


Fig 1. Circles of Belonging

Circles 2-5 are spheres of personal interaction or spheres of possible interaction with those with whom eye-contact may be established.<sup>12</sup> From Circle 6 onward there are imaginary com-

<sup>12</sup> Andersen (2021, p. 5) defines family 1 as the family in which an individual was born and reared and family 2 as the family the individual has raised.

Круги 2–5 — это сферы личного взаимодействия или сферы возможного взаимодействия с теми, с кем (может быть) установлен зрительный контакт<sup>12</sup>. С 6-го круга начинаются воображаемые сообщества, включающие в свой состав миллионы людей, встретиться с которыми лично не представляется возможным (Ibid., p. 5). На самоидентификацию с кругами принадлежности большое влияние оказывают язык, школьное образование, СМИ и, соответственно, информационно-коммуникационные технологии, включая компьютерные игры. От идентификации индивида с воображаемыми сообществами зависит осмысление собственной ответственности «за нашу культурную зону (то есть Европу), за человечество во всем мире, за благополучие всего живого и биотопов по всему миру, а также за благополучие всего живого в будущем» (Ibid., p. 6). Андерсен заметила, что за последние двести лет на Западе удалось сформировать способ самоидентификации индивида с государством (6-й круг), но осознание принадлежности к кругам 7–10 является задачей будущего развития человечества (Ibid., p. 6–7). На мой взгляд, создание условий для самоидентификации индивида с этими кругами обеспечит одновременно необходимое основание для формирования индивидуальной ответственности человека за его деятельность в эпоху антропоцена, о чем как об основополагающем принципе нового просвещения пишут авторы Доклада.

Андерсен хотя и ставит проблему ответственности человека, но не предлагает пути ее решения. Мне представляется возможным задать вектор расширения ответственности человека, соединив систему социальной идентификации, предложенную Андерсен, с кантовским категорическим императивом.

### **Кантовское понятие общества в перспективе нового просвещения**

Кант, используя концепцию априоризма при определении понятия свободы, переос-

<sup>12</sup> Согласно определению Андерсен, семья 1 — это семья, в которой родился и вырос индивид, семья 2 — семья, которую создает индивид (Андерсен, 2021, с. 5).

munities which include millions of people with whom personal contact is impossible (*ibid.*, p. 4). Identification with circles of belonging is greatly influenced by language, school education, the media, and hence by information and communication technologies, including video games. The individual's identification with imaginary communities determines consciousness of his/her responsibility "for our culture zone (i.e. Europe), humanity around the globe, the well-being of all life and biotopes around the globe, and the well-being of life in the future" (*ibid.*, p. 5). Andersen observes that over the past two centuries the West has managed to form a method of an individual's identification with the state (Circle 6) but has yet to become aware of belonging to Circles 7-10 (*ibid.*, pp. 4-5). In my opinion, the creation of conditions for an individual's self-identification with these circles would simultaneously provide the basis for the development of an individual's responsibility for his/her activity in the anthropocene era, which the authors of the *Report* consider to be the bedrock principle of the new enlightenment.

Although Andersen raises the problem of human's responsibility, she does not offer a solution. I think it is possible to enhance a person's responsibility by combining Andersen's system of social identification with Kant's categorical imperative (hereinafter CI).

### **The Kantian Concept of Society in the Perspective of the New Enlightenment**

Kant, proceeding from the concept of apriorism in defining the concept of freedom, reinterpreted man's responsibility to him-

мыслил ответственность человека перед собой, обществом и миром в целом. Он считал, что ответственность человека не может быть обоснована никакими внешними условиями и происходит из его свободы<sup>13</sup>. «Понятие *свободы* — это чистое понятие разума, которое именно поэтому трансцендентно для теоретической философии, т.е. ему не может соответствовать ни один пример из какого угодно возможного опыта» (AA 06, S. 221; Кант, 2014, с. 63). Как замечает Майкл Розен, никакие внешние обстоятельства, включая Бога, не даруют человеку идею свободы, но каждый человек открывает свободу *априорно* (Rosen, 2022, p. 67). Кантовское понимание свободы, как мне представляется, накладывает на человека ответственность за каждый поступок, поскольку свою свободу каждый человек реализует в обществе, взаимодействуя с другими людьми. В своем учении о *необщительной общительности* Кант рассматривал общество как множество взаимодействующих людей, которое проходит развитие от *патологически-вынужденного* соглашения к состоянию *моральной целостности* (AA 08, S. 21; Кант, 1993, с. 93). Осознавая свободу, человек получает возможность преодоления естественного состояния *необщительной общительности* (AA 08, S. 21; Кант 1993, с. 91) — состояния, в котором люди склонны к соперничеству друг с другом. Естественный эгоизм (*себялюбие*) каждый человек может преодолеть, только научившись ставить перед собой собственные моральные цели (A 534 / B 562; Кант, 2006, с. 697). Развитие человечества — это путь от разобщенных людей к «царству целей», то есть к идеальному устройству человеческого социума, в котором каждый человек рассматривает другого всегда как цель и никогда — только как сред-

self, society and the world as a whole. He argued that a person's responsibility to him/herself cannot be grounded by any external conditions and derives from that person's freedom.<sup>13</sup> "The concept of freedom is a pure rational concept, which for this very reason is transcendent for theoretical philosophy, that is, it is a concept such that no instance corresponding to it can be given in any possible experience" (MS, AA 06, p. 221; Kant, 1996, p. 378). As Michael Rosen (2022, p. 67) notes, no external circumstances, including God, bestows the idea of freedom on the human being, but every individual discovers freedom *a priori*. As I see it, the Kantian concept of freedom makes the human being responsible for every act since every person exercises his/her freedom in society, interacting with other people. In his teaching on unsociable sociability (*ungesellige Geselligkeit*) Kant considers society as a multitude of interacting people which develops from pathologically compelled agreement (*pathologisch-abgedrungene*) to the state of a moral whole (*moralisches Ganzes*) (IaG, AA 08, p. 21; Kant, 2007, pp. 111-112). By being aware of freedom the human being becomes able to overcome the natural state of *unsociable sociability* (IaG, AA 08, p. 21; Kant, 2007, p. 111), a state in which people tend to be rivals of one another. One can overcome this natural egoism (*self-love*) only if one learns to set oneself one's own moral goals (*KrV*, A 534 / B 562; Kant, 1998b, pp. 533-534). The development of humankind is a path of disunited people toward the "kingdom of ends", i.e. an ideal structure of society in which every person sees the oth-

<sup>13</sup> «Мораль, поскольку она основана на понятии о человеке как существе свободном, но именно поэтому и связывающем себя безусловными законами посредством своего разума, не нуждается ни в идее о другом существе над ним, чтобы познать свой долг, ни в других мотивах, кроме самого закона, чтобы этот долг исполнить» (AA 06, S. 3; Кант, 1994, с. 5)

<sup>13</sup> "Morality, insofar as it is based on the concept of the human being as one who is free, but who precisely therefore also binds himself through his reason to unconditional laws, is in need neither of the idea of another being above him in order for him to cognize his duty, nor, in order for him to observe it, of an incentive other than the law itself" (RGV, AA 06, p. 3; Kant, 2009, p. 1).

ство (AA 05, S. 30; Кант, 1997б, с. 349). *Царство целей* — это полная синхронизация свободы и общего блага, достижение баланса индивидуального и коллективного (AA 04, S. 434—435; Кант, 1997а, с. 183—185, 187) — одной из форм баланса, искомого авторами Доклада в качестве принципа нового просвещения.

Продвижение человечества к царству целей зависит от усилий каждого человека. В «Основоположении к метафизике нравов» Кант фокусирует внимание читателя на том, что «недостаточно, чтобы действие не противоречило в нашем лице человечеству как цели самой по себе; оно должно также с *этим согласоваться*» (AA 04, S. 430; Кант, 1997а, с. 173). Далее Кант уточняет, что «если бы каждый не стремился содействовать целям других, насколько это в его силах, то такое поведение согласовалось бы с *человечеством как целью самой по себе* только в отрицательном, а не в положительном смысле» (AA 04, S. 430; Кант, 1997а, с. 173). Как отмечает Салим Кемал, «Кант выражает это отношение между рациональными субъектами, говоря, что человек “предназначен” своим разумом для жизни в обществе с другими людьми» (Kemal, 1998, p. 15).

