

Moral og etik i computerspil

Valg og deres udfald

Sylvester Hansen

Idag

Lad os snakke om etiske valg

- Intro
- Etik/moral definition
- Mini øvelse
- Moral I systemer
- Moral I Content
- Moral I design
- Opgave

Etik/Moral

Dang, that's heavy, bro!

- I dag skal vi snakke om **etik/moral i vores computerspil** og prøve at se om vi kan holde os på måtten
- Det skal siges at Etik er et af de emner som er så store at det er et **helt studie** i sig selv (Gå over på filosofi, hvis i vil vide mere.)
- Vores interesse idag er etik i forlængelse af computer spil og **hvordan vi skaber spil med forståelse** for de etiske spørgsmål der bliver stillet deri.
- Det vi arbejder på idag er **ikke at definerer rigtige mod forkerte etiske valg**, men mere specifik at sørge for at I forstår hvilke Etiske valg i beder spilleren om at tage, sekundet de trykker start.

Et stykke af dig

Det er umuligt ikke at give et

- Det er vigtigt at vi er **opmærksomme på hvad vores holdning til etik** er på vejen ind i et spil projekt.
- Fordi det er umuligt at holde sig selv tilbage fra at **putte en smule af sin egen etik ind** i et spil, ligemeget hvor småt spillet virker til at være.
- Det er derfor vigtigt for os at snakke om etik og skabe en holding til **hvad vores spil siger**, selv Hvis vi helst ikke vil sige noget med spillet overhovedet.
- Overvej hvor mange **horror spil der er i dette lokale med en fokus på psykisk sygdom**



Subway surfers

Case - Små etiske valg

- Som sagt, så har **alle spil en etisk/moralsk holding**
- Det bedste eksempel er spillet subway surfers, hvor der meget **tidligt bliver sat en holding til etik/moral op**.
- **Politi dårlig vs vandal god**
- Man kunne sagtens forestille sig et spil hvori man **spiller som politimanden** der skal fange vandaler.
- På denne måde viser vi vores etiske/moralske holdninger, selv når vi laver noget der **virker ufarligt** for os.



A photograph of a residential street during sunset. The sky is a vibrant orange-red. In the foreground, there's a brick wall on the left and a dirt road. In the background, there are several houses with traditional tiled roofs and modern elements like satellite dishes and power lines. A large, semi-transparent black rectangle covers the middle portion of the image, containing the text.

Moral vs Etik

Forskellen mellem Moral og Etik

Endnu et sted hvor ord bliver brugt som synonymer

- Når vi snakker om moral/Etik så har vi en tendens til at bruge de **2 ord som synonymer** for hinanden.
- Dette er fint i hverdags tale, men i en **akademisk kontekst** hjælper det os ikke meget.
- Det er derfor vigtigt at vi forholder os til de **2 ord som forskellige elementer**.
- Dette kan også forklare hvorfor at vi kalder noget **moralske valg** i computerspil og **ikke etiske valg** i computerspil.

Etik

Studiet om det rigtige valg

- Når vi snakker om etik, så snakker vi om **studiet af det rigtige valg**.
- Det skal siges at mange filosoffer har en etik og at **mange bøger er blevet skrevet derom**.
- Eksempel - **Kant - Kategoriske imperativ**:
- Hvert valg truffet skal udføres på sådan en måde at det kan stå som standart for alle valg truffet i samme kontekst
- Oversat: Gør alle dine **valg til en template** (har du én gang valgt havregrød til morgenmad, så må du aldrig gøre andet. **I virkeligheden må ingen**)

Moral

Messy AF!

- Når vi snakker om moral, snakker vi ikke længere om reglen for hvordan det rigtige valg træffes, men nærmere det generelle øjeblik **hvor i valget er taget.**
- Dette betyder at Etik er teorien om valget, **Moral er valget i praksis.**
- Vi kan sagtens have en hel masse idéer om hvad vi ville gøre, i en situation, men vores opførsel kan/vil nok Endre sig **når vi står i situationen.**
- Det er derfor at de valg vi giver vores spillere i spil med moralske **valg er “moralske”**
- I spil ser vi situationen i praksis og derfor bliver stillet **overfor valget i praksis...** selv hvis den praksis er opfundet.

