



ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

Τομέας Ανθρωπιστικών, Κοινωνικών Επιστημών και Δικαίου

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΣΤΑΘΟΠΟΥΛΟΣ Π. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

ΗΘΙΚΗ ΣΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΣΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ:

ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ:

Θεολόγου Κωνσταντίνος, Αν. Καθηγητής, ΣΕΜΦΕ

ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ:

Θεολόγου Κωνσταντίνος, Αν. Καθηγητής, ΣΕΜΦΕ ΕΜΠ

Πέτρος Στεφανέας, Αν. Καθηγητής ΣΕΜΦΕ ΕΜΠ

Σπυρίδων Στέλιος, ΕΔΙΠ ΣΕΜΦΕ ΕΜΠ

ΑΘΗΝΑ, ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2021

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν αποτελέσει τις τελευταίες δεκαετίες σημαντικό μέρος των μέσων μαζικής επικοινωνίας δημιουργώντας παράλληλα σημαντικά ερωτήματα γύρω από την ηθική των παικτών. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να διερευνήσει την εφαρμογή της ηθικής και της δεοντολογίας στα βιντεοπαιχνίδια και στο σχεδιασμό τους για να μπορέσει να εκτιμήσει τις αποτελεσματικές και μη αποτελεσματικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονται μέσα στα ηθικά συστήματα των παιχνιδιών. Με την εφαρμογή της Ηθικής, τα παιχνίδια αποκτούν μεγαλύτερη σπουδαιότητα σε επίπεδο ψυχαγωγίας αλλά και συμπεριφοράς ανατρέποντας με αυτό τον τρόπο τις αρνητικές απόψεις που θέλουν τα βιντεοπαιχνίδια να είναι εκπαιδευτικά μέσα βίαιης και ανήθικης συμπεριφοράς.

ABSTRACT

In today's world, we are in the midst of a huge moral leap that embraces all of humanity. Video games have been an important part of the media in recent decades, raising important questions about player morale. The purpose of the present paper is to investigate the application of ethics to video games and their design in order to assess the approaches applied within the ethical systems of games. With the application of Ethics, games have become more important as for the entertainment and behavior of the players. Thus, it is obvious that the application of Ethics to videogames can negate the old claims which describe videogames as educational mechanisms of aggressive and immoral behavior.

Ευχαριστίες:

Ευχαριστώ τον επιβλέποντα Καθηγητή κ. Κωνσταντίνο Θεολόγου για την εμπιστοσύνη και την καθοριστική καθοδήγηση, καθώς και το μέλος της εξεταστικής επιτροπής Καθηγητή κ. Πέτρο Στεφανέα. Ιδιαίτερες ευχαριστίες επίσης στον κ. Σπυρίδωνα Στέλιο, του οποίου οι αρχικές αλλά και οι κατοπινές επισημάνσεις ενέπνευσαν και κινητοποίησαν το όλο κείμενο.

Τέλος, ευχαριστώ τον κ. Miguel Sicart, του οποίου το βιβλίο *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* (2013) αποτέλεσε φάρο αναφοράς για την παρούσα εργασία.

© (2021) Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο. All rights Reserved. Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς το συγγραφέα. Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σ' αυτό το έγγραφο εκφράζουν το συγγραφέα και δεν πρέπει να ερμηνευτεί ότι αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου.

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	1
ABSTRACT	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ^ο – Η ΗΘΙΚΗ.....	7
1.1 Ηθική & Ηθικές Αρχές.....	7
1.2 Ηθικές Θεωρίες & Προσεγγίσεις	11
1.3 Εφαρμοσμένη Ηθική	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ^ο	25
ΗΘΙΚΗ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ.....	25
2.1 Ζητήματα Ηθικής στην Τεχνολογία	25
2.2 Καινοτομία & Ηθική.....	28
2.3 Το Επιστημονικό Πεδίο της Ηθικής της Τεχνολογίας.....	35
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ^ο – ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	41
3.1 Ιστορική αναδρομή	41
3.1.1 Τα πρώτα χρόνια	43
3.1.2 Το σήμερα.....	52
3.1.3 Μελλοντικές Εξελίξεις.....	53
3.2 Τα χαρακτηριστικά των παικτών	56
3.3 Οι επιπτώσεις της χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών.....	61
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ^ο – ΗΘΙΚΗ & ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....	66
4.1 Τα βιντεοπαιχνίδια ως ηθικά συστήματα.....	66
4.2 Παίκτες & Ηθική Συμπεριφορά.....	70
4.3 Ο Ρόλος του Εικονικού Περιβάλλοντος	74
4.4 Ο Ρόλος του Σχεδιασμού των Βιντεοπαιχνιδιών	80
4.5 Ανήθικο περιεχόμενο στα βιντεοπαιχνίδια.....	84
4.6 Τεχνητή νοημοσύνη & βιντεοπαιχνίδια.....	88
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 ^ο - ΕΠΙΛΟΓΟΣ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	91
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	96

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σήμερα, περισσότερο από ποτέ, βρισκόμαστε στο πλαίσιο ενός τεράστιου ηθικού άλματος που αγκαλιάζει όλη την ανθρωπότητα. Τα τεχνολογικά και επιστημονικά επιτεύγματα, η οικονομική πραγματικότητα, οι πλουραλιστικές κοσμοθεωρίες και η παγκόσμια επικοινωνία καθιστούν τα ηθικά ζητήματα ιδιαίτερα αισθητά στην παγκόσμια κοινωνία, τόσο στο πλαίσιο της εργασίας όσο και της καθημερινής ζωής. Καθώς αμφιλεγόμενα και ευαίσθητα ηθικά ζητήματα εξακολουθούν να δημιουργούν προκλήσεις σε όλα τα επιστημονικά και επαγγελματικά πεδία, πολλοί επαγγελματίες έχουν αρχίσει να εκτιμούν τις παραδοσιακές ηθικές θεωρίες. Βέβαια, οι οδηγίες σχετικά με μία ηθικά ορθή συμπεριφορά δεν είναι πάντα ξεκάθαρες. Πολλές φορές υπάρχουν διαφωνίες για το τι είναι σωστό ή λάθος, πράγμα που κάνει τους ανθρώπους να νομίζουν ότι η ηθική μπορεί να βασιστεί μόνο σε προσωπικές απόψεις. Όπως και να έχει όμως, το πεδίο της Ηθικής βρίσκει εφαρμογή και απαντά σε ερωτήματα σε όλους τους τομείς που σχετίζονται με την ανθρώπινη επικοινωνία και συμπεριφορά.

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν αποτελέσει τις τελευταίες δεκαετίες σημαντικό μέρος των μέσων μαζικής επικοινωνίας. Στο ηθικό πεδίο, έχουν πολλές φορές κατηγορηθεί ότι αποτελούν μηχανές εκπαίδευσης εφήβων κατά συρροή δολοφόνων, οδηγώντας με αυτό τον τρόπο σε καταστάσεις που προσομοιάζουν σε έναν παγκόσμιο ηθικό πανικό. Εντός αυτής της συλλογιστικής, μια συχνή κατηγορία που αντιμετωπίζουν είναι ότι οδηγούν σε βίαιη συμπεριφορά και απευαισθητοποίηση της βίας, γεγονός που έχει οδηγήσει μέρος της κοινωνίας στην απαίτηση αυστηρών νομοθετικών περιορισμών στην διανομή των βίαιων βιντεοπαιχνιδιών.

Τα βιντεοπαιχνίδια όμως έχουν την ικανότητα να προάγουν την ηθική λογική στους παίκτες, με το να θέτουν σημαντικούς στόχους. Ένας τρόπος με τον οποίο οι σχεδιαστές και προγραμματιστές έχουν προσπαθήσει να εισάγουν ηθικές επιλογές στα παιχνίδια τους, είναι μέσω της δημιουργίας συστημάτων τα οποία αξιολογούν τις πράξεις των παικτών. Παράλληλα βέβαια, αυτά τα ηθικά συστήματα μπορεί να λειτουργήσουν αντίθετα από τους σχεδιαστικούς στόχους, μετατρέποντας τις ηθικές επιλογές σε στρατηγικές αποφάσεις.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να διερευνήσει την εφαρμογή της ηθικής στα βιντεοπαιχνίδια και στη σχεδίαση τους, έτσι ώστε να εκτιμηθούν οι αποτελεσματικές και μη αποτελεσματικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονται μέσα στα ηθικά συστήματα τους.

Επιπροσθέτως, γίνεται αναφορά στον τομέα της Ηθικής και πως αυτή εφαρμόζεται στην τεχνολογία. Τέλος, αναλύονται σημαντικές εφαρμογές της στο πλαίσιο της σχεδίασης των βιντεοπαιχνιδιών και στον κύκλο των χρηστών τους, προκειμένου να γίνει κατανοητός ο ρόλος της και η επιρροή της σε αυτά τα πεδία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο – Η ΗΘΙΚΗ

1.1 Ηθική & Ηθικές Αρχές

Περιγράφοντας την Ηθική μέσα από ένα στενό ορισμό, αποτελεί ένα κλάδο της φιλοσοφίας ο οποίος χρησιμοποιήθηκε για να μελετήσει την ιδανική ανθρώπινη συμπεριφορά και τους ιδανικούς τρόπους ύπαρξης. Η προσέγγιση στην Ηθική αλλάζει μέσα στο χρόνο ανάμεσα στους διάφορους φιλοσόφους. Για παράδειγμα, ο Αριστοτέλης υποστήριζε ότι οι ιδανικές συμπεριφορές είναι πρακτικές που οδηγούν σε ένα τελικό στόχο, την *ευδαιμονία*, η οποία είναι συνώνυμη με το υψηλό επίπεδο ευτυχίας ή της ευημερίας. Από την άλλη ο Καντ, φιλόσοφος του 18^{ου} αιώνα, είπε ότι η ιδανική συμπεριφορά εξαρτάται από το καθήκον του ατόμου. Για τον Καντ, ευημερία είναι όταν το άτομο έχει ελευθερία να ασκεί την αυτονομία (αυτό-διάθεση) έχοντας την ικανότητα της λογικής σκέψης και της αξιοπρέπειας (Katz, 2000).

Ως φιλοσοφικός τομέας σπουδής, η Ηθική είναι η συστηματική προσπάθεια στην κατανόηση, την ανάλυση και το διαχωρισμό μεταξύ σωστού και λάθους, του κακού και του καλού όπως αυτά συδυάζονται με την ευμάρεια και τις σχέσεις ανάμεσα στα υπό εξέταση όντα. Οι ηθικές συμπεριφορές εφαρμόζονται μέσα από τη χρήση των θεωριών και κωδικών συμπεριφοράς, όπως αυτές που αναπτύσσονται για τα επαγγέλματα αλλά και τις θρησκείες. Η Ηθική είναι μια ενεργή διαδικασία και όχι μια σταθερή κατάσταση και για αυτό οι μελετητές συχνά χρησιμοποιούν τη φράση «*κάνω ηθική*» (do ethics). Όταν οι άνθρωποι είναι ηθικοί δρώντες, πρέπει να υποστηρίζουν τα πιστεύω τους και τους ισχυρισμούς τους με τον ορθό λόγο. Δηλαδή, ακόμα και

αν οι άνθρωποι νομίζουν ότι η ηθική είναι υποκειμενική, θα πρέπει να δικαιολογήσουν τη θέση τους μέσα από λογικά επιχειρήματα (Kraut, 2010).

Τα συναισθήματα είναι μεγάλο μέρος της καθημερινής ζωής και παίζουν σημαντικό ρόλο σε συμπεριφορές που αφορούν την ηθική φύση. Ωστόσο, αρκετές φορές οι άνθρωποι επιτρέπουν στα συναισθήματα τους να υπερβούν τη λογική. Όταν γίνεται αυτό, το πεδίο δεν παρέχει επαρκή βάση για ηθικές αποφάσεις. Αξιολογήσεις που πραγματοποιούνται μέσω της ηθικής, χρειάζονται ισορροπία μεταξύ της λογικής και του συναισθήματος. Ιστορικά, οι άνθρωποι βασισμένοι στην κουλτούρα τους, έχουν εμπλακεί σε πράξεις που αυτοί πίστευαν πως είναι δικαιολογημένες βάσει ελάχιστων στοιχείων λογικής. Η σύνταξη με έναν χαρισματικό αλλά καταστροφικό ηγέτη, όπως ο Χίτλερ είναι τρανό παράδειγμα μιας τέτοιας περίπτωσης (Blackburn, 2001).

Οι ηθικές αρχές είναι συγκεκριμένες πεποιθήσεις, συμπεριφορές και τρόποι οι οποίοι προκύπτουν από την ηθική. Οι ηθικές αρχές ενός ατόμου κρίνονται ως καλές ή κακές από μια συστηματική ηθική ανάλυση. Το αντιδιαμετρικό της ηθικής (morality) είναι η ανηθικότητα (immorality) κάτι που σημαίνει ότι οι ενέργειες του ανθρώπου είναι σε αντίθεση με τα αποδεκτά πολιτιστικά, θρησκευτικά, κοινωνικά, ή επαγγελματικά πρότυπα. Παραδείγματα ανηθικότητας αποτελούν η απάτη, ο φόνος και οι βιασμοί. Ο όρισμός *ανήθικος* (immoral) έγκειται στις πράξεις που μπορεί να κριθούν ως ηθικά σωστές ή μη σωστές και στις οποίες υπάρχει απουσία καλής συμπεριφοράς. Οι πράξεις θεωρούνται ότι είναι μη ηθικά ορθές, αν τα ηθικά πρότυπα ουσιαστικά δεν εφαρμόζονται στις πράξεις (Billington, 2003).

Ο Billington (2003) περιέγραψε σημαντικά χαρακτηριστικά σχετικά με τις έννοιες των ηθικών αρχών και της Ηθικής :

- Ίσως το σημαντικότερο πράγμα σχετικά με την Ηθική και τις αρχές της είναι ότι ουδείς δεν μπορεί να ξεφύγει από την λήψη ηθικών αποφάσεων διότι η εταιρική συναναστροφή με τους υπόλοιπους κάνει αναγκαίο ότι θα πρέπει να παίρνουμε υπόψη τις ηθικές πράξεις.
- Άλλοι άνθρωποι πάντα εμπλέκονται στις ηθικές αποφάσεις των άλλων. Δεν υπάρχει, με άλλα λόγια, ιδιωτική ηθική.

- Οι ηθικές αποφάσεις είναι πολύ σημαντικές διότι κάθε απόφαση επηρεάζει τη ζωή κάποιου άλλου, σε επίπεδο αυτοεκτίμησης ή ευτυχίας.
- Μερικά συμπεράσματα δεν θα καταλήξουν ποτέ σε συζητήσεις όσον αφορά την Ηθική.
- Στον τομέα της Ηθικής, οι άνθρωποι δεν μπορούν να ασκήσουν κριτική χωρίς να τους παρέχονται επιλογές. Με άλλα λόγια, η αναγκαιότητα για μια βάσιμη ηθική κρίση μπορεί να αποτελεί μια επιλογή ανάμεσα σε πολλές άλλες.
- Οι άνθρωποι κάνουν χρήση της ηθικής λογικής ώστε να προβούν σε ηθική κριτική ή προκειμένου να βρουν τις ορθές πράξεις.

Η Ηθική κατηγοριοποιείται σε τρεις κατηγορίες έρευνας - μελέτης: την κανονιστική ηθική (normative ethics), την μετα-ηθική (meta-ethics) και την περιγραφική ηθική (descriptive ethics). Στην πρώτη προσέγγιση, η κανονιστική ηθική, είναι μια δράση να να οριστούν, συμπεριφορές και βιωματικοί τρόποι οι οποίοι είναι σωστοί ή λάθος, αξιοθαύμαστοι ή όχι. Η χρήση της μεθόδου της κανονιστικής ηθικής στις μελέτες αφορά τη συμπεριφορά των ανθρώπων, τι θα πρέπει να γίνεται σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, τι είδος χαρακτήρα θα πρέπει να έχει κάποιος ή πως θα πρέπει να είναι (Charon & Montello, 2002).

Τα αποτελέσματα της κανονιστικής Ηθικής είναι οι ορισμοί που προέρχονται από κανονιστικές ερωτήσεις. Οι ορισμοί αυτοί περιλαμβάνουν τα αποδεκτά ηθικά πρότυπα και κώδικες. Ένα τέτοιο αποδεκτό πρότυπο είναι η κοινή ηθική η οποία αποτελείται από κανονιστικές αντιλήψεις και συμπεριφορές. Τα μέλη της κοινωνίας γενικά συμφωνούν και είναι εξοικειωμένα με τα περισσότερα υπόλοιπα ανθρώπινα όντα. Η προσέγγιση αυτή είναι υπεύθυνη για αυτό που θεωρείται παγκόσμια ηθική. Η κοινή ηθική παρέχει στην κοινωνία ένα πλαίσιο ηθικής σταθερότητας. Η κοινωνική αντιμετώπιση ως βεβαιότητα ότι η ληστεία σε τράπεζα και ο φόνος είναι λάθος, είναι κομμάτι της κοινής ηθικής, ενώ η έκτρωση δεν είναι μέρος της, εξαιτίας των διαφορετικών προσεγγίσεων για το πρέπον και το μη πρέπον (Loeb, 2007).

Όσον αφορά την μετά-ηθική, που σημαίνει «σχετικά με την ηθική», το επίκεντρο δεν είναι η μελέτη για το τι θα πρέπει να γίνει ή τι συμπεριφορές θα πρέπει να οριστούν. Αντίθετα, η μετα-ηθική σχετίζεται με την κατανόηση της γλώσσας της ηθικής μέσα από ανάλυση της σημασίας των ηθικών ζητημάτων και θεωριών όπως το νόημα του καλού, της ευτυχίας και του ενάρετου χαρακτήρα (Loeb, 2007).

Η περιγραφική ηθική αναφέρεται περισσότερο σε επιστημονική και όχι σε φιλοσοφική μελέτη. Είναι μια προσέγγιση που χρησιμοποιείται όταν οι μελετητές θέλουν να εξηγήσουν αυτό που οι άνθρωποι νομίζουν ως ηθική ή να εξηγήσουν πως οι άνθρωποι συμπεριφέρονται πάντα ακολουθώντας τις ηθικές αρχές τους (Icheku, 2011).

Η ηθική σκέψη, η αποτίμηση και ο συλλογισμός ανήκουν σε ένα φάσμα μεταξύ δυο αντίθετων απόψεων: τον *ηθικό σχετικισμό* (ethical relativism) και τον *ηθικό αντικειμενισμό* (ethical objectivism) (Icheku, 2011).

Ο ηθικός σχετικισμός είναι η βεβαιότητα ότι είναι αποδεκτό η ηθική να αλλάζει ανάμεσα στα άτομα ή ακόμα και ανάμεσα στις κοινωνίες. Βρίσκουμε δυο είδη ηθικού σχετικισμού: τον *ηθικό υποκειμενισμό* και τον *πολιτισμικό*. Αυτοί που ακολουθούν στον ηθικό υποκειμενισμό πιστεύουν ότι τα άτομα δημιουργούν τη δική τους ηθική και ότι δεν υπάρχουν σταθερές ηθικές αλήθειες, αλλά μόνο προσωπικές απόψεις. Οι απόψεις των ατόμων για το τι είναι σωστές ή λάθος πράξεις εξαρτώνται από πως οι άνθρωποι αισθάνονται για τις πράξεις παρά για την συστηματική ηθική ανάλυση. Αυτό που θεωρείται από ένα άτομο να είναι λάθος μπορεί να μη θεωρείται ως λάθος από κάποιο άλλο, λόγω των διαφορών σε απόψεις και συναισθήματα. Αυτές οι διαφορές είναι αποδεκτές από τους υποστηρικτές του ηθικού υποκειμενισμού (Brannigan & Boss, 2001).

