1. Introducere

Etica în dezvoltarea de jocuri este domeniul care se ocupă de aplicarea principiilor morale și a standardelor etice în procesul de creație, dezvoltare și distribuție a jocurilor video. Acesta implică evaluarea și gestionarea impactului moral al deciziilor luate de dezvoltatori în timpul creării jocurilor, precum și modul în care aceste jocuri interacționează cu publicul și societatea în general. Etica în dezvoltarea de jocuri abordează aspecte precum reprezentarea corectă și respectuoasă a diversității, protejarea sănătății mentale a jucătorilor, echitatea în monetizare și distribuția jocurilor, responsabilitatea față de drepturile copiilor și altele. Este un domeniu în creștere, cu preocupări în continuă evoluție pe măsură ce tehnologia și industria jocurilor video se schimbă și se dezvoltă.

1. Importanța Eticii în Dezvoltarea Jocurilor

Pe măsură ce industria de jocuri continuă să crească și să evolueze, devine din ce în ce mai important ca dezvoltatorii de jocuri să ia în considerare implicatiile etice ale muncii lor. Prin urmare, înțelegerea importanței eticii în dezvoltarea jocurilor este esențială pentru orice dezvoltator de jocuri care lucrează la un joc. Dezvoltatorii pot asigura că produsele lor aduc beneficii atât jucătorilor, cât și industriei în ansamblu, luând în considerare implicatiile etice ale muncii lor. Acest lucru include nu numai respectarea regulilor și reglementărilor legale, ci și consecințele morale ale muncii lor. Acest lucru le permite dezvoltatorilor să creeze jocuri care nu sunt doar distractive și captivante, ci și echitabile și moral responsabile. În plus, ei pot garanta că jocurile lor nu au efecte sociale sau de mediu negative. În cele din urmă, fiecare dezvoltator de jocuri trebuie să țină întotdeauna cont de considerațiile etice în timp ce dezvoltă jocuri.

1. Cei Trei Piloni ai Eticii în Dezvoltarea Jocurilor

Când vine vorba de considerațiile etice în dezvoltarea jocurilor, este necesar să înțelegem cei trei piloni principali ai acestora. Primul pilon este respectul pentru autonomie, care se bazează pe ideea că fiecare ar trebui să fie capabil să-și conducă propria viață și alegeri. Acest lucru înseamnă că dezvoltatorii nu ar trebui să încerce să influențeze sau să reglementeze jucătorii, ci să le permită să-și facă propriile decizii. Al doilea pilon este beneficiența, sau făcând ceea ce este mai bun pentru ceilalți, care implică crearea de jocuri care sunt benefice atât mental, cât și fizic pentru jucători, evitând în același timp dezvoltarea jocurilor care ar putea fi dăunătoare. Al treilea pilon este justiția, care implică faptul că jocurile ar trebui să fie rationale și echitabile pentru toți, evitând reguli sau recompense injuste și încercând să ofere o experiență distractivă pentru toți jucătorii. Pe măsură ce crearea jocurilor evoluează, dezvoltatorii de jocuri trebuie să ia în considerare implicatiile etice ale jocurilor lor.

1. Cele Cinci Fundații Morale pentru Dezvoltarea Jocurilor

Există cinci modele de fundații morale pentru dezvoltarea jocurilor. Să le examinăm pe rând în detaliu.

* Empatie/Pericol: Această fundație se concentrează pe protejarea utilizatorilor vulnerabili și încurajarea comportamentului de empatie față de ceilalți.
* Corectitudine/Fraudă: Aceasta încurajează jucătorii să acționeze în mod just și corect, dezvoltatorii ar trebui să construiască jocuri care susțin corectitudinea și descurajează frauda.
* Loialitate/Trădare: Această fundație promovează loialitatea față de alții, în timp ce se opune trădării.
* Autoritate/Subversiune: Dezvoltatorii de jocuri ar trebui să ia în considerare cum mecanicile jocului pot promova respectul față de autoritățile de conducere, în timp ce descurajează jucătorii să încerce să încalce regulile jocului.
* Moralitate/Degradație: Dezvoltatorii ar trebui să ia în considerare cum pot construi mecanisme care să promoveze respectul pentru ceea ce este corect, în timp ce descurajează comportamentele care degradează sau corup.

Prin urmare, prin implementarea acestor cinci fundații morale ca un cadru, dezvoltatorii de jocuri pot asigura că jocurile lor sunt etic corecte și promovează valori pentru utilizatorii lor de jocuri.

1. De ce Contează Etica în Dezvoltarea Jocurilor?

Etica reprezintă o parte importantă a dezvoltării jocurilor, în special în ceea ce privește jocurile. Jocurile sunt o formă de expresie și interacțiune și ar trebui create cu cel mai mare respect pentru jucători. Prin urmare, considerațiile etice trebuie luate în considerare atunci când se proiectează jocuri. Din punct de vedere moral, dezvoltatorii de jocuri trebuie să țină cont de modul în care jocurile lor vor afecta viața jucătorilor. Aceste întrebări ar trebui abordate atunci când se iau în considerare aspectele etice ale dezvoltării de jocuri. Din perspectiva afacerilor, considerațiile etice sunt, de asemenea, necesare în proiectarea jocurilor. Jucătorii ar trebui să se simtă protejați în activitățile lor financiare și experiențele de joc, iar dezvoltatorii de jocuri trebuie să garanteze securitatea datelor utilizatorilor lor. În plus, atunci când vine vorba de planurile de monetizare, ar trebui luate în considerare aspectele etice, deoarece acestea pot influența succesul jocului în timp.

