1. 經過分析，擬出一個符合你的倫理立場之決策

宗材不該在短時間內通過第三項提案，不該讓公司製作訓練殺人的遊戲。

1. 詳細列出欲實施該決策之可行步驟

 通過第一和第二項提案，同時保有家用版與專業版，形成產品多樣性，保持原來遊戲風格，允許豐富遊戲畫面，增加遊戲真實性，更多的優化能夠吸引玩家的青睞，逐漸改善財務危機。

保留第三項提案，持續廣納更好的意見，例如：幹員訓練過程中需有監管人員，持續關注幹員訓練狀況，若有不當行為，能立即停止訓練；幹員訓練完後，必須接受固定時間的心理諮詢；或者遊戲當中配有脫離現實的環境，讓幹員能夠分清虛擬與現實，收集更多資料，有更多對這方面的了解，便能更好的決定是否通過第三項提案。

若長期收集資料後，決定通過第三項提案，可以專門推出幹員訓練版本，專門提供幹員訓練使用，亦要持續觀察使用情況，做好使用者的身心狀況了解，若有不當行為發生，要有立刻關閉此遊戲項目的準備。

1. 說明主要的利害關係人（可能）會受到什麼影響

宗材：決策不好可能名聲受損。

游育：產品研發不好，導致公司倒閉，可能會失業。

威澤：產品設計不良，導致公司倒閉，可能會失業。

姚壽：沒有良好的訓練環境，會遭受質疑，可能要辭職負責。

普通玩家：若遊戲升級能有更好的遊戲體驗，也可以選擇遊玩的版本與內容。

調查局幹員：若有良好的訓練軟體，更擬真可能可以達到更好的訓練。

FX Group研究中心：若決策不好，可能導致中心財務周轉不良而關閉。

1. 有那些事項的改變可以避免同樣的問題再次發生？

進行完善的資料蒐集，可以避免，幹員成為殺人機器。

分別推出不同版本可以，區分一般玩家，追求高遊戲品質玩家，與職業幹員，一方面解決財務危機，一方面避免軟體不當使用。

1. 有那些事項可以在最初即避免這件倫理難題的發生？

決策時直接否決提案，放棄可能改善財務危機的機會，另尋他逕尋求財務危機解法。

直接答應局長要求，但該軟體轉為僅限幹員訓練使用，並且要求局長必須給出符合期待的價格，以利公司有更好的研發與設計。

**補充：**

冠閎：

通過發行不同的版本，一般民眾版與軍事訓練版，提供專業術語等等真實的體驗，分別不同版本的原因主要是為了保密，保持軍事機密不被外洩。

承恩：

同意提案，可以讓幹員能夠體會真實的行動模式，不過當幹員誤殺平民時，需要適時的給予心理服導與諮商。另外若同意提案，亦能緩解公司的財務壓力。

郁晴、宜瑾、晏瑛：

同意提案，這種遊戲僅僅是遊戲，應該沒有倫理的問題，雖然社會有遊玩暴力遊戲而產生的暴力傾向的案例，但不能抹滅一些不同面向的體驗。

沐昀：

透過與調查局合作，好好把握國家給予的機會，解決財務的危機

冠儀：

透過原本公司推出的賽車遊戲，與其他公司進行合作，由許多的小案子緩解資金壓力，而不是一次性的大案子，讓財務危機慢慢的緩解

**心得：**

在執行職務或面對道德問題時，皆需要有批判問題的能力，要多評估，思考如何改善，而非上司要求，沒有思考就埋頭苦做，做完以後發生問題也應該負起責任。

理想與現實應該要有相當的平衡，不要極端的偏向於某些方案，需要更多的思考不同的面相，以案例為例，要考量公司財務狀況，顧慮員工的狀況，一方面要顧慮道德問題，避免公司推出的產品導致不良的後果。