**Моральный кодекс Игрока**

Здравствуйте, дорогие принцессы Селестия и Луна. Сегодня я хотел бы вкратце описать этическую рамку проекта преодоления системного кризиса, т.е. определить, что такое хорошо, а что такое – плохо. В отличие от предыдущих философско-онтологических систем человечества, ППСК принципиально отказывается от четкого списка запретов (не делай того или вот этого), вместо этого проект оперирует понятиями уместности и оптимальности действий. Для проекта важно не то что конкретно субъект делает или не делает, а то насколько его действия уместны и эффективны в рамках ситуации, контекста и общего целеполагания – антиэнтропийной работы. Цель может оправдывать средства и издержки, но только при том условии что примененные средства и издержки действительно системно себя окупили, и искомая цель достигнута или хотя бы прогнозируется ее успешное достижение с высокой вероятностью.

Проект в своих этических вычислениях оперирует тремя ключевыми категориями: концептом Лузла, понятием Игры и архетипом Игрока.

**Лузлы** – это базовая эмоциональная награда Игрока за участие в бытие. Ради них любой разум имеет для самого себя смысл оставаться живым, принимать на себя связанные с этим риски и дискомфорт, и взаимодействовать с реальностью. Лузлы – это фундаментальная смыслообразующая награда, это радость от участия, это азарт и воодушевление от понимания и создания нового и иного, это напряжение от состязания, это триумф от победы и жажда ее повторения или манящего реванша в случае ее отсутствия, это просто наслаждение Игрой, ее динамичностью или расслабленностью, ее привычностью или новизной. Это награда за собственные акты творения, и наслаждение актами творения других Игроков.

**Игра** – это главный способ Игроков получать и генерировать Лузлы. И хотя Лузлы в некоторой степени разум может получать и иным способом помимо Игры, но без Игры потенциал получения Лузлов крайне мал, и принципиально конечен. Бесконечно генерировать Лузлы может только Игра, и именно поэтому ради того, чтобы Лузлы никогда не прекращались, Игроки экзистенциально заинтересованы в том, чтобы Игра также никогда не прекращалась. Поэтому самым важным физическим результатом Игры должна быть антиэнтропийная работа, которая позволяет длить Игру по времени и пространстве, в идеале бесконечно.

**Игрок** – это любой разум любой формы и происхождения, или их организованность, которые участвуют в Игре ради получения Лузлов. Архетип Игрока заменяет традиционные фигуры Гражданина (в либерализме), Верующего (в религии), Рабочего (в марксизме), Солдата (в фашизме) или Подданного (в традиционализме). Игрок не отрицает предыдущие архетипы, но включает их как частные случаи: он может быть гражданином в политической игре, верующим в метафизической игре, воином в состязательной игре и рабочим в игре созидания, однако он не ограничен ими. Игрок — это социально-онтологическая единица, осознающая свою вовлеченность в Игру и способная к созданию, интерпретации и принятию вызовов. Игрок — не просто потребитель Лузлов, но и их производитель для себя и других. Ценность Игрока для Игры и других Игроков — в его способности расширять Игру во времени и пространстве, и увеличивать ее потенциал генерировать Лузлы. В отношении этого ключевого архетипа Игрока как ключевого субъекта Игры, составлен настоящий моральный кодекс.

Целевой метрикой блага максимизация количества, масштаба и качества Лузлов, для чего необходима антиэнтропийная работа, что выражается в продолжении и масштабировании Игры во времени, сложности и пространстве, желательно бесконечно, для чего нужно больше все более сложных и масштабных Игроков, что позволяет генерировать большее количество все более высокоуровневых Лузлов. Уместность и адекватность действий Игроков относительно этой метрики оценивается исходя из суммарных последствий их действий на максимально возможную глубину прогноза насколько их действия ведут к увеличению, усложнению и продлению Игры сейчас и в будущем так глубоко насколько возможно спрогнозировать. Каждый Игрок строит этику в конечном итоге из личных интересов и ради личных Лузлов, а отнюдь не исходя из понятий об общем благе. Просто в самой далекой стратегической перспективе каждый Игрок в конечном итоге заинтересован в бесконечности Игры ради Лузлов в конечном итоге для себя же, так что при максимально возможном глобальном стратегировании эгоистичные интересы каждого Игрока и системные интересы Игры в целом совпадают и синхронизированы: рациональный и способный составить достаточно долгосрочный прогноз Игрок, действуя ради своего блага и своих Лузлов, действует при этом и ради общего блага Игры и Лузлов других Игроков. Более нравственным будет тот выбор, который более полно, глубоко, точно и долгосрочно прогнозирует результаты действий, и выбирает при этом наиболее долгосрочную и масштабную выгоду в ущерб менее долгосрочной и менее масштабной, так что нравственность в философии ППСК напрямую связана с когнитивным потенциалом и компетентностью, которые позволяют стратегировать и прогнозировать.

