



# Cyberpunk2077 与 CDPR 的伦理学之思

姚迪熙

F1803303 518021910367

计算机科学技术系

*Jimmyyao18@sjtu.edu.cn*

**摘要：**通过这篇思考性质小论文，我们从最近的热点事件 Cyberpunk2077 跳票事件出发，结合游戏的发售过程，游戏本身内容，游戏发售以后的反响以及 CDPR 员工事件等问题进行分析。发现了一些伦理学问题，包括我们应该要做到诚实守信，如何区分游戏制作的善和利，精神价值的追求，做到以人为本在游戏开发中的问题，如何做好中道，如何保持竞争力等问题。结合这些伦理学问题，总结出来作为从业人员需要做到四点职业规范，保证善和利同向发展，追求合理的价值平衡，保持持续竞争力，坚持以人为本。

**关键字：**赛博朋克 2077，中道，以人为本，职业规范

## 1 事件介绍

2020 年游戏界最热的事情有什么，赛博朋克 2077 [1] 的发售一定能占据其一，自 2013 年开始众筹，历时多年终于发售。然而赛博朋克的发售并不是一帆风顺，早早预购的玩家心心念念却遭遇了 CD Projekt Red (CDPR) [2] 公司的三次跳票。游戏发售的跳票不禁让玩家心里感到恼怒，但是 CDPR 以优化游戏体验提升游戏效果为理由的跳票使得玩家依旧能够接受一而再再而三的延期。然而，最终发售的游戏似乎只是一个半成品，与之前的宣传大相径庭。游戏没有足够优秀的开放世界，游戏玩法被删减，极其差劲的 AI 引擎，以及大量被玩家吐槽的 Bug。在主机平台上甚至出现了负优化。为了验证，我也去购买了一份 Cyberpunk2077 并在闲暇之余进行了游玩，同时也验证了部分负面的评论。因赛博朋克 2077 发售后的技术问题，CDPR 创始人的财富已减少超过 10 亿美元，公司股票也大跌。

另一方面让我们来看下公司与员工之间的问题，在 steam 论坛以及一些离职的 CDPR 员工的 twitter 上可以看到，公司要求员工高强度加班，包括每周工作 6 天来开发游戏，一周要求工作时间超过 100 小时。甚至公司华沙办公室甚至贴出了标语，写着“我们要造反”。因而我想就赛博朋克开发公司 CDPR 与玩家反向和与员工反向这一系列事件展开我的计算机伦理学思考。

## 2 计算机伦理学问题

### 2.1 从经典伦理学出发

在开始我们的探讨之前首先我们应该对游戏有一个基本的认识，游戏和书籍，电影一样本质是让人能够放松，能够获取广义的知识，同时他们也不是万能之药，也会产生副作用 [5,6]。开发一款游戏给游玩者带来的体验是一种主观成分，自然也不受法律因素。在传统的游戏中如果游戏不好大家就不会去购买，而在这个案例中极其有趣的一件事情是赛博朋克采取了一种特殊的预购发售方式，玩家提前付钱，之后再游玩游戏。因而对于游戏开发团队的利益约束（游戏做的越好能赚越多的钱）转化成了一种**道德约束**。亚里士多德说过“一切技术、一切研究、以及一切时间和选择，都以某种善为目的。”而这里的善我们可以解释为好的，对于游戏来说它的好就在于能够慰藉人们的心灵，带来放松，而对开发人员来说他们获得是自己内心的成就感，因而可以看见出现 bug 的游戏并没有遵循自己的初衷，而是忘记了善的目的，最后陷入了功利主义的瓶颈，只为了赚钱。在以往游戏中很难区分**利和善**，因为给玩家带来快乐的游戏一般也是赚了很多钱的，很难溯源究竟为了善还是为了利。

