

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2021.25.21.004

**Этический смысл и морально-нравственные паттерны видеоигр****Беляев Дмитрий Анатольевич**

Доктор философских наук,  
профессор кафедры философии, социологии и теологии,  
Липецкий государственный педагогический университет  
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

**Беляева Ульяна Павловна**

Кандидат философских наук,  
старший преподаватель кафедры философии, социологии и теологии,  
Липецкий государственный педагогический университет  
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

**Евстигнеева Анастасия Владиславовна**

Студент,  
Институт истории, права и общественных наук,  
Липецкий государственный педагогический университет  
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: anef13@bk.ru

**Родимова Анастасия Вадимовна**

Студент,  
Институт истории, права и общественных наук,  
Липецкий государственный педагогический университет  
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: rodimova-00@mail.ru

**Аннотация**

В статье исследуются принципы и стратегии этизации видеоигр. В ходе работы анализируются концептуальные модусы этического рассмотрения видеоигр: внешне-феноменологический и интровиртуальный. При этом отмечается, что первый игнорирует принцип «магического круга» и основы программной архитектоники видеоигры. В свою очередь интровиртуальный модус обладает большей адекватностью этической

квалификации видеоигр, но требует непосредственного погружения реципиента в геймплей. Также реконструируются три основных подхода к этической оценке видеоигровых практик: игровой, объектный и панэтический. Выявляется, что большинство поведенческих паттернов этически интерактивных видеоигр вполне согласуются с ценностной матрицей традиционной морали. Наконец, раскрывается, что концептуально в видеоигровом пространстве деконструируются принципы ответственности и необратимости действий. Это позволяет сделать вывод, что феномен видеоигр является органической частью современной культуры постмодерна, выступая экранно-интерактивным медиумом ее аксиологической матрицы.

#### **Для цитирования в научных исследованиях**

Беляев Д.А., Беляева У.П., Евстигнеева А.В., Родимова А.В. Этический смысл и морально-нравственные паттерны видеоигр // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2021. Том 10. № 1А. С. 39-45. DOI: 10.34670/AR.2021.25.21.004

#### **Ключевые слова**

Видеоигры, этика, морально-нравственные паттерны, виртуальная реальность, геймер, культура постмодерна.

## **Введение**

В массовом общественном сознании тема видеоигр чаще всего возникает в связи с этическими дискуссиями. Игры становятся объектом критики и осуждения как интерактивная развлекательная практика, культивирующая насилие, жестокость и множество других ненормативных паттернов поведения. Первые подобные замечания можно встретить уже в 70-е гг. XX в., когда одну из аркадных гоночных игр обвинили в пропаганде жестокости и потребовали закрыть к ней открытый доступ. В данном случае общественных активистов возмутило, что в рамках ее геймплея игроку для продолжения игровой сессии необходимо было давить леммингов.

Однако особую заостренность тема этической критики видеоигр получает с середины-конца 90-х гг., когда вышел целый ряд игровых проектов с нарочито жестокими виртуальными активностями, которые эмоционально усиливались значительно улучшенной степенью их графической визуализации. Неслучайно именно в это время видеоигры становятся объектом судебных разбирательств, а также в ряде стран создаются рейтинговые агентства, оценивающие условный уровень ненормативности игр. Появляется множество психологических аргументов, якобы доказывающих прямую когерентность между увлеченностью «жестокими играми» и развитием различных форм девиантного поведения [Ostritsch, 2017, с. 118-119]. Соответственно, тема «этика и видеоигры» обретает заметную социальную актуальность, но, в то же время, вокруг нее формируется множество мифов и стереотипов восприятия, препятствующих адекватной этической квалификации видеоигр как явления современной технокультуры.

В данной работе мы ставим своей целью эксплицировать этический смысл видеоигр и содержание их морально-нравственных паттернов, что позволит сформировать более релевантные стратегии этизации видеоигр.

---

## Основная часть

Сразу необходимо подчеркнуть, что далее мы вынесем за скобки нашего исследования весь «психологический» аспект оценки видеоигр, т.к. характер, степень и динамика действительного влияния видеоигр на психику человека на сегодня в полной мере не изучена. Есть множество весьма противоречивых психологических данных, больше говорящих о неполноте и, в ряде случаев, ангажированности полученных выводов, что не позволяет на них опираться [Nys, 2010, 82-84].