Ο ηθικός υποκειμενισμός είναι διαφορετικός από τον πολιτισμικό. Ως *πολιτισμικό σχετικισμό* ονομάζουμε την ηθική θεωρία που στηρίζεται στην ηθική αξιολόγηση και δε διαχωρίζεται από τις πεποιθήσεις και τις αναμνήσεις ενός πολιτισμού έτσι ό,τι είναι κακό σε ένα πολιτισμό δεν είναι για κάποιον άλλο πολιτισμό (Pence, 2000).

Οι αντιμαχόμενοι του πολιτισμικού σχετικισμού υποστηρίζουν ότι όταν αυτός ασκείται σύμφωνα με την ακραία σημασία του, μπορεί να θεωρηθεί επικίνδυνος. Κι αυτό διότι θεωρητικά υποστηρίζει τις πράξεις του σχετικισμού οι οποίες θα μπορούσαν να γίνουν αντικείμενο εκμετάλλευσης (Brannigan & Boss, 2001).

Από την άλλη, ο ηθικός αντικειμενισμός είναι η πεποίθηση ότι υπάρχουν αντικειμενικές, παγκόσμιες ηθικές αρχές. Πολλοί φιλόσοφοι και ερευνητές υποστηρίζουν τη συγκεκριμένη άποψη, τουλάχιστον ως ένα βαθμό, διότι η συγκεκριμένη προσέγγιση μπορεί να καθορίσει την

έννοια του «καλού». Παραδείγματα θεωριών και προσεγγίσεων του ηθικού αντικειμενισμού είναι η δεοντολογία, ο ωφελμισμός και η θεωρία του φυσικού δικαίου.

1.2 Ηθικές Θεωρίες & Προσεγγίσεις

Οι κανονιστικές ηθικές θεωρίες και προσεγγίσεις λειτουργούν ως οδηγοί ηθικής για να απαντήσουν σε ερωτήματα όπως «*Τι πρέπει να κάνω και τι όχι;*» και «*Πως θα πρέπει να είμαι;*». Μια θεωρία μπορεί να παρέχει στα άτομα καθοδήγηση στην ηθική σκέψη και λογική καθώς και να παρέχει και δικαιολόγηση για τις ηθικές πράξεις. Αξίζει να πούμε πως, οι ακόλουθες θεωρίες δεν είναι όλες περιεκτικές, ούτε εμπεριέχουν όλες τις παραλλαγές των θεωριών που υφίστανται.

Δυτική Ηθική

Ηθική της Αρετής

Αντί να εστιάζει κάποιος στο τι είναι σωστό ή λάθος σχετικά με τα καθήκοντα ή τις συνθήκες των πράξεων, η ηθική της αρετής εστιάζει στην αριστεία του χαρακτήρα και το τι χαρακτήρας θα ήθελε να είναι. Από την εποχή του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη, οι αρετές αναφέρονται στα καλά χαρακτηριστικά των ατόμων (Brown, 2003).

Για τους ανθρώπους, η εν λόγω θεωρία θέτει το εξής ερώτημα «*Τι είδους άνθρωπος πρέπει να είμαι για να είμαι ένας άριστος άνθρωπος;*» και δεν σχετίζεται με το ερώτημα «*Ποιο είναι το καθήκον μου;*». Οι αξίες για τους ανθρώπους είναι μια μορφή συνήθειας, άριστα χαρακτηριστικά τα οποία αναπτύσσονται σκόπιμα σε όλη τη ζωή του ατόμου. Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, ένας άνθρωπος με αξίες είναι ένα άτομο που είναι ένας άριστος φίλος, ένας εξαιρετικός στοχαστής και ένας άριστος πολίτης σε μια κοινωνία.

Η προσέγγιση του Αριστοτέλη στην ηθική των αρετών τοποθετείται σε δυο κατηγορίες: τις πνευματικές αρετές και τις ηθικές αρετές (Kraut, 2001). Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, οι πνευματικές αρετές υφίστανται και αυξάνονται μέσα από τη διδασκαλία, η οποία απαιτεί εμπειρία και χρόνο, ενώ η τελειότητα του χαρακτήρα είναι αποτέλεσμα εξοικείωσης, η οποία κατά τον Αριστοτέλη είναι μια πνευματική προσοχή σε καλές συνήθειες και όχι μια ασυνείδητη εξοικείωση σε συμπεριφορές.

Παρά το γεγονός πως ο Αριστοτέλης διαχωρίζει τις αρετές σε δυο είδη – αυτές τους πνεύματος και αυτές του χαρακτήρα- ουσιαστικά αυτά τα δυο είδη δεν μπορούν να διαχωριστούν απόλυτα. Ο Αριστοτέλης υποστηρίζει την συγκεκριμένη ιδέα προτείνοντας ότι είναι αδύνατο να υπάρχει τελειότητα στο χαρακτήρα χωρίς σοφία, αλλά και ούτε να είναι κάποιος σοφός χωρίς την τελειότητα του χαρακτήρα.

Υποστήριξε επίσης ότι τα καλά πράγματα σε υπερβολικό βαθμό μπορούν να γίνουν κακά. Έτσι, πρότεινε την ιδέα της *Χρυσής Τομής*. Οι περισσότερες αρετές θεωρούνται ότι υπάρχουν ως ένα μέσο τρόπο ύπαρξης μεταξύ δυο ειδών ελαττωμάτων (Bykova, 2016).

Παραδείγματα αρετών είναι η φιλανθρωπία, η συμπόνια, η πιστότητα, η γενναιοδωρία και η υπομονή. Ο Πλάτων ανέφερε της τέσσερις αρετές της σύνεσης, του σθένους, της ηρεμίας και της δικαιοσύνης ως τις βασικές αρετές πιστεύοντας πως όλες οι ακόλουθες αρετές εξαρτώνται από τις τέσσερις κυριότερες που αναφέραμε.

Οι αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι διαμόρφωσαν την ηθική των αρετών ενώ μεταγενέστεροι στοχαστές εξέφρασαν απόψεις σχετικά με το πλαίσιο της συγκεκριμένης θεωρίας. Ο Σκωτσέζος φιλόσοφος David Hume (1711–1776) και ο Γερμανός φιλόσοφος Frederick Nietzsche (1844–1900) αντέτειναν μια διαφορετική φιλοσοφία για τις αρετές, σε σχέση με τις φιλοσοφίες των Ελλήνων.

Ο Hume, του οποίου η φιλοσοφία χρησιμοποιείται από πολλούς φεμινιστές φιλοσόφους, υποστήριξε ότι οι αρετές προκύπτουν από την φυσική τάση του ανθρώπου να είναι συμπονετικός και καλοπροαίρετος με τους άλλους ανθρώπους. Οι αρετές είναι αναπόσπαστο χαρακτηριστικό του ανθρώπου και εκτιμώνται από τους ανθρώπους και κρίνονται ως θετικές και από εμάς αλλά και από τους άλλους. Εξαιτίας του ότι ο Hume εστίασε στην χρησιμότητα των αρετών, η προσέγγιση του στην Ηθική σχετίζεται επίσης με τον ωφελιμισμό. Η φιλοσοφία του Hume σχετικά με την ηθική βασίζεται στο συναίσθημα ως ένα βασικό ανθρώπινο κίνητρο για θετική συμπεριφορά και δεν σχετίζεται με το λογικό κίνητρο. Ωστόσο, ο Hume υποστηρίζει ότι η Ηθική δε στηρίζεται στην προσωπική πεποίθηση. Η καλή συμπεριφορά επικυρώνεται από τη συναίνεση των μελών της κοινότητας σύμφωνα με ό, τι είναι χρήσιμο για ένα σύνολο και που αφορά την ευημερία της κοινότητας.

Μια διαφορετική και πιο ριζοσπαστική άποψη της ηθικής της αρετής βασίζεται στη φιλοσοφία του Nietzsche. Αντί οι άνθρωποι να θεωρούνται συμπονετικοί και στοργικοί, ο Nietzsche πρότεινε ότι ο καλύτερος χαρακτήρας των ανθρώπων βασίζεται στη βούληση για δύναμη. Ο Nietzsche είπε ότι η επιθυμία για δύναμη θα πρέπει να κινεί τους ανθρώπους ώστε να επιτύχουν την επικράτηση στο κόσμο. Η δύναμη εξυμνήθηκε ως ενάρετη ενώ οι «γυναικείες» αρετές, όπως η περίθαλψη και η καλοσύνη, υποτιμήθηκαν από τον Νίτσε ως τρωτά σημεία. Άρα, σύμφωνα με το Νίτσε, η αρετή έρχεται με την ιεραρχική δύναμη ή τη ισχύ πάνω στους ανθρώπους, και η Χριστιανική ταπεινότητα είναι κομβικό ελάττωμα. Για κάποιους, ο Αδόλφος Χίτλερ υιοθέτησε τη φιλοσοφία του Nietzsche ως βασική κοσμοθεωρία του.

Θεωρία του Φυσικού Δικαίου

Μια απλοποίηση στο νόημα της θεωρίας του Φυσικού Δικαίου θα βοηθούσε στην κατανόηση της. Ακόμα και οι όροι *φύση* και *φυσικός* είναι αμφίβολες ως προς τη σημασία τους. Οι πιο σύγχρονες εκδοχές της θεωρίας του Φυσικού Δικαίου έχουν τη βάση τους στην θρησκευτική θεωρία του Αγίου Θωμά του Ακινάτη. Οι ακόλουθοι της θεωρίας πιστεύουν ότι η ορθότητα των πράξεων είναι αυταπόδεικτη διότι ρυθμίζεται από τη φύση και όχι από τα εκάστοτε έθιμα και παραδόσεις ή προσωπικές επιλογές.

Η θεωρία του Φυσικού Δικαίου συχνά συγχέεται με τη θεωρία της θεϊκής εντολής. Υπάρχει όμως μια βασική διαφορά. Σύμφωνα με την δεύτερη, μια πράξη είναι καλή επειδή ένα θεϊκό ον όπως ο Θεός, την επιτρέπει. Ενώ σύμφωνα με τη θεωρία του Φυσικού Δικαίου, ένα θεϊκό ον προστάζει μια πράξη επειδή είναι ηθικά ανεξάρτητη (Finnis, 2007).

Δεοντολογία

Η Δεοντολογία, ή αλλιώς η «μελέτη του καθήκοντος», είναι μια προσέγγιση της Ηθικής που επικεντρώνεται στα καθήκοντα και στους κανόνες. Ο πιο σημαντικός φιλόσοφος που σχετίζεται με το δεοντολογικό τρόπο σκέψης, είναι ο Immanuel Kant (1724–1804). Ο Kant όρισε το άτομο ως ένα λογικό και αυτόνομο ον με την δυνατότητα να γνωρίζει τους πανανθρώπινους αντικειμενικούς νόμους και να έχει την ελευθερία να αποφασίζει να δρα ηθικά. Η δεοντολογία του Kant ορίζει ότι κάθε λογικό ον είναι ηθικά δεσμευμένο να δρα μόνο υπό την έννοια του καθήκοντος και όταν αποφασίζει πώς να δράσει, οι συνέπειες των πράξεων του ατόμου θεωρούνται μη άμεσα σχετικές.

Σύμφωνα με τον Kant, μέσα από τις πράξεις καθήκοντος και τότε μόνο οι άνθρωποι θα μπορούν να πετύχουν ηθική πράκτική. Ακόμα και όταν οι άνθρωποι δεν θέλουν να πράξουν σύμφωνα με το καθήκον, ο Kant πιστεύει ότι είναι ηθικά δεσμευμένοι να πράξουν με αυτό τον τρόπο. Επίσης, ο φιλόσοφος υποστήριξε ότι οι πράξεις από καθήκον είναι ανώτερες από πράξεις που προέρχονται από την αγάπη ως κίνητρο. Εξαιτίας του ότι η λογική επιλογή είναι ελεγχόμενη από τα άτομα, όπως αυτή συγκρίνεται με τον έλεγχο των προσωπικών συναισθημάτων, ο Kant είναι πεπεισμένος πως μόνο η λογική και όχι το συναίσθημα είναι αρκετό για να οδηγήσει το άτομο σε ηθικές πράξεις.

Επίσης, σύμφωνα με τον Kant κάθε αυτόνομο και αυτοκατευθυνόμενο άτομο έχει αξιοπρέπεια και σεβασμό απέναντι στα άλλα άτομα. Όταν οι άνθρωποι χρησιμοποιούν άλλους ανθρώπους για την επίτευξη ενός σκοπού, οι άνθρωποι ενδέχεται να βλαφθούν. Ο Kant αναγνώρισε κανόνες για να καθοδηγεί τη σκέψη των ανθρώπων σχετικά με τις υποχρεώσεις τους και προέβη σε διάκριση μεταξύ δύο τύπων καθηκόντων ή υποχρεώσεων: τις υποθετικές επιταγές ή προσταγές και τις κατηγορηματικές επιταγές ή προσταγές. Η πρώτη κατηγορία είναι τα προαιρετικά καθήκοντα ή κανόνες τα οποία οι άνθρωποι θα πρέπει να παρατηρούν ή να ακολουθούν για την επίτευξη ενός στόχου. Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει «πρέπει» που πραγματώνονται στη βάση της έλλογης φύσης μας.

Αναφορικά με τις ηθικές πράξεις, ο Kant υποστηρίζει ότι τα καθήκοντα είναι απόλυτα και άνευ όρων. Κάλεσε αυτά τα απόλυτα και άνευ όρων καθήκοντα *κατηγορηματικές επιταγές*. Όταν αποφασίζουμε για θέματα ηθικής, θα πρέπει αυτό να γίνεται με μια κατηγορηματική επιταγή θέτοντας το ερώτημα «Αν εκτελώ αυτή τη πράξη, θα ήθελα να γίνει αυτή ένας παγκόσμιος νόμος για όλους οι οποίοι θα ενεργούν με τον ίδιο τρόπο; ». Καμία πράξη δεν κρίνεται ορθή, όπως μας μεταφέρει ο Kant, αν δεν είναι επακόλουθο ότι αυτή η πράξη θα είναι ένας δεσμευτικός ηθικός νόμος για ολόκληρη την ανθρωπότητα.

Συνεπειοκρατία (Consequentialism)

Οι υποστηρικτές της συνεπειοκρατίας, αντίθετα από τους δεοντολόγους, λαμβάνουν σημαντικά υπόψη τις συνέπειες ως σημαντική ένδειξη των ηθικών αξιών των πράξεων των ατόμων. Ο ωφελιμισμός είναι η πιο γνωστή θεωρία ηθικής της συνεπειοκρατίας. Ωφελιμισμός είναι όταν οι πράξεις ταξινομούνται από τη χρησιμότητα τους για τους πράττοντες. Δηλαδή πως

αξιολογούνται σύμφωνα με τη χρησιμότητα των συνεπειών τους. Όταν οι άνθρωποι τοποθετούν τον ωφελιμισμό ως σταθερά για την ηθική, στοχεύουν στο να προωθήσουν το καλό (ευτυχία ή απόλαυση) και να παράγουν το ελάχιστο κακό (δυστυχία ή θλίψη) σε μια κατάσταση (Sinnott-Armstrong, 2003). Δηλαδή, οι ωφελιμιστές νομίζουν ότι είναι θεμιτό για το κοινωνικό σύνολο να καταφέρει «το μεγαλύτερο καλό για τον μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων» οι οποίοι μπορεί να επηρεαστούν από μια μοναδική πράξη.

Ο ηθικολόγος Jeremy Bentham (1748–1832), ήταν από τους πρώτους υποστηρικτές του ωφελιμισμού. Κατά τη διάρκεια της ζωής του, η βρετανική κοινωνία λειτουργούσε σύμφωνα με το αριστοκρατικό προνόμιο. Οι άνθρωποι που ζούσαν στην ανέχεια ήταν θύματα εκμετάλλευσης από τους πλούσιους ανθρώπους και εργάζονταν πολλές ώρες σε συνθλιπτικές συνθήκες χωρίς να έχουν άλλη επιλογή. Ο Bentham ανέπτυξε μια θεωρία που θα χρησιμοποιηθεί για να επιτευχθεί μια δίκαιη κατανομή της απόλαυσης στους πολίτες. Ανέπτυξε μια συστηματική μέθοδο λήψης αποφάσεων χρησιμοποιώντας μαθηματικούς υπολογισμούς. Η μέθοδος του Bentham σχεδιάστηκε για να καθορίσει τρόπους μεγιστοποίησης της ευχαρίστησης και μείωσης του πόνου, χρησιμοποιώντας μέτρα έντασης και διάρκειας, αν και η προσέγγισή έχει επικριθεί διότι εξισώνει όλους τους τύπους ευχαρίστησης.

Ένας άλλος φιλόσοφος, ο John Stuart Mill (1806-1873), αντέκρουσε τις απόψεις του Bentham όταν ανέλυσε σαφώς ότι οι εμπειρίες ευχαρίστησης και ευτυχίας έχουν διαφορετικές ιδιότητες και συνεπακόλουθα ότι διαφορετικές πράξεις δεν παράγουν απαραίτητα ίσες συνέπειες. Ανέφερε δηλαδή ότι οι ανώτερες πνευματικές απολαύσεις είναι διαφορετικές από τις κατώτερες σωματικές απολαύσεις. Όσο μεγαλύτερες είναι οι απολαύσεις, όπως η απόλαυση ενός έργου τέχνης ή ενός βιβλίου, τόσο θεωρούνται καλύτερες επειδή μόνο τα ανθρώπινα όντα έχουν τις νοητικές ικανότητες να απολαύσουν αυτό το επίπεδο ευτυχίας.

Όπως είπε ο Mill, η ευτυχία έχει μέτρο την ποιότητα και όχι τη ποσότητα (διάρκεια ή ένταση). Η φιλοσοφία του Mill επικεντρώνεται στην ηθική και όχι στην πολιτική και τη κοινωνική πτυχή των πραγμάτων: η ευημερία του κάθε ανθρώπου είναι ισοδύναμα σημαντική. Ο Mill υποστήριξε ότι συχνά οι κοινωνίες συμφωνούν για το τι είναι καλό και για το ποιά τα πράγματα είναι αυτά που προωθούν την ευτυχία της πλειοψηφίας των πολιτών. Ένα σύγχρονο παράδειγμα του ωφελιμισμού του Mill, είναι οι νόμοι που περνάνε για τον υποχρεωτικό εμβολιασμό. Οι ατομικές ελευθερίες είναι περιορισμένες ώστε η κοινωνία να προστατεύεται από ασθένειες και η

συνέπεια είναι 'ότι οι άνθρωποι γενικά είναι πιο ευτυχισμένοι επειδή απαλλάσσονται με αυτό τον τρόπο από αυτές.

Με άλλα λόγια, οι άνθρωποι που χρησιμοποιούν τη θεωρία ωφελιμισμού του Mill συχνά χρησιμοποιούν ευρέως παραδόσεις για να τους καθοδηγήσουν να αποφασίσουν για κανόνες και συμπεριφορές που πιθανόν θα επιφέρουν τις καλύτερες συνέπειες για τους περισσότερους ανθρώπους. Μέσα από την εμπειρία, οι άνθρωποι έχουν αναγνωρίσει πολλές συμπεριφορές οι οποίες επιφέρουν τις πιο ευτυχισμένες ή μη κοινωνίες στο σύνολο τους.

Δικαίωμα Εκ Πρώτης Όψεως (Prima Facie)

Ο όρος « Prima Facie» σημαίνει η πρώτη εντύπωση (εκ πρώτης όψεως), κάτι που είναι αποδεκτό ως σωστό μέχρι να αποδειχθεί το αντίθετο (Mullender, 2001). Για παράδειγμα, η διατήρηση μιας υπόσχεσης θεωρείται ένας αποδεκτός ηθικός κανόνας.