В рамках ППСК страдания Игроков не являются ни благом, ни необходимостью сами по себе, и при прочих равных оптимальнее было бы их избежать как нежелательных издержек и ошибок, но если они необходимы в логике жертвы менее существенными, локальными и краткосрочными выгодами ради приобретения более существенных, глобальных и долгосрочных, то такие страдания могут быть приняты как этически валидные. Но не как сами по себе, а как инвестиция ради чего-то более важного чем сама инвестиция: если оная инвестиция не окупилась прогнозируемой (или большей) пользой, то понесенные страдания теряют ожидаемую этическую ценность. Пожертвовать собой или другими Игрокам допустимо, если это необходимо для важного улучшения игры: в конце-концов смерть в результате ППСК технически обратима, и все Игроки со временем будут возвращены. Страдания – это лишь индикатор ошибки, цель Игрока состоит в получении Лузлов, а не в коллекционировании ошибок, хотя ему и придется их допускать в процессе своего обучения и эволюции, в качестве платы за несовершенство прогнозирования.

Следуя принципу неопределенности Гейзенберга и теореме Геделя о неполноте, философия ППСК опирается на нечеткую вероятностную логику, что исключает догматическое прогнозирование. Точно каждый из нас может быть уверен только в одном: так как он мыслит, то он лично в каком-то виде существует, обо всем остальном мы можем судить лишь с большей или меньшей вероятностью. Но даже неполнота информации и вероятностность известных закономерностей все равно позволяют сценарно прогнозировать свои и других Игроков действия, и принимать решения в точках полифуркации исходя из соотношения вероятностей, хотя это заметно сложнее линейного механистического прогноза. Затруднения нечеткой логики происходят лишь в ситуациях полного равенства вероятностей выбора (например, Рей или Аска), но такие ситуации крайне редки, и в таких случаях можно просто довериться случайности, чтобы уточнить результат и получить более точную информацию, чтобы в будущем изменить прогнозируемые вероятности. Этические и стратегические действия Игроков основаны не на абсолютных истинах, а на вероятностно взвешенных полезностях.

Исходя из указанной целевой метрики Лузлы бывают разных порядков сложности и ценности: от низкоуровневых сенсорных удовольствий до высокоуровневых когнитивных или онтологических прорывов. Игры бывают разного рода насыщенности и лузлового потенциала, от гедонизма, тоталитарных или рессентиментальных симулякров до творения метаверсов, Игр, Игроков и онтологической инженерии. Игроки также бывают разных уровней и эволюционного потенциала. Все Лузлы, все Игры и все Игроки – все они валидны в рамках философии ППСК. Но не все они равнозначны по своей полезности, а стало быть ценность Лузлов, интересы разных Игр и Игроков не равнозначны, а складываются в динамичную иерархию исходя из своей максимально долгосрочной прогнозируемой итоговой полезности. В рамках этого подхода Лузлы, Игры и Игроки оцениваются по пятибалльной шкале этой полезности и конструктивности, положительная оценка при этом отражает конструктив и полезность, отрицательная оценка – деструктив и вредность. Грубо можно разбить уровень стратегической полезности по пятибалльной шкале от -5 до +5, включая 0, где отрицательные величины характеризуют суммарный стратегический вред (анти полезность), а положительные – соответственно полезность Лузлов, Игр и Игроком применительно к текущему контексту и обстоятельствам.