На мой взгляд, формулы КИ (универсализации, персональности и автономности) можно рассматривать как принципы функционирования общества, в которых Кант сопрягает стремления отдельного человека с целями развития человечества. КИ позволяет каждому индивиду рассматривать реализацию своей свободы с точки зрения влияния последствий не только на какого-то одного человека, но и на общество в целом (AA 04, S. 434; Кант, 1997а, с. 185). Кант пишет, что «все разумные существа подчинены закону, по которому каждое из них никогда не должно обращаться с самим собой и со всеми другими *только как со средством*, но всегда *в то же время как с целью самой по себе*». Но отсюда и возникает систематическая связь разумных существ посредством общих и объективных зако-

er always as a goal and never as just a means (KpV, AA 05, p. 30; Kant, 2015, p. 27). *The kingdom of ends* is complete synchronisation of freedom and common good, a balance between the individual and the collective (GMS, AA 04, pp. 434-435; Kant, 1998a, p. 41-43), i.e. one of the forms of balance advocated by the authors of the *Report* as one of the principles of the new enlightenment.

The progress of humankind toward the kingdom of ends depends on the efforts of every person. In the *Metaphysics of Morals* Kant stresses that “it is not enough that the action does not conflict with humanity in our person as an end in itself; it must also harmonize with it” (GMS, AA 04, p. 430; Kant, 1998a, pp. 38-39). And Kant adds a caveat: “but there is still only a negative and not a positive agreement with humanity as an end in itself unless everyone also tries, as far as he can, to further the ends of other” (GMS, AA 04, p. 434; Kant, 1998a, p. 39). Salim Kemal (1998, p. 15) notes that “Kant expresses this relation between rational subjects by saying that human beings are ‘destined’ by their reason to live in society with others”.

In my opinion, the CI formulas (universality, personality and autonomy) can be seen as the principles of the functioning of society in which Kant harmonises the aspirations of an individual with the goals of the development of humankind. The CI enables each individual to see the exercise of his/her freedom in terms of the consequences not only for one person, but for society as a whole (GMS, AA 04, p. 434; Kant, 1998a, p. 42). Kant writes that “all rational beings stand under the law that each of them is to treat himself and all others never merely as means but always at the same time as ends in themselves. But from this there arises a systematic union of rational beings through

нов, т.е. царство, которое... может быть названо царством целей...» (AA 04, S. 433; Кант, 1997а, с. 183)<sup>14</sup>.

*Формула универсализации*<sup>15</sup> показывает связь нравственности и социализации. Согласно этой формуле, осуществление свободы предполагает выход человека за пределы собственных индивидуальных интересов, преодоление своих склонностей. Эта формула требует преодолеть естественное себялюбие в пользу свободы. Человек становится свободным в том случае, если признаёт себя участником социальных отношений наряду с другими людьми (AA 04, S. 433; Кант, 1997а, с. 181). Открывая для себя свободу, индивид в то же время признаёт других людей как свободных разумных существ, равным образом являющихся представителями социума<sup>16</sup>.

*Формула персональности*<sup>17</sup> подчеркивает значение действия каждого человека для человечества в целом. В этой формуле звучит призыв к человеку осознать, что собственный выбор имеет значение не только для того, кто его делает, но для всего человечества, и эта перспектива по-

<sup>14</sup> Здесь и далее я опираюсь на интерпретацию категорического императива, которую предложил Э.Ю. Соловьев, утверждающий, что формулы категорического императива дополняют друг друга и указывают на применение этого универсального нравственного принципа в различных измерениях бытия человека: «Три формулы категорического императива говорят об одном и том же (буквально об одном и том же), — это, если угодно, три ипостаси основного закона, конституирующего Кантово нравственное царство» (Соловьев, 2005, с. 72).

<sup>15</sup> «Поступай только по такой максиме, относительно которой ты в то же время можешь желать, чтобы она стала всеобщим законом» (AA 04, S. 421; Кант, 1997а, с. 143).

<sup>16</sup> Определяя понятие долга как практическое принуждение, необходимость для разумных существ действовать по объективному принципу, Кант указывает, что долг покоится «только на отношении разумных существ друг к другу... разум относит каждую максиму воли как всеобщезаконодательной ко всякой другой воле и также ко всякому действию относительно самого себя...» (AA 04, S. 434; Кант, 1997а, с. 185).

<sup>17</sup> «Поступай так, чтобы ты никогда не относился к человечеству, как в твоём лице, так и в лице всякого другого, только как к средству, но всегда в то же время и как к цели» (AA 4, S. 429; Кант, 1997а, с. 169).

common objective laws, that is, a kingdom, which can be called a kingdom of ends [...]» (GMS, AA 04, p. 433; Kant, 1998a, p. 41).<sup>14</sup>

*The universality formula*<sup>15</sup> shows the link between morality and socialisation. According to this formula, the exercise of freedom implies the human being transcending his/her individual interests and overcoming personal inclinations. This formula demands the overcoming of natural self-love in favour of freedom. One becomes free if one recognises oneself to be engaged in social relations along with other people (GMS, AA 04, p. 433; Kant, 1998a, p. 41). Discovering freedom for him/herself the individual at the same time recognises other people as free reasonable beings who are equally representatives of society.<sup>16</sup>

*The personality formula*<sup>17</sup> stresses the significance of every individual act for humanity as a whole. This formula calls on the human being to understand that his own choice matters not only for the actor, but also for the whole of mankind, the perspective which sees the conse-

<sup>14</sup> Here and elsewhere I proceed from the interpretation of the categorical imperative proposed by Erikh Solovyov (2005, p. 72) who maintains that the formulas of the categorical imperative complement each other and point to the use of this universal moral principle in various dimensions of human existence: "The three formulas of the categorical imperative speak about the same thing (literally), these are, if you like, three incarnations of the main law constituting Kant's moral kingdom."

<sup>15</sup> "[...] act only in accordance with that maxim through which you can at the same time will that it become a universal law" (GMS, AA 04, p. 421; Kant, 1998a, p. 31).

<sup>16</sup> Defining duty as practical coercion, the need for reasonable creatures to act according to an objective principle, Kant notes that duty "rest[s] [...] merely on the relation of rational beings to one another [...]. Reason accordingly refers every maxim of the will as giving universal law to every other will and also to every action toward oneself [...]" (GMS, AA 04, p. 434; Kant, 1998a, p. 42).

<sup>17</sup> "So act that you use humanity, whether in your own person or in the person of any other, always at the same time as an end, never merely as a means" (GMS, AA 04, p. 433; Kant, 1998a, p. 38).

следствий собственного выбора обременяет человека ответственностью за каждый поступок перед всеми людьми, перед обществом в целом.

*Формула автономности*<sup>18</sup> указывает на значение свободы каждого человека в обществе. Любой индивид должен осознать собственное значение, собственную незаменимость в жизни общества и одновременно ответственность за каждый свой поступок. Если в процессе своей социализации каждый индивид будет следовать формуле автономности, то ему придется сопрягать собственную свободу с благополучием всего человечества в целом и каждого человека в частности, а значит, он будет стремиться совершать поступки, которые умножают общественное благо.

Вместе с тем, чтобы человек смог осознать свою свободу, цели развития человечества не должны включать в себя возможность рассмотрения отдельного человека в качестве только средства для достижения другими своих целей. Если развитие общества будет осуществляться в соответствии с КИ, то осознание каждым человеком своей свободы постепенно соединится в единое целое со стремлением к общественному благу. Таким образом, три формулы КИ демонстрируют ответственность индивида и общества друг перед другом как важнейший фактор в развитии человечества.

Кантовский КИ как структурирующий принцип в формировании и развитии общества в соединении с концепцией *Бильдунг*, предложенной Андерсен, может применяться в качестве критерия для анализа состояния современного общества, позволяя последовательно оценить: 1) свободу индивида в обществе и его ответственность перед обществом; 2) влияние общества (на уровне рассматриваемого круга принадлежности) на свободу индивида; 3) степень осознания индивидом своего уча-

<sup>18</sup> «Поступай по такой максиме, которая в то же время содержит в себе свою собственную всеобщую значимость для каждого разумного существа» (AA 04, S. 437; Кант, 1997а, с. 197).

quences of his choice makes the human being responsible for his every act before all people and before society as a whole.

*The autonomy formula*<sup>18</sup> points to the significance of the freedom of every person in society. Every individual must become conscious of his/her significance, of being irreplaceable in the life of society and simultaneously of being responsible for his/her every act. If, in the process of socialisation, every individual follows the autonomy formula, he will have to harmonise his freedom with the well-being of the whole of mankind and of every individual person, hence he will seek to perform acts which add to the social good.

At the same time, if a person is to be aware of his/her freedom, the goals of humankind's development should not envisage the possibility of considering an individual person as merely a means toward achieving goals. If society's development proceeds in accordance with the CI, everyone's consciousness of freedom will gradually merge with the striving toward common good. Thus, the three CI formulas demonstrate the responsibility of the individual and society toward each other as the key factor of humanity's development.