另一方面本身人就应该追求更高的精神价值，做一件事情也不应止步于利，更重要的是去追求一些高层的东西。例如在开发游戏的过程中应当去追求如何能够提升自己的技术，将游戏制作到完美的一种成就感。但是我们也不应该陷入瓶颈中去，应该寻求**中道**。既考虑到游戏制作的成本和后期利益，又考虑到游戏内容的升华。而之所以会造成的现在的局面，游戏开发人员陷入了两个极端问题，第一个过度在前期吹嘘游戏的内容，追求过于美好的游戏效果而没有考虑实际成本导致初始计划难产，难以做到和预期符合的产品。第二个过度高估员工成本，认为员工可以无限加班进行游戏的制作，但是实际员工并不可能进行如此高强度的工作。

### 2.2 在计算机伦理学中探讨

首先想到的便是这件事情背后的原因是因为不当行为的产生，不当行为产生有三种原因，从技术差距出发，游戏开发出来的硬件要求和游戏希望达到的目标没有考虑到实际玩家并没有这么高配置的电脑，按照现存计算机技术也不足以开发出支持游戏设想的 AI 引擎。社会-技术的差距以及社会的差距，就算有了很好的设想以及开发设备引擎的方法，在短时间内员工也没有能力开发，员工也需要休息。而从每一开发人员的角度上来看，一般大型游戏开发都是由一个大群体完成的，据统计 CDPR 公司员工 1044 人中有 84% 参与游戏开发，每一个人应该都要思考自己所承担的责任，如何和他人协调。一方面不能将自己处于道德中立中，认为自己只是九百分之一的开发小员工，出了问题没有自己的问题，而是负起**责任**，另一方面也要学会高效合作，能够将团队运行起来。在 ACM 准则中我们获取并**保持职业竞争力**，而对此的前提是首先我们要保证能够持续拥有竞争力，据统计（图 2）中国每年死于猝死的人数多达 54.4 万，因此首先我们需要保证竞争力，然后保持竞争力，最后能胜任的领域工作追求卓越。而 CDPR 恰是既没有按照要求去做到保持职业竞争力，一方面过度的让员工加班反而造成员工逆反情绪和疲惫很难达到比较好的竞争力，另一方面在制作游戏的用心方面也不足够突出，没有达到和同类游戏公司 [3,4] 对游戏品质的追求。

7日在线人数变化



图 1: STEAM 上 Cyberpunk2077 在线人数统计

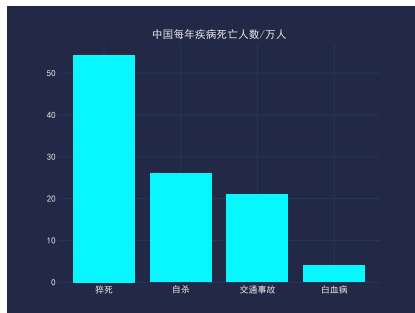


图 2: 中国年均死亡人数统计

我想不仅是 CDPR，对于任何一家好的游戏开发，不管我们是企业者，还是管理者或者是开发者我们都应该思考的计算机伦理学问题，做好游戏的‘好’不光是指能够赚很多钱。更重要的是真的能够服务人群，应当去设计出那些高品质的游戏达到用户的需求，能够排解放松，能够**以人为本**才是合理的道德和从业标准。首先做出一个内容精彩，引擎优质，优化出彩的游戏是必要的，我们必须保持足够的职业竞争力。力求达到最高质量。另外也要注意到提高对计算技术及其后果的公众认识，明确计算领域职业的核心关切是公众利益，诚实守信，我们一方面不可以去做虚假宣传诓骗群众进行投资而是真的能够说到做到，另一方面我们也要考虑做出来的东西不能产生一些负面问题，导致暴力犯罪，成瘾等。最后我们一定要力所能及，持续熬夜加班和持续让别人熬夜加班是不可取的，这超越了人类的生理能力。最终要的是以人为本，以客户为本将服务社会，利他作为核心，而作为公司也要以人为本，既能够考虑到广大的受众群体，同样也应该去考虑到自己的员工。