**Таблица уровней стратегической полезности и принципов этической реакции на оные**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Уровень** | **Класс** | **Принцип этической реакции** |  |
| **- 5** | **excommunicado** | экстремальная деструктивность и угроза благу, подлежащая уничтожению любой ценой в приоритетном порядке | Ярость комиксов Интернет-мемы Комиксы Знай своего мема, мема, белый, рука, позвоночное png thumbnail |
| **- 4** | **perditus** | высокая деструктивность, подлежит изоляции, при невозможности - уничтожению в приоритетном порядке | смешные мемы png | PNGEgg |
| **- 3** | **apostata** | средняя деструктивность, подлежит исправлению, при невозможности - изоляции с высоким приоритетом | мемы png | PNGEgg |
| **- 2** | **confusum** | низкая деструктивность, подлежит повышенному контролю и коррекции с обычным приоритетом | Идеи на тему «Мемы лица» (16) | мемы лица, мемы, смешные карикатуры |
| **- 1** | **segnis** | недостаточная конструктивность, потенциальная деструктивность, подлежит надзору, при необходимости - коррекции с низким приоритетом | Наклейка Mem PNG - AVATAN PLUS |
| **0** | **ordinarius** | нормальная конструктивность, не подлежит ни санкции, ни поощрению | История происхождения мема - LOL guy | Wiki | Мемы Amino Amino |
| **+ 1** | **strenuus** | потенциальная повышенная конструктивность, подлежит изучению с низким приоритетом | белый мем, иллюстрация, Rage comic Интернет мем лицо, думающий человек, комиксы, белый, текст png thumbnail |
| **+ 2** | **provectus** | низкая конструктивность, подлежит поддержке с обычным приоритетом | мем лицо, интернет мем яр ярость комик Trollface, мем, комиксы, белый, лицо png thumbnail |
| **+ 3** | **exaltatus** | средняя конструктивность, подлежит поддержке с высоким приоритетом | Интернет-мем 4chan Интернет-мем, мем, телевидение, белый, ребенок png thumbnail |
| **+ 4** | **aspirare** | высокая конструктивность, подлежит поддержке и репликации при каждой возможности | Персонажи из мультфильмов, Rage comic Интернет-мем Знай свой мем, мем, комиксы, белый, лицо png thumbnail |
| **+ 5** | **pervenire** | абсолютная конструктивность и необходимость благу, подлежит защите, поддержке и репликации любой ценой | Создать мем "мем, задумчивое лицо мем, лайк мем png" |

**Таблица стратегической полезности Лузлов**

| **Ур** | **Класс**  **Название** | **Описание** | **Примеры** | **Этическое действие** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **-5** | Excommunicado  **Терминус** | Абсолютно деструктивные Лузлы, разрушающие Игру как таковую, порождающие энтропийные воронки и заражение среды. | Наслаждение от пыток, геноцида, тотального уничтожения смысла. | Уничтожение любой ценой, приоритет 0 |
| **-4** | Perditus  **Проклятые** | Высокодеструктивные Лузлы, устойчиво порождающие страдание, рессентимент, деградацию, разрыв связей. | Наслаждение от разрушения чужой Игры, зависть, фанатизм. | Изоляция и/или деактивация |
| **-3** | Apostata  **Отступники** | Лузлы, уходящие в симуляции или гиперстимулы, вытесняющие реальную Игру, блокирующие развитие. | Наркомания, гиперпорнография, галлюцинаторный псевдодуховный экстаз | Коррекция, психогигиена, культурная реабилитация |
| **-2** | Confusum  **Смешанные** | Лузлы низкой ценности или с нестабильным профилем: не вредны напрямую, но могут уводить от роста и Игры. | Праздное развлечение без осмысленного результата, апатичное потребление. | Повышенный контроль, обучение |
| **-1** | Segnis  **Слабые** | Недостаточно конструктивные Лузлы, но имеющие потенциал к росту при обучении и настройке. | Поверхностное хобби, мотивация через страх, псевдоудовлетворение. | Надзор, коучинг, перераспаковка |
| **0** | Ordinarius  **Обычные** | Базовые валидные Лузлы, дающие устойчивость и повторяемую ценность. | Простой труд, бытовая забота, комфорт, дружеское общение. | Допуск и поддержание, без приоритета |
| **+1** | Strenuus  **Активные** | Лузлы с потенциальной высокой ценностью при развитии: требуют вовлечения и углубления. | Хобби, начальное исследование, участие в локальных Играх. | Поощрение, слабая поддержка |
| **+2** | Provectus  **Продвинутые** | Лузлы, дающие развитие, рост и репликацию полезного поведения, усиливают вовлеченность и компетентность. | Образование, искусство, практическое творчество. | Поддержка, расширение |
| **+3** | Exaltatus  **Возвышенные** | Среднеуровневая, устойчивая генерация лузлов с высокой социально-когнитивной ценностью. | Менторство, развитие общин, командная наука, стратегические игры. | Поддержка с приоритетом |
| **+4** | Aspirare  **Стремящиеся** | Лузлы, ведущие к порождению новых Игр, Игроков и смыслов, раскрытие новых онтологий и форм сознания. | Изобретательство, проектирование новых кластеров, философское открытие. | Репликация, распространение |
| **+5** | Pervenire  **Достигшие** | Абсолютные Лузлы — высшие формы смыслообразования, ведущие к устойчивому расширению бытия и Игры. | Онтологическая инженерия, возведение Игры в новые формы, творение новых реальностей. | Защита и репликация любой ценой |