Kant's CI as the structural principle in the formation and development of society, combined with the *Bildung* concept proposed by Andersen, can be used as a criterion in the analysis of the current state of society, making it possible to assess 1) the individual's freedom in society and responsibility before society; 2) the influence of society (at the level of the relevant circle of belonging) on individual freedom; and 3) the degree to which each individual is conscious of his/her participation in

<sup>18</sup> "[...] act on a maxim that at the same time contains in itself its own universal validity for every rational being" (GMS, AA 04, p. 433; Kant, 1998a, p. 45).

ствия в развитии человечества / мира в целом, то есть состояние идентификации индивида на каждом из десяти кругов принадлежности.

### Подходы к этическому анализу компьютерных игр

Исследователи цифровой эры развития человечества предлагают разные подходы для выявления существенных особенностей человека этого периода истории культуры<sup>19</sup>. Объединяет эти подходы согласие в том, что информационно-коммуникационные технологии и, в частности, компьютерные игры, влияют на формирование личности и, как следствие, на социальную идентификацию отдельного человека.

Чтобы исследовать влияние компьютерных игр, необходимо определить принципы их функционирования в обществе. Каким образом воображаемые, сконструированные миры могут оказывать влияние на жизнь человека? Йохан Хёйзинга ввел понятие *магической сферы* и разграничил пространство и время реальности, в которой постоянно обитает человек, и пространство и время игры (Хёйзинга, 2011, с. 33–37)<sup>20</sup>. Когда человек вступает в магическую сферу, он участвует в специальном действе, подчиняется особым правилам. Но эта регламентация утрачивает свое значение, как только человек выходит из магической сферы.

<sup>19</sup> Марк Пренски в 2001 г. ввел термин «цифровые аборигены» для обозначения людей, родившихся после цифровой революции, для которых средства и аксессуары цифровой реальности являются неотъемлемой частью жизни, составными частями бытия (Prensky, 2001, p. 2–3). См. также работу Дона Тэпскотта, в которой описано поколение N — дети, родившиеся и выросшие в окружении цифровых средств массовой информации (Tapscott, 2009, p. 9–10).

<sup>20</sup> Эта концепция Хёйзинги, как заметил Бернар Перрон, оказалась «действительно отличным способом понять видеоигры, поскольку действие большинства однопользовательских офлайн-игр и массовых многопользовательских онлайн-игр происходит в игровом мире...» (Perron, 2012, p. 370).

the development of humanity/the world as a whole, i.e. the state of the individual's identification in each of the ten circles of belonging.

### Approaches to Ethical Analysis of Video Games

Investigators of the digital era in humanity's development have suggested various approaches to identifying the essential features of human beings in this period in the history of culture.<sup>19</sup> But they all agree that information and communication technologies, including video games, influence the formation of the personality and consequently the social identification of each individual.

To study the impact of video games it is necessary to define the principles of their functioning in society. How can imagined, constructed worlds influence human life? Johan Huizinga (1980, pp. 16-17) introduced the concept of the “magic circle” and distinguished the space and time man inhabits constantly and the space and time of game-playing.<sup>20</sup> When one enters the magic sphere one takes part in a special event which has special rules. But this regulation becomes invalid as soon as one leaves the magic sphere.

Jan Klabbers (2006, p. IX) believes that gaming is a *window* through which social scientists

<sup>19</sup> Marc Prensky (2001, pp. 2-3) coined the term Digital Natives to refer to people born after the digital revolution for whom the means and accessories of digital reality are part of everyday life. See also the description of generation N in Don Tapscott's work, i.e. of children who were born and grew up surrounded by digital media (Tapscott, 2009, pp. 9-10).

<sup>20</sup> Bernard Perron (2012, p. 370) notes that Huizinga's concept “has indeed been a great way to understand video games insofar as the majority of single-player offline games and massively multiplayer on-line games takes place in a game world [...]”.

Ян Клабберс считает, что игра — это *окно*, через которое исследователи общества могут смотреть на мир, потому что она является упрощенным представлением реальности с акцентом на определенных аспектах жизни социума (Klabbers, 2006, p. IX).

Согласившись с точками зрения Хейзинги и Клабберса на игру, я хотел бы уточнить онтологический статус компьютерных игр, для чего обращусь к понятию *модели мира*, разработанному В.Н. Брюшинкиным. Модель мира — это представление предметной области, с которой работает интеллектуальная система (далее — ИС) искусственного интеллекта (далее — ИИ). Эту работу Брюшинкин описывает следующим образом: «(а) в данную ИС встраивается некоторый базисный фрагмент знаний (знания, полученные от эксперта или необходимый роботу комплекс знаний о мире), (б) по данному фрагменту знаний строится внутреннее представление мира, о котором система будет рассуждать и / или в котором она будет действовать» (Брюшинкин, 1991, с. 80). Брюшинкин относит программную систему к интеллектуальным системам в том случае, «если она способна определять цели, строить планы, проводить рассуждения и т.п.» (Там же). Именно таким способом *искусственный интеллект* функционирует в компьютерных играх<sup>21</sup>. ИИ создает ИС, которая содержит в том числе ценности и нормы, представленные в сеттин-

<sup>21</sup> В истории игрового ИИ принято выделять три этапа развития: 1) ранний этап (до появления компьютеров), для которого характерно создание механических роботов с целью ответить на вопрос «Что производит мысль?»; 2) символическую эру (с 1950-х до начала 1980-х гг.), когда ИИ представлял собой некую символическую систему, «в которой алгоритм разделен на два компонента: набор знаний (представленный в виде символов, таких как слова, числа, предложения или изображения) и алгоритм рассуждений, манипулирующий этими символами для создания новых комбинаций символов, которые могут представлять решения проблем или новые знания» (Funge, Millington, 2016, p. 5); 3) современную эру (с начала 1980-х гг. по настоящее время) — переход к естественным вычислениям, включающим в себя нейронные сети, генетические алгоритмы и др. (Ibid.).

can look at the world because it is a simplified representation of reality that focuses on certain aspects of society's life.

While I agree with the views of Huizinga and Klabbers on gaming, I would like to ascertain the ontological status of video games, for which purpose I will fall back on the *model of the world* developed by Bryushinkin. The model of the world is the objective realm with which an intellectual system (elsewhere IS) works. Bryushinkin (2013, p. 693) thus describes this work: “(a) a basic fragment of knowledge is built into the given IS (knowledge received from an expert or a complex of knowledge about the world necessary for a robot); (b) the inner representation of the world about which the system will reason and/or in which it will operate, is constructed on the basis of this fragment.” Bryushinkin includes the software system in the category of intellectual systems “if it is capable of setting goals, making plans, conducting reasoning etc.” (ibid.). This is how *artificial intelligence* functions in video games.<sup>21</sup> AI creates an IS which contains, among other things, the values and norms represented in a video game setting. Setting is a system of conditions

<sup>21</sup> The history of AI gaming is usually divided into three stages: 1) The Early Days before computers saw the creation of mechanical robots with the aim of answering the question, “What produces thought?”; 2) The Symbolic Era from the 1950s until the early 1980s when AI was a symbolic system “in which the algorithm is divided into two components: a set of knowledge (represented as symbols such as words, numbers, sentences, or pictures) and a reasoning algorithm that manipulates those symbols to create new combinations of symbols that hopefully represent problem solutions or new knowledge” (Funge and Millington, 2016, p. 5); 3) the Modern Era from the early 1980s until the present time: transition to natural computing, including neuron networks, genetic algorithms etc. (ibid.).

ге компьютерной игры. Сеттинг — это система условий, влияющих на процесс прохождения игры<sup>22</sup>, система законов виртуального мира, совокупность условий среды, в рамках которых игрок совершает действия, реализуя свою свободу в виртуальном мире.

Другими словами, понятие «модель мира» позволяет рассматривать виртуальный мир компьютерной игры как самостоятельный универсум, функционирующий по собственным законам, непротиворечивость которых поддерживается комплексом параметров, заложенных в сценарий и представляющих собой искусственный интеллект.

Далее я буду рассматривать сеттинг как поддерживаемую искусственным интеллектом систему условий функционирования игрового мира, в которых только и возможна реализация свободы геймера. Каждый игрок в компьютерной игре осуществляет свою свободу, действуя в рамках условий, предложенных сеттингом, и получая возможность последующего проецирования воспринятых в игре смыслов и ценностей на реальный мир.