Η Ηθική *Prima Facie* συνδέεται με τον φιλόσοφο Sir William David Ross (1877–1971) στο βιβλίο του *The Right and the Good*. Ο Ross ανέφερε τις ηθικές διαισθήσεις, διότι όπως γράφει, ορισμένα πράγματα είναι εγγενώς καλά και αυτονόητα. Υποστήριξε ότι ορισμένες πράξεις είναι εκ πρώτης όψεως καλές: η διατήρηση μιας υπόσχεσης, η απόδοση καλοσύνης, η βοήθεια στους άλλους και η πρόληψη της θλίψης. Ο Ross είπε ότι η ανθρώπινη γνώση είναι ατελής και ότι οι άνθρωποι το μόνο που μπορούν να περιμένουν είναι να χρησιμοποιήσουν αυτή την ατελή γνώση ώστε να κατηγοριοποιήσουν την κάθε κατάσταση και να κάνουν μια δικαιολογημένη κρίση, αν και είναι πάντα αβέβαιοι για την ορθότητα των επιλογών τους.

Principlism (Ηθικές Αρχές)

Οι αρχές της ηθικής είναι κριτήρια που βασίζονται σε κανόνες που προέρχονται φυσικά από την αποδοχή των υποχρεώσεων και καθηκόντων ως θέσφατων. Άρα, η θεωρία της δεοντολογίας είναι ένας πρόαγγελος της θεώρησης του Principlism. Οι αρχές συνήθως μπορούν να αντιπροσωπεύουν έννοιες, όπως η ευεργεσία ή ο σεβασμός της αυτονομίας του ατόμου να κάνει ότι επιθυμεί. Οι αρχές συχνά χρησιμοποιούνται ως βάση για ηθική και αντικατοπτρίζουν θέσεις σχετικά με τα ανθρώπινα δικαιώματα (DeMarco, 2005)

Σοφιστική ηθικολογία

Η Σοφιστική Ηθικολογία είναι μια προσέγγιση στην ηθική που βασίζεται στην Ιουδαίο-Χριστιανική ιστορία. Η ανάλυση και η αξιολόγηση από παρόμοιες ή ξεχωριστές περιπτώσεις παρέχουν καθοδήγηση στην ηθική λήψη αποφάσεων. Στην προσέγγιση αυτή, η λήψη ηθικών αποφάσεων ξεκινά με την ανάλυση λεπτομερειών συγκεκριμένων περιπτώσεων εφαρμόζοντας απόλυτους κανόνες και αρχές (Webster, 1953).

Οι Εβραίοι προσπάθησαν να ταξινομήσουν τη σημασία των ιερών τους νόμων σε καταστάσεις με μεθόδους οι οποίες ήταν πρακτικές και όχι σε άκαμπτους κανόνες και διαταγές. Στον χριστιανισμό, η πρακτική των ανθρώπων να εξομολογούνται ατομικά τις αμαρτίες τους σε ιερείς ώστε να λάβουν άφεση αυτών των αμαρτιών, φανερώνει τη χρήση της Σοφιστικής Ηθικολογίας. Στις παρούσες συνθήκες, η Σοφιστική Ηθικολογία είναι αρκετά συχνά η μέθοδος που χρησιμοποιούνται από τις επιτροπές δεοντολογίας των υγειονομικών τομέων για να αναλύσουν τα δεοντολογικά ζητήματα που αφορούν κάποιες περιπτώσεις ασθενών.

Αφηγηματική ηθική

Καθώς πρόκειται για μια προσέγγιση που βασίζεται στην ιστορική αφήγηση, η αφηγηματική ηθική έχει λίγες διαφορές με την Σοφιστική Ηθικολογία. Επίσης, σύμφωνα με έναν από τους κορυφαίους ηθικούς της σύγχρονης αρετής, Alasdair MacIntyre (1984), η αφηγηματική σκέψη και η ηθική της αρετής συνδέονται στενά. Και η αφηγηματική δεοντολογία και η ηθική της αρετής είναι σταθερά ενσωματωμένες στις ανθρώπινες σχέσεις.

Ο MacIntyre πρότεινε ότι ένας άνθρωπος είναι «ουσιαστικά ένα ζώο που αφηγείται μια ιστορία». Ένα άτομο είναι ένας καταθέτης ιστοριών που στοχεύει στην αλήθεια. Αφηγήματα, όπως μυθιστορήματα και λογοτεχνικές ιστορίες, μας αλλάζουν με αξιοσημείωτους τρόπους. Οι περισσότεροι άνθρωποι από την παιδική ηλικία αποκτούν ηθική εκπαίδευση για την ανάπτυξη του χαρακτήρα τους από ιστορίες, όπως τα παραμύθια και οι μύθοι. Όταν χρησιμοποιείται η αφηγηματική προσέγγιση στην Ηθική, γίνεται κατανοητό το γεγονός πως οι ατομικές ανθρώπινες ιστορίες συνεχώς «χτίζονται» σε σχέση με τις ιστορίες μιας μεγαλύτερης κοινωνίας ανθρώπων.

Κριτική Θεωρία

Η Κριτική Θεωρία, αναφέρεται και ως κριτική κοινωνική θεωρία. Είναι ένας όρος που συσχετίζεται με θεωρίες για την κυριαρχία από ομάδες ανθρώπων και την πίεση που ασκούν σε άλλες ομάδες ανθρώπων (Leonardo, 2004). Ο Bohman (2005) όταν απευθυνόταν στην ομάδα των Γερμανών φιλοσόφων που δημιούργησαν την έννοια της κριτικής θεωρίας, θεωρούσε ότι οι κριτικές θεωρίες μπορούν να ξεχωριστούν από τις παραδοσιακές θεωρίες ηθικής, αφού ο σκοπός των κριτικών θεωριών είναι η προώθηση της απελευθέρωσης του ανθρώπου από την καταδυνάστευση. Ο σκοπός της χρήσης των κριτικών θεωριών είναι η απελευθέρωση των ανθρώπων από συνθήκες που τους υποδηλώνουν.

Σύμφωνα με τον Brookfield (2005), υπάρχουν τρεις βασικές υποδιαίρεσεις στην κριτική θεωρία που εξηγούν πώς οργανώνεται ο κόσμος:

- Οι Δυτικές δημοκρατίες είναι εξαιρετικά άνισες κοινωνίες όπου η οικονομική ανισότητα, ο ρατσισμός και η διάκριση των κοινωνικών τάξεων είναι πραγματικές.
- Ο τρόπος που αυτή η κατάσταση αναπαράγεται και φαίνεται να είναι φυσιολογική και αναπόφευκτη είναι μέσω της διαίωσης της κυρίαρχης ιδεολογίας.
- Αυτή η κριτική θεωρία προσπαθεί να προλάβει να την αλλάξει την κατάσταση των πραγμάτων.

Φεμινιστική Ηθική

Ο Tong (1997) είπε ότι, όλες οι φεμινιστικές προσεγγίσεις στην ηθική γίνονται υπό το πρίσμα του φύλου. Άρα η φεμινιστική ηθική εστιάζει στην αξιολόγηση ηθικών καταστάσεων σχετικά με το πώς οι κοινωνικές παραγωγικότητες επηρεάζουν τις γυναίκες. Η κεντρική ιδέα της φεμινιστικής ηθικής φαίνεται να έχει μια πολιτική χροιά και απευθύνεται στην καταπίεση της γυναίκας και όπως αυτή διαπράττεται από κοινωνικές ομάδες, ειδικά από τους κοινωνικά ισχυρούς άνδρες (Mackay, 2019).

Ηθική Φροντίδας

Η ηθική της φροντίδας βασίζεται στις ηθικές εμπειρίες των γυναικών αλλά και της φεμινιστικής

ηθικής προηγουμένως. Έχει εξελιχθεί σε μια προσέγγιση της ηθικής που κέρδισε δημοτικότητα λόγω των Gilligan και Kohlberg οι οποίοι συζητούν για τις διαφορές στις προσεγγίσεις των γυναικών και των ανδρών στην ηθική λογική. Αντί να βασίζεται στο καθήκον, στην δικαιοσύνη, την αντικειμενικότητα ή τις αντικειμενικές αρχές όμοιες με αυτές τις αξίες που κυριάρχησαν στην εποχή του Διαφωτισμού, η ηθική της φροντίδας τονίζει τη σπουδαιότητα των παραδοσιακών γυναικείων χαρακτηριστικών όπως η αγάπη, η συμπόνια και η ανησυχία για την ευημερία των άλλων ανθρώπων.

Η μεροληψία στον τρόπο όπου οι άνθρωποι νοιάζονται περισσότερο για κάποιους ανθρώπους από κάποιους άλλους, είναι αποδεκτή και ως μια ηθική φροντίδας. Επίσης, ο ρόλος που παίζουν τα συναισθήματα στην ηθική συμπεριφορά είναι αποδεκτός ως απαραίτητο συμπλήρωμα της ορθολογικής σκέψης. Αυτή η θέση διακρίνει μια ηθική της φροντίδας από μια ηθική της δικαιοσύνης και της δεοντολογίας καθώς δε βασίζεται στην υπεροχή του λόγου και ελαχιστοποίησης της σημασίας του συναισθήματος στην καθοδήγηση της ηθικής λογικής και της ηθικής φύσης των σχέσεων.

1.3 Εφαρμοσμένη Ηθική

Στο πλαίσιο των σύγχρονων κοινωνιών και εξαιτίας της ραγδαίας εξέλιξης της τεχνολογίας, είναι αναγκαία περισσότερο από ποτέ η ύπαρξη ηθικών ορίων. Οι κλασικές θεωρίες της ηθικής όπως αυτές που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη ενότητα, θα πρέπει να προσαρμοστούν στα νέα κοινωνικά δεδομένα. Συνεπώς, η εφαρμοσμένη ηθική, έχει τεράστιες διαφορές από την κλασική ή και θεωρητική μορφή της ηθικής. Μέσα από την εφαρμογή και την πράξη η εν λόγω κατηγορία αναλύει τις αρχές που την διέπουν και τις αξιολογεί προκειμένου να τις καταστήσει ικανές προς εφαρμογή στο πλαίσιο της κοινωνίας (Almond, 1998). Ο όρος *εφαρμοσμένη ηθική* έφερε την έννοια της πράξης, μαζί με την θεωρία της ηθικής.

Η εφαρμοσμένη ηθική, διαφοροποιείται από την Μεταηθική και από την περιγραφική ηθική. Αφορά τη χρήση και την πρακτική μιας θεωρίας της ηθικής (ή ακόμα και μέρος αυτής) με αναφορά με μια πολύ ειδική περίπτωση, όπως αυτό που ονομάζεται ηθικό δίλλημα. Αξίζει να σημειωθεί πως έχει επικρατήσει και ο όρος *πρακτική ηθική* για να είναι πιο ξεκάθαρα τα όρια πράξης και θεωρίας.

Η εφαρμοσμένη ηθική καλείται να αντιμετωπίσει την αμφιβολία και το δογματισμό για τα ηθικά διλλήματα σχετικά με τις εξελίξεις στον τεχνολογικό τομέα έχοντας ταυτόχρονα ως αποστολή να θεμελιώνει αξίες, μέσα από συγκεκριμένα ερωτήματα, και οι αξίες αυτές να εφαρμόζονται σε συγκεκριμένες περιπτώσεις.

Ο Langedell (2004), στα 1970, ξεκίνησε να ερευνά συγκεκριμένες μελέτες περίπτωσης για την εύρεση αρχών οι οποίες θα εφαρμόζονταν και σε άλλες περιπτώσεις. Με το συγκεκριμένο τρόπο μελέτης ενισχύθηκε η κατανόηση της θεωρίας, αλλά και η ικανότητα εφαρμογής σε πολλά διαφορετικά πλαίσια. Είναι λοιπόν πολύ σημαντικό η θεωρία της ηθικής να αναλύεται και να κατανοείται σε πρακτικό επίπεδο.

Παρά το γεγονός πως οι αρχές της ηθικής αποτελούν τη βάση της εφαρμοσμένης ηθικής, θα πρέπει οι αρχές αυτές να διευκρινίζονται σε πρακτικό επίπεδο και να μην είναι καθολικές. Θα πρέπει, με άλλα λόγια, η εφαρμοσμένη ηθική να χρησιμοποιεί ορισμένες αναγνωρισμένες αρχές σε συγκεκριμένες καταστάσεις, συγκεκριμένα άτομα και σε συγκεκριμένα πεδία δράσης.

Ένα παράδειγμα εφαρμοσμένης Ηθικής αποτελεί η Βιοηθική. Σε πρακτικό επίπεδο, η Βιοηθική δεν προτείνει απλά την πρακτική εφαρμογή ηθικών αρχών που προέρχονται από τις ηθικές θεωρίες. Χρησιμοποιείται όμως για να περιέχει την περιβαλλοντική και ιατρική ηθική. Περιλαμβάνει δηλαδή, όλα τα ηθικά ερωτήματα που έχουν να κάνουν με ζώντες οργανισμούς, πολιτική και οικονομία. Βέβαια, όσο πιο έντονη είναι αυτή η διεπιστημονικότητα τόσο πιο ασαφές είναι να οριστούν τα ηθικά πεδία (Arras, 2010).

Συνεπώς, το πώς διασαφηνίζονται τα όρια της Βιοηθικής αποτελεί ένα σημαντικό ερώτημα. Συχνά, χρησιμοποιούνται δυο τρόποι αποσαφήνισης. Πρώτον, διαχωρίζονται οι τομείς ανάλογα με το πεδίο στο οποίο η Βιοηθική θα εφαρμοστεί, και δεύτερον τον τρόπο με τον οποίο κατανέμονται τα πεδία ανάλογα με την πρακτική τους εφαρμογή σε συγκεκριμένα πλαίσια. Δυστυχώς όμως η Βιοηθική δεν έχει ένα σαφές πεδίο δράσης και για αυτό το λόγο πολλές φορές χαρακτηρίζεται ως ιδεολογία.

Σημαντική είναι τις τελευταίες δεκαετίες η συσχέτιση της Βιοηθικής με το πεδίο της Βιοπολιτικής. Η λειτουργία της Βιοηθικής στο πεδίο της Βιοπολιτικής αντιμετωπίζεται συνήθως

ως κάτι, το οποίο δημιουργεί συγκρούσεις. Η συμβολή της Βιοηθικής στο πεδίο της Βιοπολιτικής είναι σημαντική στη διαδικασία λήψης των αποφάσεων ή στη βελτίωση την ποιότητας των ηθικών κρίσεων (Finkelde, *et al.*, 2013).

Χρησιμοποιώντας μεθοδολογικά εργαλεία, η Βιοηθική καλείται να αντιμετωπίσει βιοηθικά ζητήματα.

Το βασικότερο αντικείμενο μελέτης της Βιοηθικής είναι ο άνθρωπος, τα θέματα ζωής και θανάτου, τα αναπαραγωγικά ζητήματα καθώς και θέματα γενετικής. Ο τρόπος της μεθοδολογικής προσέγγισης υπήρξε ένα από τα σημαντικότερα ζητήματα της Βιοηθικής. Θα πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι δεν μπορεί να υπάρξει μια γενικευμένη κανονιστική θεωρία, η οποία θα μπορεί να χαρακτηριστεί ως η μια και μόνη απάντηση σε κάθε βιοηθικό ζήτημα. Η ίδια η φύση και η πρακτική των ζητημάτων της Βιοηθικής κάνει σαφές ότι είναι δύσκολο να υπάρξει μια μορφή συναίνεσης αναφορικά με έναν κοινά αποδεκτό τρόπο αντιμετώπισης των πραγμάτων. Ωστόσο, θα μπορούσαν να ληφθούν υπόψη τα βασικότερα στοιχεία κάθε θεωρίας και να αποτελέσουν σημαντικές συνδέσεις για τυχόν ελλείψεις σε ένα ηθικό ζήτημα (Childress, 2009).

Στη Βιοηθική οι αρχές λειτουργούν κυρίως ως κατευθυντήριες γραμμές, οι οποίες είναι ανοιχτές σε διαφορετικό τρόπο ερμηνείας και μπορούν να εφαρμοστούν με πολλούς τρόπους. Είναι σαφές ότι η κοινή βάση σύγκλισης αποτελεί δύσκολο εγχείρημα, αλλά οι ίδιες οι αρχές αποτελούν το επίκεντρο και έρχονται συχνά σε αντιδιαστολή για να επιτυγχάνεται η ισορροπία. Κάθε μορφή ηθικής αποτελεί αρχή δεσμευτική, εκτός κι αν έρχεται σε αντιδιαστολή με μια άλλη ηθική αρχή, οπότε η επιλογή μεταξύ τους είναι η λύση. Οι βασικές, αρχές, οι οποίες θέτονται, ως βάση είναι οι παρακάτω:

Η αρχή της μη βλάβης: Η συγκεκριμένη αρχή απαγορεύει να υπάρχει οποιαδήποτε μορφή βλάβης. Αυτή η αρχή είναι κυρίαρχη στο πεδίο της ιατρικής ηθικής, (γνωστή ως *primum non nocere*). Η έννοια της μη βλάβης, η οποία αποτελεί βασικό στοιχείο στον όρκο του Ιπποκράτη αφορά όχι μόνο την σωματική βλάβη, αλλά και την ηθική και σχετίζεται με ζητήματα όπως αυτό της ευθανασίας και της άμβλωσης.

Η αρχή της αγαθοεργίας, η οποία σχετίζεται με την *αρχή της μη βλάβης* εφόσον δεν επιδιώκεται η βλάβη, και στόχος είναι η βελτίωση της κατάστασης του εμπλεκόμενου ατόμου. Η αρχή της αγαθοεργίας λειτουργεί ως ένα μέσο ισορροπίας μεταξύ ωφελειών και βλαβών προστατεύοντας τα δικαιώματα των ατόμων και αποτρέπει την βλάβη αυτών. Έννοιες όπως η φιλανθρωπία το έλεος είναι η βασικοί άξονες της συγκεκριμένης αρχής.

Η *αρχή της αυτονομίας* είναι η τρίτη αρχή η οποία αφορά το σεβασμό στην ανθρώπινη ζωή και στον ελεύθερο αυτό-καθορισμό. Δηλαδή είναι αντίθετη από την έννοια της επιβολής. Οι Beauchamp και Childress υποστηρίζουν ότι στην ιατρική ηθική, η αρχή της αυτονομίας είναι πιο σημαντική σε σχέση μαζί με την αγαθοεργία (Beauchamp & Childress, 2008).

Η *αρχή της δικαιοσύνης* λειτουργεί ως σύνδεσμος για την επίτευξη της ισότητας και της ακριβοδικίας. Είναι η αρχή αυτή η οποία θα αφορά όχι μόνο τα άτομα αλλά και τους θεσμούς.

Είναι, βέβαια, σαφές ότι καμία από τις αρχές δεν μπορεί να ισχύει απόλυτα. Και ενώ σαφώς η βαρύτητα τους δεν μπορεί να αμφισβητηθεί, είναι γεγονός ότι αυτές για κάποιους λόγους μπορεί να μην υφίστανται. Επίσης, κάποιες φορές, η αρχή της αυτονομίας μπορεί να περιοριστεί εξαιτίας κάποιων άλλων αρχών. Έτσι, όταν πρόκειται για την εφαρμογή τους, γίνεται σαφές ότι δημιουργούνται προβλήματα που αφορούν την αξιοπιστία. Πρακτικά, λοιπόν, ανάλογα με την εκάστοτε περίπτωση και τις συνθήκες, μεταφράζεται και το γεγονός υπό τις αρχές της Βιοηθικής. Έτσι, ανάλογα σε ποιο περιστατικό θα πρέπει να εφαρμοστούν οι αρχές της Βιοηθικής, κατά τους Beauchamp και Childress, τίθενται και διαφορετικά ερωτήματα σχετικά με την εφαρμογή των κριτηρίων (Beauchamp & Childress, 2008).