Итак, прежде всего, необходимо уточнить концептуальные принципы этического рассмотрения и оценки видеоигр, т.к. уже на этом уровне наличествует множество разночтений и некорректных аналогий [Dunn, 2012, 258-261]. Так, в рамках обыденного восприятия видеоигры этически оцениваются с внешне-феноменологических позиций. Когда основными критериями этической квалификации является, во-первых, экранный видеоряд игрового процесса, наблюдаемый, как правило, со стороны, без активного включения в геймплей, а во-вторых, общий нарратив. В таком ракурсе все видеоигры можно поделить на этически положительные и отрицательные. К первым будут относиться игровые проекты, в которых сюжет и геймплейные активности соответствуют некоторым усредненным представлениям о морально-нравственной нормативности. Во вторую группу следует отнести любые игры, вовлекающие (процедурно или нарративно) геймера в любые социально девиантные формы виртуальных взаимодействий.

Данный способ этического определения видеоигр имеет ряд сущностных ограничений. Во-первых, он исключает фактор «магического круга», напрямую экстраполируя игровые практики в сферу повседневной жизни, с переносом на них соответствующих морально-нравственных стандартов и диапазона оценивания. Во-вторых, он не учитывает реализации этических активностей на уровне программной архитектуры видеоигр [Тарасов, 2016, 55].

Другой способ этической оценки видеоигр – интравиртуальный. Он базируется на анализе их процедурных возможностей на уровне программного кода. И здесь можно выделить этически нейтральные игры, которые предусматривают линейный набор процедурных активностей, не содержащих нравственно окрашенных выборов. К примеру, геймплей любой игры из жанра «файтинг» в принципе строится на необходимости наносить удары по другому виртуальному персонажу. Это действие не имеет внутриигровой моральной окраски, оно выступает лишь механикой, выполнение которой необходимо для осуществления игрового процесса. Одновременно существуют этически интерактивные игры, в которых возможно (а иногда и необходимо) совершение нравственно мотивированных поступков. Именно в таких проектах геймер имеет возможность процедурно, в контексте внутриигровой логики осуществлять моральные действия [Young, 2016, 315].

Безусловно, даже в этически интерактивных видеоиграх человек ограничен в своих поступках многими внутриигровыми условностями (например, возможностями интерфейса управлений, виртуальным сеттингом). Однако ряд современных ролевых игр предоставляет достаточно широкий диапазон вариативных активностей для морально-нравственного проявления.

На наш взгляд, для адекватной этической квалификации видеоигр необходимо использовать как внешне-феноменологический, так и программный методы. Их интегральное применение позволит эксплицировать этический смысл компьютерных игр, а также сформировать представление о морально-нравственных паттернах, реализуемых в них.

Между тем, вне зависимости от программных особенностей, существует три основных подхода к этической оценке видеоигровых практик [Schulzke, 2010, 29-30]. Первый вообще исключает морально-нравственную классификацию любых действий, осуществляемых в рамках виртуального мира. Он основывается на тезисе «магического круга» и виртуальной (не реальной) природе видеоигровой реальности, что указывает на принципиальную некорректность этизации компьютерно-игровых активностей. Второй – объектный подход, признает возможность морально-нравственного позиционирования некоторых внутриигровых практик, но только тех, которые направлены на персонажей, управляемыми людьми. Наконец, третий – подход панэтизации, постулирует возможность этической квалификации любого действия геймера, но при условии, что сама игра содержит программную возможность свободы выбора.

Вообще в видеоиграх можно встретить самые разнообразные поведенческие модели, которые зачастую обусловлены их жанром и сюжетом. Между тем, лишь немногие из них имеют этическое измерение. Например, большинство шутеров, внешне изобилующих насилием и жестокостью, по сути являются разновидностью экранного развлечения, отличающегося от кино лишь интерактивной составляющей. Они выступают визуальным аттракционом с обратной связью, в котором сюжет (обосновывающий и героизирующий поведение персонажа) часто абсорбирует этически ненормативную процедурную часть игры.

Безусловно, можно выделить отдельные видеоигры (например, «Hatred», «Postal» и «Manhunt»), вовлекающие человека в пространство предельно девиантных практик, подкрепленных откровенно асоциальным и антигуманистическим сюжетом. Например, в игре «Manhunt» геймер должен исполнять роль серийного убийцы, процедурные действия в которой складываются из набора различных способов убийств других персонажей виртуального мира. Однако подобные игры являются скорее исключением. Конечно, они вызывают большой общественный резонанс, но количественно не превышают 1% от общего числа выпускаемых компьютерных программ и не оказывают заметного влияния на геймерское сообщество [Patridge, 2013, 27-28].