Для анализа содержания компьютерных игр Гонсало Фраска предложил *людологический* метод, согласно которому нужно фокусироваться не столько на сюжете игры, сколько на процессе ее прохождения (Frasca, 2003, p. 93–94), потому что, выполняя определенные действия в игре, вовлеченный в сюжет человек может усваивать ценностные установки этого виртуального мира, смыслы, заложенные в обществе и культуре воображаемой цивилизации. При акцентировании внимания на геймплее (процессе прохождения игры) появляется возможность оценить, какие действия пред-

that determine the game process:<sup>22</sup> a system of the laws of the virtual world, the conditions of the environment within which the player performs acts exercising one's freedom in the virtual world.

In other words, the concept of “model of the world” makes it possible to consider the virtual world of the video game as a universe in its own right, functioning according to its own laws which are kept non-contradictory by a set of parameters built into the script and representing artificial intelligence.

In what follows I will consider the setting to be an AI-supported system of the functioning of the gaming world in which the gamer can exercise his freedom. Each player in the video game exercises his freedom within the terms proposed by the setting, in order then to project the meanings and values learned from the game on to the real world.

To analyse the content of video games Gonzalo Frasca (2003, pp. 93-94) proposed the *Ludology* method which focuses not so much on the plot of the game, as on how the game proceeds. The reason is that in performing certain actions in the game the player may internalise the value-related attitudes of this virtual world and the meanings underlying the society and culture of the imagined civilisation. Emphasis on game play permits one to assess the actions from which the player is offered to choose and the values that stand behind this choice. Jennifer

<sup>22</sup> Условия включают в себя как особенности организации пространства (препятствия, внутриигровые атмосферные изменения — сильный ветер, землетрясение и т.п.), так и поведение неигровых персонажей, специфику движений и других действий, которые совершает управляемая геймером игровая единица (главный герой, военный отряд, космический корабль и т.п.) (см.: Funge, Millington, 2016, p. 8–16).

<sup>22</sup> Conditions include features of spatial organisation (obstacles, natural phenomena such as strong winds, earthquakes etc.), as well as the behaviour of non-game characters, features of movement and other actions performed by the gamer-controlled unit (main hero, combat unit, spaceship etc.) (cf. Funge and Millington, 2016, pp. 8-16).

лагаются на выбор геймеру и какие ценности стоят за этим выбором. Дженнифер Бэй и Саманта Блэкмон замечают, что в компьютерных играх MMORPG (например, *World of Warcraft*, *EverQuest*) за определенные действия предоставляются дополнительные награды, которые позволяют улучшить статус персонажей, управляемых геймерами, и таким образом влияют на геймплей и на взаимодействие геймеров в игровой вселенной — создают их *профессиональную идентичность* (Bay, Blackmon, 2014, p. 215–216, 220)<sup>23</sup>. Разработчик компьютерной игры может варьировать баланс между условиями ее виртуального мира и возможностями игровых действий таким образом, чтобы предлагать игроку определенные траектории реализации его свободы.

Ряд исследований показал, что само содержание вымышленного повествования в компьютерной игре зачастую транслирует жесткие политические и культурные стереотипы<sup>24</sup> и может вызвать существенные изменения в реальных убеждениях (см.: Appel, Richter, 2007). Исследователи согласны в том, что точка зрения геймера формируется в зависимости от позиции единицы (персонажа, отряда и т.п.), от имени которого осуществляются игро-

<sup>23</sup> Пространственная и временная перспективы актуализации сеттинга игры не имеют ограничений. Например, игровой сеттинг может применяться для интерпретации современных политических событий. Так, Й. Богост обратил внимание на ход игры *Medal of Honor*, посвященной продолжавшейся на тот момент (2010) войне в Афганистане: можно было играть за талибов (Bogost, 2015, p. 81), что создавало возможность этической переоценки реальных событий войны (Ibid., p. 83). Также сеттинг может использоваться и корректировки представлений о прошлом: С.И. Белов показал, как в медиафраншизе *Assassin's Creed* за счет намеренной подмены смыслов искажается представление о прошлом — об ордена тамплиеров (Белов, 2022, с. 246).

<sup>24</sup> Например, исследователи установили, что компьютерные игры изображают войны и вооруженные конфликты с почти исключительно американской, европоцентристской или условно «западной» точки зрения (Breuer, Festl, Quandt, 2012; Kurtz, 2002). Й. Хёглунд выяснил, что шутеры от первого лица распространяют определенные стереотипы о врагах (Höglund, 2008).

Bay and Samantha Blackmon (2014, pp. 215-216, 220) note that MMORPG video games (e.g. *World of Warcraft*, *EverQuest*) offer extra awards which upgrade the status of the characters controlled by the player and thus influence the game play and the interaction of the players in the game's universe, creating their *professional identity*.<sup>23</sup> The video game designer may vary the balance between the conditions of its virtual world and the possibilities of game actions to offer the player various trajectories in exercising his/her freedom.

A number of studies have shown that the very content of the imagined narrative in the video game often promotes hard political and cultural stereotypes<sup>24</sup> that may bring about serious changes in the player's convictions (cf. Appel and Richter, 2007). Researchers agree that the position of the actor (character, group, etc.) influences the player's viewpoint and identification outside the game, i.e. in the real world. Brandon Valeriano and Philip Habel

<sup>23</sup> The space and time of the game's setting have no limits. For example, the game setting may be applied to interpret modern political events (Ian Bogost (2015, p. 81) draws attention to the *Medal of Honor* game devoted to the war in Afghanistan which was being fought at the time (2010) and in which one could play on the Taliban's side. This might prompt a reappraisal of the war's real events (*ibid.*, p. 83)), a correction of ideas about the past (Sergey I. Belov (2022, p. 246) has shown that the media franchise *Assassin's Creed* distorts the idea of the past, i.e. the Templar Knights, by deliberately fiddling with meanings).

<sup>24</sup> For example, studies have found that video games portray war and armed conflicts almost exclusively from the American, Eurocentric, generally "Western" point of view (Breuer, Festl and Quandt, 2012; Kurtz, 2002). J. Höglund (2008) proved that shooters spread certain clichés about enemies, deriving from the first person.

вые действия, и определяет идентификацию человека уже за пределами игры, в реальном мире. Брэндон Валериано и Филип Хэбел проанализировали антагонистов в играх, изданных с 2001 по 2013 г., и установили, что «русский» изображается в них врагом в 12 случаях, что чаще, чем террористы с Ближнего Востока или из Латинской Америки (11), инопланетяне (11), зомби, мутанты и другие монстры (4) и нацисты времен Второй мировой войны (4) (Valeriano, Habel, 2016, p. 476–478). Постоянное использование стереотипа русского как врага не просто является популярным условием геймплея, но способствует формированию негативного представления о России, российском обществе, русском человеке.

К компьютерным играм, создающим негативный образ России, можно отнести игру *Company of Heroes 2*, посвященную Второй мировой войне, в которой геймплей за советские военные части требует множества необязательных жертв<sup>25</sup>. Искусственный интеллект этой игры, поддерживая сеттинг и принуждая геймера в рамках игрового процесса совершать этически неприемлемые действия, способствует созданию негативного образа советского военного<sup>26</sup>. Геймплей построен на противопоставлении индивида, который стремится быть свободным в кантовском смысле слова, и советского общества, в котором жизнь и свобода отдельного человека ничтожны, а сам человек готов ради победы на военные преступления (рис. 2 и 3).

<sup>25</sup> Напр., возможность сжигать дома с живыми людьми, которые не являются военными, или целенаправленный поджог пропитанного бензином поля, с которого нельзя увести всех солдат, или расстрел невиновных людей и другие действия, в которых может (а в некоторых случаях — должен) участвовать геймер, играя за советскую армию.

<sup>26</sup> Я анализирую не соответствие ситуации документальным подтверждениям событий Второй мировой войны, а сеттинг, в котором геймеру навязывается определенное представление о характеристиках советского военного, создается его человеческий образ, который экстраполируется на представление о советском человеке в целом.

have analysed antagonists in the games issued between 2001 and 2013 to establish that the “Russian” is portrayed as an enemy in 12 instances, i.e. more frequently than Middle East and Latin American terrorists (11), extraterrestrials (11), zombies, mutants and other monsters (4) and World War II Nazis (4) (Valeriano and Habel, 2016, pp. 476-478). Constant depiction of the Russian as an enemy, a popular gameplay condition, shapes a negative idea of Russia, Russian society and the Russian people.

One example of a video game that creates a negative image of Russia, called *Company of Heroes 2*, is devoted to the Second World War. In it the gameplay calls for causing much unneeded harm at the hands of the Soviet troops.<sup>25</sup> The game’s AI, supporting the setting and forcing the player to perform ethically unacceptable actions, contributes to the creation of a negative image of the Soviet military.<sup>26</sup> The gameplay contrasts the individual seeking to be free in the Kantian sense with the Soviet society in which the life and freedom of the individual is negligible and the individual him/herself prepared to commit war crimes for the sake of victory (see Fig 2 and Fig 3).