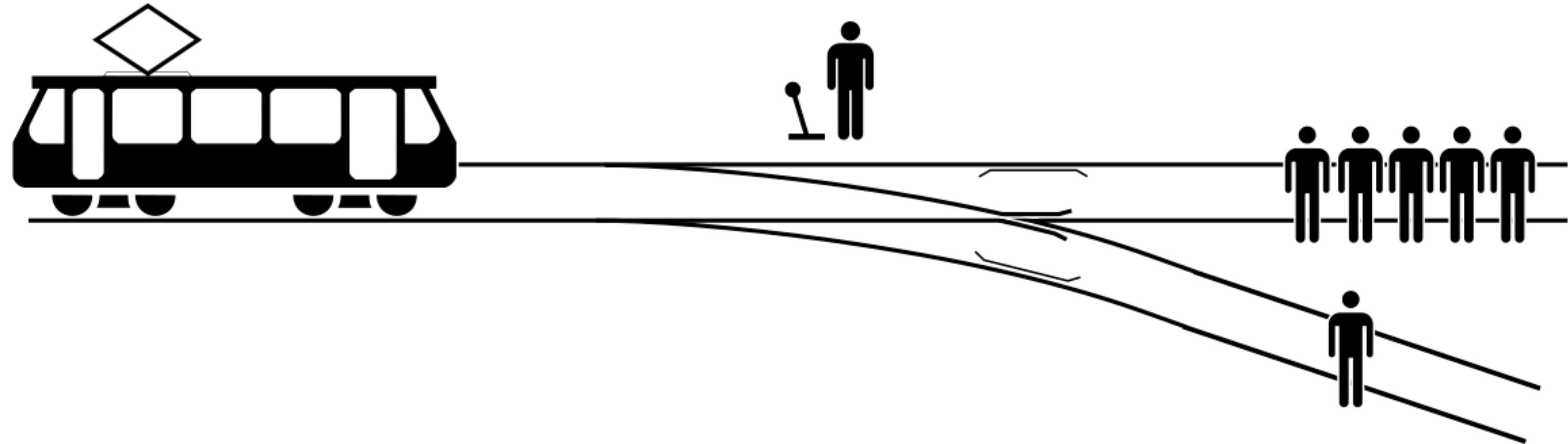


Moralsk prøgsmål til jer!!!!

Lets do IT!!!!

Moralsk spørgsmål til jer

- Lad os lave en lille øvelse.
- I 1967 foreslog **Philippa Foot** et af de mest kendte moralske spørgsmål.
- Spørgsmålet er kendt som den støtte test mellem **Utilitarianisme** (tag den beslutning der er **bedst for den største mængde**) vs. **Deontologismus** (tag et valg baseret på om **valget selv er rigtigt at træffe**)
- Spørgsmålet er svært og jeg er sikker på at i kender det.



Hvad ville i gøre?

Vælger i at hive i håndtrækket

Tom hanks

A wrinkle in time

- I skal overveje at når i vælger at slå den ene mand ihjel, så er den ene mand tom hanks.
- Hvad kommer det til at betyde at han dør?
- Har en seriøs overvejelse over hvad det kunne betyde og hvorfor i ville/ikke ville slå ham ihjel.