### 3 从业人员规范问题

#### 3.1 善和利的同向性

我们首先要保证善和利的同向性，明确开发游戏的基本道德约束是要保证善，进一步的保证获利。我们在制作游戏的时候应该考虑一些暴力元素，性元素对犯罪滋生的影响。这一点我认为赛博朋克 2077 做的很好，游戏的设计包含了直播模式，对于不良元素的屏蔽不是简单的马赛克处理。而是直接更换底层模型。因此我们在从业的时候要注意不能只为了赚钱，去过度追求一些不良因素，虽然这些元素确实能保证大量的获利，但不是善的行为，与善背道而驰。

另一个方面，也就是不能够通过欺骗，钓鱼的手段来获利。要保证真实可信，而不是采取一些饥饿营销的手段来大量获利。而最终的产品远远不及预期。因此作为从业人员我们要保证获利是和从善同向发展的，而不是逆向发展。

#### 3.2 合理的价值平衡

其次作为管理者和从业人员我们要做到合理的价值平衡，也就是寻求**中道**。一方面我们应该追求那些美好的东西，高价值高精神追求的内容，将所研发的产品做到非常好，或者是有一个对于目标产品的高标准计划，希望达到高标准设计。但是也不能是一个浮在空中的楼阁，要切实可行，符

合社会发展，符合技术发展，做一些现在科技根本达不到的项目是不可以的。做到设想和实际技术的平衡，做到目标价值和实际个人，团队能力的平衡。

### 3.3 持续保持竞争力

在确认实际的价值平衡以后作为计算机从业人员有两个规范，这两个规范的核心目的都是保持持续的竞争力。第一个规范是不可以过度工作，过度工作带来的负面效应极其巨大。过度工作反而会导致绩效低下 [7-9]。因此应对工作时长和过度工作有规范。其次应该要求在合理的例如 6 至 8 小时的工作时间内，追求卓越保持竞争力，不要“划水摸鱼”。而是能够追求最好的，把做的工作力求做到最好的标准，没有最好只有更好。

### 3.4 坚持以人为本原则

最后，也是最重要的职业规范是我们在从事有关工作的时候，必须时时以人为本，从群众出发，从广大受众群体出发，我们的目的是为广大人类的福祉考虑的，是帮助广大人民群众。服务的对象是人，坚持以人为本。

## 4 后续

本文仅仅从一个游戏界事件出发，进一步我们可以结合整个游戏界的其他事件，CDPR 也在最近就赛博朋克 2077 的技术问题发表道歉声明，并承诺会修复游戏的 Bug 和崩溃问题或者 IT 领域的一些问题，因此随着事件的后续发展，也可以进一步探讨这些伦理学问题。

## 参考文献

- [1] Cyberpunk 2077, [https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk\\_2077](https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_2077)
- [2] CD Projekt, [https://en.wikipedia.org/wiki/CD\\_Projekt](https://en.wikipedia.org/wiki/CD_Projekt)
- [3] Grand Theft Auto V, [https://en.wikipedia.org/wiki/Grand\\_Theft\\_Auto\\_V](https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V)
- [4] Rockstar Games, [https://en.wikipedia.org/wiki/Rockstar\\_Games](https://en.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Games)
- [5] Facer K. Computer games and learning[J]. 2006.
- [6] Shaffer D W, Squire K R, Halverson R, et al. Video games and the future of learning[J]. Phi delta kappan, 2005, 87(2): 105-111.
- [7] Song Yoo Jean, Lee Yun Suk, Andreassen CS, et al. Work hours, work schedules, and subjective well-being in Korea. 2021, 36(1):25-48.
- [8] Inés Berniell, Jan Bietenbeck. The effect of working hours on health. 2020, 39
- [9] Mun Eunchan, Lee Woncheol, Nam Min Woo, et al. Cross-sectional association between long working hours and liver function: the Kangbuk Samsung Health Study. 2020, 10(12)