<sup>25</sup> For example, burning people alive in their houses, the deliberate setting alight of a gasoline-sprinkled field from which soldiers cannot be evacuated quickly, shooting innocent civilians and other actions in which the player for the Soviet army may (in some cases must) take part.

<sup>26</sup> I am referring not to the correspondence of the situation to documented events of the Second World War but to the setting which foists on the player a certain idea of the characteristics of the Soviet soldier, creating his human image and extrapolating and applying that image to the Soviet person in general.



Рис. 2. Скриншот из игры Company of Heroes 2

Fig 2. Screenshot of the game Company of Heroes 2

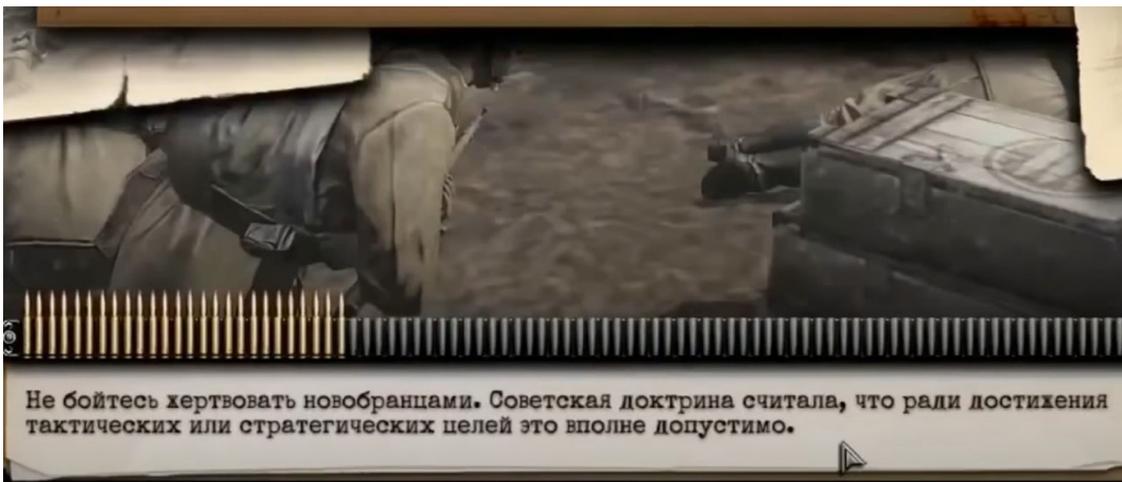


Рис. 3. Скриншот из игры Company of Heroes 2

Fig 3. Screenshot<sup>27</sup> from the game Company of Heroes 2

В таблице ниже (с. 132–133) я демонстрирую, каким образом можно сочетать модель *Бильдунг*, предложенную Андерсен, с формулами КИ Канта, чтобы выявить, как элементы сеттинга влияют на социальную идентификацию геймера в виртуальном мире в рамках каждого круга принадлежности и, соответственно, определяют глубину личной ответственности человека за происходящее в мире.

The table below (p. 134-135) demonstrates how Andersen's *Bildung* model can be combined with the formulas of Kant's CI to reveal which elements of the setting influence the player's social identification in the virtual world within each circle of belonging and to measure the depth of personal responsibility for what is happening in the world.

<sup>27</sup> The Russian subtitle reads: "Don't be afraid to sacrifice new recruits. The Soviet doctrine considered this to be admissible for the sake of tactical or strategic goals."

Образ советского человека, созданный в игре *Company of Heroes 2*, транслирует искаженное восприятие истории СССР и всей политической истории XX в. и мешает рассмотрению советского индивида в качестве равного индивиду другому, например западного, мира. Отсутствие идентификации на уровне кругов 2–5 может способствовать формированию у игрока вывода, что советское общество — это множество разобщенных людей, не имеющих возможности социализации на уровне личного взаимодействия и получающих идентификацию насильно, от государства. Вывод, который можно сделать, завершив игру: советское общество не состоит из свободных индивидов, оно не способствует корреляции индивидуальной свободы и общественного блага и не имеет перспектив для будущего всего человечества.

### Заключение

Проект нового просвещения нацелен на минимизацию угроз человеческой деятельности для планеты на основе осмысления каждым человеком своей ответственности перед обществом и природой. Преодолению индивидуализма, заложенного, как представляется авторам Доклада 2018 г., в идеологии «старого» просвещения, будет способствовать переосмысление индивидом своей свободы. Каждый человек эпохи антропоцена должен рассматривать ответственность за свои поступки не только перед родными, близкими, страной, но и перед всем человечеством и всем миром.

Кантовское понятие общественного идеала, запечатленное в формулировках категорического императива, позволяет рассматривать совмещение свободы индивида и общественного блага как критерий развития социума. Соединенная с моделью *Бильдунг*, предложенной Андерсен, кантовская точка зрения на сопряжение индивидуальной свободы и общественного блага, выраженная в трех формулах категорического императива, может использоваться в качестве критерия для анализа представлений о человеке и обществе, транслируемых через различные медиа, в том числе через компьютерные игры.

The image of the Soviet man created in the video game *Company of Heroes 2* presents a distorted picture of the history of the USSR and the whole political history of the twentieth century, refusing, for example, to recognise the Soviet individual as an equal of the Western individual. Absence of identification at the level of circles 2 to 5 may lead the player to the conclusion that Soviet society is a multitude of alienated people who have no opportunity to socialise at the personal level and receive their identification forcibly from the state. The conclusion at the end of the game may be that Soviet society does not consist of free individuals, does not contribute to any correlation between individual freedom and social good and has no perspective for the future of humankind.

### Conclusion

The project of the new enlightenment is aimed at minimising the threats human activities pose to the planet through making every individual aware of his/her responsibility to society and nature. The authors of the 2018 *Report* believe that individualism which informs the ideology of the “old” enlightenment can best be overcome if the individual rethinks the concept of his/her freedom. Every person in the anthropocenic era should feel responsible not only to his/her kin and close ones and country but also to the whole of humanity and the whole world.

The Kantian concept of the social ideal expressed in the formulas of the categorical imperative makes it possible to consider the harmony between individual freedom and social good as a criterion of society’s development. Combined with the *Bildung* model proposed by Andersen, the Kantian view of the fusion between individual freedom and social good expressed in the three formulas of the categorical imperative can be used as a criterion in analysing the ideas of man in society purveyed through various media, including video games.

### Анализ сеттинга игры *Company of Heroes 2*

Круг принадлежности	Формула универсализации	Формула персональности	Формула автономности	Результат
1. Эго	Главный герой, от имени которого ведется геймплей, Лев Абрамович Исакович, противопоставляет себя советскому обществу, поэтому попадает в ГУЛАГ после Второй мировой войны	Общество, персонафицированное в образе офицера НКВД Чуркина, противопоставляет себя главному герою, не одобряя убеждений героя. Нравственно оправданные поступки главного героя приводят его в ГУЛАГ	Главный герой должен пойти против советского общества, чтобы остаться свободным человеком	Противопоставление индивида и общества, невозможность честной жизни с идентификацией себя в качестве участника советского общества. Невозможность быть свободным человеком в советском обществе
2. Семья 1	—	—	—	Нет идентификации индивидов с семьями
3. Ровесники	Главный герой в воспоминаниях явно с осуждением отмечает все преступления советских солдат	Соратников, совершенных нравственно обоснованные поступки (например, спасение однополчанина), расстреливает командир полка. Советское общество — это общество разобщенных индивидов, которые либо втайне противодействуют общественным целям, либо, если содействуют их реализации, являются беспринципными рабами или негодями (см. рис. 2)	Отсутствие ценности жизни человека рассматривается в качестве принципа функционирования общества	Нет индивидов, с которыми главный герой мог бы разделить собственные взгляды. Выполнить свой гражданский долг по отношению к обществу он может только вне советского общества
4. Семья 2	—	—	—	См.: Семья 1
5. Сообщество	Окружающие люди боятся наказания; поступки главного героя не могут стать примером для всех	Множество индивидов, исполняющих приказы государства, рассматривают себя в качестве только средства для достижения общей цели	Свобода и общее благо полностью несовместимы	Советское общество лишено свободных сообществ

Окончание табл.