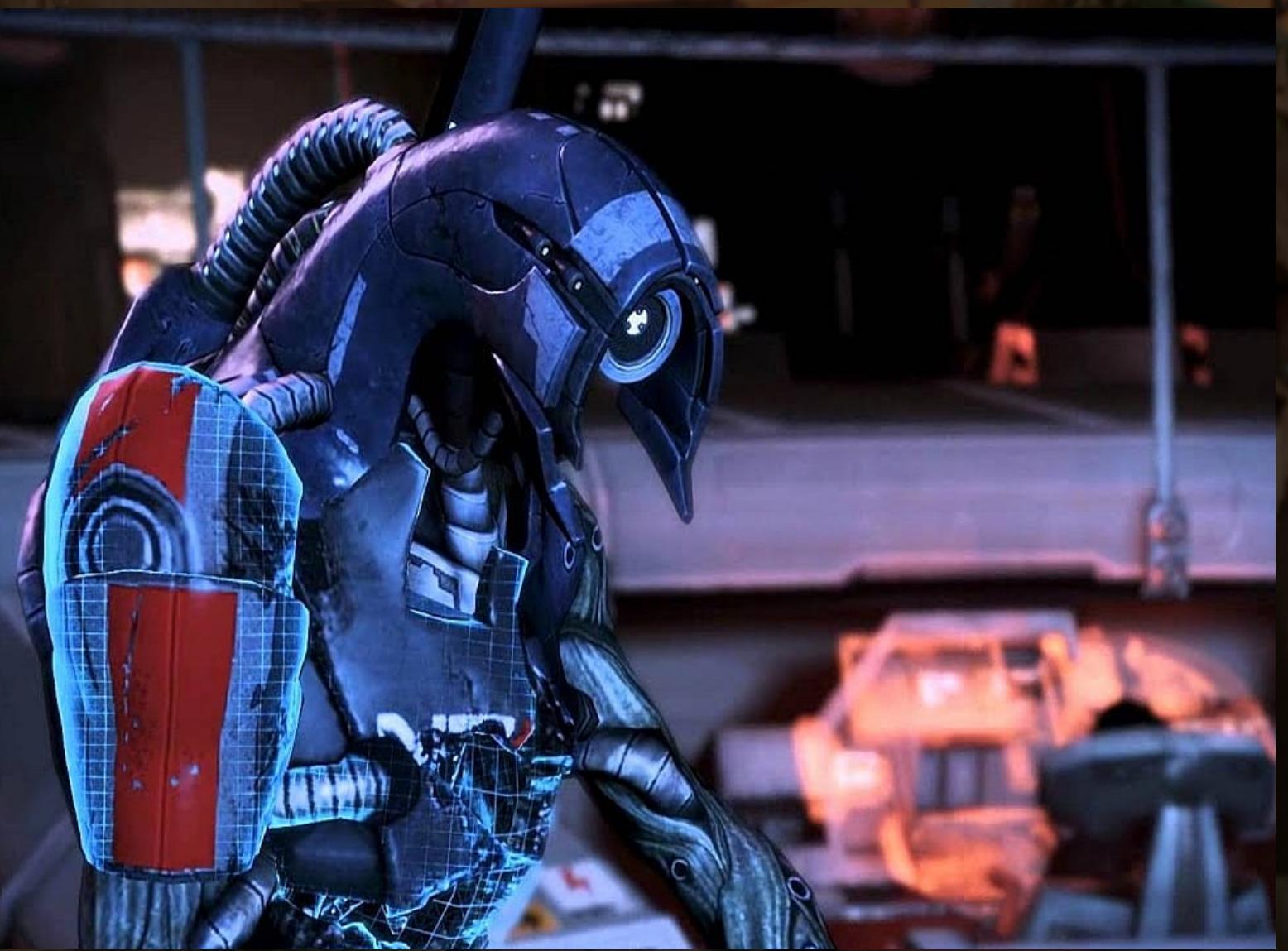


Det her er hvad vi gør ved vores spillere

<https://youtu.be/DtRhrfhP5b4>



10 min til at snakke i gruppen



Designerens opgave

Vi er de bedste

- Vi har, som designere, mulighed for at **sætte folk overfor valg** af denne type og få dem til at overveje deres egne holdninger til etik/moral igennem gameplay.
- I dette tilfælde snakker vi om et stor valg (the trolley problem), men ofte vil vi blive bedt om at træffe **mange små valg**
- Et spil som **Papers please** sætter os overfor en stor samling valg og beder os om at forholde os dertil i real time.
- Det er defor **ikke kun i dialog** at vi beder spilleren om at træffe moralske beslutninger. Og jo mere vi er opmærksomme på dette, desto bedre er vores spil.

A photograph of a traditional Korean street at sunset. The sky is a vibrant orange-red. In the foreground, there's a brick wall on the left and a building with a tiled roof and a blue wooden gate on the right. Overlaid on the image is a large, bold white text that reads "PAUSE". Below it, in a smaller white font, is the text "Get that coffee".

