

Etika video igara

Seminarski rad u okviru kursa
Računarstvo i društvo
Matematički fakultet

Slobodan Jovanović
mi17186@alas.matf.bg.ac.rs

1. septembar 2022.

Sažetak

Rad se bavi etikom u video igrama. Objašnjava zašto postavljamo etička pitanja kod video igara, kakav uticaj video igre imaju na društvo i primere tog uticaja.

Sadržaj

1	Uticaj video igara	2
2	Šta čini ove igre toliko efikasnim	3
3	Nasilje u video igrama	4
4	Nenasilne video igre i njihove pozitivne strane	5
5	Dodatni etički problemi i pristup njihovom rešavanju	6
5.1	Nenasilni etički problemi	6
5.2	Pristup rešavanju problema	6
6	Zaključak	8
	Literatura	9

1 Uticaj video igara

Široka upotreba video igara u obrazovanju, obuci, zabavi i upotreba tehnologija video igara u dizajnu i kontroli medicinskih, komercijalnih i vojnih sistema ima značajan uticaj na sadašnje i buduće pravce društva.

Video igre postavljaju etička pitanja jer se u ovim igrama može, a ponekad i jeste podstaknuti na vršenje radnji koje su moralno zabranjene u stvarnom svetu. Mnogi istraživači su ispitali navodne posledice podsticanja takvih akcija u stvarnom svetu dok se drugi fokusiraju na pozitivne aspekte video igara u obrazovanju i obuci. Oba pristupa se slažu u jednoj stvari, naime, da su ove igre u stanju da promene naše ideje o svetu i kako se u njemu ponašamo.

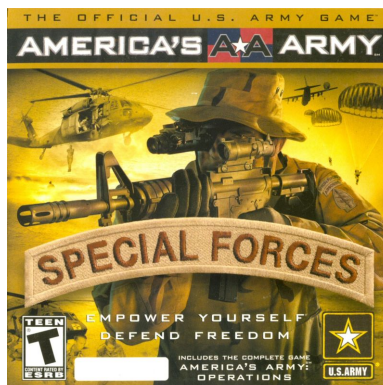
Nema sumnje da video igre imaju uticaj. Ponekad je uticaj pozitivan i koristan. Koriste se u zdravstvu i obrazovanju. Koriste se da pomognu pacijentima da se rehabilituju od operacije i povrede. Zbog svoje sposobnosti da poboljšaju koordinaciju ruku i očiju koristi se u raznim sektorima od obuke letenja i hirurgije do vojne obuke. Oni su takođe koristi se za poboljšanje kritičkog mišljenja, kreativnosti i podsticanje istraživačkog pristupa rešavanja problema. Napredna tehnologija video igara omogućava razvoj obrazovnih igara gde igrači mogu da proučavaju istorijske događaje ponavljajući istoriju i radeci analizu *šta-ako* gde oblikuju događaje svojim odlukama. U igrama kao što su *Sim City* igrači mogu simulirati društvo, u kome igraju neku ulogu i da ispituju ishode svojih postupaka. Pored ovih funkcija, obaveštajna agencija Sjedinjenih Američkih Država koristi video igre za obuku svojih špijuna i vojnika. Ove igre nisu nasumične igre rata, one postavljaju agente u specifične situacije gde je cilj da ih nauče kako da razmišljaju pod pritiskom, kako da rasuđuju i koriste nasilje samo kao krajnje sredstvo.

2 Šta čini ove igre toliko efikasnim

Postoje brojne studije o efikasnosti video igara i postoje razne vrste video igara, od učenja ponavljanja jednostavnih sekvenci do igara koje od vas zahtevaju da donosite složene odluke u 3-d simulacijama. One zahtevaju aktivno učešće pojedinca, a za to je potrebno da se on usredsredi i posveti dosta pažnje. Učestvovanje pojedinca u video igri podrazumeva šablone koji se ponavljaju i nagrade za uspeh u igri. To su ključni faktori u učenju i mogu uticati dosta na pojedinca. Težnja igrača je da u igri pobedi. Želja za tim može postati toliko velika, da će on učiti kako to da uradi.

Uticađ ovih igara je ilustrovan ovim primerom. Jednog groznog popodneva u Iraku, dok se borio protiv pobunjenika u severnom gradu Mosulu, narednik je zapucao ka neprijatelju. „Osećao sam se kao da sam u velikoj video igrici. Nije me čak ni uznemirilo, uzvratio sam. Bio je prirodni instinkt. Bum! Bum! Bum! Bum!" priseća se narednik. Glavni Oficir za modeliranje i simulaciju odbrane za vojsku je rekao. "Kad je došlo vreme za njega da ispali iz svog oružja, bio je spreman i sposoban da to uradi. Njegovo iskustvo koje je vodilo do tog vremena, kroz treninge na terenu i igranje *Halo* i drugih igara, omogućilo mu da je da uradi to. Njegova svest o situaciji je bila podignuta. Znao je šta treba da uradi. On je to radio ranije, ili nešto slično pre toga." [1]