Круг принадлежности	Формула универсализации	Формула персональности	Формула автономности	Результат
6. Государство и / или религия	Главный герой противопоставлен государству, в конце игры пытается сбежать к союзникам (союзные армии), чтобы опубликовать свой дневник	Государство требует полной жертвенности от каждого индивида ради общих целей (см. рис. 3). Невозможно поступать нравственно	Подчинение государству уничтожает свободу. Идентификация индивида как гражданина советского государства означает отказ от свободы	Невозможность быть одновременно гражданином советского государства и нравственным свободным человеком
7. Зона культуры	Ценности морали и права не работают в советском обществе. Иметь свое мнение — значит оказаться в итоге в ГУЛАГе	Герой оказывается в ГУЛАГе; СССР воспитывает безропотных, не имеющих своего мнения и без промедления подчиняющихся приказам, полностью взаимозаменяемых индивидов, ценность каждого из которых приближена к нулю	Единственный способ свободной жизни — не идентифицировать себя с нравственными принципами определенной культуры	Советский человек представляет собой типового индивида, которого создает государство и который не имеет самостоятельной ценности в качестве свободной личности
8. Человечество сегодня и универсальные принципы	Следование универсальным нравственным принципам невозможно в условиях советского общества	Советское общество учит приоритету целей социума над целями отдельного человека	Можно остаться свободным человеком, противопоставляя себя обществу, т.е. рассматривая себя как представителя разумного человечества, а не советского общества	Советское общество не реализует универсальные принципы. Оно противопоставлено разумному свободному человечеству
9. Все живое на планете в настоящий момент	Ценность живого возможна только вне советского социума	В советском обществе любая ценность осуществима только при государственном одобрении	Невозможно быть советским человеком и ценить все живое на планете	Советское общество ценит жизнь, только если она целесообразна — соответствует целям развития государства
10. Жизнь как таковая и будущие поколения	Индивид идентифицирует себя с человечеством, сбегаая из ГУЛАГа с дневником и намереваясь его опубликовать	Общество СССР противодействует нравственному совершенствованию человечества	Будущее у человечества есть, если индивид откажется от идентификации с обществом, государством и культурой СССР	СССР является искусственным обществом, которое не может воспитать свободных индивидов и не имеет будущего

### *Company of Heroes 2* Game Setting Analysis

Circle of belonging	Universalisation formula	Personality formula	Autonomy formula	Takeaway
1. Ego	The hero on whose behalf the game is played, Lev Abramovich Isakovich, challenges Soviet society and lands in the GULAG after World War II.	Society, personified in the image of NKVD officer Churkin, opposes the main hero and disapproves of the hero's views. The hero's morally justified behaviour lands him in the GULAG.	The main hero has to challenge Soviet society to remain a free man.	Antagonism between individual and society, it is impossible to be honest and identify oneself with Soviet society. It is impossible to be a free man in Soviet society.
2. Family 1	—	—	—	No identification of individuals with families.
3. Peers	In his memoirs the main hero records explicitly condemning all the crimes of the Soviet soldiers.	The regimental commander shoots the soldiers who act morally (for example, save their mates). Soviet society is dysfunctional, consisting of people who either secretly oppose social goals or, if they work toward them, are unprincipled slaves or villains (see Fig 1).	Disregard for the value of a human life is seen as the principle of the functioning of society.	There are no individuals with whom the male hero could share his views. One can only fulfil one's civic duty to society outside Soviet society.
4. Family 2	—	—	—	See: Family 1
5. Community	People are afraid of being punished; the main hero's acts cannot be a model for other people.	The multitude of individuals who do the bidding of the state see themselves only as instruments for achieving a common goal.	Freedom and the common good are totally incompatible.	There are no free communities in Soviet society.

*The end of the Table*

Circle of belonging	Universalisation formula	Personality formula	Autonomy formula	Takeaway
6. The state and/or religion	The main hero is opposed to the state and eventually tries to defect to the allies (allied armies) in order to publish his diary.		Submission to the state destroys freedom. An individual's self-identification as a citizen of the Soviet state means renunciation of freedom.	It is impossible to be simultaneously a Soviet citizen and to be a moral and free person.
7. The culture zone	The values of morality and law do not function in Soviet society. To have one's own opinion is to end up in the GULAG.	The hero finds himself in the GULAG; the USSR brings up uncomplaining individuals who have no opinions of their own, instantly fulfil orders, are totally interchangeable, their value as individuals approaching zero.		The Soviet human is a typical individual created by the state who has no independent value as a free individual.
8. Humanity today and universal principles	In Soviet society it is impossible to follow universal moral principles.	Soviet society affirms the priority of social goals versus the goals of an individual.	The only way to live a free life is to oppose society, i.e. to see oneself as a member of reasonable humanity, and not of Soviet society.	Soviet society does not follow universal principles. It is opposed to reasonable free humanity.
9. All living things on the planet at this point in time.	Living things have value only outside Soviet society.	In Soviet society a value can only be actualised with state approval.	It is impossible to be a Soviet man and to value all living things on the planet.	Soviet society values life only if it serves a purpose, i.e. corresponds to the goals of state development
10. Life as such and future generations	The individual identifies himself with humanity, escaping from the GULAG with a diary in order to publish it.	Society in the USSR hinders moral improvement of humanity.	Humanity has a future if it refuses to identify itself with Soviet society, state and culture.	The USSR is an artificial society which cannot bring up free individuals and has no future

Поскольку сеттинг компьютерной игры ограничивает разнообразие траекторий геймплея, постольку он влияет на реализацию свободы геймера. Заложенные в сеттинг элементы содержания создают условия реализации свободы и могут способствовать формированию и изменению представления об обществе и о мире в целом. Предложенный критерий оценивания сеттинга компьютерной игры позволяет, как мы видели, выявлять такие элементы содержания игры, которые искажают идентификацию индивида на каком-либо уровне кругов принадлежности и деструктивно воздействуют на формирование социального единения.

Использование предложенного критерия в процессе разработки компьютерных игр, на мой взгляд, позволит гейм-дизайнерам корректировать задачи искусственного интеллекта таким образом, чтобы как минимум не мешать реализации проекта нового просвещения в современном обществе в условиях антропоцена, а как максимум — способствовать этому.

**Благодарности:** Данная публикация подготовлена при финансовой поддержке Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, проект № 075-15-2019-1929 «Кантианская рациональность и ее потенциал в современной науке, технологиях и социальных институтах», реализуемый на базе Балтийского федерального университета им. И. Канта (Калининград).

## Список литературы

Андерсен Л.Р. Что такое *Бильдунг*? И как он связан с ООВ. Краткое введение // The European Association for the Education of Adults (EAEA). Brussels, 2021. URL: <https://eaea.org/wp-content/uploads/2021/02/Russian-Version.pdf> (дата обращения: 14.12.2022).

Белов С.И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах франшизы *Assassin's Creed*) // Диалог со временем. 2022. № 81. С. 242–248. doi: 10.21267/AQUILO.2022.81.81.017.

Inasmuch as the setting of a video game limits the diversity of gameplay trajectories it restricts the player's freedom. The elements contained in the setting create conditions for the exercise of freedom and may contribute to the shaping and change of the idea of society and the world as a whole. The proposed criterion for assessing the video game setting permits us, as we have seen, to reveal elements of the game's content which distort the identification of the individual at some level of the circles of belonging and have a destructive effect on social cohesion.

The use of the proposed criterion in the process of designing video games may enable game designers to adjust the tasks of artificial intelligence in such a way as at least not to impede and at best to promote the implementation of the new enlightenment project in modern society under the conditions of the anthropocene.

**Acknowledgments:** This research was supported by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation grant no. 075-15-2019-1929, project "Kantian Rationality and Its Impact in Contemporary Science, Technology, and Social Institutions" provided at the Immanuel Kant Baltic Federal University (IKBFU), Kaliningrad.

## References

Alves, A., 2019. The German Tradition of Self-Cultivation (*Bildung*) and its Historical Meaning. *Educação & Realidade*, 44(2), pp. 1-18. <http://dx.doi.org/10.1590/2175-623683003>.

Andersen, L.R., 2020. *Bildung – Keep Growing*. Vermlandsgade: Nordic Bildung.

Andersen, L.R., 2021. *What is Bildung? And How Does It Relate to ALE?* [pdf] Brussels: The European Association for the Education of Adults (EAEA). Available at: <https://eaea.org/wp-content/uploads/2021/02/What-is-Bildung-pdf-English.pdf> [Accessed 14 December 2022].

Брюшинкин В.Н. Кант и «искусственный интеллект»: модели мира // Кантовский сборник. 1991. № 1 (16). С. 80–89.

Кант И. Идея всеобщей истории во всемирно-гражданском плане // Соч. на нем. и рус. яз. М. : Ками, 1993. Т. 1. С. 79–124.