PAUSE

Get that coffee

A photograph of a residential street at sunset. The sky is a vibrant orange-red. In the foreground, there's a brick wall on the left and a traditional Korean house with a tiled roof and a wooden gate on the right. The scene is lit by warm streetlights, creating long shadows and a cozy atmosphere.

Moral I systemer

Den første tanke

Når vi tænker moralske valg i computerspil

- Det første vi ofte tænker på, når vi siger moralske valg i forlængelse af computerspil, er den klassiske **“good vs. evil playthrough.”**
- Her snakker vi om spil som Bioshock, mass effect, dragon age, ect.
- Spilleren bliver givet et valg (**Ofte på en binær**) og skal træffe valget derefter.
- Disse valg giver ofte **en uf af 2 slutninger** på spillet som kommer til at sige om man gjorde det godt eller dårligt.

Andrew Shepard

Vanguard

Health:

625

Barrier:

675



Reputation



Level 46

Level-Up Progress
Points **10**

Powers

Incendiary Ammo



Cryo Ammo



Pull



Biotic Charge



Shockwave



Nova



Assault Mastery



Fitness



Armor-Piercing Ammo



Incendiary Ammo

Upgrade Cost **5**

Shoot and your enemy will burst into flames.

More weapon damage.

Weaken armor.

Chance to make an explosive impact.

Mass effect

Renegade vs Paragon

Green, red, blue ending

Systemer der signalerer deres moralske valg

- Når vi snakker om systemerne inkorporere i spil som **fable, infamous og dying light 2** så snakke vi ofte om the trolley problem
- Dette er spil hvor **designeren tydeligvis har en holdning** til hvad der er rigtig/forkert at gøre og du bliver givet én af flere slutninger baseret på de valg.
- Dette kan misforstå hvad moralitet og moralske valg er, da vi som mennesker **sjældent står overfor et trolley problem IRL.**
- Det kan derfor være meget vigtigt at forholde os til disse valg **tidligt i development**, for at se hvor åbenlyse de er.

A photograph of a residential street at sunset. The sky is a vibrant orange and red. In the foreground, there's a brick wall on the left and a wooden gate on the right. The main focus is a large, bold, white text "SPOILER" centered in the middle ground. Below it, in a smaller font, is the text "Life is strange".

SPOILER

Life is strange

Life is Strange

Case - slutninger

- Som sagt, så slutter life is strange med et trolley problem, **red Chloe eller red byen** (klassisk trolley problem)
- Problemet her er at designerne **tydeligvis har en præference** i forhold til deres slutninger.
- Hvis du vælger at rede byen får du en lang cutscene hvor hver af figurens **siger farvel til Chloe** og sørgelig musik spiller. Denne slutning er følelsesmæssigt ladet og giver mening for spillet.
- Hvis du vælger at rede Chloe så får du et **30 sek klip** af Max og Chloe der kører ud af byen.