Η Βιοηθική μέσα από τις αρχές της δίνει την ευκαιρία να ερευνηθούν οι βασικές αρχές της ηθικής. Και μπορεί να προσφέρει απαντήσεις, θεμελιώδεις με την προοπτική ότι στηρίζονται στις βάσεις της ηθικής και έχουν ένα χαρακτήρα γενικό. Επιζητείται με αυτό τον τρόπο σε πρακτικό επίπεδο να κυριαρχεί μια ηθική βάση. Δεν θα πρέπει να υποτιμηθεί το γεγονός ότι η Βιοηθική προσδίδει ένα είδος φίλτρου στις ερωτήσεις, οι οποίες γίνονται σχετικά με ηθικά διλήμματα, τα οποία κυρίως αφορούν τη ζωή και το θάνατο (Beauchamp & Childress, 2008).

Ο Sidgwick (1962) υποστήριξε ότι μέθοδος της ηθικής είναι αυτή, που σαν μια διαδικασία ορθολογική, ορίζει τι οφείλουν να πράττουν τα ορθολογικά υποκείμενα ή πιο απλά τι είναι το

σωστό για αυτούς να πράττουν οδηγώντας στη συνειδητοποίηση διαμέσου μιας οικειοθελούς πράξης (Sidgwick, 1962). Σαφώς, βέβαια, υπάρχουν δυνατά και αδύνατα σημεία των μεθόδων. Όμως το ερώτημα αν μπορεί μια μέθοδος να αποτελέσει μια δομή απαντήσεων σε ερωτήσεις του τύπου: «Τι πρέπει να κάνω;», είναι πάντα εύλογο. (Short, 2003).

Το έργο του Hare (1996) στη Βιοηθική υποστηρίζει ότι η ονοματοθεσία των μεθόδων καλύπτει πολλούς διαφορετικούς τομείς. Υπό μια περιορισμένη οπτική της ηθικής θεωρίας, εξετάζει τη λογική της ηθικής επιχειρηματολογίας και τις αντιπροσωπευτικές θεωρίες, οι οποίες χαρακτηρίζονται ως μεταηθική, μεταξύ των οποίων ο νατουραλισμός, και η ενσυναίσθηση. Ο Hare υποστήριξε ότι πρέπει κανείς να ξεκινάει με αυτές τις «στενές» θεωρίες, γιατί είναι ικανές να προσφέρουν στη Βιοηθική. Έπειτα να κινείται με άξονα τις κανονιστικές θεωρίες, όπως η αρεταϊκή ηθική, ηθική της φροντίδας και ο ωφελιμισμός (Whitehouse, 2003).

Οι μέθοδοι της Δεοντολογίας, της Συνεπειοκρατίας καθώς και μέθοδοι, οι οποίες στηρίζονται και σε μελέτες περίπτωσης, όπως η Ηθική της Φροντίδας, η Αρεταϊκή Ηθική, η Φεμινιστική και γενικά η Κανονιστική Θεώρηση, αποτελούν τους κύριους πυλώνες της Βιοηθικής (Muller, 2008). Οι παραπάνω μέθοδοι, φυσικά, συνδέονται μεταξύ τους.

Μέσα από τις εν λόγω μεθόδους εντός της Βιοηθικής και της εφαρμοσμένης ηθικής, μπορεί να κατανοηθεί το ενδιαφέρον για το πως μπορεί να οριστεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο η ανθρώπινη δράση. Ο τρόπος, λοιπόν, προσέγγισης της ηθικής μπορεί να γίνει υπό διαφορετικές οπτικές (Moreno & Berger, 2010):

Υπό την *Δεοντολογική Ηθική* επικρατεί αυτό, το οποίο ονομάζεται καθήκον, υποχρέωση χωρίς η βαρύτητα να τονίζεται στα επακόλουθα ή στις συνθήκες, τα οποία μπορεί να προκύψουν. Συνεπώς, η *Δεοντολογική Ηθική* δεν σχετίζεται με όλες τις παραμέτρους, οι οποίες μπορεί να κάνουν την κάθε περίπτωση ξεχωριστή. Η πράξη είναι αυτή που βρίσκεται στο επίκεντρο. Τονίζει επίσης το γεγονός πως οι επιλογές των ατόμων δεν μπορούν να κρίνονται πάντοτε σύμφωνα με τα επακόλουθά τους. Ακόμα και αν αυτές είναι νομιμοποιημένες ηθικά, μπορεί κάποιες από τις επιλογές, που επέφεραν τις συνέπειες να μην είναι επιλογές ηθικά ορθές. Η *Δεοντολογική Ηθική* είναι αυτή που αναφέρεται σε κανονιστικές αρχές.

Αντίθετα με την παραπάνω θεωρία, στη *Συνεπειοκρατία* αφού ληφθούν υπόψη οι πιθανές συνέπειες των πράξεων, τότε, γίνεται αναφορά στη λήψη μιας ηθικής απόφασης. Η εξέταση των συνεπειών είναι η βάση για τις ηθικές τοποθετήσεις της θεωρίας χωρίς να δίδεται ένα συγκεκριμένο πλαίσιο κριτηρίων τα οποία θα χαρακτηρίζουν μια συνέπεια ως σωστή ή ενδεδειγμένη.

Οι δεοντολογικές και οι συνεπειοκρατικές θεωρίες έχουν τη βάση τους σε αρχές. Οι πρώτες για να σχετιστούν στα κίνητρα και τις προθέσεις, ενώ οι δεύτερες θεωρίες εστιάζουν στις συνέπειες των πράξεων. Πιο συγκεκριμένα, η *ωφελμιστική προσέγγιση* είναι η πιο γνωστή συνεπειοκρατική θεωρία, η οποία βασίζεται στην αρχή της ωφέλειας σχετικά με κανόνες ή με πράξεις για όλη την ανθρωπότητα. Υπάρχει επίσης ο *ηθικός εγωισμός*, ο οποίος σχετίζεται με τη μεγιστοποίηση των αγαθών για το ίδιο το υποκείμενο, το οποίο κάνει μια συγκεκριμένη πράξη. Ο ηθικός εγωισμός σχετίζεται με την τελική ικανοποίηση του προσωπικού συμφέροντος. Αξίζει να σημειωθεί πως θεωρία του ηθικού εγωισμού υποστηρίζει έντονα την άποψη ότι υπάρχει η περίπτωση συμφιλίωσης διαφορετικών στόχων και επιδιώξεων και δεν σχετίζεται απόλυτα με εξατομικευμένα κριτήρια εξυπηρέτησης συμφερόντων (Short, 2003).

Οι συνεπειοκρατικές θεωρίες βασίζονται στους σκοπούς και στα αποτελέσματα της πράξης. Οι πράξεις χαρακτηρίζονται λανθασμένες ή ορθές αποκλειστικά από τις συνέπειες τους. Σύμφωνα με την ωφελμιστική προσέγγιση, η αρχή, η οποία υποστηρίζεται είναι η ακόλουθη: για την παρουσία του μεγαλύτερου δυνατού καλού για το μεγαλύτερο δυνατό αριθμό ανθρώπων (Mill, 2002).

Ανεξάρτητα από το πεδίο των αξιών, οι συνεπειοκρατικές θεωρίες ακολουθούν διαφορετικούς δρόμους, οι οποίοι εξαρτώνται από το επίκεντρο του ενδιαφέροντός τους:

- α) αν επικεντρώνονται στα αποτελέσματα ορισμένων πράξεων (act-consequentialist methods)
- β) αν ενδιαφέρονται για τους κανόνες, οι οποίοι διέπουν ορισμένους τύπους πράξεων (rule consequentialist methods).

Για παράδειγμα, στην Επιτροπή Βιοηθικής (The Presidential Commission for the Study of Bioethical Issues) το 1996 προτάθηκε μαζί με τις άλλες αρχές του Belmont Report, να

καταταχθεί και ως τέταρτη αρχή (σεβασμός στα άτομα, η δικαιοσύνη και αγαθοεργία) η αρχή της κοινότητας. Η βάση αυτής της συμπερίληψης είναι ότι οι υπόλοιπες αρχές δεν μπορούν να υπάρξουν, αν δεν συνδέονται άμεσα την κοινότητα. Οι κοινότητες έχουν συμφέροντα, ηθικό υπόβαθρο και αξίες τα οποία δεν περιορίζονται στις ατομικές επιλογές και προτιμήσεις.

Τα άτομα - μέλη μιας κοινότητας συνυπάρχουν περισσότερο ή λιγότερο στις κοινότητες τους μέσα από τις αξίες τους, τις παραδόσεις και τον πολιτισμό. Φυσικά δεν υποτιμάται η αυτονομία των ατόμων σε σύγκριση με τις ανάγκες της κάθε κοινότητας. Υπάρχουν κοινότητες, οι οποίες αποδέχονται με βάση την παράδοση τους κάποια στοιχεία, καθώς και άλλες που δεν τα θεωρούν δίκαια (Muller, 2008).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

ΗΘΙΚΗ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

2.1 Ζητήματα Ηθικής στην Τεχνολογία

Τα προηγούμενα χρόνια, η επιχειρηματική επιτυχία στηριζόταν στην ικανότητα μεταφοράς αγαθών και υπηρεσιών με ταχύτητα και ακρίβεια στους πελάτες. Σήμερα, η πληροφορία έχει γίνει το αντικαταστήσει εν μέρει τους λόγους που ωθούν την επιχειρηματική επιτυχία. Η τεχνολογία πληροφοριών είναι η επεξεργασία και η διανομή των δεδομένων μέσω του υλικού προσωπικού υπολογιστή, του λογισμικού (software), των τηλεπικοινωνιών αλλά και όλων των ψηφιακών ηλεκτρονικών μέσων όπως κινητά τηλέφωνα, tablet, έξυπνα ρολόγια κλπ.

Όπως επισημάνθηκε από τον Carbo (2006), οι ηθικές θεωρήσεις για θέματα που σχετίζονται με τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) εμφανίστηκαν για πρώτη φορά στο θέμα της «ηθικής πληροφόρησης» στην ετήσια επισκόπηση της επιστήμης και της τεχνολογίας των πληροφοριών το 1992. Αυτό φανερώνει την ύπαρξη ηθικής ατζέντας που συνδέεται με τη χρήση

των ΤΠΕ . Συνεπώς, τα άτομα και οι οργανώσεις πρέπει να είναι ευαίσθητοποιημένα από ηθική άποψη καθώς εξελίσσουν τις ΤΠΕ στις επαγγελματικές δραστηριότητές τους (White, 2002).

Το αποτύπωμα των ΤΠΕ στις ανθρώπινες σχέσεις είναι τεράστιο. Οι ΤΠΕ βοήθησαν στην ενδυνάμωση της οικογενειακής σχέσης (π.χ. κινητά τηλέφωνα, φορητοί υπολογιστές, εικονικές διασκέψεις κλπ.), συνεπικουρώντας επίσης να διαχωριστούν οικογένεια και φίλοι ο ένας από τον άλλο. Οι ΤΠΕ σύναψαν νέες φιλίες και σχέσεις σε εικονικά περιβάλλοντα. Πόσο γνήσια είναι αυτή η σχέση; Τι προσφέρει για την ατομική ικανοποίηση;

Στο χώρο εργασίας, για παράδειγμα, δημιουργούνται νέες μορφές εργασίας, όπως η εξόρυξη δεδομένων, οι σύμβουλοι του διαδικτύου κ.λπ., αλλά οι ευκαιρίες αυτές κινδυνεύουν επίσης από προβλήματα ανεργίας, καθώς ο υπολογιστής αντικαθιστά τους ανθρώπους. Συνεπώς χρειάζονται νέους νόμους, κανονισμούς, και πρακτικές, ώστε να μπορέσει η κοινωνία να διαχειριστεί αυτές τις αλλαγές στο χώρο εργασίας αλλά και οπουδήποτε. Η κοινωνία οφείλει να εξετάσει τις ακόλουθες δεοντολογικές και κοινωνικές προκλήσεις που σχετίζονται με τη χρήση των ΤΠΕ:

1. Προσωπικής και εταιρικής δεοντολογία που σχετίζεται με τις ΤΠΕ.
2. Ισορροπίας μεταξύ δεοντολογικού, οικονομικοτεχνικού (Rogerson, 2008) αλλά και πολιτικές εκτιμήσεις.
3. Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.
4. Σεβασμό στην αποφυγή της παραβίασης του απορρήτου και δικαιωμάτων στο πλαίσιο της εξόρυξης δεδομένων και πληροφοριών που υπάρχουν στο διαδίκτυο.
5. Η πιθανότητα να διενεργείται έγκλημα με ΤΠΕ (εγκληματικότητα στον τομέα των υπολογιστών).
6. Νομικά θέματα.
7. Επαγγελματικές ευθύνες

Καθώς η τεχνολογία της πληροφορίας διαμορφώνεται να είναι εξαιρετικά σημαντική για τη ζωή μας, τόσο θα αντιμετωπίζει αρκετές δεοντολογικές προκλήσεις και θα πρέπει οι ειδικοί της πληροφορικής και οι χρήστες της να είναι έτοιμοι για αυτές. Ενώ συνεχίζουν να εμφανίζονται περισσότερες αναδυόμενες τεχνολογίες στην αγορά, πληροφορικάριοι και οι χρήστες δεν γνωρίζουν πώς να προχωρήσουν στις προκλήσεις που προκαλούν αυτές οι τεχνολογίες. Δεδομένου ότι η τεχνολογία της πληροφορίας επιταχύνει την πρόσβαση στις πληροφορίες,

πολλές επιχειρήσεις και οργανισμοί κινδυνεύουν να χάσουν τον έλεγχο αυτής της ροής των δεδομένων, αφού οι πεπειραμένοι εγκληματίες μπορούν εύκολα να αξιοποιήσουν αυτές τις πληροφορίες για προσωπική τους χρήση. Επίσης, οι υπάλληλοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ΤΠΕ με σκοπό να προωθήσουν τους προσωπικούς τους στόχους, οι οποίοι μπορεί να είναι επιβλαβείς για κάποιον οργανισμό. Το IT (Information Technology) δεν είναι κακό, αλλά ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τα εργαλεία που παρέχονται από την τεχνολογία της πληροφορίας επέφεραν μερικές σοβαρές προκλήσεις (Resnik, 2010).

Μερικά ηθικά ζητήματα σχετικά με την τεχνολογία είναι τα ακόλουθα:

Ασφάλεια: Στο Διαδίκτυο, οι χάκερ/κυβερνοπειρατές πολύ εύκολο να εισβάλουν σε οποιονδήποτε υπολογιστή, εφόσον είναι συνδεδεμένο στο ευρύτερο διαδίκτυο. Οι χάκερ μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια δ/νση IP (Internet Protocol) προκειμένου να έχουν πρόσβαση στον υπολογιστή ενός χρήστη και να συλλέγουν δεδομένα για εγκληματικούς λόγους. Επίσης, η διάδοση των cookies, τα οποία μαζεύουν πληροφορίες κάθε φορά που χρησιμοποιούμε τους φυλλομετρητές ώστε να έχουμε πρόσβαση στο διαδίκτυο, έχουν εκθέσει τους χρήστες σε περιπτώσεις απάτης. Αρκετές εταιρείες χρησιμοποιούν αυτά τα cookies προκειμένου να στοχεύσουν τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες που θα διαφημίσουν σε εμάς. Στις περιπτώσεις ηλεκτρονικής τραπεζικής συναλλαγής, η μεταφορά χρημάτων μπορεί εύκολα να εκτροχιαστεί από έναν χάκερ και να μεταφερθεί σε αλλότριους λογαριασμούς, πράγμα που ενδιαφέρει τόσο την τράπεζα αλλά και τους πελάτες που χρησιμοποιούν την αναφερθείσα τεχνολογία (Resnik, 2010).

Παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων: Η τεχνολογία της πληροφορίας πλέον έχει διευκολύνει τους ανθρώπους να βρίσκουν οποιαδήποτε πληροφορία πνευματικό δημιούργημα κατά βούληση και όποτε θέλουν. Με την αλματώδη ανάπτυξη των προγραμμάτων ανταλλαγής μουσικής και των ιστοσελίδων σελιδοδεικτοποίησης (bookmarking), πολλοί δημιουργοί των γνήσιων έργων χάνουν την μοναδικότητα των έργων τους, επειδή οι χρήστες των Η/Υ μπορούν εύκολα να αποκτήσουν πρόσβαση και να μοιραστούν τα συγκεκριμένα δεδομένα με τους διαδικτυακούς φίλους τους. Δωρεάν μουσικά αρχεία και τοποθεσίες λήψης αρχείων εμφανίζονται καθημερινά στο διαδίκτυο, πολλά πρωτότυπα έργα όπως μουσικά άλμπουμ, βιβλία, κατεβαίνουν δωρεάν. Σε

αυτήν την περίπτωση ένας νόμιμος αγοραστής θα αγοράσει το γνήσιο βιβλίο, το λογισμικό, το άρθρο ή το μουσικό άλμπουμ και θα το ανεβάσει σε έναν ιστότοπο ή πρόγραμμα δωρεάν λήψης, όπου οι άλλοι απλά θα κατεβάσουν δωρεάν και πειρατικά αυτά τα αρχεία. Είναι συμφέρον βεβαίως για τους χρήστες, καθώς τους προσφέρει εξοικονόμηση χρημάτων, αλλά ουσιαστικά βλάπτει τον αρχικό δημιουργό αυτών των έργων που δε λαμβάνει τα δικαιώματα που του αντιστοιχούν. Οι κυβερνήσεις έχουν κλείσει αρκετούς από αυτούς τους ιστότοπους, όπως το NAPSTER ή το KICKASS.TO ή το RARBG.TO, όπως και το διάσημο PIRATEBAY αλλά πολλά επανεμφανίζονται ως κλώνοι σε άλλες PROXY διευθύνσεις (McCarthy et al., 2005).

Αυξημένη πίεση στους ειδικούς της πληροφορικής: Δεδομένου ότι τα συστήματα πληροφορικής πρέπει να λειτουργούν συνεχώς, η πίεση ασκείται σε ειδικούς της πληροφορικής για να διασφαλιστεί η ακρίβεια και η διαθεσιμότητα αυτών των συστημάτων. Αρκετές ιντερνετικές εταιρίες που πρέπει να λειτουργούν 24 ώρες το 24ωρο, χρειάζονται μια ομάδα τεχνικής υποστήριξης σε συνεχή αναμονή ώστε να αντιμετωπίζουν όποια ζητήματα πιθανόν προκύψουν κατά τη διάρκεια της λειτουργίας τους. Αυτή η πίεση έχει ως αποτέλεσμα το άγχος και την συσσώρευση έργου που αρκετές φορές οδηγεί σε σφάλματα (Grimes et al., 2009) .