Кант И. Религия в пределах только разума // Собр. соч. : в 8 т. М. : Чоро, 1994. Т. 6. С. 4–222.

Кант И. Основоположение к метафизике нравов // Соч. на нем. и рус. яз. М. : Московский философский фонд, 1997а. Т. 3. С. 39–275.

Кант И. Критика практического разума // Соч. на нем. и рус. яз. М. : Московский философский фонд, 1997б. Т. 3. С. 320–733.

Кант И. Критика чистого разума // Соч. на нем. и рус. яз. М. : Наука, 2006. Т. 2, ч. 1.

Кант И. Метафизика нравов. Ч. 1 // Соч. на нем. и рус. яз. М. : Канон+ РООИ Реабилитация, 2014. Т. 5, ч. 1.

Соловьев Э.Ю. Категорический императив нравственности и права. М. : Прогресс-Традиция, 2005.

Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

Alves A. The German Tradition of Self-Cultivation (Bildung) and its Historical Meaning // *Educação & Realidade*. 2019. Vol. 44, № 2. P. 1–18. doi: 10.1590/2175-623683003.

Andersen L.R. Bildung – Keep Growing. Vermlands-gade : Nordic Bildung, 2020.

Appel M., Richter T. Persuasive Effects of Fictional Narratives Increase over Time // *Media Psychology*. 2007. Vol. 10, № 1. P. 113–134.

Bay J.L., Blackmon S. Inhabiting Professional Writing: Exploring Rhetoric, Play, and Community in Second Life // *Computer Games and Technical Communication. Critical Methods & Applications at the Intersection* / ed. by J. deWinter, R.M. Moeller. Farnham : Ashgate Publishing, 2014. P. 211–231.

Bogost I. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2015.

Bornemann B. The Anthropocene and Governance. Critical Reflections on Conceptual Relations // *The Anthropocene Debate and Political Science* / ed. by Th. Hickmann, L. Partzsch, Ph. Pattberg, S. Weiland. L. ; N.Y. : Routledge, 2019. P. 48–66.

Breuer J., Festl R., Quandt T. Digital War: An Empirical Analysis of Narrative Elements in First-Person Shooters // *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 2012. Vol. 4, № 3. P. 215–237. doi: 10.1386/jgvw.4.3.215\_1.

Appel M., Richter T., 2007. Persuasive Effects of Fictional Narratives Increase over Time. *Media Psychology*, 10(1), pp. 113-34. <https://doi.org/10.1080/15213260701301194>.

Bay, J.L. and Blackmon S., 2014. Inhabiting Professional Writing: Exploring Rhetoric, Play, and Community in Second Life. In: J. deWinter and R.M. Moeller, eds. 2014. *Computer Games and Technical Communication. Critical Methods & Applications at the Intersection*. Farnham: Ashgate Publishing, pp. 211-231.

Belov, S.I., 2022. Historical Symbolism of Video Games as a Factor in Correcting the Social Memory of the General Public (on the Materials of the *Assassin's Creed* Franchise). *Dialogue with Time*, 81, pp. 242-248. <https://doi.org/10.21267/AQUILO.2022.81.81.017>. (In Rus.)

Bogost, I., 2015. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bornemann, B., 2019. The Anthropocene and Governance. Critical Reflections on Conceptual Relations. In: T. Hickmann, L. Partzsch, P. Pattberg and S. Weiland, eds. 2019. *The Anthropocene Debate and Political Science*. Abingdon: Routledge, pp. 48-66.

Breuer, J., Festl, R. and Quandt, T., 2012. Digital War: An Empirical Analysis of Narrative Elements in First-Person Shooters. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 4(3), pp. 215-37. [https://doi.org/10.1386/jgvw.4.3.215\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.4.3.215_1).

Bryushinkin, V., 1991. Kant and Artificial Intelligence: World Models. *Kantian Journal*, 1(16), pp. 80-89. (In Rus.)

Bryushinkin, V.N., 2013. The Transcendental Synthesis of World Models in Intellectual Systems. In: S. Bacin, A. Ferrarin, Cl. La Rocca and M. Ruffing, eds. 2013. *Kant und die Philosophie in weltbürgerlicher Absicht: Akten des XI. Kant-Kongresses 2010*. Berlin & Boston: De Gruyter, pp. 691-702. <https://doi.org/10.1515/9783110246490.4551>.

Coccaro, E.F., Noblett, K.L., McCloskey, M.S., 2009. Attributional and Emotional Responses to Socially Ambiguous Cues: Validation of a New Assessment of Social/Emotional Information Processing in Healthy Adults and Impulsive Aggressive Patients. *Journal of Psychiatric Research*, 43, pp. 915-25. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2009.01.012>.

Crutzen, P. and Stoermer, E., 2000. The Anthropocene. *Global Change Newsletter*, 41, pp. 17-18.

Frasca, G., 2003. Ludologists Love Stories Too; Notes from a Debate That Never Took Place. In: M. Copier and J. Raessens, eds. 2003. *Level Up: Digital Games Research: Conference Proceedings*. Utrecht: DiGRA and University of Utrecht, pp. 92-99.

Coccaro E.F., Noblett K.L., McCloskey M.S. Attributional and Emotional Responses to Socially Ambiguous Cues: Validation of a New Assessment of Social/Emotional Information Processing in Healthy Adults and Impulsive Aggressive Patients // *Journal of Psychiatric Research*. 2009. Vol. 43, №10. P. 915–925. doi: 10.1016/j.jpsychires.2009.01.012.

Crutzen P., Stoermer E. The Anthropocene // *Global Change Newsletter*. 2000. Vol. 41. P. 17–18.

Frasca G. Ludologists Love Stories Too; Notes from a Debate That Never Took Place // *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* / ed. by M. Copier, J. Raessens. Utrecht : DiGRA and University of Utrecht, 2003. P. 92–99.

Funge J., Millington I. *Artificial Intelligence for Games*. Boca Raton : CRC Press, 2016.

Gabbiadini A., Andrighetto L., Volpato C. Does Exposure to Violent Video Games Increase Moral Disengagement Among Adolescents? // *Journal of Adolescence*. 2012. Vol. 35, № 5. P. 1403–1406. doi: 10.1016/j.adolescence.2012.06.001.

Greitemeyer T., Mügge D. Video Games Do Affect Social Outcomes: A Metaanalytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Gameplay // *Personality and Social Psychology Bulletin*. 2014. Vol. 40, № 5. P. 578–589. doi: 10.1177/0146167213520459.

Hamann J. “Bildung” in German Human Sciences: The Discursive Transformation of a Concept // *History of the Human Sciences*. 2011. Vol. 24, № 5. P. 48–72. doi: 10.1177/0952695111421865.

Hartmann T. Moral Disengagement during Exposure to Media Violence: Would It Feel Right to Shoot an Innocent Civilian in a Video Game? // *Media and the Moral Mind* / ed. by R. Tamborini. N.Y. : Routledge, 2012. P. 109–131.

Hedley D. Bild, Bildung and the “Romance of the Soul”: Reflections upon the Image of Meister Eckhart // *Educational Philosophy and Theory*. 2017. Vol. 50, № 6–7. P. 614–620. doi: 10.1080/00131857.2017.1373343.

Höglund J. Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter // *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research*. 2008. Vol. 8, № 1. URL: <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund> (дата обращения: 16.01.2023).

Kemal S. Kant, Morality and Society // *Kantian Review*. 1998. № 2. P. 14–50.

Klabbers J.H.G. *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation*. Rotterdam : Sense Publishers, 2006.

Funge, J. and Millington, I., 2016. *Artificial Intelligence for Games*. Boca Raton: CRC Press.

Gabbiadini, A., Andrighetto, L. and Volpato, C., 2012. Does Exposure to Violent Video Games Increase Moral Disengagement Among Adolescents? *Journal of Adolescence*, 35, pp. 1403-1406. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.06.001>

Greitemeyer, T. and Mügge, D., 2014. Video Games Do Affect Social Outcomes: A Metaanalytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Gameplay. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40, pp. 578-89. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>.

Hamann, J., 2011. “Bildung” in German Human Sciences: The Discursive Transformation of a Concept. *History of the Human Sciences*, 24(5), pp. 48-72. <http://dx.doi.org/10.1177/0952695111421865>.

Hartmann, T., 2012. Moral Disengagement during Exposure to Media Violence: Would It Feel Right to Shoot an Innocent Civilian in a Video Game? In: R. Tamborini, ed. 2012. *Media and the Moral Mind*. New York: Routledge, pp. 109-131.

