

# Paper Presentation

---

- 10 minutes presentation + 5 minutes Q&A

## 内容☆

- What's the problem?
- What's new
- How they did it
- How they evaluated their method
- Is the problem solved? What's the future?

## 文献阅读

- **"I Don't Want To Shoot The Android":**
- 玩家将现实生活中的道德直觉转化为游戏中的决策

### 1、What's the problem?

- Whether
  - 游戏中玩家需要做出道德决策，但不知道他们是否会依照现实生活中的道德，做出游戏中的决策。
  - Whether players translate their real life morality into in-game decisions.
- Why
  - 理解玩家为什么会做出决定以及他们在这些决定背后的推理。
  - Understand why players make decisions and their reasoning behind those decisions

### 2、What's new

- Previous work:
  - 只关注定量分析，没有考察玩家决策过程背后的动机和推理。
  - have only focused on quantitative analysis
  - have not examined the motivations and reasoning behind players' decision-making processes
- The Challenge:
  - 不知道玩家怎么在游戏中感知道德，做出道德判断，难以设计好剧情体验游戏。
  - the design of games with the intention of eliciting specific emotions or experiences.
- Fills the Gaps:
  - 通过研究玩家在更复杂、更多线性的CCAG环境中的选择和动机，来填补当前的研究在这方面的空白。
- CCAG?
  - cinematic choice-based adventure games
  - 基于选择的电影冒险游戏：也就是底特律变人
    - 这个游戏的核心机制是决策
    - 游戏通过道德困境来推进叙述。

### 3、How they did it

- Both a qualitative and quantitative analysis
- 通过定性分析和定量分析
  - 参与者完成两组道德基础问卷（MFQ30）
    - 识别最突出的道德基础
    - identify the moral foundations with the highest salience.
  - 采访参与者游戏体验，对收集数据进行了主题分析。
    - 探讨玩家与道德驱动选择相关因素。
- 场景介绍
- Shoot or Spare?
- 玩家扮演仿生人警察康纳，前往卡姆斯基（仿生人的创始者）家中调查一起关于仿生人的谋杀案。卡姆斯基想对他进行测试，于是告诉康纳，只要开枪射杀另一名仿生人，他就会将情报告诉他。玩家需要决定杀或者不杀仿生人。
- 问卷
  - MFQ30分为两部分。第一、二部分都由18个问题组成，回答使用6点李克特规模从0到5。第一部分中，0代表参与者的选择与参与者自身的道德无关，5代表非常相关。第二部分中0表示非常不同意，5表示非常同意。
  - 调查问卷被应用了两次：
    - 1、在观看预先录制的视频之前。
      - 用来分析参与者的现实生活道德。
    - 2、在观看了预先录制的视频后。
      - 视频场景中康纳拯救了那个仿生人的生命，采访者根据可玩角色康纳的道德观来回答这个问题
- 定性访谈
  - 通过一对一的远程半结构化访谈进行收集。还收集了参与者之前的游戏体验的数据。
- 访谈问题：
  - 如何用道德来描述自己？在所有故事游戏中都遵循同样的道德准则吗？为什么或为什么不遵循？是否觉得自己与游戏角色有联系？为什么或为什么不有联系？.
  - 目的
    - 收集参与者对自身、对游戏角色的道德感知。
    - 让参与者思考自己是如何在互动叙事性游戏中应用自己的道德的。

## 4、How they evaluated their method

- 总体方法：主题分析法（Thematic Analysis）
  - 对搜集文本（如采访内容）进行归纳整理，提炼出一些主题。
  - **Phase1 Familiarization with the collected data.**
    - 熟悉收集到的数据，开始确定提到的共同主题。
  - **Phase2 Initial codes generation.**
    - 初始代码生成。编码器确定反复出现的主题。
  - **Phase3 Themes search**
    - 主题搜索，主题描述生成并集成到文件中。要确保生成的主题与事实相关联。
  - **Phase4 Themes review.**
    - 主题回顾，编码器分析生成的主题，合并相似的公共主题。
  - **Phase5 Themes titles and definitions**
    - 主题命名与定义。
  - **Phase6 Report**
    - 进行报告
- **Reflexive Thematic Analysis**
  - 反身主题分析
    - 是研究人员与数据之间相互作用的结果。研究人员利用经验、预先的知识和社会地位、影响和促进研究过程。
- 结论
  - 现实生活中的道德转化为游戏的决策
    - 第一次玩做的选择是基于自身道德的，随后的n周目的是出于尝试，体验不同的游戏路径或结局。
    - 分析
      - 1.游戏个性化，玩家将自己的个性印在角色身上。
      - 2.底特律游戏中呈现的叙述可以让玩家与角色建立联系，产生同理心：
        - 试图与其他可玩角色建立积极关系。
        - 选择对角色有利的选项。
      - 3.避免负面情绪
        - 如果不遵循自己的道德准则，就会感到内疚，因此会更喜好的选择避免负面情绪。
      - 4.叙事或角色的现实主义
        - 仿生人的困境其实也类比现实的少数族裔的困境，因此具有了叙事的现实主义。
        - 游戏使人觉得仿生人是具有情感的实体，而不仅仅是游戏世界的对象，具有了角色的现实主义。
  - 对游戏中决策的道德基础的感知
    - 五个道德维度：“harm/care,” “fairness/reciprocity,” “ingroup/loyalty”, “authority/respect,” and “purity/sanctity”
    - 伤害/关心：最重要的
      - 不愿意为了取得进展而牺牲他人，玩家对仿生人的同理心。
    - 公平/互惠

- 希望仿生人被平等对待。
- 集体/忠诚
  - 玩家更愿意与npc建立积极关系，比如尝试和康纳的警局搭档成为朋友。

## 5、Is the problem solved? What's the future?

- Whenever?
  - that participants mobilize their moral intuitions to make in-game decisions
    - 定性研究表明，参与者至少在第一次都调动了他们的道德直觉来做出游戏中的决定
- How
  - participants 's moral intuitions
  - how much participants cared about their game characters
    - 参与者与角色的联系，对游戏角色的关心程度，影响了他们的选择。
- The Future
  - The findings can be used as the basis to develop games
    - 研究的发现可以作为开发游戏的基础
      - 游戏设计者可以去提供具有情感影响力的选择，来吸引玩家。
      - 游戏设计者可以知道哪些道德基础是重要的，哪些应该实现。
      - 可以考虑如何基于道德基础的表现来创造个性化的体现，让玩家与可玩角色和npc建立联系。
      - 道德基础可以使游戏更具有现实主义。
- 后续工作
  - 数据分析，实施类似的已验证问卷
  - 使用更大的样本来进一步验证（原来n=19）
  - 整合没有游戏经验的参与者。
  - 分析其他类型的媒体来比较结果。

## 文献目录

### 1、介绍

### 2、背景工作

#### 2.1 游戏中的道德与决策能力

#### 2.2 道德基础理论

## 2.3 游戏中的道德表现

## 2.4 道德脱离

# 3、研究设计

## 3.1 研究问题

## 3.2 方法

## 3.3 游戏

## 3.4 认识卡姆斯基

## 3.5 参与者招聘

## 3.6 参与者招聘的理由

## 3.7 道德基础调查问卷（MFQ30）方案

## 3.8 采访协议

## 3.9 设备

## 3.10 程序

# 4、方法

## 4.1 专题分析-总体方法

## 4.2 重复专题分析

## 4.3 MFQ30的应用

# 5、结果及分析

## 5.1 主题分析与概念化

## 5.2 MFQ30的结果

#####

# 6、讨论

## 6.1 现实生活中的道德转化为游戏中的决策

## 6.2 参与者与游戏角色的联系

## 6.3 对游戏中决策的道德基础的感知

## 6.4 赋予道德的叙事现实注意

## 7、限制和未来工作

## 8、结论

# Progress Presentation (完成)

---

- to make sure you are on the track
- **10 Minutes**

### 内容☆

- Your progress
- Unsolved Problem
- Future plan