Ψηφιακό χάσμα: Η ΤΠΕ φτιάχνει ευκαιρίες και έχει αναπτύξει πολλούς νέους βιομηχανικούς τομείς στις ανεπτυγμένες χώρες. Όμως, στις αναπτυσσόμενες χώρες υπάρχει δυσκολία να απολαύσουν εξίσου τα οφέλη της τεχνολογίας των πληροφοριών. Για να αποκομίσουν αυτά τα κέρδη θα χρειάζεται να εξειδικεύσουν το εργατικό δυναμικό σε αυτούς τους τομείς και οι χρήστες θα πρέπει επίσης να υπεισέλθουν σε αγορές και ένα τρόπο ζωής που είναι κάπως δαπανηρή σε αυτές τις αναπτυσσόμενες χώρες. Σε μερικές απομακρυσμένες περιοχές δεν έχουν καν την πρόσβαση στο διαδίκτυο ή ακόμα και το ηλεκτρικό ρεύμα, οπότε τα εργαλεία πληροφορικής όπως οι υπολογιστές δεν μπορούν ούτε να χρησιμοποιηθούν. Σε διαφορετικούς τομείς, όπως η εκπαίδευση, αρκετές από τις αναπτυσσόμενες χώρες έχουν απαρχαιωμένα εκπαιδευτικά συστήματα, οπότε ένας φοιτητής δεν θα είναι σε επαφή με τις νέες ΤΠΕ (Vallance, 2004).

2.2 Καινοτομία & Ηθική

Παραδοσιακά, η διακυβέρνηση σχετίζεται με τη διαχείριση κινδύνων. Πιο συγκεκριμένα, η εταιρική διοίκηση συνδέεται με την απορρέουσα ευθύνη της διοίκησης προς στους μετόχους και

δεσμεύεται από τους κανόνες και τη συμπεριφορά της διοίκησης για την μείωση των ρίσκων για τα έσοδα των μετόχων. Παρομοίως, η δημιουργία κατευθυντηρίων στόχων για την καινοτομία αποσκοπεί συνήθως στην δημιουργία οργανωτικής δομής της καινοτομίας μέσα σε μια εταιρία, ώστε να μειωθεί όσο το δυνατόν ο κίνδυνος και να αυξηθεί η απόδοση των επενδύσεων των μετόχων (Fassin, 2000).

Από τους βασικούς στόχους της διακυβέρνησης της καινοτομίας μπορεί να είναι η συμπόρευση της δομής μαζί με τη στρατηγική, την πολιτισμική δημιουργία αλλά και την ηγεσία για την σωστή δημιουργία μέσω της καινοτομίας. Άρα, η εφαρμογή της μπορεί να αλλάζει σύμφωνα με διαφορετικές πτυχές όπως: στους ρόλους και τις ευθύνες των συμμετεχόντων, τη λήψη αποφάσεων, τους στόχους και τις αξίες, τους ανελαστικούς δείκτες απόδοσης, την διανομή των πόρων ή των κερδών κλπ.

Υπάρχουν πολλά μοντέλα που έχουν συζητηθεί για τη διακυβέρνηση της καινοτομίας, όπως τα συμβούλια επιχειρήσεων, τα συμβούλια καινοτομίας, οι ανώτατες διοικητικές ομάδες, οι διατομεακές ομάδες διευθυντικών στελεχών υψηλού επιπέδου, ένας ειδικός ανώτερος αξιωματικός καινοτομίας ως πρωταθλητής, διευθύνων σύμβουλος ή πρόεδρος ομάδας ως «czar καινοτομίας» και ούτω καθεξής (Deschamps, 2013).

Τα συγκεκριμένα μοντέλα όμως, δεν έρχονται σε τριβή με τις ηθικές πτυχές της καινοτομίας *per se*. Η διαδικασία της καινοτομίας, όπως το stage-gate, η ελεύθερη (open source) καινοτομία και διαφορετικά μοντέλα όπως αυτά που σύστησαν στο κοινό οι Tidd και Bessant (2013): αναζήτηση, διαλογή, πραγματοποίηση και καταγραφή δεν φτιάχνουν ένα ηθικό πλαίσιο απόφασης για την αντιμετώπιση των δεοντολογικών προβλημάτων. Επικεντρώνονται κυρίως στην ελαχιστοποίηση των οικονομικών κινδύνων και στη μεγιστοποίηση των ποσοστών επιτυχίας της εμπορευματοποίησης.

Ωστόσο, οι Tidd και Bessant (2013) αντιμετωπίζουν ορισμένες πτυχές που έχουν ηθικές επιπτώσεις, όπως η εμπιστοσύνη και η νομιμότητα μεταξύ διαφόρων δικτύων ενδιαφερομένων. Κι αυτό διότι οι προαναφερθείσες δομές και διαδικασίες είναι απλουστευμένα γραμμικά μοντέλα που μάλλον αγνοούν τις εξαντλημένες προσεγγίσεις στη διαδικασία ηθικής λήψης αποφάσεων, καθώς και θετικές και αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνία και το περιβάλλον.

Πάντως, συνεχώς υπάρχει μία ανοδική τάση στο ενδιαφέρον και την υπεύθυνη έρευνα και καινοτομία (RRI). Η ΕΕ αναβαθμίζει την RRI μέσω του πρότζεκτ «Ορίζοντας 2020» - το σύγχρονο ευρωπαϊκό πλαίσιο έρευνας και καινοτομίας. Ο ορισμός της σωστά αναπτυγμένης καινοτομίας (RI) είναι ακόμη υπό διαμόρφωση (Blok, 2014; Blok & Lemmens, 2015; Owen et al., 2013).

Ο René Von Schomberg (2013), (Γενική Διεύθυνση Έρευνας και Καινοτομίας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής), προτείνει τον ακόλουθο ορισμό: Η υπεύθυνη έρευνα και καινοτομία είναι μια διαφανής, διαδραστική διαδικασία με την οποία οι κοινωνικοί παράγοντες και οι πρωτοπόροι γίνονται αμοιβαία αντιληπτοί μεταξύ τους με γνώμονα την (ηθική) αποδοχή, τη βιωσιμότητα και την κοινωνική επιθυμία της διαδικασίας καινοτομίας και των εμπορεύσιμων προϊόντων της (προκειμένου να καταστεί δυνατή η ενσωμάτωση της επιστημονικής και τεχνολογικής προόδου στην κοινωνία μας).

Αξίζει να αναφερθεί ότι ο Rene von Schomberg αναφέρεται κυρίως σε μία «δεοντολογική» συζήτηση «εντός της ΕΕ» και σε ανελαστική συμμόρφωση με τις βασικές αξίες του χάρτη της ΕΕ όσον αφορά τα βασικά ανθρώπινα δικαιώματα (δικαίωμα ιδιωτικής ζωής κλπ.) και την ασφάλεια στο βαθμό προστασίας που έχει θέσει η ΕΕ (Von Schomberg, 2013).

Επισημαίνει όμως ότι η εισαγωγή των δεοντολογικών αρχών στο σχεδιασμό της τεχνολογίας ίσως οδηγήσει σε τεχνολογικές εξελίξεις (Von Schomberg, 2013). Η πρόκληση για τον καθορισμό της πορείας της ηθικής καινοτομίας είναι να εισαγάγει δεοντολογικές αρχές. Οι Blok και Lemmens (2015) αναφέρονται στις δυσκολίες και προκλήσεις με την έννοια του “Responsible innovation” (RI) σε σχέση με τις «μεγάλες προκλήσεις» ή τα «κακά προβλήματα» όπως η αλλαγή του κλίματος, η εξάντληση των πόρων, η μείωση της φτώχειας ή η γήρανση των κοινωνιών. η βασική κινητήρια δύναμη για την καινοτομία. Προσδιορίζουν τις προκλήσεις σε τρεις φάσεις της διαδικασίας καινοτομίας. Αγωνίζονται να αναδείξουν ότι η «αναζήτηση για ευθύνη» και στις τρεις βασικές φάσεις, όσον αφορά τις προκλήσεις, αντιμετωπίζει δυσεπίλυτα προβλήματα. Καταλήγουν πως «η εφαρμογή στην πράξη της έννοιας του RI είναι από πολλές μεριές αμφισβητήσιμη» εξαιτίας των δυσκολιών που υπάρχουν γύρω από την «ευθύνη» των εμπλεκόμενων στη διαδικασία της καινοτομίας. Οι δυσκολίες αυτές ενέχουν την πολυπλοκότητα, αλλά και την απρόβλεπτη τεχνολογική καινοτομία αφενός και από την άλλη μεριά τους «ηθικούς» και τους «πολιτικούς» παράγοντες όπως οι αντικρουόμενες κοσμοθεωρίες

και τα συστήματα αξιών μεταξύ των ενδιαφερομένων πλευρών αλλά και οι αδικίες που προκύπτουν από την ανισοκατανομή ισχύος (Blok and Lemmens, 2015).

Ο Owen et al. (2013) προτείνει τέσσερις διαστάσεις, ώστε να προκύψει η υπεύθυνη καινοτομία (RI). Η πρώτη διάσταση, «προληπτική», περιγράφει και αναλύει τους στόχους και ενδεχομένως αθέλητες συνέπειες που μπορεί να προκύψουν (οικονομικές, κοινωνικές, περιβαλλοντικές ή άλλες). Η δεύτερη «αντανακλαστική» διάσταση είναι «να αντανακλά τους υποκείμενους σκοπούς και τις πιθανές επιπτώσεις, σε ό,τι είναι γνωστό και σε αυτό που είναι άγνωστο σ' εμάς. Η τρίτη διάσταση, που είναι η «εκλαϊκευτική», τους σκοπούς, τις ερωτήσεις, και τα διλήμματα σε μία ευρεία, συλλογική συζήτηση δια μέσω διαδικασιών διαλόγου, προσκαλώντας και ακούγοντας ευρύτερες προοπτικές από το ενδιαφερόμενο κοινό. Η τέταρτη διάσταση του «ανταποκρινόμενου» είναι να καθορίζεται η κατεύθυνση και να επηρεάζεται η επόμενη τροχιά ο ρυθμός της καινοτομίας, μέσω μηχανισμών συμμετοχικής διακυβέρνησης από τη χρήση της «συλλογικής διαδικασίας αντανακλαστικότητας».

Οι τεχνολογικές καινοτομίες έχουν ηθικές επιπτώσεις και ανησυχίες (Nathan, 2014α). Για να κατανοήσουμε γιατί οι ηθικές ανησυχίες συνδέονται με τις τεχνολογικές καινοτομίες, πρέπει να διερευνήσουμε τις τεχνολογικές εξελίξεις, τη διαμόρφωση της εξέλιξής τους και τον αντίκτυπό τους στην κοινωνία και το περιβάλλον. Η τεχνολογική εξέλιξη αποτελείται από βαθμιαίες και ριζοσπαστικές τεχνολογικές καινοτομίες.

Οι διαμορφούμενες αλλαγές των προτύπων που αφορούν την παραγωγή, τη διανομή και την κατανάλωση προϊόντων και υπηρεσιών μέσω των τεχνολογικών καινοτομιών, έχουν ταυτόχρονα μεταμορφώσει τις κοινωνίες μας και τα περιβάλλοντα που ζούμε, και έχουν καταφέρει να προκαλέσουν «παγκόσμια αλλαγή» σε διάφορους τομείς όπως η αλλαγή του κλίματος, τα πρότυπα μετανάστευσης του ανθρώπινου πληθυσμού αλλά και στην κατανομή και ραγδαία εξάντληση των πόρων (Grübler, 1998).

Η τεχνολογική καινοτομία δημιουργείται πάντα από ορισμένες εφευρέσεις που έχουν το προνόμιο και τα φόντα να μετασχηματιστούν σε καινοτομίες. Ως πρώιμο πεδίο παρατήρησης, η εφεύρεση της ατμομηχανής από τον J. Watt το 1769 προκάλεσε σειρά καινοτομιών σε μηχανές και τα σιδηροδρομικά δίκτυα του Ηνωμένου Βασιλείου. Οι τεχνολογικές καινοτομίες μπορούν επίσης να επιφέρουν βελτιστοποίηση της παραγωγικότητας, της ανάπτυξης του δικτύου

διανομής και των ρυθμών κατανάλωσης προκειμένου για να ικανοποιηθούν βασικές μας ανάγκες, αν και ορισμένες καινοτομίες ίσως περιοριστούν εξαιτίας της τυποποίησης (Grübler, 1998).

Η τεχνολογική αλλαγή μπορεί να προκύπτει είτε από συνεχή πρόοδο με μικρά βήματα (βαθμιαία καινοτομία) ή απότομη και ασυνεχή (ριζική καινοτομία). Οι τεχνολογικές καινοτομίες μπορούν να εκτινάξουν την τεχνολογική πολυπλοκότητα με την οποία έρχεται σε επαφή ο τελικός χρήστης και αυτό δημιουργεί άλλου τύπου προβλήματα, όπως η απορρόφηση της τεχνολογίας στην καθημερινότητα, η αποξένωση, κλπ. (Grübler, 1998).

2.2 Η Ηθική στις Επιχειρήσεις

Για να κατανοήσουμε τη δεοντολογική λήψη αποφάσεων στο επιχειρησιακό πεδίο, χρειαζόμαστε να διασαφηνίσουμε ορισμένες θεμελιώδεις έννοιες της ηθικότητας και της ηθικής. Η ηθική συνήθως αφορά το τι είναι σωστό και λάθος από μια ηθική αρχή ή πρόθεση, προς την κατεύθυνση ενεργώντας σύμφωνα με κοινωνικά αποδεκτά πρότυπα, αξίες και πεποιθήσεις. Ηθικές θεωρίες στη δεοντολογία, όπως η ηθική του καθήκοντος αλλά και η θεωρία των δικαιωμάτων και της δικαιοσύνης, μελετούν τις περιπτώσεις όπου μια ηθική αρχή ή κίνητρο οδηγεί σε σωστή ή μη σωστή ενέργεια.. Τελολογικές θεωρίες ηθικής (συνέπεια), όπως ο ωφελιμισμός (κόστος-όφελος ανάλυση) μελετούν το κατά πόσο μια πράξη που προκαλεί ένα αποτέλεσμα είναι καλό ή βλαβερό για την κοινωνία. Αυτές οι θεωρίες μπορεί να βοηθήσουν την επίλυση των ηθικών διλημάτων που μας απασχολούν να απαντήσουν στον ηθικό προβληματισμό για το τι είναι πράγματι ηθικό ή ανήθικο, αν και πάντα προκύπτουν ορισμένοι περιορισμοί στην εύρεση αυτών των απαντήσεων (Crane & Matten, 2010).

Σύμφωνα με την ανασκόπηση της έρευνας σε εμπειρικές μελέτες, η αξιολόγηση της ηθικής λήψης αποφάσεων στις επιχειρήσεις (Loe et al., 2000), αφορά και το μοντέλο τεσσάρων σταδίων που παρουσιάστηκε από τον Jones (1991) και θεωρείται ως το πιο ολοκληρωμένο μοντέλο σύνθεσης της ηθικής λήψης αποφάσεων από ένα άτομο (Crane & Matten, 2010). Αυτή η ηθική λήψη αποφάσεων συμπεριλαμβάνει τέσσερα βασικά στάδια, τα οποία είναι: (1) αναγνωρίζοντας το ηθικό ζήτημα, (2) η ηθική κρίση, (3) η ηθική πρόθεση και (4) η ηθική συμμετοχή στη

συμπεριφορά. Υπάρχουν και άλλοι παράγοντες που επηρεάζουν αυτά τα στάδια όπως το εκάστοτε άτομο, το περιβάλλον που δρα μέσα σε αυτό αλλά και οργανωτικοί/κοινωνικοί παράγοντες. Μπορούν να αναφερθούν μεμονωμένοι παράγοντες όπως η κοσμοθεωρία ενός ατόμου, που διαμορφώνεται σταδιακά μέσα από τη ζωντανή εμπειρία που περιλαμβάνει κοινωνικό περιβάλλον - ρεαλισμό και ιδέες της «καλής» ζωής - του ιδεαλισμού (Nathan, 2010).

Επομένως, είναι πιθανό ότι κάποιος μπορεί να διατυπώσει πως ηθικές πεποιθήσεις κάποιου επηρεάζονται από τις κοινωνικές συνθήκες υπό συνθήκες της αδικίας (Nathan, 2010). Οι παράγοντες που σχετίζονται με το ζήτημα είναι μέρος του γενικότερου ηθικού ζητήματος (που μεταφράζονται αλλιώς ως ηθική ένταση), η οποία αποτελείται από τα εξής στοιχεία: το μέγεθος των συνεπειών του, την κοινωνική συναίνεση που το περιβάλλει, την πιθανότητα και του μεγέθους επίδρασης, την χρονική αμεσότητα, της εγγύτητας και της επίπτωσης του αποτελέσματος (Jones, 1991). Επιπλέον, οι οργανωτικοί παράγοντες όπως η εταιρική κουλτούρα, η οργανωτική δομή και η εξουσία επηρεάζουν αποφασιστικά τα δύο τελευταία στάδια. Όμως, για απλοποίηση, δυνάμεθα να κοιτάξουμε τούς παράγοντες αυτούς σε όρους ατομικών και περιστασιακών παραγόντων, περιλαμβανομένων και των οργανωτικών, ή των εξαρτώμενων από το εκάστοτε περιβάλλον (Crane & Matten, 2010).

Σύμφωνα με αυτό το πλαίσιο είναι σημαντικό οι υπεύθυνοι να αναγνωρίσουν ένα ηθικό ζήτημα. Οι περισσότερες έρευνες για την ηθική λήψη αποφάσεων προϋποθέτουν ότι οι αποφάσεις γίνονται από λογικούς managers, με βάση την προϋπόθεση ότι η γνωστική ηθική ανάπτυξη αποτελεί κρίσιμο στοιχείο στη φάση κρίσης (Palazzo et al., 2012). Ωστόσο, οι Palazzo και άλλοι (2012) επισημαίνουν ότι τα άτομα παίρνουν συχνά αποφάσεις λιγότερο ορθολογικές και χωρίς μεγάλη συζήτηση, βασισμένοι σε διαισθητικές και αυτόματες απαντήσεις (Gigerenzer, 2008) Ως εκ τούτου, είναι εύλογο να υποθέσουμε ότι οι άνθρωποι μπορούν να λαμβάνουν αποφάσεις χωρίς να γνωρίζουν την ηθική διάσταση που διακυβεύεται, τουλάχιστον προσωρινά. Οι Palazzo και άλλοι (2012) αποκάλεσαν το φαινόμενο αυτό «ηθική τύφλωση».

Συνεπώς μερικοί διοικητές μπορεί να κάνουν τα στραβά μάτια σε ηθικούς προβληματισμούς όταν λαμβάνονται αποφάσεις. Επιπλέον, όταν μια πράξη είναι νόμιμη, αυτό δεν σημαίνει πάντα ότι είναι ηθικά ορθή (Seglin, 2000). Η ηθικότητα είναι υπεράνω την απλής συμμόρφωσης με το νόμο. Όμως, μπορεί να βρεθούμε σε καταστάσεις που οδηγούν σε ηθικά διλήμματα, όταν έχουμε να διαλέξουμε μεταξύ δύο ηθικών επιλογών. Για παράδειγμα, το δίλημμα μεταξύ άυξης του

κέρδους για τους μετόχους (σωστή επιλογή για τους μετόχους), και η προάσπιση του δημόσιου συμφέροντος (ορθή επιλογή για το κοινωνικό σύνολο), μπορεί να είναι ένα δύσκολο ηθικό δίλημμα.

Τέτοια ηθικά διλήμματα θέτουν το πρόβλημα να προτεραιοποιήσουμε το τι είναι καλό και τι είναι σωστό. Συν τοις άλλοις, μπορεί τα διλήμματα αυτά να εμφανιστούν κατά την λήψη αποφάσεων μεταξύ δύο ισοβαρών καλών επιλογών, ή μεταξύ δύο εξίσου ορθών επιλογών. Το δεύτερο επίπεδο είναι η ηθική κρίση. Οι ηθικές κρίσεις υποβάλλονται σε στάδια βάσει της ηθικής ανάπτυξης των ατόμων (Kohlberg, 1976). Εντούτοις, τα άτομα ενδέχεται να αποδίδουν κάτω από τις δυνατότητές τους στα γνωστικά επίπεδα ηθικής ανάπτυξης, και τείνουν να χρησιμοποιούν «χαμηλότερα επίπεδα της γνωστικής ηθικής ανάπτυξης σε πραγματικές καταστάσεις εργασίας σε σύγκριση με τις υποθετικές καταστάσεις (Trevino, 1986).