Hedley, D., 2017. Bild, Bildung and the “Romance of the Soul”: Reflections upon the Image of Meister Eckhart. *Educational Philosophy and Theory*, 50(6-7), pp. 614-620. <http://dx.doi.org/10.1080/00131857.2017.1373343>.

Höglund, J., 2008. Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter. *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research*, 8(1) [online] Available at: <<http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>> [Accessed 16 January 2023].

Huizinga, J., 1980. *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture*. London & Boston & Henley: Routledge.

Kant, I., 1996. The Metaphysics of Morals. In: I. Kant, 1996. *Practical Philosophy*. Edited and translated by M.J. Gregor. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 353-603.

Kant, I., 1998a. *Groundwork of the Metaphysics of Morals*. Translated by M.J. Gregor. Cambridge: Cambridge University Press.

Kant, I., 1998b. *The Critique of Pure Reason*. Translated by P. Guyer and A.W. Wood. Cambridge: Cambridge University Press.

Kant, I., 2007. Idea for a Universal History with a Cosmopolitan Aim. Translated by A. Wood. In: I. Kant, 2007. *Anthropology, History and Education*. Edited by G. Zöllner and R. Louden. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 107-120.

Kant, I., 2009. *Religion within the Bounds of Bare Reason*. Translated by W.S. Pluhar. Indianapolis: Hackett Publishing Company.

Kurtz A. Ideology and Interpellation in the First-Person Shooter // *Growing up Postmodern: Neoliberalism and the War on the Young* / ed. by R. Strickland. Lanham : Roman and Littlefield Publishers, 2002. P. 107–122.

Machin D., Suleiman U. Arab and American Computer War Games: The Influence of a Global Technology on Discourse // *Critical Discourse Studies*. 2006. Vol. 3, № 1. P. 1–22.

McAllister K.S. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture (Rhetoric Culture and Social Critique)*. Tuscaloosa : University Alabama Press, 2006.

Meadows D.S., Meadows D.L, Randers J., Behrens III W. *The Limits to Growth*. N.Y. : Signet, 1972.

Nichols R. Who Plays, Who Pays? Mapping Video Game Production and Consumption Globally // *Gaming Globally. Production, Play, and Place*. N.Y. : Palgrave Macmillan, 2013. P. 19–39.

Perron B. Magic Circle // *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* / ed. by M.J.P. Wolf. Westport : Greenwood Press, 2012. Vol. 2. P. 369–370.

Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // *The National Network of State Teachers of the Year (NNSTOY)*. Nashville, TN, 2001. URL: <https://www.nnstoy.org/download/technology/Digital+Natives+-+Digital+Immigrants.pdf> (дата обращения: 23.01.2023).

Prescott A.T., Sargent J.D., Hull J.G. Metaanalysis of the Relationship between Violent Video Game Play and Physical Aggression over Time // *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. 2018. Vol. 115, № 40. P. 9882–9888. doi: 10.1073/pnas.1611617114.

Rosen M. *The Shadow of God: Kant, Hegel, and the Passage from Heaven to History*. Harvard : Harvard University Press, 2022. doi: 10.2307/j.ctv2kt2g20

Rouse R. *Game Design: Theory & Practice*. Plano : Wordware Publishing, 2005.

Sestir M.A., Bartholow B.D. Violent and Nonviolent Video Games Produce Opposing Effects on Aggressive and Prosocial Outcomes // *Journal of Experimental Social Psychology*. 2010. Vol. 46, № 6. P. 934–942.

Sloterdijk P. The Anthropocene: A process-state on the edge of geohistory? // *Textures of the Anthropocene: Grain Vapor Ray* / ed. by K. Klingan, A. Sepahvand, Ch. Rosol, B.M. Scherer. Cambridge, MA ; L. : Ray MIT Press, 2015. P. 257–271.

Tapscott D. *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. N.Y. : McGraw Hill, 2009.

Kant, I., 2015. *Critique of practical reason*. Translated and edited by M. Gregor. Cambridge: Cambridge University Press.

Kemal, S., 1998. Kant, Morality and Society. *Kantian Review*, 2, pp. 14-50.

Klabbers, J.H.G., 2006. *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation*. Rotterdam: Sense Publishers.

Kurtz, A., 2002. Ideology and Interpellation in the First-Person Shooter. In: R. Strickland, ed. 2002. *Growing up Postmodern: Neoliberalism and the War on the Young*. Lanham, MD: Roman and Littlefield Publishers, pp. 107-22.

Machin, D., Suleiman. U., 2006. Arab and American Computer War Games: The Influence of a Global Technology on Discourse. *Critical Discourse Studies*, 3(1), pp. 1-22.

McAllister, K.S., 2006. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture (Rhetoric Culture and Social Critique)*. Tuscaloosa: University Alabama Press.

Meadows, D.S., Meadows, D.L, Randers, J. and Behrens III, W., 1972. *The Limits to Growth*. New York: Signet.

Nichols, R., 2013. Who Plays, Who Pays? Mapping Video Game Production and Consumption Globally. In: N.B. Huntemann and B. Aslinger, eds. 2013. *Gaming Globally. Production, Play, and Place*. New York: Palgrave Macmillan, pp. 19-48.

Perron, B., 2012. Magic Circle. In: M.J.P. Wolf, ed. 2012. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Volume 2: M-Z*. Westport: Greenwood Press, pp. 369-370.

Prensky, M., 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), pp. 1-6. <http://dx.doi.org/10.1108/10748120110424816>.

Prescott, A.T., Sargent, J.D. and Hull, J.G., 2018. Metaanalysis of the Relationship between Violent Video Game Play and Physical Aggression over Time. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115 (40), pp. 9882-9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>.

Rosen, M., 2022. *The Shadow of God: Kant, Hegel, and the Passage from Heaven to History*. Harvard: Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2kt2g20>.

Rouse, R., 2005. *Game Design: Theory & Practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing.

Sestir, M.A. and Bartholow, B.D., 2010. Violent and Nonviolent Video Games Produce Opposing Effects on Aggressive and Prosocial Outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46, pp. 934-942.

Tilley A., Blandino C., deWinter J. Developing a Testing Method for Dynamic Narrative // *Computer Games and Technical Communication. Critical Methods & Applications at the Intersection* / ed. by J. deWinter, R.M. Moeller. Farnham : Ashgate Publishing, 2014. P. 125–140.

Valeriano B., Habel P. Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games // *International Studies Review*. 2016. Vol. 18, № 3. P. 462–486. doi: 10.1093/isr/viv007.

Weizsäcker E.U. von, Wijkman A. Come on! Capitalism, Short-termism, Population and the Destruction of the Planet. A Report to the Club of Rome. N.Y. : Springer, 2018.

### Об авторе

Михаил Юрьевич Загирняк, доктор философских наук, Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград, Россия.

E-mail: MZagirnyak@kantiana.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4024-0044>

### Для цитирования:

Загирняк М.Ю. Инструментарий этического анализа компьютерных игр: ответ на вызовы нового просвещения // *Кантовский сборник*. 2023. Т. 42, № 2. С. 111–140.

doi: 10.5922/0207-6918-2023-2-6

© Загирняк М.Ю., 2023.

Sloterdijk, P., 2015. The Anthropocene: A Process-State on the Edge of Geohistory? In: K. Klingan, A. Sepahvand, C. Rosol and B.M. Scherer, eds. 2015. *Textures of the Anthropocene: Grain Vapor Ray*. Cambridge, MA; London: The MIT Press, pp. 257-271.

Solovyov, E. Yu., 2005. *Categorical Imperative of Morality and Law*. Moscow: Progress-Tradicija. (In Rus.).

Tapscott, D., 2009. *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw Hill.

Tilley, A., Blandino, C. and deWinter, J., 2014. Developing a Testing Method for Dynamic Narrative. In: J. deWinter and R.M. Moeller, eds. 2014. *Computer Games and Technical Communication. Critical Methods & Applications at the Intersection*. Farnham: Ashgate Publishing, pp. 125-140.

Valeriano, B. and Habel, P., 2016. Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games. *International Studies Review*, 18(3), pp. 462-486. <https://doi.org/10.1093/isr/viv007>.

*Translated from the Russian by Evgeni N. Filippov*

### The author

Prof. Dr Mikhail Yu. **Zagirnyak**, Kantian Rationality Lab, Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russia.

E-mail: MZagirnyak@kantiana.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4024-0044>

### To cite this article:

Zagirnyak, M.Yu., 2023. Tool-Kit for Ethical Analysis of Video Games: Answer to the Challenges of the New Enlightenment. *Kantian Journal*, 42(2), pp. 111-140.

<http://dx.doi.org/10.5922/0207-6918-2023-2-6>

© Zagirnyak M.Yu., 2023.