Egen Moral

Vi kan ikke lade være

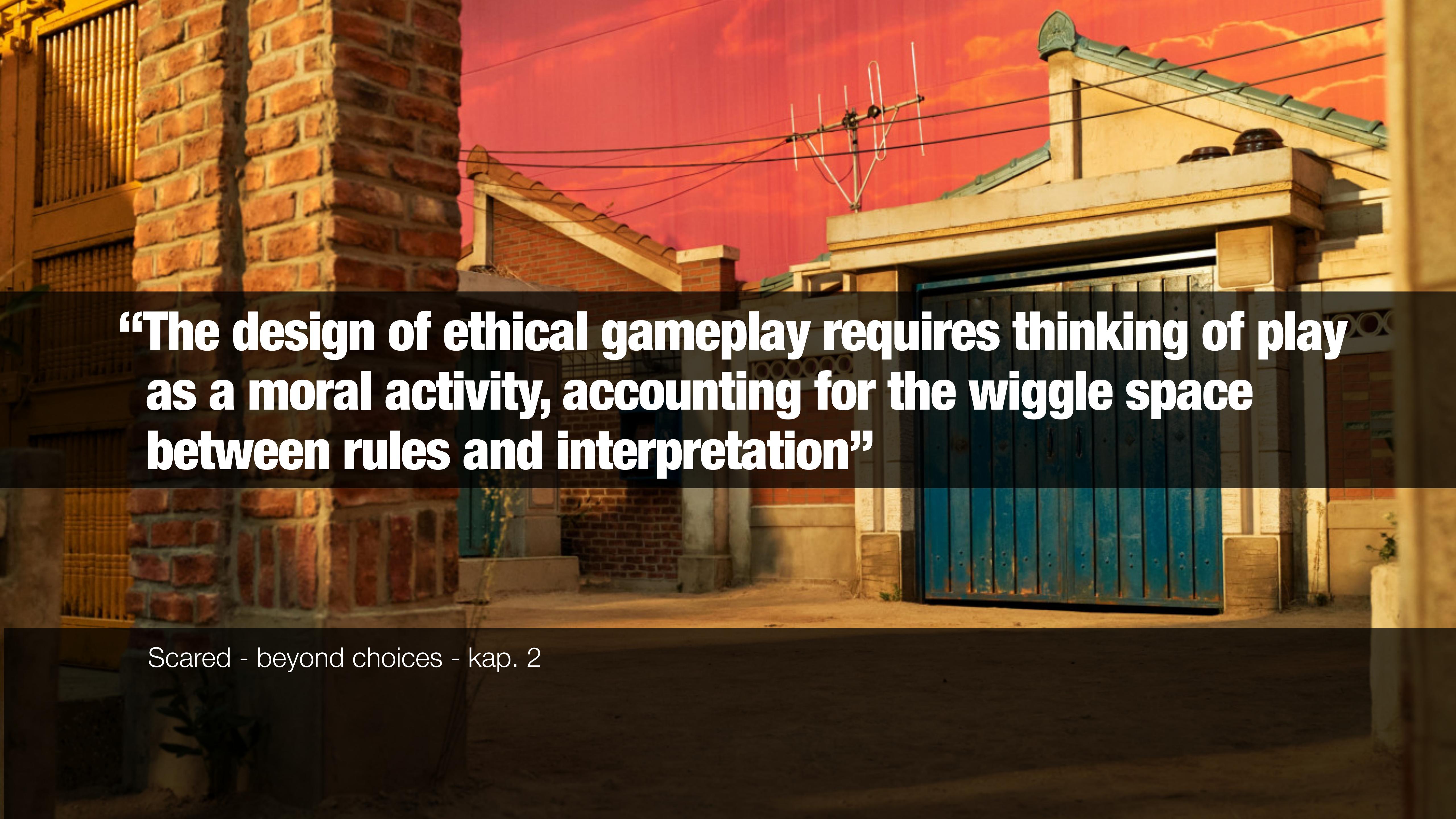
- Som sagt, så kan det være **tæt på umuligt** for os ikke at putte vores egen moralitet ind i de projekter vi laver, men det er aldrig mere tydeligt end når vi giver folk et valg af denne type.
- Hvis vi **“signposter”** hvornår en spiller skal træffe et moralsk valg og derefter siger hvad der er moralsk rigtigt via vores design, så har vi **bundet vores egne fødder**.
- Det kan derfor være en god idé at være mere subtil når vi begynder at overveje egen moralitet i forlængelse af spil og **hvad det er vi prøver at sige med et projekt**.
- Det værste vi kan gøre er ikke at overveje hvad vores spil siger og derfor ende med at **sige noget vi ikke mener**.

Bioshock

Case - The absolute worst

- I bioshock bliver du bedt om at slå mennesker ihjel i hobetal uden at have et forhold til det, til trods for at disse mennesker i kontekst er **en udnyttet underklasse**.
- Det moralske valg kommer når man skal vælge at håndterer spillets **“little sisters”**
- Her kan du vælge at få **mere XP ved at slå dem ihjel**. Hvis du vælger ikke at gøre det vil du stadig få XP, bare ikke så meget.
- Så, det moralske valg er, **vil du slå børn ihjel?**



A photograph of a traditional Korean building at sunset. The sky is a vibrant orange-red. The building features red brick walls, a tiled roof, and a wooden gate. A quote is overlaid on the image in large white text.