Nažalost, ova moć može i da se zloupotrebi za suptilnu manipulaciju mišljenja. *America's Army* je prva video igra koja je za cilj imala regrutovanje u vojsku i prva igra koja je imala političke ciljeve. Kritičari su naveli da igra služi za širenje propagande. Kao i svaki uređaj koji se može koristiti u treningu, video igre se mogu koristiti za oblikovanje ideja na pozitivan ili negativan način. [2]



Slika 1: Igra koju je razvila vojska SAD-a

3 Nasilje u video igrama

Neke video igre, poput *Grand Theft Auto (GTA)*, su ozloglašene po tome što nagrađuju rasnu, seksualnu, nacionalističku diskriminaciju i divljačko ponašanje. Postoje značajne psihološke studije o negativnom uticaju dužeg igranja ovakvih igara, koje tvrde da utiče na porast agresivnih misli.

Postoji Odbor za ocenjivanje softvera za zabavu *ESRB (Entertainment Software Rating Board)* koji kategoriše video igre na osnovu sadržaja u njima. Kategorije koje se uzimaju u obzir su upotreba droga i alkohola, seksualni sadržaj, količina nasilja... Čini se da se većina radova na etici video igara fokusira na potencijal za jačanje ovih specifičnih ponašanja u stvarnom životu. Primer nakon koga je pokrenuta velika bura oko nasilnih video igara se desio 2005. godine. Devin Moor je ukrao kola, a zatim upucao troje ljudi, od čega su dvoje bili policajci. Nakon toga je izjavio kako ga je inspirisala igra *GTA*, koju je satima i danima igrao.[3]

Postoji dosta različitih pogleda na nasilje u video igrama. Jedan takav da događaji koji se odvijaju u video igri nisu relevantni pri etičkoj evaluaciji igre. *"Očigledno nasilni, sadistički i na drugi način kriminalni događaji koji sedešavaju u igricama ne mogu imati uzročno posledičnu vezu sa nasiljem u stvarnom svetu. Razlog je to što su svetovi i događaji video igara izmišljeni"* [4]. Za primer možemo uzeti *GTA* koji je više puta osuđivan jer je dozvoljavao i podržavao igrače u izvršavanju krađa, napada, ubistva i raznih drugih nasilnih radnji. Ali te radnje su izmišljene i ni na kakav način ne pokušavaju da razviju neki vid agresije kod pojedinca koji igra igru. Na *GTA* i slične igre možemo gledati kao na *simulatore zločina*, slično kao i *simulatori letenja*, koji dozvoljavaju svojim igračima da se prepuste u ponašanje koje vodi u opasnost. Razdvajajući ponašanje u igri od stvarnog života je preduslov da pojedinac uživa u igri, ako bi se ono što se dešava u igri dešavalo i u stvarnom životu, pojedinac ne bi uživao.



Slika 2: ESRB rating

4 Nenasilne video igre i njihove pozitivne strane

Postoje brojne video igre koje ne sadrže nasilje u sebi. Takve igre spadaju u više različitih kategorija video igara. Postoje neke interaktivne video igre kao što su na platformi *Nintendo Wii* koje se koriste u rehabilitaciji i fizikalnoj terapiji pacijenata sa moždanim udarom. Pacijenti koriste kontrolere za video igre koji simuliraju hirurške uređaje koji im pomažu da poboljšaju reflekse.

Video igre su kategorisane prema različitom sadržaju. Ove razlike uglavnom nisu oštro definisane i često postoji preklapanje izmedju kategorija. Jedna od kategorija višeg nivoa bi bila na *ozbiljne igre*. One predstavljaju aplikacije koje bi korisnik upotrebljavao ne samo iz zabave. Primer ozbilje video igre bi bio *TruSim* u kojoj se simulira eksplozija u delu grada gde je dosta ljudi, a korisnik je član hitne pomoći koji pristiže na scenu nesreće i dobija zadatak da sortira povređene po tome koliko je hitno sanirati njihovu povredu. Edukacione igre se isto mogu svrstati u ovu kategoriju. One su dizajnirane tako da korisnik aktivno učestvuje u njihovom sadržaju, kako bi naučio različite stvari. Igre koje se igraju preko interneta sa više korisnika se takode mogu koristiti za svrhe edukacije, učenja novih veština i zabave, ali retko ko tvrdi da ratne igre mogu da se koriste za edukaciju, osim ako možda uzmemo primer narednika iz Iraka.

Ono što je zanimljivo je činjenica da mnogi koji tvrde da nasilne video igre nemaju uticaja na čoveka isto tvrde da edukacione igre imaju i da su veoma bitne i korisne u učenju. Reakcije na nasilje u video igrima se razlikuju od države do države. Neke cenzurišu igre tako što neprikladan sadržaj cenzurišu, skrivanjem ili menjanjem tog sadržaja nečim prikladnijim, dok neke države potpuno zabranjuju takve igre.

Najveće dileme vezane za etiku kod video igara su bile zbog nasilja u njima. Ali to nije jedini razlog zašto se postavljaju etička pitanja u slučaju video igara.