Если попытаться выделить поведенческие паттерны этически интерактивных видеоигр, то окажется, что большинство из них вполне согласуются с ценностной матрицей традиционной морали. Так, в ролевых играх часто присутствует внутренняя шкала квалификации поступков и процедурных выборов персонажа. И она в своих усредненных значениях релевантна универсальным нормам традиционной морали. Соответственно, эти внутренние правила имплицитно способствуют нормативному поведению человека в виртуальном мире. Весьма примечательно, что даже в играх, где внешне-сюжетно человек играет за «темную сторону» (например, «Overlord»), программно заложена необходимость выполнения этически нормативных действий [Sicart, 2009, 197-198].

Можно констатировать, что на локальном уровне каждой конкретной видеоигры в зависимости от сеттинга, жанра и многих других факторов, виртуально конструируется в чем-то уникальная поведенческая модель, обладающая индивидуальной корреляцией с этическими нормами. В каждой из них геймер оказывается в границах определенной системы правил, исполнение которых создает динамику виртуально-игровой практики [Bartel, 2016, 290]. Одновременно нельзя не отметить, что видеоигры в целом, с учетом специфики их онтологического статуса, формируют особые ментальные концепты-модели восприятия ценностных практик и поведенческих паттернов.

Видеоигры на глобальном уровне по-своему деконструируют принципы ответственности и

необратимости действий, в реальном мире фундирующие любую аксиологическую матрицу [Тарасов, 2009, 172]. В компьютерных вселенных главенствует принцип повторяемости, порождающий и отчасти провоцирующий геймера к этическому экспериментированию. Любые морально-нравственные активности базируются на понятии свободы, которая всегда сопровождается ответственностью. В видеоиграх же через возможность «перезагрузки» абсорбируется понимание ответственности за те или иные действия. Всякая ценностно ангажированная практика превращается в симулякр, а сами ценности обретают номадический статус [Задворнов, 2019, 17-19].

Все эти особенности указывают на определенную близость универсальных видеоигровых характеристик основным принципам постмодернистской философии. В этом смысле феномен видеоигр является органической частью современной культуры постмодерна, выступая экранно-интерактивным медиумом ее аксиологической матрицы.

### Заключение

В итоге проведенного исследования можно констатировать, что существует несколько методологически разных стратегий этической квалификации видеоигр. Большинство компьютерных игр не имеют внутреннего этического измерения и могут быть только внешне-феноменологически этилированы, что накладывает свой отпечаток на корректность подобных оценок. Стереотипное мнение о безграничной свободе человека во внутриигровой виртуальной реальности весьма преувеличено. Напротив, зачастую геймер оказывается в ситуации очень жестких программных ограничений диапазона своих действий. И, наконец, несмотря на существование устойчивых представлений о культивации насилия и безнравственности в видеоигровых практиках, в действительности большинство этически интерактивных игр базируются на вполне традиционной матрице моральных ценностей. Они явно, на уровне непосредственных игровых санкций, или имплицитно, через отсутствие механик активностей и интерфейсных возможностей, утверждают нормативные модели социального поведения и соответствующие паттерны.

### Библиография

1. Задворнов А.Н. E-homo и постчеловек: на пути к эволюционному расколу // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2019. Т. 8. № 2А. С. 16-23.
2. Тарасов А.Н. Виртуальный объект в философии и культуре постмодернизма // Материалы Международной научно-практической конференции «Мировая экономика и социум: от кризиса до кризиса». Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А. 2009. С. 171-174.
3. Тарасов А.Н. Экранный тип культурного кода как семиотическая характеристика современной стадии социокультурной трансформации: культурфилософский анализ // Общество: философия, история, культура. 2016. № 12. С. 54-56.
4. Bartel C. Free will and moral responsibility in video games // Ethics and Information Technology. 2016. № 17 (4). pp. 285-293. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-015-9383-8>
5. Dunn J. Virtual worlds and moral evaluation // Ethics and Information Technology. 2012. № 14 (4). pp. 255-265. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-012-9298-6>
6. Nys T. Virtual Ethics // Ethical Perspectives. 2010. № 17 (1). pp. 79-93. DOI: <https://doi.org/10.2143/EP.17.1.2046958>
7. Ostritsch S. The amoralist challenge to gaming and the gamer's moral obligation // Ethics and Information Technology. 2017. № 19 (2). pp. 117-128. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-017-9420-x>
8. Patridge S.L. Pornography, ethics, and video games // Ethics and Information Technology. 2013. № 15 (1). pp. 25-34. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-012-9310-1>
9. Schulzke M. Defending the morality of violent video games // Ethics and Information Technology. 2010. № 12(2). pp. 127-138. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>