**“The design of ethical gameplay requires thinking of play
as a moral activity, accounting for the wiggle space
between rules and interpretation”**

Scared - beyond choices - kap. 2



Moralitets systemer

<https://youtu.be/6RHH7M4siPM>



Moral I content (ethics of fiction)

Moral som gameplay

Lad os snakke om moral i gameplay

- Men, vi er ikke filosoffer og i er **ikke på filosofi**, så hvorfor al denne snak om Moral vs etik?
- Dette er fordi vi, som game designere, står i en unik position, hvor vi har mulighed for at inkorporere **emner som Moralitet** og etik ind i vores design.
- Las os derfor forholde os, ikke til de valg som vi bliver stillet overfor i spil, men nærmere det spil **beder os om at gøre**.
- **Hvorfor er vi altid mordere?**

Morderen

Hvor mange har du slået ihjel?

- Sidste gang snakkede vi om konceptet **ludo narrative dissonance** som forslår at historie og spil ikke får op i en højere enhed
- I dag skal vi snakke om hvorvidt vores spil **beder spilleren om at gøre noget umoralsk**
- Det skal siges at der ikke bliver lagt vægt på hvorvidt Mord i spil er positivt eller **negativt, men bare brugt som eksempel.**





The Scuicide of Rachel foster - case

Case

Selvmord...

Vær opmærksom

- I “The suicide of Rachel foster” er der en scene hvor spilleren skal gennemgå **forberelsen til hovedpersonens selvmord.**
- Dette betyder at designeren **tvinger spilleren til at gennemgå alle skridt** vigtigt i et selvmord, en ad gangen for at spilleren skal spille videre.
- Sprøgsmålet her er, er det **moralsk forkasteligt** at få noget til at gøre det.
- Hvad hvis spilleren **selv har været igennem** et selvmords forsøg?
- Hvad hvis spilleren **har mistet nogen til selvmord?**
- Er der en case hvor content kan være vigtigere end spillerens følelser og er det overhovedet vores opgave som **designere at forholde os til det?**



Diskuter - 5 min

HOLDNINGER!!!

Er det vores opgave som designer at forholde os til dette?

Bioshock Infinite

Men vent, det bliver værre

- Bioshock infinite har ikke little sisters og derfor ikke det binære valg længere, men det lykkedes stadig for spillet at være... **uheldigt.**
- I dette spil kommer du til en by i himlen, hvor en **diktator styrer med en hård hånd.**
- I løbet af spillet bliver du vist udfaldet af denne diktators handlinger og hvordan han **undertrykker sorte mennesker specifikt.**
- Dette leder til en revolution og efter alt dette konkluderer figurene i spillet at den revolutionære underklasse er **lige så slem som dem der underkastede dem.**



Bioshock - ikke gennemtænkt

Dette er hvad der sker

- Når en skaber ikke tænker igennem sit eget værk, så kan man ende med **et bioshock problem.**
- Jeg tror at designerne her har ment godt og jeg forstår at de prøver på at sige er at det perfekte politiske dyste lever i mellempunktet mellem **socialisme og liberalism.**
- Man kan mene om dette hvad men vil, men at sammenligne en **undertrykt (hovedsagelig sort) underklasse** med de **rige (hvide) mennesker** der undertrykker dem er ikke et godt look.
- Jeg tror at dette er sket fordi skaberne af deres spil **ikke tænkte deres spil igennem** og derved gjorde spillet til mindre end hvad det kunne have været.

Moral i design



Det nyeste problem

Psychologi

- Vi har en masse **værktøjer til at fastholde en spiller**, som spil designere. Alt fra high scores, til ekstra level er værktøjer til at holde vores spilere bundet til vores spil.
- Disse værktøjer er ofte baseret på simpel menneskelig opførsel. Vores overlevelse var en gang afhængig af masse af de principper som vi nu udnytter til at **fastholde spillere i vores spil verdner**.
- Et godt eksempel er **simpel konkurrence** (high score).
- **Vores virilitet** som mennesker har ofte ligget i sammenligningen med andre i samme stamme (både gældende for mænd og kvinder). Så ved at systematiserer denne sammenligning og putte et tal derpå, kan vi udnytte denne simple psykologiske teknik til at vedligeholde spillere
- Dette var især et værktøj brugt i **arkade tiden**, hvor næsten hvert computerspil havde en high score.