Slika 3: Cenzura svastike u igri Wolfenstein

5 Dodatni etički problemi i pristup njihovom rešavanju

5.1 Nenasilni etički problemi

Mnogi tvrde da su video igre uzrok mnogih problema u društvu i kod pojedinaca. Neki primeri su: narušavanje zdravlja pojedinca, rizik od zavisnosti i smanjeni akademski uspesi, koji su česti kod dece i mlađih ljudi.

Podaci o zavisnosti ili kako bi se moglo nazvati *entuzijazam za igru* ukazuju na ogrmonu količinu vremena koju pojedinci provedu igrajući igru. Jedan šokantan primer toga je statistika za igru *World of Warcraft*. Istraživanje je pokazalo da je u jednom trenutku, 15% ljudi koje je igralo igricu u periodu od 8 meseci, 2 meseca potrošilo igrajući igru.

Jedno vreme su se spominjali i rodni problemi sa video igrama. Gde se tvrdilo da je dečacima ugodnije da upotrebljavaju video igre za učenje od devojaka, što njih stavlja u nedostatak. Postoji i dosta problema sa stereotipima, na primeru igre *GTA*, gde su Irci predstavljeni kao pijanice, Rusi i Afroamerikanci kao kriminalci.

5.2 Pristup rešavanju problema

Mnogi razvijaoци video igara se suočavaju sa ovim problemima. Postoje različiti načini na koje oni pokušavaju da ih reše ili zaobiđu. Jedan takav je da razvijaju igre koje imaju za cilj da uče korisnika etičkim principima. Primer takve igrice je *True Crime: New York City*, u kojoj igrač ima ulogu policajca. U igri je igrač kažnjen ako uradi nešto loše a nagrađjen ako uradi nešto dobro što je korisno društvu.

Dolazi se do mogućeg zaključka da se možda treba uvesti neki skup pravila koji se treba poštovati pri razvijanju video igara. Osnovni principi po kojima bi se razvijaoци igara mogli voditi bi bili:

- To što mogu da odluče kakve akcije su moguće u igri
- Mogu da odluče kakve će biti posledice u igri po igrača za njegove akcije
- Razvijaoци mogu da sugerišu kako treba postupati na osnovu tekstova i simbola ili tako što će nagraditi ili kazniti igrača.

Razvijaoци odlučuju šta su sve moguće akcije u igri i šta je njihovo značenje, što stvara dosta mogućih akcija za igrača, te akcije mogu biti dobre, loše ili čak i nešto između. Može se igra razviti tako da jedine akcije koje igrač može da preduzme budu one koje su etički ispravne. Ali ono sa čime se mnogi slažu je to da je bolje da postoje igre kao što je *True Crime: New York City* u kojima za svaku akciju, bilo to dobru ili lošu postoje posledice na osnovu kojih igrač može učiti.

Međutim teško je definisati u potpunosti koje su akcije dobre a koje loše, a i ako se desi nešto loše što u igri nije pod našom kontrolom, da li tada treba predstaviti to korisniku onako kako stvarno jeste. Primer je ako se desi neka nesreća, da li treba staviti krv ili ne kako igrač ne bi video nešto tako. Igrač ipak i na osnovu takvih scena treba da donosi neke odluke u igri. Naravno moramo uzeti u obzir to da, iako razvijaoци imaju kontrolu nad tim šta će bit sadržaj igre koju razvijaju, to igru neko naručuje i oni moraju da ispune zahteve koje su dobili od naručilaca softvera (igre). Ono što još treba razmatrati kada se uzme u obzir ograničavanje razvijaoца i postavljanje pravila je to što im se ukida njihova *umetnička sloboda*, a i to

što postoji previše razvijaoca igara, čak i ljudi koji samostalno prave video igre (postoje i fakultetski kursevi) kako bi se uvela ovakva ograničenja.

Ono što je sigurno da razvijaoci moraju biti svesni toga da video igre mogu imati uticaj na društvo, bio to dobar ili čak loš. I moraju da razmotre kakve potencijalne ili očekivane pozitivne ili negativne efekte mogu da imaju na pojedinca ili društvo.

6 Zaključak

Danas video igre igraju veliku ulogu u društvu. Široko su rasprostranjene na svim mestima. Svako, pa čak i deca imaju mobilne telefone na kojima postoje video igre kao i na računarima, konzolama... Vidjamo ih po kladionicama, ali i u školama za učenje. Imaju veliki uticaj na društvo, dobar ili loš, to se mora prihvatiti.

Sloboda pri razvijanju igara mora da postoji, to je ono što je i stvorilo tu industriju u ono što jeste. Iz te slobode smo i dobili sve dobre strane video igara, ali moraju postojati i ograničenja kakve video igre stižu do koga, zato što u zavisnosti od pojedinca mogu da utiču na loš način.

Literatura

- [1] [The Washington Post](#)
- [2] [Wikipedia](#)
- [3] [CBS News](#)
- [4] Tavinor, G (2007), Towards an Ethics of Video Gaming, FuturePlay
- [5] The ethics of video games: Mayhem, death, and the training of the next generation
- [6] Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature