

Reflectieverslag - Collaborative design:

Intro:

Dit verslag gaat over wat ethiek voor mij betekent, de etische keuzes die wij als 'group 7' gemaakt hebben, de grenzen die wij ervaren hebben, en over het belangrijkste dat mij is bijgebleven van het debat.

Persoonlijk:

Voor mij is een ethische afweging een afweging die je maakt waarbij je je ervan bewust bent dat de gevolgen van deze afweging invloed zullen hebben op andere mensen.

Als christen wil ik in games die ik maak altijd rekening houden met wat de invloed is op de spelers. Ik wil de spelers door mijn werk iets van God laten zien. Dit heeft veel invloed op de games die ik maak, aangezien God goed is (klinkt cliché, vervelend...) en ik dus games wil maken die een goede invloed hebben op de mensen die het spelen.

Ik ben van mening dat je als ontwerper veel invloed hebt op wat jouw spel met andere mensen kan doen. Dit vind ik omdat je van tevoren vaak in zekere mate kunt beoordelen welke invloed een product op mensen zal hebben. Als je hier onderzoek naar doet, kun je je al helemaal bewust worden van deze invloed op de spelers, en hier dus ook veel rekening mee houden.

Ethiek in project 'Collaborative Design':

In dit project kregen wij de opdracht om een interactieve technologische toepassing te promoten die het geluk van jongeren kan bevorderen. Als groepje kozen wij er uiteindelijk voor om een app te 'maken' waarmee mensen kunnen zien wie er in de buurt hulp nodig heeft en waarmee je zelf om hulp kan vragen. Deze app hebben wij gedeeltelijk ook echt gemaakt, zodat wij in het promo-filmpje konden laten zien hoe dit zou moeten werken.

Bij het bedenken van deze app liepen wij tegen ethische kwesties aan:

Kwestie 1:

Wij vroegen ons af of het wel ethisch zou zijn om van elke gebruiker te laten zien op welke plek deze zich bevond. Deze informatie zou immers gevoelig kunnen zijn, of misbruikt kunnen worden door criminelen.

Toen wij ons dit afvroegen hadden wij net ons eindproduct gekozen, en waren wij bezig met het verder bedenken hoe het eindproduct er preciezer uit zou moeten komen te zien.

Als taak had ik op dit moment om mee te denken over hoe het eindproduct zou moeten werken. Wat ik in deze situatie deed, was zeggen dat de oplossing al in onze doelgroep zit.

Wij kozen er namelijk voor om de HKU als doelgroep te kiezen, waardoor er amper tot geen misbruik gemaakt zou kunnen worden van de locaties van gebruikers. In dit scenario zouden alleen gebruikers van de HKU van elkaar kunnen zien waar zij zich binnen de HKU bevinden.

Alsnog zou er in theorie misbruik gemaakt kunnen worden van deze informatie, maar omdat wij het gebied waar de gebruikers zichtbaar zijn en het aantal mensen dat deze informatie kan zien zo klein gemaakt hebben, waren wij van mening dat de kans dat hier misbruik van gemaakt zou worden te klein is om rekening mee te houden.

Wij hebben verder in het project hier niet nog meer over nagedacht of er iets over verwerkt in het filmpje.

Kwestie 2:

Wij waren van mening dat sommige gebruikers geen hulp zouden willen van bepaalde mensen. Dit zou kunnen leiden tot conflicten, als mensen ongewild door bepaalde personen worden geholpen.

Wij liepen tegen deze kwestie aan toen wij al bezig waren met het maken van de app. Henk raadde ons aan om hier eens goed over na te denken.

Mijn taak op dit moment was om samen met Bas ervoor te zorgen dat de app functioneel goed genoeg zou werken.

Ik weet niet meer precies wie er met de volgende oplossing kwam. Ik weet echter wel dat ik het niet was, en dat ik bevestigd heb dat ik dit een goede oplossing vond.

Dit probleem hebben wij opgelost door een ban-list te maken. Hierin zouden gebruikers kunnen aangeven door wie ze niet geholpen willen worden. Door gebruiker 'piet' in de ban-list te zetten, zou piet niet kunnen zien of jij hulp nodig hebt of niet. Door deze mogelijkheid zullen gebruikers zich veiliger voelen en kunnen conflicten voorkomen worden.

Deze optie om gebruikers te kunnen toevoegen aan een ban-list hebben wij later in het filmpje verwerkt.

Debat:

Op de laatste dag van project 'Collaborative Design' was er een debat. Het thema van dit debat was 'design ethiek in technologie'. Zelf vind ik dit een erg interessant thema, omdat ik later zelf ethische games wil gaan maken en omdat ik zelf soms al nadenk over hoe ik dit goed kan doen.

Een stelling die mij boos maakte was de volgende: "een 'sociaal credits system' leidt tot een betere samenleving".

Deze stelling maakte mij boos, omdat ik van mening ben dat mensen goed voor elkaar moeten doen zonder hier iets voor terug te verwachten. Als mensen immers alleen goed doen voor elkaar om er zelf beter van te worden, zou de samenleving naar mijn idee niks waard zijn. Op deze manier is de sociale verbinding in een samenleving zo zwak dat deze vanzelf uit elkaar zal vallen door onderlinge conflicten.

Ik denk dat mijn mening hierover voornamelijk gevormd wordt door mijn persoonlijke normen. Dit denk ik omdat het voor mij logisch is dat ik probeer het goede te doen, niet omdat die ander dit verdiend of omdat het mij iets oplevert, maar omdat het goede voor mij gedaan is zonder dat ik dit verdiend heb.

De stelling die ik zelf heb ingebracht is 'in-game-valuta moet gekoppeld worden aan valuta in het echte leven'. Tot mijn verbazing werd deze stelling ook echt gekozen.

Ik heb deze stelling ingebracht omdat het mij interessant lijkt als de vaardigheden van goede gamers in real life beloont kunnen worden. Naar mijn idee zou dit een positief gevolg kunnen hebben voor de samenleving, al zitten er veel haken en ogen aan.

In de samenleving worden gamers vaak als nietsnutten gezien, die niet gezond bezig zijn. Het positieve gevolg voor de samenleving van deze maatregel is dat gamers een meer gerespecteerde rol binnen de maatschappij kunnen krijgen.

Wat mij opviel aan het debat bij deze stelling was dat meerdere keren gezegd werd dat dit niet mogelijk zou zijn, of zou leiden tot inflatie. Hier was ik het niet mee eens, omdat je gewoon in-game-geld kunt ruilen met real-life-geld. Dit is mogelijk, en gebeurt al vaak illegaal bij bepaalde spellen. Bovendien creeër je op deze manier niet meer geld, waardoor er ook geen inflatie zal optreden.