- 
10. Sicart M. The banality of simulated evil: designing ethical gameplay // Ethics and Information Technology. 2009. № 11 (3). pp. 191-202. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-009-9199-5>
11. Young G. Violent video games and morality: a meta-ethical approach // Ethics and Information Technology. 2016. № 17 (4). pp. 311-321. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-016-9386-0>

## **Ethical meaning and moral and ethical patterns of video games**

**Dmitrii A. Belyaev**

Doctor Philosophy,  
Professor of the Department of Philosophy, Sociology and Theology,  
Lipetsk State Pedagogical P.Semenov-Tyan-Shansky University,  
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

**Ul'yana P. Belyaeva**

PhD in Philosophy,  
Senior Lecturer of the Department of Philosophy, Sociology and Theology,  
Lipetsk State Pedagogical P.Semenov-Tyan-Shansky University,  
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

**Anastasiya V. Evstigneeva**

Student,  
Institute of History, Law and Social Sciences,  
Lipetsk State Pedagogical P.Semenov-Tyan-Shansky University,  
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: anef13@bk.ru

**Anastasiya V. Rodimova**

Student,  
Institute of History, Law and Social Sciences,  
Lipetsk State Pedagogical P.Semenov-Tyan-Shansky University,  
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: rodimova-00@mail.ru

### **Abstract**

This article explores the principles and strategies for ethizing video games. In the course of the work, the conceptual modes of ethical consideration of video games are analyzed - externally phenomenological and intro-virtual. At the same time, it is noted that the former ignores the principle of the "magic circle" and the foundations of the software architectonics of a video game. In turn, the intro-virtual mode has a greater adequacy of the ethical qualifications of video games, but requires

the recipient's immediate immersion in the gameplay. It also reconstructs three main approaches to the ethical assessment of video game practices - play, object and panetic. It turns out that most of the behavioral patterns of ethically interactive video games are quite consistent with the value matrix of traditional morality. Finally, it is revealed that conceptually in the video game space, the principles of responsibility and irreversibility of actions are deconstructed. This allows us to conclude that the phenomenon of video games is an organic part of modern postmodern culture, acting as a screen-interactive medium of its axiological matrix.

### For citation

Belyaev D.A., Belyaeva U.P., Evstigneeva A.V., Rodimova A.V. (2021) Eticheskii smysl i moral'no-nravstvennyye patterny videoigr [Ethical meaning and moral and ethical patterns of video games]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 10 (1A), pp. 39-45. DOI: 10.34670/AR.2021.25.21.004

### Keywords

Video games, ethics, moral and ethical patterns, virtual reality, gamer, postmodern culture.

### References

1. Zadvornov A.N. (2019) E-homo and the postman: on the way to evolutionary schism. *Context and reflection: philosophy about the world and man*, Vol. 8. № 2A. pp. 16-23.
2. Tarasov A.N. (2009) A virtual object in the philosophy and culture of postmodernism. *Materials of the International scientific-practical conference "World economy and society: from crisis to crisis"*, Saratov: Saratov State Technical University named after Gagarina Yu.A. pp. 171-174.
3. Tarasov A.N. (2016) Screen type of cultural code as a semiotic characteristic of the modern stage of sociocultural transformation: cultural philosophical analysis. *Society: philosophy, history, culture*, № 12. pp. 54-56.
4. Bartel C. (2016). Free will and moral responsibility in video games. *Ethics and Information Technology*, № 17 (4). pp. 285-293. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-015-9383-8>
5. Dunn J. (2012). Virtual worlds and moral evaluation. *Ethics and Information Technology*. № 14 (4). pp. 255-265. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-012-9298-6>
6. Nys T. (2010). Virtual Ethics. *Ethical Perspectives*. № 17 (1). pp. 79-93. DOI: <https://doi.org/10.2143/EP.17.1.2046958>
7. Ostritsch S. (2017). The amoralist challenge to gaming and the gamer's moral obligation. *Ethics and Information Technology*. № 19 (2). pp. 117-128. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-017-9420-x>
8. Patridge S.L. (2013). Pornography, ethics, and video games. *Ethics and Information Technology*. № 15 (1). pp. 25-34. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-012-9310-1>
9. Schulzke M. (2010). Defending the morality of violent video games. *Ethics and Information Technology*. № 12(2). pp. 127-138. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>
10. Sicart M. (2009). The banality of simulated evil: designing ethical gameplay. *Ethics and Information Technology*. № 11 (3). pp. 191-202. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-009-9199-5>
11. Young G. (2016). Violent video games and morality: a meta-ethical approach. *Ethics and Information Technology*. № 17 (4). pp. 311-321. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10676-016-9386-0>