Ακόμα περισσότερο, υποστηρίζεται πως τα εθνικά και πολιτιστικά χαρακτηριστικά δύνανται να ερμηνεύσουν κάποιες διαφορές μεταξύ των ηθικών αποφάσεων των ατόμων. Όμως, αυτά τα χαρακτηριστικά πολλές φορές χρησιμοποιούν πλευρές του πολιτισμού, όπως για παράδειγμα οι πέντε πολιτιστικές διαστάσεις του Hofstede. Αυτό μπορεί να δημιουργεί στερεότυπα για τα άτομα χωρίς πολλή σκέψη για το πώς οι κοσμοθεωρίες μπορεί να έχουν σχηματιστεί μέσω της εμπειρίας και των ιδεών, δίνοντας και αποκτώντας σημασίες μέσω της διασταύρωσης των «πολιτιστικών» συστημάτων και των αλληλεπιδρώντων θεσμών (Nathan, 2015). Τέτοιες ιδεαλιστικές αντιλήψεις για τον πολιτισμό, μπορούν να καταστήσουν τα άτομα χωρίς πρακτική επιλογή και να περιορίσουν τους δεοντολογικούς ορίζοντές τους, κάνοντας τους να συμπεριφέρονται σύμφωνα με τις στερεότυπες διακρίσεις (Nathan, 2010, 2015).

Ωστόσο, είναι επίσης σημαντικό να γνωρίζουμε ότι μπορεί να γίνει λάθος στις ηθικές πεποιθήσεις κάποιου λόγω αδικίας, ή ότι κάποιος μπορεί να προσαρμόσει τις πεποιθήσεις του (Nathan, 2010). Αν και, όπως αναφέρθηκε εν συντομία, υπάρχουν δεοντολογικές και τελολογικές θεωρίες ηθικής που βοηθούν να κάνουμε ηθικές κρίσεις, οι περισσότεροι διευθυντές επιχειρήσεων τείνουν να βασίζονται κυρίως στην ανάλυση κόστους-οφέλους του ωφελιμισμού. Η ανάλυση κόστους-οφέλους μπορεί να μην συλλάβει λεπτομερώς την εξέταση όλων των ενδιαφερομένων, και ιδίως όλων των μελλοντικών ενδιαφερομένων μερών. Επιπλέον, οι υπολογισμοί του κόστους και του οφέλους μπορούν να είναι υποκειμενικοί (Premeaux & Mondy, 1993).

2.3 Το Επιστημονικό Πεδίο της Ηθικής της Τεχνολογίας

Η ηθική χρήση των νέων τεχνολογιών είναι κομβικής σημασίας στην σύγχρονη κοινωνία, ειδικά σε τομείς που οι τεχνολογική πρόοδος έχει μετασχηματιστική επιρροή στην κοινωνία. Ο Moor (2005) αναφέρθηκε στο μετασχηματιστικό αποτέλεσμα της τεχνολογίας ως μια τεχνολογική επανάσταση η οποία, συνδέεται με την αύξηση των ηθικών προβλημάτων. Ο Moor ανέπτυξε τον “Νόμο του Moor”, στον οποίο αναφέρει ότι όταν η κοινωνική επίδραση των τεχνολογικών επαναστάσεων αυξάνει, τα ηθικά προβλήματα διογκώνονται και αυτά (Moor, 2005).

Αυτό το φαινόμενο υφίσταται όχι μόνο διότι ένας αυξανόμενος αριθμός ανθρώπων επηρεάζεται από την τεχνολογία, αλλά επειδή η νέα τεχνολογία φέρνει νέα πεδία για δράση σε ηθικά ζητήματα τα οποία δεν έχουν ακόμα αντιμετωπιστεί. Αυτό που αξίζει να σημειωθεί είναι η αντίθεση μεταξύ της τεχνολογικής ανάπτυξης και της αύξησης των ηθικών αναγκών. Άρα η τεχνολογία δεν αναγιγνώσκεται ως λύση στα υφιστάμενα ηθικά προβλήματα, αλλά ως ένα περίπλοκο μέρος της ίδιας της κοινωνικής μεταμόρφωσης προς το μέλλον η οποία απορροφά την αλλαγή και αντιμετωπίζει νέα ηθικά ζητήματα. Τα παραπάνω βεβαιώνουν τη σπουδαιότητα της ηθικής μέσα από το πλαίσιο της τεχνολογικής ανάπτυξης.

Η αλληλεπίδραση μεταξύ του τομέα της ηθικής και της τεχνολογικής ανάπτυξης είναι μεγάλης σημασίας για την κοινωνία. Δημιουργεί ζητήματα τα οποία συνεχίζουν να προκαλούν επιστήμονες προερχόμενους από πολλά επιστημονικά πεδία και διαφορετικά ακαδημαϊκά προφίλ. Για παράδειγμα, οι τεχνολογίες της γενετικής όπως αυτή της κλωνοποίησης επαναπροσδιορίζουν την εργασία τους στο πλαίσιο της Βιοηθικής. Παρομοίως, η εξέλιξη των νέων μορφών παρακολούθησης και ανωνυμίας διαμορφώνουν με νέους όρους τους νόμους και τα δικαιώματα που αφορούν την ιδιωτικότητα των χρηστών. Έχει δοθεί ιδιαίτερη βάση σε ηθικά ζητήματα που έχουν ανακύψει από τεχνολογικές μεταβολές στη δουλειά και στη ζωή και έχουν μετασχηματίσει την ανάγκη για ένα νέο πλαίσιο που αφορά την ηθική και σχεδόν όλες τις πτυχές της τεχνολογίας. Υπό αυτό το πλαίσιο το οποίο είναι γνωστό ως τεχνο-ηθική (technoethics), στα παλιά ηθικά ερωτήματα σχετικά με την ιδιωτικότητα και την ελευθερία του λόγου έχει δοθεί νέο σχήμα και σπουδαιότητα μέσα σε μια τεχνολογικά εξελιγμένη κοινωνία.

Ξεκινώντας στη δεκαετία του 1970, η τεχνοηθική προέκυψε αρχικά ως ένα διεπιστημονικό πεδίο. Παρόλο που η έρευνα στη τεχνοηθική είχε πραγματοποιηθεί ακόμα πιο πριν, η επίσημη έρευνα υπό αυτό το τίτλο ξεκίνησε από τον Mario Bunge ο οποίος ήταν ο πρώτος ακαδημαϊκός που έδωσε τον όρο «τεχνοηθική» (technoethics) (Bunge, 1977).

Ο Bunge αντιμετώπιζε τους τεχνολόγους και τους μηχανικούς ως επαγγελματίες άρρηκτα συνδεδεμένους με την τεχνολογία και με περισσότερη ηθική και κοινωνική ευθύνη για τις υπό ανάπτυξη τεχνολογικές καινοτομίες και εφαρμογές. Για τις επιβαρυνμένες αυτές ευθύνες, ο Bunge ζήτησε την ανάγκη δημιουργίας νέων ηθικών θεωριών οι οποίες θα τονίζουν τα προβλήματα που προκύπτουν από την επιστήμη και την τεχνολογία (Bunge, 1977).

Για τον Bunge, η τεχνολογία είναι ένας ευρύς όρος που περιλαμβάνει πολλές τεχνολογίες, τεχνικές, εφαρμογές καθώς και ποικιλόμορφες κοινωνικές και ιδεολογικές απόψεις. Για αυτό το λόγο, υποστήριξε ότι οι ειδικοί της τεχνολογίας και γενικά οι επαγγελματίες οι οποίοι δουλεύουν με τη τεχνολογία έχουν μια μοναδική ηθική ευθύνη για τα αποτελέσματα της τεχνολογικής προόδου. Όπως αναφέρθηκε, οι τεχνολόγοι θα πρέπει να είναι υπεύθυνοι όχι μόνο για την δουλειά τους και την επιστήμη που υπηρετούν, αλλά να είναι και ηθικά υπεύθυνοι σε οτιδήποτε σχεδιάζουν ή εκτελούν. Δηλαδή τα έργα τους δε θα πρέπει να είναι μόνο αποτελεσματικά, αλλά να μην είναι επιβλαβή σε ένα μακροπρόθεσμο και βραχυπρόθεσμο πλαίσιο. Επιπροσθέτως, για να καθορίσει το είδος αυτού του νέου πεδίου, ο Bunge ανέπτυξε τη βασική ιδέα πως η τεχνολογία θα πρέπει να χαλιναγωγείται από ηθικούς και κοινωνικούς ελέγχους άρα έτσι θα ορίζεται και το πεδίο της ηθικής της τεχνολογίας (Bunge, 1977).

Χωρίς αμφιβολία, ανακύπτουν προκλήσεις σε κάθε προσπάθεια για κάτι νέο, οι οποίες δημιουργούν το πολυπαραγοντικό διεπιστημονικό πεδίο της ηθικής της τεχνολογίας. Ένας χρήσιμος τρόπος για να περιγραφεί το πεδίο της ηθικής είναι η έρευνα και μελέτη που προέρχεται από την Εφαρμοσμένη Ηθική και άλλα πεδία τα οποία εστιάζουν στην τεχνολογία. Η προσέγγιση αυτή έχει ένα πλεονέκτημα στο ότι μεταφέρει στον αναγνώστη το ευρύ πεδίο εφαρμογής της ηθικής της τεχνολογίας και την σχέση του με την υφιστάμενη έρευνα. Σε διαφορετική ανάγνωση, το μειονέκτημα της θεωρίας αυτής είναι το γεγονός ότι πολλά πεδία της Εφαρμοσμένης Ηθικής έχουν αλληλεπικαλυπτόμενα θέματα που θα χρειάζεται να γίνουν κατανοητά, όπως π.χ. τα ζητήματα που έχουν να κάνουν με την ιδιωτικότητα. Σε μια προσπάθεια

αναγνώρισης αυτών των κοινών πεδίων, έχουν διακριθεί διαφορετικοί τομείς στην ηθική της τεχνολογίας όπως αυτή των υπολογιστών (Floridi & Sanders, 2003).

Η απαρχή της ηθικής των υπολογιστών εντοπίζεται στο έργο του Norbert Wiener ο οποίος πρωτοστάτησε στο πεδίο του κυβερνοχώρου (cybernetics) ως ένα πεδίο ελέγχου και επικοινωνίας στα ζώα και τους ανθρώπους στις δεκαετίες του 1940 και 1950 (Wiener, 1948, 1954).

Οι τεχνολογικές εξελίξεις οδήγησαν τον Wiener (1948) να αναγνωρίσει τα καλά και τα τρωτά στοιχεία των μηχανών. Στο σύγγραμμα του *The Human Use of Human Beings*, ο Wiener ήταν ο πρώτος που ερεύνησε τα κύρια ερωτήματα της ηθικής των υπολογιστών (Wiener, 1954).

Στις δεκαετίες των 1970 και 1980, το έργο στον τομέα αυτό συνέχισε μέσα από κριτική έρευνα των ανθρωπίνων πτυχών της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών (Weizenbaum, 1976) και τις ηθικές συνιστώσες για τη χρήση των υπολογιστών και την επαφή με αυτούς. Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1980, η ηθική των υπολογιστών μπορούσε να κατανοηθεί στενά ως σχετικά ζητήματα στην χρήση των υπολογιστών. Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, η ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας των πληροφοριών επηρέασε σημαντικά πολλές πτυχές της ζωής που σχετίζονταν με τη χρήση των υπολογιστών (Moor, 1985; Johnson, 1985).

Από τα μέσα της δεκαετίας του 1990, η έρευνα στην ηθική της πληροφορίας και στην ηθική των υπολογιστών (αλλά και σε άλλα πεδία), επικεντρώθηκε σε ηθικά ζητήματα που προέκυψαν από την ανάπτυξη και την εφαρμογή της τεχνολογίας των πληροφοριών στη χρήση των προσωπικών υπολογιστών. Βασίζεται δηλαδή στην ιδέα «της σφαίρας των πληροφοριών» (infosphere) ένας ορισμός που δόθηκε από τον Floridi για να περιγράψει το περιβάλλον της πληροφορίας που αποτελείται από οντότητες της πληροφορίας όπως οι διαδικασίες και οι αλληλεπιδράσεις (Floridi & Sanders, 2003).

Οι Floridi και Sanders (2003) ανέδειξαν την πληροφορία ως ένα απαραίτητο προαπαιτούμενο για όλες τις ηθικά υπεύθυνες πράξεις και ως τον απώτερο σκοπό της. Τα τελευταία χρόνια, η εξέλιξη της τεχνολογίας των υπολογιστών, σε συνδυασμό με τη βιβλιογραφία για την ηθική που περιβάλλει τη χρήση τους, συνέβαλλε να μετακινηθούν τα όρια της ηθικής των υπολογιστών και να γίνει απαραίτητη η μελέτη κοινωνικών και δεοντολογικών επιπτώσεων.

Η ηθική των υπολογιστών είναι ένα βασικό πεδίο της τεχνολογίας της ηθικής, η οποία εστιάζει στην χρήση των υπολογιστών από τους ανθρώπους σε ένα μεγάλο αριθμό πεδίων, όπως την οπτική τεχνολογία, τη τεχνητή νοημοσύνη και τη ρομποτική. Μερικά βασικά ερωτήματα στο πεδίο αυτό περιλαμβάνουν «Πώς θα μετρήσουμε το ηθική χρήση νέων τεχνολογιών πληροφορικής;», «Ποιες είναι οι ηθικές συνέπειες του να επιτρέπονται τα μονοπάτια για τον έλεγχο της ανάπτυξης λογισμικού και υλικού;», «Ποια είναι τα ηθικά ζητήματα στην παραγωγή των υπολογιστών;» και «Ποιες είναι οι ευθύνες των ειδικών στο συγκεκριμένο πεδίο σχετικά με τη διαχείριση της ηθικής;» (Mitcham, 2005).

Ένα άλλο σημαντικό πεδίο της ηθικής της τεχνολογίας είναι η Ηθική του διαδικτύου (Internet Ethics). Το ενδιαφέρον στο πεδίο της Ηθικής του διαδικτύου ξεκίνησε στα τέλη της δεκαετίας του 1980 και στις αρχές της δεκαετίας του 1980 με την άφιξη των νέων προκλήσεων στην πληροφορική σχετικά με την εξέλιξη του διαδικτύου και της τεχνολογίας της πληροφορίας όπως για τις περιπτώσεις των spyware, antivirus software, web browser cookies (Mitcham, 2005).

Το 1989 έλαβε χώρα ένα σημαντικό γεγονός. Το συμβούλιο Internet Architecture Board (IAB) εγκαινίασε μια πολιτική που επικεντρωνόταν στην ηθική του διαδικτύου. Η πολιτική αυτή παρείχε τις πρώτες βασικές κατευθυντήριες γραμμές προστασίας από μη ηθική δραστηριότητα όπως τη μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε πηγές του διαδικτύου, την διακοπή χρήσης του διαδικτύου, την έκθεση σε κίνδυνο μη ακεραιότητας των πηγών του διαδικτύου και τον κίνδυνο της μη τήρησης της ιδιωτικότητας του χρήστη (Internet Architecture Board, 1989).

Με παρόμοιο τρόπο, η κυβερνοηθική (cyberethics) έχει εξελίξει την μελέτη σε ζητήματα και προκλήσεις ηθικής στο διαδίκτυο. Ένα σημαντικό πεδίο της κυβερνοηθικής, η Κυβερνοδημοκρατία (cyberdemocracy), εστιάζει στο αν το διαδίκτυο αποτελεί ή όχι μια δημοκρατική τεχνολογία που προάγει την ψηφιακή οντότητα των χρηστών και ερμηνεύεται ως κανονιστικός κανόνας και ως κατάλληλη πρακτική για υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας (Ribble & Bailey, 2004).

Για παράδειγμα, ο Regan (1996) αναπτύσσει την ερευνά του στα ηθικά ζητήματα που ανακύπτουν από τη διαρκή συζήτηση που αφορά την ελευθερία του λόγου και τη λογοκρισία στο διαδίκτυο. Ο Adam (2002) μελέτησε το πρόβλημα της διαδικτυακή εμμονικής καταδίωξης

(cyberstalking) και ο Jenkins (2001) διερεύνησε το ζήτημα της διαδικτυακής πορνογραφίας και της εκμετάλλευσης ανηλίκων. Άλλα πεδία έρευνας της κυβερνοηθικής περιλαμβάνουν, την κλοπή ταυτότητας (ηλεκτρονική κλοπή ταυτότητας ή γνώση των πραγματικών πληροφοριών που προσδιορίζουν ένα άτομο), την απάτη ταυτότητας (online χρήση ψευδών ή / και κλοπή ταυτότητας για να χρήματα ή άλλες παροχές παράνομα) και το «ψάρεμα» (phishing- χρήση του διαδικτύου για παράνομη απόκτηση αριθμών πιστωτικών καρτών, τραπεζικών λογαριασμών, πληροφοριών για παράνομη χρήση).

Άλλο σημαντικό έργο επικεντρώνεται στη δημιουργία κατευθυντήριων γραμμών για τη συμπεριφορά στο Διαδίκτυο. Αυτές αναφέρονται συνήθως ως πρωτόκολλο συμπεριφοράς (etiquette) με την ονομασία «netiquette», δηλαδή πρωτόκολλο στο διαδίκτυο. Αυτές οι κατευθυντήριες γραμμές αναφέρονται σε διαδικασίες για τις παρατηρούμενες συμπεριφορές στο διαδίκτυο όπως το “ποστάρισμα” μηνυμάτων σε προσωπικούς διαλόγους και σε ιντερνετικά φόρουμ και τη διατήρηση της αρμόζουσας διανθρώπινης ευγένειας σε συζητήσεις αλλά επίσης υπάρχουν ειδικές κατευθυντήριες γραμμές για την ηλεκτρονική φύση των μηνυμάτων στα forums.

Βασικά ερωτήματα στην ηθική του διαδικτύου και στην κυβερνοηθική περιλαμβάνουν «Πώς αντιμετωπίζουμε την κατάχρηση του Διαδικτύου και κατάχρηση όπως η πειρατεία, η πορνογραφία και ο επιθετικός λόγος», «Ποιος θα πρέπει να έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο και ποιος θα πρέπει να ελέγχεται;», «Πως θα πρέπει να προστατεύονται οι νεαροί χρήστες από κινδύνους;», «Ποιες είναι οι ηθικές ευθύνες των ειδικών που μελετούν το διαδίκτυο στους συμμετέχοντες σε μελέτες;» και «Ποιες είναι οι ηθικές ευθύνες των ερευνητών του διαδικτύου για να προστατέψουν τη ταυτότητα και την εμπιστευτικότητα των δεδομένων που βρίσκονται στο διαδίκτυο;» (Mann & Stewart, 2000).

Η ηθική των μέσων και της επικοινωνίας είναι ένα άλλο πεδίο της ηθικής της τεχνολογίας που αφορά σε ηθικά ζητήματα και υπευθυνότητες κατά τη χρήση των μέσων επικοινωνίας. Το συγκεκριμένο πεδίο έχει τις ρίζες του στις έρευνες στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, στη δεοντολογία του λόγου, στις οργανωτικές επικοινωνίες και στην θεωρία της επικοινωνίας με το πρωτοποριακό έργο κορυφαίων μελετητών όπως ο Marshall McLuhan και ο Jurgen Habermas.