Loot boxes

Udvikling

- I de sidste 10 år (Siden internettet er blevet en inkorporeret del af gaming) har vi set nye værktøjer **til at vedligeholde spillere.**
- **Fremium** spil er blevet mere og mere normale og de fleste har en måde at presse penge ud af spilleren.
- **Værktøjer som “loot boxes”** er blevet meget normale og den grænse tilgang til mediet.



Moralks... interessant

Ikke som sådan slemt

- At bruge disse værktøjer (mest kendt som gambling værktøjer) er sin egen pandoras æske af etiske spørgsmål.
 - Er det op til os som designere at sætte en stopper for vores spillers **værste tendenser** (især når profit er i tankerne)?
 - **Kan man stoppe folk?**
 - Er vores plads som **designer at holde os selv tilbage?**
- Der er **ikke nogen universal** måde at svarer dise spørgsmål på, kun individuelle firmaers tilgang dertil.
- Dette er i sig selv et tema som kunne fyldet helt kursus, men dig noget der er behov for at snakke om.



Skinner boxes

https://youtu.be/tWtvrPTbQ_c

Skinner boxes

Når vi sætter vores systemer ind i vores spil

- Det er virkelig let at få spillere til at lave en **repetitiv action i vores spil** og se numrene blive højere
- Det er lige så let at få folk til at **betale for denne oplevelse** (desto yngre de er desto lettere).
- Overvej hvor meget i har **“grindet”** i spil da i var yngre (skinnerbox).
- Det er vores opgave som designere at forholde os til hvorvidt vi vil bruge denne repetitive opgave positivt eller negativt. **Vi holder værktøjerne.**

Smølfebaer

Case

- Det var et smile baseret iPad spil som blev meget populært i 2010'erne hvor man skulle **bygge en smølf by**
- Dette spil fungerede som de fleste af disse smartphone spil gør, hvor du sætter bygningen af en ting igang og derefter skal **vente i real time**.
- Den eneste måde man kunne undgå denne vente tid var ved at bruge **ingame currency**.
- Grunden til at det gik ned for Smølfe bærene, var at developer havde puttet en timer på **10 min når man bootede spillet op**, hvor spillerens apple/google account var ulåst.
- Dette betød at de første 10 min kunne børn **købe så mange bær som de ville** (I et tilfælde brugte et barn op til 10.000 kr)



Gambling og børn

Når det er værst

- Som sagt, så er det vores rolle som designere at **stille vores egne regler** for moral i vores design.
- Dette er dog ikke altid situationen.
- Der begynder at være **love der popper op** rundt omkring i europa angående hvordan vi laver spil i forhold til børn
- Dette er efter årevis af spil der har brugt de teknikker vi har snakket om i forlængelse af **design til et yngre publikum**



A photograph of a residential street during sunset. The sky is a vibrant orange-red. In the foreground, there's a brick wall on the left and a dirt road. In the background, there are several houses with traditional Korean tiled roofs and modern elements like satellite dishes and power lines. A large, semi-transparent black rectangle covers the middle portion of the image, containing the text "Overvejelser".

Overvejelser

Vær opmærksom på hvad du laver

Tænk dig godt om

- Vi har ikke haft tid til **vireligt at dykke ned i emnet** om moral/etik i spil denne gang (I hvert fald ikke som jeg har haft lyst til)
- Men det vigtigste takeaway her er at vi **sørger overveje hvad det er vi siger** med vores spils content og design.
- Hvis vi har et forhold til **hvilke spørgsmål vi stiller** vores spiller og hvordan de kan svare, så bliver vi aldrig overrasket over feedback.
- Så med det i tankerne:

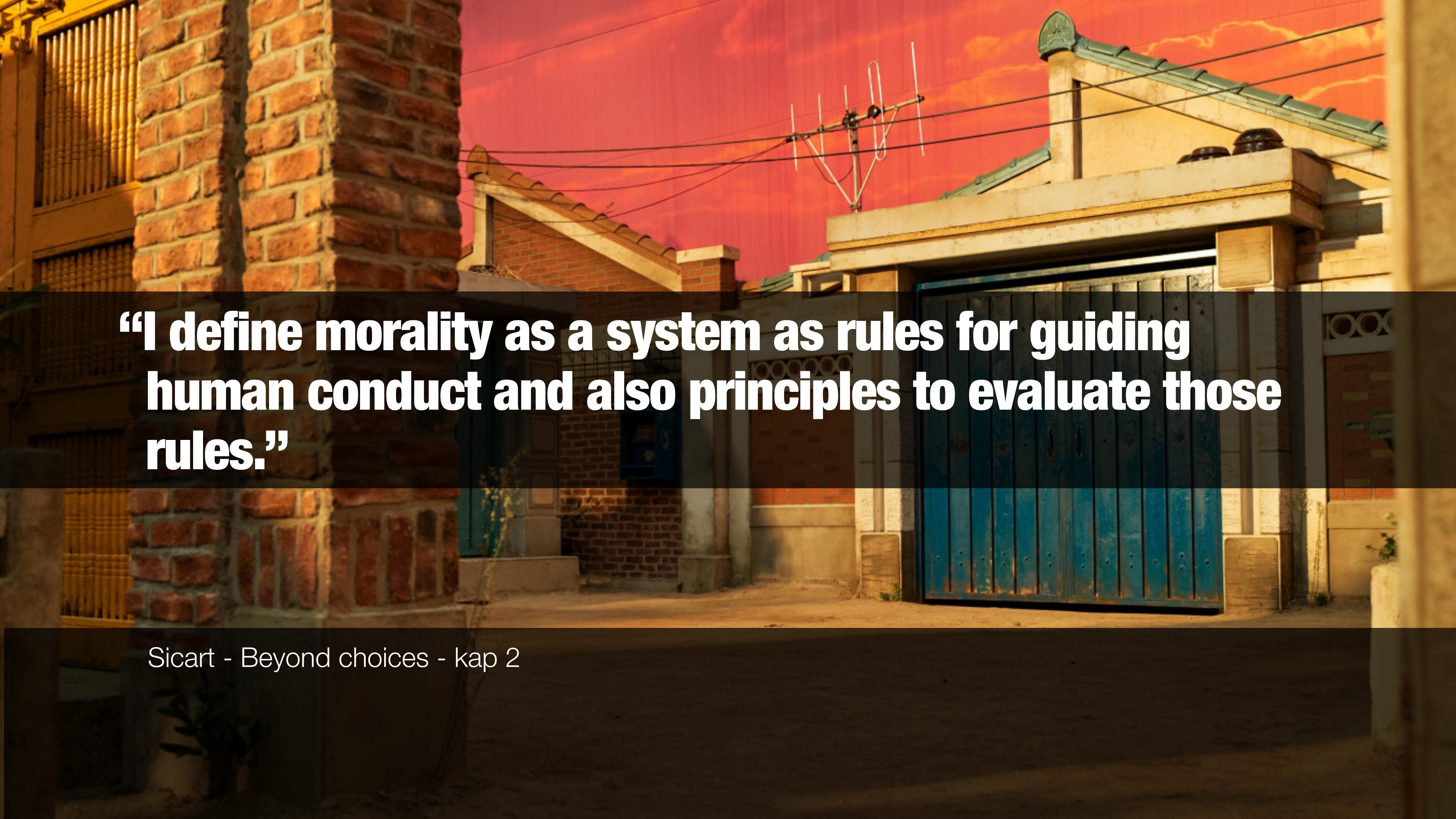


Opgave!!!!

Opgave

Hvad er jeres etik?

- Jeg vil gerne høre hvad jeres etik er indenfor jeres spil?
- Hvilke moralske spørgsmål stiller i til jeres bruger?
- Er der moral i jeres systemer?
- Er der moral i jeres Content?
- Er der moral i jeres design?
- Hver gruppe får 10 min til at fremlægge for mig.

A photograph of a traditional Korean house at sunset. The sky is a vibrant orange-red. The house features a tiled roof with a decorative ridge cap, a chimney, and a wooden entrance gate. A television antenna is mounted on the roof. The building is made of brick and wood. In the foreground, there's a paved area and some plants.

“I define morality as a system as rules for guiding human conduct and also principles to evaluate those rules.”

Sicart - Beyond choices - kap 2