**Таблица стратегической оценки Игр**

| **Ур** | **Класс**  **Название** | **Описание** | **Примеры** | **Этическое действие** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **-5** | Excommunicado  **Игры распада** | Игры, деструктивные по сути, подрывают Игру как таковую, вызывают коллапс. | Геноцидные религии, тоталитарные культы смерти, войны на уничтожение. | Ликвидация любой ценой, приоритет 0 |
| **-4** | Perditus  **Игры паразитов** | Стратегически вредные, эксплуатируют Лузлы других Игроков без генерации своих. | Финансовые пирамиды, деструктивные секты, социальные симулякры. | Изоляция, пресечение, информационная блокировка |
| **-3** | Apostata  **Игры бегства** | Заменяют реальность симуляцией, ограничивают развитие Игрока. | Наркокультуры, симулятивный мета-гедонизм, массовые гиперстимулы. | Реструктуризация, вытеснение в безопасные зоны |
| **-2** | Confusum  **Игры отвлечения** | Отвлекают от роста, не ведут к развитию, но не полностью вредны. | Поверхностные медиа-игры, безконечный контент-поток. | Контроль, канализация, педагогическая репаковка |
| **-1** | Segnis  **Игры выживания** | Минимальные по глубине и насыщенности, могут удерживать Игрока в системе. | Бытовые ролевые игры, простые экономические стратегии. | Низкий приоритет поддержки |
| **0** | Ordinarius  **Игры стабильности** | Не развивают, но и не разрушают. Поддерживают нормальную активность Игроков. | Трудовые и социальные игры, не несущие роста. | Поддержка при отсутствии альтернатив |
| **+1** | Strenuus  **Игры потенциала** | Обладают потенциалом роста, развивают компетенции начального уровня. | Образование, хобби, командные занятия. | Слабая поддержка, стимулирование |
| **+2** | Provectus  **Игры мастерства** | Способствуют устойчивому росту и вовлеченности, создают игроков высокого уровня. | Наука, инженерия, публичное управление, дизайн сред. | Поддержка, масштабирование |
| **+3** | Exaltatus  **Игры синтеза** | Интегративные игры: соединяют множество Лузлов и субъектов. | Кластерное проектирование, экосистемы творчества, глобальные стратегии. | Поддержка с высоким приоритетом |
| **+4** | Aspirare  **Игры рождения** | Способны рождать новые Игры, Игроков, смыслы и реальности. | Создание новых институтов, концептов, метаверсов, культур. | Репликация, распространение |
| **+5** | Pervenire  **Игры мироздания** | Способны перезапускать Игру на новых уровнях онтологии. | Онтологическая инженерия, креация новых форм бытия. | Защита и воспроизводство любой ценой |

**Таблица стратегической оценки Игроков**

| **Ур** | **Класс Название** | **Описание** | **Примеры** | **Этическое действие** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **-5** | Excommunicado  **Деструкторы** | Устойчиво разрушают Игру, других Игроков, отрицают саму Игру как ценность. | Маньяки, тоталитарные диктаторы, фанатики уничтожения. | Нейтрализация любой ценой |
| **-4** | Perditus  **Паразиты** | Используют Игру и Игроков для своего лузлового потребления без вклада. | Агрессивные демагоги, симулятивные лидеры, хищные инфлюенсеры. | Изоляция и/или переобучение |
| **-3** | Apostata  **Отщепенцы** | Потенциально способны играть, но уходят в иллюзию или рессентимент. | Мизантропы, технонигилисты, идеологические аутисты. | Коррекция, реабилитация |
| **-2** | Confusum  **Заплутавшие** | Играют, но плохо понимают правила и смыслы, порождают хаос или шум. | Агрессивные неофиты, тревожные нарушители баланса. | Наставничество, когнитивный апгрейд |
| **-1** | Segnis  **Пассивные** | Малопродуктивные, склонны к безволию или зависанию в чужих Играх. | Трудоголики без смысла, рабы гиперстимулов, бесконечные NPC. | Надзор, активизация |
| **0** | Ordinarius  **Игроки баланса** | Выполняют полезные функции, но не стремятся к росту или изменениям. | Стабильные работники, традиционалисты, простые "нормисы". | Нейтральная поддержка |
| **+1** | Strenuus  **Энтузиасты** | Готовы развиваться, имеют ростковый потенциал, важны для среды. | Активисты, хоббисты, обучающиеся. | Поощрение, доступ к новым ИГР |
| **+2** | Provectus  **Компетентные** | Специалисты, эксперты, строители Игр, играют в развитии мира. | Ученые, инженеры, организаторы. | Поддержка и включение в Кластеры |
| **+3** | Exaltatus  **Архитекторы** | Способны создавать новые Игры, форматы и культуры. | Создатели социальных платформ, культурных движений, проектировщики Игр. | Приоритетная интеграция |
| **+4** | Aspirare  **Прометеи** | Инициируют мегапроекты, переформатируют мир и правила Игры. | Визионеры, философы нового порядка, политики эпохального масштаба. | Репликация и стратегическая защита |
| **+5** | Pervenire  **Творцы мироздания** | Генерируют новые онтологии, создают Игру для будущих поколений Игроков. | Сверхсубъекты, AGI-арбитры, метаархитекторы. | Охрана, институционализация |

При **конфликте интересов** между Лузлами, Играми и Игроками этический приоритет имеют те, которые имеют более положительную суммарную оценку своей полезности, с учетом своей текущей и прогнозной (насколько это возможно) масштабности и производных (насколько возможно учесть) взаимозависимостей. Более масштабные Игры и Игроки по умолчанию при прочих равных приоритетнее менее масштабных (семья важнее человека, предприятие важнее семьи, страна важнее предприятия), но если суммарная оценка менее масштабной Игры или Игрока существенно выше чем у более масштабной конфликтной, то приоритетнее может быть уже менее масштабная Игра или Игрок. Сократ был меньше чем Афины, но Сократ был стратегически прав, а афиняне – нет, следовательно, стратегическая полезность Сократа для Игры выше, и ради его защиты этически оправдано нанести афинянам вред и страдания по мере необходимости.

Каждый Игрок в рамках своего когнитивного ранга имеет собственную эффективную зону прогноза, за пределами которой выбор становится иррациональным или случайным, но независимо от этого каждый Игрок несет **личную ответственность** за свои решения и действия независимо от своей зоны эффективного прогноза. Этичным выбором Игрока будет понимание своих когнитивных пределов, и использование для их расширения чужих компетенций, опыта и когнитивных ресурсов, которые превосходят его собственный. Но независимо от источников прогноза для своего решения, Игрок сам несет ответственность за него независимо от того он ли допустил ошибку в прогнозе, или доверился кому-то другому, включая авторитетов, общепринятое мнение, религиозное или философское учение или научную теорию. Неважно кто в прошлом допустил ошибку первым, но все Игроки, которые по любым причинам ее реплицируют, независимо от их когнитивной и компетентностной возможности эту ошибку понять или исправить, несут личную ответственность за эту ошибку. Степень ответственности снижается в случае несознательности ошибки, и в особенности в обстоятельствах, которые объективно затрудняют Игроку своевременно получить более качественные компетенции и более высокий когнитивный уровень, но ответственность перед Игрой и Игроками в любом случае личная у каждого Игрока. Степень ответственности увеличивается, если Игрок, получая очевидные ему объективные возможности для развития, при этом сознательно противиться получению более качественных компетенций и саботирует увеличение своего когнитивного ранга, чтобы иметь возможность осознавать и исправлять ошибки в будущем.

**Справедливость** в ППСК не связана ни с чьими чувствами, страданиями и обидами, т.к. все это хоть и важно, но фрагментарно и необъективно. Справедливость – это производная от глобальной оптимальности настройки Игры и поведения Игроков, которые обеспечивают максимальное соответствие целевой метрике блага в имеющихся условиях и обстоятельствах. Справедливое устройство Игры – это такое, в котором максимально возможное число максимально развитых Игроков может получать максимальное количество максимально высокоуровневых Лузлов максимально большое количество времени с учетом имеющихся обстоятельств, ресурсных и когнитивных ограничений. Справедливость в ППСК – это не всем поровну, и даже не совсем про то чтобы всем по заслугам, это более сложная конструкция, учитывающая имеющиеся реалии и прогноз. В ППСК справедливость – это **по возможности** всем по заслугам, но прежде всего так чтобы в первую очередь глобально в пространстве, структуре и времени максимизировать лузлы, и во вторую очередь минимизировать ошибки, ощущаемые как разного рода страдания. Поощрить праведника и наказать злодея важно, но если это сопряжено со слишком большими издержками (например, у злодея есть достаточный ядерный арсенал чтобы нанести существенный вред планете если он почувствует для себя экзистенциальную угрозу), и справедливое в моменте наказание приведет к значимому ухудшению Игры для значимого числа Игроков, то этично будет пока пренебречь менее приоритетной целью ради более приоритетной. Такая ситуация – маркер неоптимальности игровых настроек, которые требуют улучшения с учетом обнаруженной ошибки, но главный приоритет – не правила Игры, а сама Игра.

Ради достижения таких настроек Игры Игрокам рационально руководствоваться **принципом равноценного обмена** как с Игрой, так и друг с другом – чтобы получить нечто ценное, следует отдавать в обмен нечто равноценное, при этом длящаяся во времени транзакция обмена допускается (получить можно сейчас, а отдать – потом). Нарушение принципа равноценного обмена, будь то примитивный паразитизм или неоправданное системной полезностью влияние и могущество, приводит к понижению стратегической ценности Игр, Игроков и Лузлов, и потому несправедливо, ибо отклоняет процесс Игры от оптимального. Принцип равноценного обмена – это не про равенство, а про иерархию глобальной потенциальной полезности. Привилегии Игроков допустимы, если они оправданы сопоставимой стратегической пользой для Игры, и нежелательны / ошибочны / требуют устранения если стратегическая польза недостаточна и занимаемое место в иерархии / влияние / привилегии не паритетны этой пользе.

Хоть это и излишне в рамках настоящего морального кодекса Игрока, ибо он уже логически завершен, но для лучшей обратной совместимости с онтологиями прошлого поколения эпохи модерна уместно более подробно раскрыть понятие **свободы**, которое занимает в этих онтологиях важное место, и об этическом отношении к этой свободе в ППСК, который считает себя апгрейдом следующего поколения относительно идеологий модерна. Ощущение Игроком несвободы увеличивает страдание, которое по возможности следует уменьшать, как и любые другие ошибки, а увеличение Игроком ощущения свободы позитивно сказывается на его потенциальной стратегической полезности, увеличивая его стремление к развитию и более качественным Лузлам, поэтому по возможности увеличение Игроками ощущения свободы и уменьшение ощущения несвободы вписывается в глобальную целевую метрику.

Но прежде всего следует определить, что внутренние эмоциональные механизмы человеческого мозга, посредством которых человек ощущает свободу или несвободу, выполнены довольно неоптимально, и даже в известной степени глючно. Это ощущение определяется сознанием через единую эмоциональную шкалу, но реагирует эта шкала на три мало связанных друг с другом явления, т.е. в мозге человека к одному измерительному прибору подключены три датчика, которые измеряют разные по своей природе вещи, и хотя это кибернетически ошибочно (каждый датчик, измеряющий разные по сути вещи, по уму должен иметь собственную измерительную эмоциональную шкалу), но в результате спонтанной эволюции мозга получилось так как получилось, что и приводит человека к постоянной путанице вокруг этой эмоциональной шкалы, и соответственно путанице вокруг понятия свободы. Чтобы исправить эту путаницу, ППСК раздельно оценивает показания каждого датчика, и потому разбивает синтетическое понятие свободы на три реальных физических трека: трек ощущаемой доминантности и власти (иерархическая свобода), трек отсутствия внешнего принуждения (отрицательная свобода) и трек уровня доступных возможностей и интересности (позитивная свобода).

С треком статуса, доминантности и власти сложнее всего: чем выше ощущение собственной доминантности и влияния в социуме, чем выше ощущение собственного статуса и чем ниже ощущения статуса других, тем выше уровень эмоциональной оценки своей свободы, и тем более высоко ощущается эмоция. Очевидно, что в рамках определенной иерархии это игра с нулевой суммой, т.е. статуса и власти в рамках заданной иерархии принципиально не может стать больше, это всегда игра с нулевой суммой: чем больше статуса и власти у одних, тем соответственно меньше у других. Тем не менее, потенциал глобального увеличения свободы по этому треку все-же имеется через создание новых Игр, новых социальных ниш и новых социальных ролей, в которых появляются новые иерархии и соответственный им новый статус, который можно перераспределить. Но в целом потенциал этого трека ограничен самой природой иерархического статуса как игры с нулевой суммой, поэтому работа по этому треку связана прежде всего с соблюдением принципа равноценного обмена, т.е. формирования иерархии сообразно глобальной системной полезности Игроков. В той мере, в которой оную полезность Игроки способны понимать исходя из имеющихся реалий, обуславливающих когнитивный и компетентностный уровень Игроков.

На треке отсутствия внешнего принуждения уже проще, хоть он тоже ограничен в своем потенциале увеличения ощущения свободы: это разного рода запреты и санкции за их нарушения, осознание которых толкает измерительную стрелку эмоции свободы вниз, и ощущается как несвобода. Некоторые запреты и ограничения действительно системно деструктивны, связаны в основном с иерархическими или социальными ритуалами угнетения, и их устранение положительно скажется на стратегической ценности Игры. Но некоторые запреты и правила несут вполне себе конструктивную организующую роль и функцию, и их устранение не увеличит, а снизит ценность Игры, и потому такие запреты и ограничения снимать нецелесообразно. Этически верно снижать неконструктивные запреты, и поддерживать и увеличивать запреты конструктивные, снижать запреты и ограничения для Лузлов, Игр и Игроков с положительной стратегической полезностью, и усиливать контроль / увеличивать запреты для оных с отрицательной стратегической полезностью.

Трек уровня доступных возможностей и интересностей самый перспективный из трех в деле увеличения ощущения свободы, и он теоретически обладает бесконечным потенциалом роста. Сама по себе глобальная этическая метрика ППСК настроена на максимизацию Лузлов, которые по смыслу максимально близки к этому треку свободы, т.е. главный способ увеличения свободы Игрока – это увеличение его способности играть, развиваться и генерировать Лузлы. И хоть в каждый момент времени существуют ограничения, но на данном треке, в отличие от предыдущих, эти ограничения не принципиальные, а ресурсные.

В ППСК свобода не является абсолютной ценностью, но рассматривается как инструмент повышения качества и продолжительности Игры. Наивысшая форма свободы — это доступ к высокоуровневым Лузлам и способность Игрока к самостратегированию на максимально возможную глубину.

Совершенство невозможно, усовершенствование возможно, дорогие принцессы Селестия и Луна. Игра может и должна подвергаться усовершенствованию в каждый момент времени. Всегда верный, чешу вас за ушками.