Όσον αφορά με τα μέσα, ο McLuhan ήταν ένας σπουδαίος θεωρητικός της επικοινωνίας. Από τη δεκαετία του 1960 και του 1970 πρωτοστάτησε ακαδημαϊκά σε μελέτες σχετικά με τα μέσα επικοινωνίας και τα μέσα ενημέρωσης. Αρχικά, παρόλο που το έργο του δεν απέδιδε έναν ηθικό χαρακτήρα στην τεχνολογία, τόνιζε την ανάγκη για ενημέρωση των ανθρώπων σχετικά με την γνωστική επιρροή της τεχνολογίας στη διαμόρφωση ατομικών και κοινωνικών αντιλήψεων. Στο έργο του *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964) υποστήριξε πως τα χαρακτηριστικά των μέσων επικοινωνίας επηρεάζουν την κοινωνία στην οποία υφίστανται.

Σημαντική ήταν και η συνεισφορά στην ηθική των μέσων και της επικοινωνίας, μέσα από τις συσχετίσεις μεταξύ επικοινωνίας και ηθικής μέσα στο έργο του Habermas (1990), το οποίο αποτελεί μια προσπάθεια να συνδέσει διαδικασίες που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή πρακτική με την κανονιστική ισχύ που διέπει τις αλληλεπιδράσεις. Βασισμένος στην ηθική του Kant, ο Habermas παρέχει μια μοναδική ανάλυση των επικοινωνιακών δομών, εξηγώντας την υποχρεωτική φύση της ηθικής που έχει ρίζες στις καθολικές υποχρεώσεις της επικοινωνιακής λογικής (Habermas, 1990). Άλλες αναφορές στην ηθική και στην online ελευθερία μπορούν να αναζητηθούν στα έργα των Benhabib (1992) και Thorseth (2006). Γενικά, το έργο αυτό είναι σημαντικό στην ηθική της τεχνολογίας διότι θέτει ηθικά ερωτήματα μέσα από τις διεργασίες της επικοινωνίας που λαμβάνουν χώρα στον πραγματικό κόσμο της ανθρώπινης πρακτικής.

Από η δεκαετία του 1990, οι μελέτες σε πολλά προγράμματα έρευνας σχετικά με την επικοινωνία διεύρυναν τις συσχετίσεις μεταξύ της ηθικής, της τεχνολογίας και της επικοινωνίας σε διαφορετικά πλαίσια. Κάποια σημαντικά πεδία είναι η ηθική στις τεχνικές επικοινωνίες (Allen, & Voss, 1997), η ηθική σε εικονικούς/ψηφιακούς οργανισμούς και πρωτόκολλο και άλλα ηθικά ζητήματα στην online επικοινωνία μεταξύ των ατόμων (Rotenberg, 1998).

Παρομοίως με το έργο του Habermas, οι Allen και Voss (1997) μελέτησαν την ηθική ως αξίες και σχεδιασμένες διαδικασίες για την αντιμετώπιση ηθικών ζητημάτων στις επικοινωνίες όπως ο εντοπισμός των θιγομένων ατόμων και των ενδιαφερόντων τους, ο προσδιορισμός αντικρουόμενων αξιών αλλά και η αξιολόγηση αυτών των αξιών και ενδιαφερόντων. Στη προσπάθεια για διερεύνηση του σχεδιασμού του υπολογιστικού δικτύου, ο Rotenberg (1998) αντιμετώπισε ηθικά ζητήματα σχετικά με την ιδιωτικότητα στην online επικοινωνία, όπως την εμπιστευτικότητα, την ανωνυμία και την προστασία των δεδομένων. Η κατανόηση των νέων ηθικών καθηκόντων που προκύπτουν στην online επικοινωνία, είναι σημαντική για τους

μελετητές έτσι ώστε να εργασθούν πάνω στα πεδία που προκύπτουν στην ιδιωτικότητα (Mann & Stewart, 2000).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο – ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

3.1 Ιστορική αναδρομή

Από την έναρξή της, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών αποτέλεσε και αποτελεί ένα νέο μέσο τέχνης και καινοτομίας καθώς και ένα μέσο εξέλιξης σε πολλές τεχνολογίες. Η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών έχει μεταβληθεί από ένα απλό χόμπυ σε μια βιομηχανία εκατομμυρίων δολαρίων μέσα στη σαραντάχρονη περίπου πορεία της. Άτομα όλων των ηλικιών και φύλων σε όλο τον κόσμο παίζουν βιντεοπαιχνίδια σε καθημερινή βάση. Με τόσους πολλούς παίκτες και αναδύμενες τεχνολογίες, η εν λόγω βιομηχανία βρίσκεται πραγματικά στην ακμή της. Το τοπίο συνεχώς αλλάζει και επιχειρησιακά μοντέλα του παρελθόντος θα πρέπει να βρουν νέους τρόπους να προσαρμοστούν, αν επιθυμούν να παραμείνουν συνεπή στη συνεχώς εξελισσόμενη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών (Anthony, 2011).

Μια ματιά στις τάσεις του παρελθόντος και στις τεχνολογικές καινοτομίες έχουν οδηγήσει την βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών να κατανοήσει στο σημείο στο οποίο βρίσκεται σήμερα και που θα οδηγηθεί στο μέλλον. Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν πλέον ένα διαδραστικό μέσο τέχνης το οποίο εμπνέει τους χρήστες να εξερευνήσουν και να δημιουργήσουν. Η ψηφιοποίηση των παιχνιδιών και η υπερβολική δημοτικότητα τους, φαίνεται να αντανάκλα την ενστικτώδη επιθυμία για αναψυχή, συνεργασία και ανταγωνισμό (Anthony, 2011).

Οι διάφορες αλλαγές τα τελευταία πενήντα χρόνια στα βιντεοπαιχνίδια μπορούν σε παγκόσμιο επίπεδο να κατηγοριοποιηθούν σε διάφορους τύπους, οι οποίοι επηρεάζουν ο ένας τον άλλο (Berends & Howard, 2008):

Αλλαγές στο hardware: Αυτές οι εξελίξεις είχαν μια τεράστια επίδραση στα βιντεοπαιχνίδια και διευκόλυναν τους σχεδιαστές παιχνιδιών να δημιουργήσουν πιο συναρπαστικά παιχνίδια.

Από τις συσκευές με ελάχιστη υπολογιστική δύναμη, μνήμη και γραφικά πήγαμε στις κονσόλες με τρισδιάστατες κάρτες γραφικών, δίσκους DVD για την αποθήκευση δεδομένων και συνδεσιμότητα με το διαδίκτυο.

Αλλαγές στις συσκευές διάδρασης: Στο πέρασμα των χρόνων, οι συσκευές με τις οποίες ελέγχουν οι χρήστες τα παιχνίδια έχουν αλλάξει. Οι πρώτες κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών είχαν ειδικά κουμπιά περιστροφής ή απλά joysticks. Σήμερα, υπάρχουν πολλαπλά joysticks και πολλά κουμπιά. Επίσης, υπάρχουν συσκευές οι οποίες μετρούν την κίνηση, όπως η κονσόλα Wii, οι οποίες έχουν θετική επίδραση στην ψυχαγωγία των παικτών.

Αλλαγές στα εργαλεία λογισμικού (software): Αρχικά οι προγραμματιστές παιχνιδιών έγραφαν κάθε γραμμή κώδικα οι ίδιοι και δημιούργησαν κάθε pixel του έργου. Σήμερα υπάρχουν μηχανές παιχνιδιών και άλλα πακέτα middleware που επιτρέπουν πολύ πιο εξελιγμένα παιχνίδια. Καλλιτέχνες, animators και σχεδιαστές των παιχνιδιών χρησιμοποιούν προηγμένα εργαλεία που τους βοηθούν να δημιουργήσουν αποτελεσματικά πολύπλοκα έργα τέχνης.

Αλλαγές στις εταιρείες παιχνιδιών: Οι εταιρείες παιχνιδιών έχουν αλλάξει σημαντικά τα τελευταία πενήντα χρόνια. Ενώ αρχικά τα παιχνίδια αναπτύχθηκαν κυρίως από μεμονωμένα άτομα, σήμερα υπάρχουν τεράστιες ομάδες ειδικών που εργάζονται σε ένα μόνο παιχνίδι. Οι προϋπολογισμοί ανάπτυξης αυξήθηκαν από μερικές χιλιάδες δολάρια σε δεκάδες εκατομμύρια δολάρια ανά παιχνίδι. Επίσης, εκπαιδευτικά προγράμματα εκπαιδεύουν τους επαγγελματίες που χρειάζονται στη βιομηχανία παιχνιδιών.

Αλλαγές στα δημογραφικά στοιχεία των παικτών: Αρχικά, οι κυριότεροι παίκτες παιχνιδιών ήταν άνδρες νεαρής ηλικίας γεγονός που έχει μεταβληθεί τα τελευταία χρόνια. Ο αριθμός γυναικών – παικτών είναι περίπου ίδιος με αυτόν των ανδρών και η ηλικία των παικτών κυμαίνεται από 4 έως 100 ετών, γεγονός που οδήγησε στη δημιουργία νέων ειδών παιχνιδιών.

Επέκταση – διαφοροποίηση: Αρχικά, τα παιχνίδια ηλεκτρονικών παιχνιδιών παίζονταν κυρίως σε arcade μηχανές. Με τα χρόνια η ποικιλία των πλατφορμών αυξήθηκε σημαντικά. Σήμερα παίζονται παιχνίδια σε κονσόλες, προσωπικούς υπολογιστές, φορητές συσκευές, τηλέφωνα, τηλεοπτικούς δέκτες κλπ. Επίσης, ο τύπος των παικτών έχει διαφοροποιηθεί, όπως και οι τρόποι που παίζουν οι άνθρωποι (για παράδειγμα, casual, online ή hardcore). Όλες αυτές οι συσκευές

και οι τρόποι παιχνιδιού έρχονται με τα δικά τους επιχειρηματικά μοντέλα και τους προϋπολογισμούς ανάπτυξης.

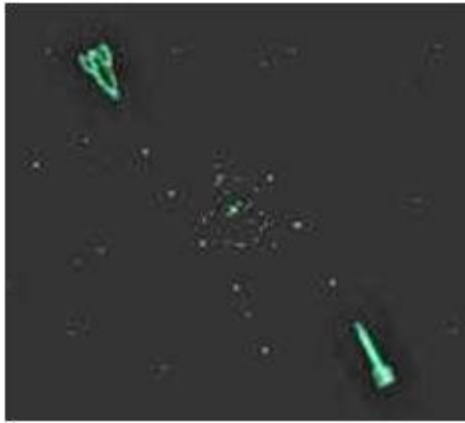
Αλλαγές στο σχεδιασμό των παιχνιδιών: Όλες αυτές οι αλλαγές με τη σειρά τους οδήγησαν σε σημαντικές αλλαγές στο σχεδιασμό των παιχνιδιών. Οι σχεδιαστές παιχνιδιών χρησιμοποίησαν τις νέες συσκευές αλληλεπίδρασης για να δημιουργήσουν νέες μορφές συναρπαστικού παιχνιδιού. Δημιουργήθηκαν παιχνίδια που προσελκύουν άτομα με διαφορετικά δημογραφικά στοιχεία. Και άρχισαν να κατανοούν καλύτερα τι κάνει ένα παιχνίδι πραγματικά ενδιαφέρον.

3.1.1 Τα πρώτα χρόνια

Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι ήταν το παιχνίδι *OXO* από τον Douglas Alexander το 1952. Ήταν μια εκδοχή του tic-tac-toe το οποίο αυτός έγραψε για τη διατριβή του σχετικά με την ανθρώπινη αλληλεπίδραση με τον υπολογιστή. Ωστόσο, το πρώτο διαδραστικό παιχνίδι θεωρείται ότι ήταν το *Tennis for Two* που επινοήθηκε το 1958 από τον πυρηνικό φυσικό William Higginbotham για τους επισκέπτες του Εθνικού Εργαστηρίου Brookhaven (Εικ. 1). Το παιχνίδι του είχε ως στόχο να καθοδηγήσει τους παίκτες για τις επιπτώσεις της βαρύτητας. Φυσικά, αυτοί οι πρώτοι προγραμματιστές δεν συνειδητοποίησαν ποτέ τις δυνατότητες των παιχνιδιών, εν μέρει εξαιτίας του τεράστιου εξοπλισμού που απαιτείται. Ένα άλλο πρώιμο παιχνίδι ήταν το *Spacewar!* το οποίο αναπτύχθηκε το 1961 από τον σπουδαστή MIT Steve Russell σε έναν υπολογιστή PDP11 (Εικ. 2). Ορισμένα άλλα παιχνίδια δημιουργήθηκαν σε αυτό το μηχάνημα από τους σπουδαστές, συμπεριλαμβανομένου του Lunar Landing (Melanson, 2006).



Εικ.1 : Ο εξοπλισμός του *Tennis for Two*



Εικ.2 : Το παιχνίδι *Spacewar*

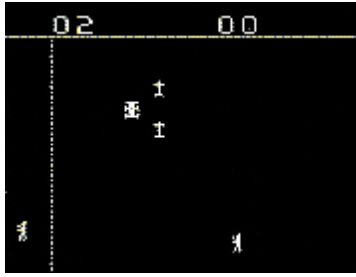
Κατά το δεύτερο μισό της δεκαετίας του 1960 αρκετοί άνθρωποι αλλά και εταιρείες άρχισαν να εξετάζουν σοβαρά την εμπορική εκμετάλλευση των παιχνιδιών στον υπολογιστή. Το 1966 η Sega κυκλοφορεί το παιχνίδι Arcade Periscope το οποίο, αν και δεν είναι πραγματικά ένα παιχνίδι υπολογιστή, έδειξε τις δυνατότητες των παιχνιδιών arcade. Και ο Ralph Baer άρχισε να ερευνά τη διαδραστική τηλεόραση, η οποία οδήγησε στην κονσόλα παιχνιδιών Odyssey, που κυκλοφόρησε το 1972 (Goldberg, 2011).



Εικ.3 Το παιχνίδι Pong της Atari

Η δεκαετία του 1970 θεωρείται ως η χρυσή εποχή για τα βιντεοπαιχνίδια arcade. Η πρώτη εμπορική εκμετάλλευση ηλεκτρονικών παιχνιδιών ήρθε μέσω των μηχανών arcade. Αυτά τα μηχανήματα είχαν τη δυνατότητα να κοστίζουν ένα σημαντικό χρηματικό ποσό, καθιστώντας εμπορικά εφικτό να εκμεταλλεύονται παιχνίδια υπολογιστών. Το πρώτο Computer arcade παιχνίδι *Computer Space* εμφανίστηκε το 1971, αλλά δεν ήταν εμπορική επιτυχία. Οι δημιουργοί όμως δεν εγκατέλειψαν, ίδρυσαν την *Atari* και το 1972 παρήγαγαν το παιχνίδι *Pong* που ήταν μια τεράστια εμπορική επιτυχία (Εικ.3) (Melanson, 2006).

Σύντομα την εταιρία Atari ακολούθησαν και άλλες εταιρίες και έτσι δημιουργήθηκαν νέα ενδιαφέροντα παιχνίδια. Το παιχνίδι *Breakout* εμφανίστηκε το 1976 και στο παιχνίδι *Space Wars* χρησιμοποιήθηκαν διανυσματικά γραφικά. Το 1978 χρησιμοποιήθηκαν για πρώτη φορά χρώματα στο παιχνίδι *Space Invaders* από την Midway. Το 1979 εμφανίστηκε το *Asteroids* (με 50.000 μηχανές να πωλούνται παγκοσμίως χαρακτηρίζεται ως η μεγαλύτερη επιτυχία) και το 1980 δημιουργήθηκε το πολύ δημοφιλές παιχνίδι *Pac-Man*. Ένα αξιοσημείωτο παιχνίδι ήταν το *Death Race* που εμφανίστηκε το 1976 (Εικ.4). Σ 'αυτό το παιχνίδι ο παίκτης έπρεπε να ελέγξει ένα αυτοκίνητο και ο στόχος του ήταν να καταρρίψει όσα "gremlins" είναι δυνατό. Ακόμα κι αν τα γραφικά ήταν τα πρώτα με pixels, με τα gremlins που μοιάζουν με stickers, το παιχνίδι προκάλεσε μεγάλη διαμάχη που οδήγησε στο τέλος του (Melanson, 2006).



Εικ. 4: Το παιχνίδι *Death Race*

Επίσης, άρχισαν να εμφανίζονται οικιακές κονσόλες που θα μπορούσαν να συνδεθούν με την τηλεόραση. Η πρώτη ήταν το *Odyssey* το 1972 από την οποία πωλήθηκαν περίπου 100.000 μονάδες. Μπορούσε μόνο να μετακινήσει μερικές τελείες στην οθόνη και να χρησιμοποιήσει **πλαστικές** επικαλύψεις για την τηλεόραση για να προσθέσει έγχρωμα playfields (Melanson, 2006).

Το 1976, εμφανίστηκε το σύστημα Channel F το οποίο για πρώτη φορά είχε κασέτες για τα παιχνίδια γεγονός που έδινε τη δυνατότητα στους παίχτες να παίζουν διαφορετικά παιχνίδια στο ίδιο σύστημα. Αυτό αποτέλεσε μια πολύ σημαντική καινοτομία της εποχής. Το πρώτο μεγάλο βήμα έγινε το 1977 όταν η Atari εισήγαγε το σύστημα VCS (που ονομάστηκε επίσης Atari 2600) (Εικ. 5). Πάνω από 30 εκατομμύρια συσκευές πωλήθηκαν καθώς και εκατοντάδες εκατομμύρια παιχνίδια (O'Regan, 2016).



Εικ.5: Το Atari 2600

Αυτές οι πρώτες συσκευές ήταν εξαιρετικά περιορισμένες στην ισχύ τους. Για παράδειγμα, το Atari VCS είχε αρχικά μόνο 1 Kilobyte μνήμης τόσο για το πρόγραμμα όσο και για τα δεδομένα. Ο προγραμματισμός του παιχνιδιού σε αυτά ήταν ένα πολύ δύσκολο έργο. Τα όρια στη μνήμη, για παράδειγμα, σήμαιναν ότι τα πεδία παιχνιδιού συχνά ήταν συμμετρικά (O'Regan, 2016).

Τη δεκαετία του 1980, ο αριθμός των παιχνιδιών αυξήθηκε ραγδαία. Πολλά διάσημα παιχνίδια παρήχθησαν τότε, όπως το Zork (1980), το Donkey Kong (1981), το Pole Position (1982), το Pitfall (1982), το Mario Bros. (1983), το King's Quest), Elite (1984), The Legend of Zelda (1986), Μετρό (1986), Mega Man (1987), Final Fantasy (1987), Metal Gear (1987), Populous (1989) και Prince of Persia (1989) (Εικ.6) (O'Regan, 2016).



Εικ 6: Το παιχνίδι Pitfall

Εξαιτίας της επιτυχίας εταιριών όπως η Atari, και άλλες εταιρίες ακολούθησαν. Για παράδειγμα η εταιρία Mattel εισήγαγε το IntelliVision το 1980 και το 1982 το ColecoVision. Πολλές εταιρείες δημιούργησαν παιχνίδια για τις διάφορες κονσόλες, συχνά όμως χαμηλής ποιότητας. Ακόμα και η Atari, η οποία ήταν ο ηγέτης στην αγορά ως τότε, έκανε σημαντικά λάθη με παιχνίδια όπως το *E.T.*, τα οποία κόστισαν εκατομμύρια δολάρια με αποτέλεσμα να χαθεί η εμπιστοσύνη των πελατών προς την εταιρία. Ως αποτέλεσμα, οι καταναλωτές έμειναν μπερδεμένοι και απογοητευμένοι και ο δείκτης της κονσόλας παιχνιδιών μειώθηκε το 1984. Πολλές εταιρείες στις ΗΠΑ χρεοκόπησαν ή αποχώρησαν από την αγορά των βιντεοπαιχνιδιών. Ως αποτέλεσμα, το επίκεντρο της παραγωγής παιχνιδιών μετατοπίστηκε στην Ιαπωνία (DeMaria, 2003).