1. Cum să Implementăm Etica în Dezvoltarea Jocurilor?

Atunci când vine vorba de dezvoltarea jocurilor, implementarea eticii poate părea o sarcină dificilă. Dezvoltatorii de jocuri trebuie să ia în considerare aspectele etice în construirea jocurilor, în special în spațiul emergent al jocurilor. Prin urmare, următoarele paragrafe reprezintă câteva sfaturi pentru momentul în care vrem să creăm un joc cu considerații etice:

* Prioritizează Securitatea Utilizatorilor: Când vine vorba de dezvoltarea jocurilor, securitatea utilizatorilor ar trebui să fie preocuparea principală. Acest lucru implică securizarea informațiilor utilizatorilor și asigurarea că acestea nu sunt folosite în mod necorespunzător sau partajate cu terțe părți.
* Respectă Drepturile Jucătorilor: Este esențial să respecți drepturile și autonomia jucătorilor atunci când dezvolți un joc. Acest lucru include permisiunea jucătorilor de a-și personaliza experiența de joc, protejându-i în același timp de orice posibile riscuri legate de jocul tău.
* Respectă Ghidurile Reglementare: În plus, dezvoltatorii trebuie să se asigure că jocurile lor respectă toate ghidurile reglementare relevante, cum ar fi cele stabilite de Entertainment Software Rating Board (ESRB).
* Promovează Comportamentul Pozitiv: Jocurile ar trebui dezvoltate pentru a încuraja comportamentul pozitiv între participanți. În loc să se concentreze pe violență sau rivalitate, acest lucru ar putea include promovarea colaborării, generozității și a gândirii inovatoare.
* Educă Jucătorii: În cele din urmă, dezvoltatorii ar trebui să facă un efort pentru a-i educa pe utilizatori cu privire la aspectele etice în gaming. Acest lucru ar putea implica oferirea de tutoriale sau materiale suplimentare care explică importanța respectării drepturilor și informațiilor personale ale altor jucători, precum și posibilele implicări ale fraudei sau manipulării mecanicilor de joc.

Putem pune si niste exemple cu un joc etic si cu un joc care nu e etic. Eventual astea le putem pune pe la sfarsit ca un exemplu. Spre exemplu:

Un exemplu de joc considerat neetic este "Star Wars Battlefront II" dezvoltat de Electronic Arts (EA) și lansat în noiembrie 2017. Acest joc a fost criticat pentru practicile sale de monetizare agresive, în special pentru folosirea loot box-urilor, care au fost percepute ca fiind echivalente cu jocurile de noroc și care au putut influența negativ experiența jucătorilor.

Pe de altă parte, un exemplu de joc etic este "Undertale", dezvoltat de Toby Fox și lansat în septembrie 2015. Acest joc a fost lăudat pentru abordarea sa inovatoare în materie de etică și pentru modul în care promovează mesaje precum compasiunea și non-violența în jocuri. Undertale oferă jucătorilor multiple căi de a-și desfășura aventura și încurajează interacțiunile pașnice cu personajele non-player (NPC), oferind posibilitatea de a evita conflictele sau de a rezolva situațiile tensionate printr-un dialog empatic.

Putem spune si asta pentru ca GTA este o problem etica:  
Conform lui Jenkins (2006a), problema cu jocuri precum "Grand Auto Theft" (care au stârnit ample dezbateri etice, datorită scenelor sale explicite de sex și violență urbană) nu constă în violența conținutului, ci în reprezentarea stereotipă a violenței. Aceste jocuri descurajează utilizatorul să se întrebe despre rolul violenței în lumea din jur. Ele nu sunt decât niște galerii care glorifică tragerile de armă. Cele mai bune jocuri moderne cer să ne gândim la alegerile noastre și să încercăm să înțelegem cum ar putea fi lumea diferită dacă am fi făcut alte alegeri. Aceasta este o formă puternică de educație etică. Potrivit lui Jenkins, toate formele de media narativă din istorie au folosit violența pentru a explora întrebări etice importante. Cei care oferă o interpretare franc negativă și apocaliptică a jocurilor pe calculator deseori ignoră faptul că actul de a juca este adesea întrerupt de "planul realității" care interferează cu jucătorul: un telefon care sună, părinți care intră în cameră, o pauză pentru prânz, și așa mai departe.

Referinte:  
<https://blog.searchmyexpert.com/ethical-considerations-game-dev/>  
<https://www.whatech.com/og/games/blog/746863-ethical-considerations-in-web3-game-development-2023>  
@article{nardone2017videogames,

title={Videogames between ethics and politics},

author={Nardone, Mariarosaria and others},

journal={Ricerche di Pedagogia e Didattica},

volume={12},

number={2},

pages={41--55},

year={2017}

}