Ένας άλλος λόγος για τη πτώση αυτή ήταν η εισαγωγή νέων παιχνιδιών. Έγιναν φτηνοί οι προσωπικοί υπολογιστές που ήταν ιδιαίτερα κατάλληλοι για παιχνίδια λόγω της μνήμης, των γραφικών και των δυνατοτήτων τους. Πιθανότατα τα πιο γνωστά είναι το TRS-80 του Radio Shack, το VIC-20, το ZX80 και το Commodore 64. Η Atari μπήκε επίσης στην αγορά αυτή, ιδιαίτερα με το πολύ δημοφιλές Atari ST που κυκλοφόρησε το 1985. Τα παιχνίδια για αυτούς τους υπολογιστές ήταν ευκολότερα στην αντιγραφή, λόγω δισκέτας ή κασέτας. Αυτό επέτρεψε επίσης να αποθηκευτεί η πρόοδος του παιχνιδιού, η οποία επέτρεπε πιο περίπλοκα παιχνίδια. Πριν, ο παίκτης έπρεπε πάντα να ξεκινήσει το παιχνίδι από την αρχή. Έτσι το παιχνίδι έπρεπε να ολοκληρωθεί σε μία μόνο περίοδο παιχνιδιού. Οι υπολογιστές κατέστησαν δυνατή την

αποθήκευση της κατάστασης του παιχνιδιού και ως αποτέλεσμα ο παίκτης μπορούσε να σταματήσει και να συνεχίσει να παίζει αργότερα, επιτρέποντας παιχνίδια που χρειάζονταν πολλές ώρες για να ολοκληρωθεί (DeMaria, 2003).

Το τέλος της αγοράς της κονσόλας επέτρεψε σε άλλες εταιρείες να εισέλθουν στην αγορά αυτή. Η Nintendo παρουσίασε το Nintendo Entertainment System (NES) το 1985 και το σύστημα Master Sega ακολούθησε ένα χρόνο αργότερα. Το NES συνοδεύτηκε από το Super Mario Bros και αποτέλεσε άμεση επιτυχία (Εικ. 7) (DeMaria, 2003).

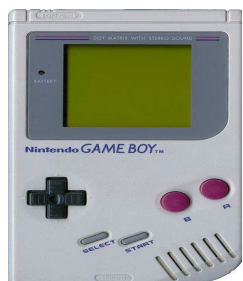


Εικ.7: The Nintendo Entertainment System

Παρόλο που το Sega Master System ήταν τεχνολογικά πολύ πιο προηγμένο από το NES, το NES ήταν το πιο δημοφιλές λόγω της υψηλής ποιότητας και της μοναδικότητας των παιχνιδιών του (που επιβλήθηκε από τη Nintendo μέσω πολύ αυστηρών εκδόσεων). Και πάλι έδειξε ότι είναι τα παιχνίδια που έχουν σημασία, όχι το υλικό. Αυτές οι συσκευές είχαν νέα gamepads με το pad-pad (ή D-pad) αντί για joysticks ή περιστρεφόμενα κουμπιά, που άλλαξαν τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσαν να παιχτούν τα παιχνίδια (Forster, 2005).

Στο τέλος αυτής της δεκαετίας συνέβη μια σημαντική νέα εξέλιξη. Η Nintendo παρουσίασε το Game Boy το 1989 ως το πρώτο φορητό σύστημα ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Εικ.8). Ήρθε πακέτο με το παιχνίδι Tetris που το έκανε πολύ δημοφιλές. Το Tetris σχεδιάστηκε από τον Ρώσο επιστήμονα Alexei Pajitnov και θεωρείται το πιο εθιστικό παιχνίδι ποτέ (αν και υπάρχει κάποιο σαφές σφάλμα στο σχεδιασμό του, όταν ο παίκτης δυσκολεύεται να παίζει το παιχνίδι, το Tetris γίνεται πιο δύσκολο επειδή τα μπλοκ συσσωρεύονται, ενώ θα ήταν πιο λογικό να βοηθήσουμε τον παίκτη και να διευκολύνουμε το παιχνίδι.) Το Game Boy σύντομα ακολουθήθηκε από το Sega Game Gear και το Atari Lynx. Το τελευταίο έχει μια έγχρωμη οθόνη, αλλά δεν ήταν πολύ

επιτυχημένο, εν μέρει λόγω της μικρής διάρκειας ζωής της μπαταρίας. Για πολύ καιρό η Nintendo ήταν ο πρώτος παραγωγός φορητών υπολογιστών (Forster, 2005).



Εικ.8: Το Game Boy

Στη δεκαετία του 1990, παρατηρήθηκε τεράστια αύξηση της δύναμης των κονσολών παιχνιδιών, ενώ την ίδια στιγμή η δημοτικότητα των παιχνιδιών arcade μειώθηκε επειδή δεν ήταν πλέον ανώτερης ποιότητας. Η Sega παρουσίασε το Mega Drive, που ονομάζεται επίσης Genesis, το 1989 ακολουθούμενο σύντομα από το Nintendo Super NES. Και οι δύο ήταν πολύ επιτυχημένες. Ήταν συστήματα 16 bit με πολύ ταχύτερο επεξεργαστή και περισσότερη μνήμη (64K για το Genesis και 128K για το Super NES). Είχαν ειδικό υλικό για την σχεδίαση των γραφικών και υψηλότερη ανάλυση οθόνης από τις προηγούμενες κονσόλες. Ενώ η Nintendo είχε τον κύριο χαρακτήρα του Mario, η Sega εισήγαγε τον Sonic the Hedgedog. Υπήρχαν και άλλα συστήματα, ωστόσο η Sega και η Nintendo είχαν την πλειοψηφία της αγοράς (Forster, 2005).

Μεταξύ του 1994 και του 1996 εμφανίστηκε η επόμενη γενιά κονσολών παιχνιδιών. Η Sega εισήγαγε το Saturn το 1994 και η Nintendo το N64 το 1996. Ο νεοφερμένος ήταν η Sony που κυκλοφόρησε το PlayStation το 1994. Υπήρχαν μερικοί άλλοι, αλλά είχαν μικρό μερίδιο αγοράς. Χρησιμοποιούσαν ταχύτερους επεξεργαστές 32 ή 64 bit και είχαν πολύ περισσότερη μνήμη (2-4 Mb). Είχαν επίσης ειδικό λογισμικό για τρισδιάστατα γραφικά (αν και ακόμη περιορισμένα). Το Saturn μπορούσε να τραβήξει 500.000 πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο, το PlayStation 360.000 και το N64 100.000 (ή 500.000 με χαμηλότερη ακρίβεια). Είχαν επίσης πολύ βελτιωμένα ηχητικά συστήματα, βελτιώνοντας την εμφάνιση των παιχνιδιών. Το Saturn και το PlayStation διαθέτουν μονάδα δίσκου CD, παρέχοντας στα παιχνίδια τη δυνατότητα να έχουν πολύ περισσότερα δεδομένα (Campbell-Kelly et al., 2014).

Η Nintendo συνέχισε να χρησιμοποιεί το σύστημα κασέτας επειδή ισχυριζόταν ότι θα φορτώνεται γρηγορότερα. Το N64 είχε τη δυνατότητα σύνδεσης τεσσάρων ελεγκτών. Η Nintendo ξεκίνησε ξεκάθαρα να εστιάζει στα παιχνίδια που παίζονται με όλη την οικογένεια. Κάτι που συνέχισαν με μεγάλη επιτυχία από τότε. Το PlayStation ήταν το πιο εύκολο να προγραμματιστεί, το οποίο μπορεί να είναι ένας από τους παράγοντες που οδήγησαν στον τεράστιο αριθμό τίτλων που έγιναν διαθέσιμοι γι' αυτό. Λόγω των τρισδιάστατων γραφικών και των αυξημένων προσδοκιών των παικτών, το κόστος παραγωγής παιχνιδιών άρχισε να αυξάνεται σημαντικά. Οι προϋπολογισμοί παιχνιδιών ύψους μισού εκατομμυρίου δολαρίων ή περισσότερων έγιναν σύνηθες φαινόμενο (Batchelor, 2019).

Κατά τη διάρκεια αυτής της δεκαετίας επίσης τα παιχνίδια για PC έγιναν πιά ώριμα. Ο υπολογιστής απέκτησε σημαντικό πλεονέκτημα έναντι των κονσολών. Ήταν πολύ πιο ισχυροί. Η ανάλυση των γραφικών ήταν καλύτερη, είχαν περισσότερη μνήμη, είχαν σκληρούς δίσκους για να αποθηκεύσουν τα δεδομένα παιχνιδιών και είχαν πολύ μεγαλύτερη ταχύτητα επεξεργαστή. Πολλά μεγάλα παιχνίδια παρήχθησαν για υπολογιστές, όπως το Lemmings, η Sim City (από το διάσημο Will Wright), Civilization (από τον Sid Meier), Populous (από τον Peter Molyneux), Tomb Raider, Quake, τα οποία ήταν αρκετά πετυχημένα (Anthony, 2011).

Ένα άλλο πλεονέκτημα των παιχνιδιών ήταν ότι είχαν ένα ποντίκι και ένα πληκτρολόγιο. Αυτό ήταν ιδανικό για παιχνίδια στα οποία ο παίκτης πρέπει να κατευθύνει γρήγορα τις θέσεις στην οθόνη και για παιχνίδια που απαιτούσαν πολλές διαφορετικές εντολές. Τα παιχνίδια στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο, όπως το Command & Conquer, χρειάστηκαν μια τέτοια συσκευή κατάδειξης για εύκολο παιχνίδι, όπως και οι περιπέτειες point-and-click που έγιναν δημοφιλείς, όπως το Monkey Island. Τα πληκτρολόγια ήταν για παράδειγμα πολύ σημαντικά σε πολλούς πολύπλοκους προσομοιωτές πτήσης. Πολλοί υπολογιστές είχαν επίσης μόντεμ, καθιστώντας δυνατή την αναπαραγωγή παιχνιδιών ενάντια σε ανθρώπους σε άλλες τοποθεσίες. Αυτό οδήγησε στην άνοδο των πολυάριθμων μαζικών παιχνιδιών που διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στο διαδίκτυο (MMORPG), το οποίο εξακολουθεί να είναι κυρίως ο τομέας του PC (Gnade, 2010).

Ενώ τα παιχνίδια κονσόλας παίζονταν κυρίως στο σαλόνι, οι υπολογιστές βρισκόνταν κανονικά στην αίθουσα μελέτης και στο γραφείο. Αυτό οδήγησε σε ένα διαφορετικό είδος παικτών (συχνά άντρες και ελαφρώς μεγαλύτεροι) και σε διαφορετικό τύπο παιχνιδιών που ήταν πιο σκοτεινά και μπορούσαν να παίζονται μεμονωμένα. Το 1993, το παιχνίδι Mortal Combat δημιούργησε μια

τεράστια αντίδραση στις Η.Π.Α., λόγω των επιθετικών γραφικών του, συμπεριλαμβανομένης της εμφάνισης αίματος. Αυτό οδήγησε σε ακροάσεις του Κογκρέσου και την έναρξη της συζήτησης σχετικά με την επίδραση (και την απαγόρευση) της βίας σε παιχνίδια στον υπολογιστή που δεν έχει σταματήσει από τότε. Επίσης, οδήγησε στο πρώτο επίσημο σύστημα βαθμολόγησης των παιχνιδιών (ESBR) (Gnade, 2010).

Η επόμενη γενιά κονσόλων παιχνιδιών ξεκίνησε λίγο πριν από την αρχή του 21^{ου} αιώνα. Η Sega ήταν η πρώτη που δημιούργησε το Dreamcast. Ήταν η πρώτη κονσόλα παιχνιδιών 128-bit και οι προδιαγραφές ήταν εντυπωσιακές για εκείνη την εποχή: Έχει 26 MB μνήμης, είχε 32 bit surround ήχο, μπορούσε να εμφανίσει χρώματα 24-bit και μπορούσε να τραβήξει έως 7 εκατομμύρια πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο. Ο πιο δημοφιλής τίτλος της κυκλοφορίας του ήταν ο Virtual Fighter 3 και οι διάφοροι αθλητικοί τίτλοι ήταν πολύ επιτυχημένοι. Για να ανταγωνιστεί τις δυνατότητες του online παιχνιδιού του υπολογιστή, περιείχε ένα μόντεμ. Παρόλο που το προϊόν πωλήθηκε αρκετά καλά (5 εκατομμύρια συσκευές το πρώτο έτος), αυτό δεν ήταν αρκετό, διότι οι επενδύσεις ήταν τεράστιες και, όπως γινόταν εκείνη την εποχή, οι κατασκευαστές έκαναν πράγματι ζημία στις συσκευές που έπρεπε να αντισταθμιστούν από τα παιχνίδια οι πωλήσεις των οποίων έλαβαν σημαντικό ποσοστό. Ως εκ τούτου, η Sega αποφάσισε να σταματήσει την παραγωγή στις αρχές του 2001 και να εγκαταλείψει την αγορά της κονσόλας (Kent, 2001).

Το 2000 η Sony παρουσίασε το PlayStation 2. (Εικ. 9). Οι προδιαγραφές ήταν και πάλι πολύ υψηλότερες. Ο επεξεργαστής 128-bit είχε 32 MB μνήμης και θα μπορούσε να αντλήσει μέχρι 65 εκατομμύρια πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο. Έχει άριστες ποιότητες ήχου, προσαρμογέα δικτύου και μονάδα DVD με διπλό στρώμα που θα μπορούσε επίσης να αναπαράγει ταινίες DVD. Το τελευταίο χαρακτηριστικό ήταν υπεύθυνο για πολλές από τις πρώτες πωλήσεις καθώς το PlayStation 2 ήταν φθηνότερο από ένα κανονικό DVD player. Αρχικά, η Sony κέρδισε πολλά χρήματα επειδή οι άνθρωποι που την αγόρασαν ως συσκευή αναπαραγωγής DVD. Ο προσαρμογέας δικτύου επέτρεψε την αναπαραγωγή παιχνιδιών στο διαδίκτυο, αλλά αυτό ποτέ δεν ήταν το κύριο ατού του PlayStation. Το Xbox της Microsoft ήταν πολύ καλύτερο από αυτή την άποψη (Kent, 2001).



Εικ. 9: Το PlayStation 2

Το Xbox ήταν ιδιαίτερα καλό στον τομέα του διαδικτύου. Η υπηρεσία Xbox Live που προσέφερε η Microsoft ήταν μια μεγάλη επιτυχία. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να δει διαφημιστικά trailers, να κατεβάσει demos (στο σκληρό δίσκο) και να παίξει online εναντίον άλλων. Η Microsoft είχε ένα μεγάλο πλεονέκτημα σε αυτόν τον τομέα. Το Xbox όμως ήταν πολύ ακριβό και πολύ αργό. Το PlayStation 2 είχε ήδη κατακτήσει την αγορά και υπήρχαν πολλά περισσότερα παιχνίδια για αυτό. Η Microsoft έπρεπε να αντιμετωπίσει μια δυσμενή μάχη. Κατάφεραν αποκτήσουν κέρδη, αλλά ποτέ δεν έφτασαν κοντά στις επιτυχίες του PlayStation 2. Το Xbox πουλούσε σχεδόν 25 εκατομμύρια μονάδες. Και η Microsoft υπέστη συνολική ζημιά 4 δισεκατομμυρίων δολαρίων (Loguidice & Bartson, 2009).

3.1.2 Το σήμερα

Στις αρχές της δεύτερης δεκαετίας του 2010 το mobile gaming ήταν ήδη πολύ σημαντικό. Το παιχνίδι Angry Birds είναι ίσως η μεγαλύτερη επιτυχία με πάνω από 100 εκατομμύρια λήψεις. Η επιτυχία του iPhone αντιγράφεται από άλλους. Τα τηλέφωνα Android με το Marketplace ξεπερνούν πλέον το iPhone και η Microsoft προωθεί το Windows Phone 7 με τη συμφωνία της με τη Nokia. Το 2012 εμφανίζονται τα Windows 8 που θα ενσωματώνουν τηλέφωνα, tablet,

φορητούς και σταθερούς υπολογιστές (International Center for the History of Electronic Games, n.d).

Μια ενδιαφέρουσα εξέλιξη των τελευταίων ετών είναι η στερεοσκοπική 3D. Οι σύγχρονες τηλεοράσεις έχουν τώρα τη δυνατότητα προβολής εικόνων 3D χρησιμοποιώντας ενεργά ή παθητικά γυαλιά. Αυτό ενισχύει την εμπάπτιση σε ταινίες και είναι επίσης πολύ κατάλληλο για παιχνίδια. Έτσι, τόσο η Sony όσο και η Microsoft ενημέρωσαν τα υλικά μέρη (hardware) και το λογισμικό των κονσολών τους για την εμφάνιση τέτοιων 3D εικόνων. Τα παιχνίδια μπορούν να αποδώσουν κάθε άλλο πλαίσιο από μια διαφορετική οπτική γωνία, ώστε η προσθήκη μιας 3D εμπειρίας στα παιχνίδια να είναι αρκετά εύκολη (International Center for the History of Electronic Games, n.d).

Το mobile gaming δεν αποτελεί την μοναδική πλατφόρμα, καθώς νέοι τρόποι χρήσης των υπολογιστών έχουν ήδη κερδίσει έδαφος με το Steam και το Facebook να είναι οι πιο δημοφιλείς. Το Steam είναι μια πλατφόρμα gaming στην οποία οι χρήστες έχουν πρόσβαση σε χιλιάδες παιχνίδια και νέα παιχνίδια εισάγονται κάθε μέρα και οι χρήστες εμπλέκονται και στη διαδικασία αξιολόγησης του. Αξίζει να σημειωθεί πως οι πλατφόρμες αυτές φέρνουν κοντά τους υπεύθυνους ανάπτυξης των παιχνιδιών και τους χρήστες, γεγονός που συμβάλει στην εξέλιξη τους (Morse, 2010).

Με όλους αυτούς τους νέους τρόπους για τους προγραμματιστές και τους χρήστες να συνδέουν και να μοιράζονται ιδέες, η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού και η εξεύρεση κοινού δεν ήταν ποτέ πιο εφικτή. Η ικανότητα να διανέμεται περιεχόμενο άμεσα και αβίαστα σε ολόκληρο τον κόσμο θα ενθαρρύνει πολλούς, κάνοντας τους προγραμματιστές να καλλιεργήσουν τα ταλέντα τους, να εργαστούν και να δοκιμάσουν την τύχη τους στη βιομηχανία (Lim & Reeves, 2010).

3.1.3 Μελλοντικές Εξελίξεις

Η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να είναι μια ευμετάβλητη βιομηχανία, αλλά το μέλλον φαντάζει ιδιαίτερα ελπιδοφόρο. Η βιομηχανία ανθίζει με νέες τεχνολογίες που αγγίζουν τα όρια της δημιουργίας. Οι νέες πλατφόρμες αλλάζουν τον τρόπο λειτουργίας της βιομηχανίας και οι καταναλωτές γίνονται οιονεί προγραμματιστές (Graser, 2014).

Ο ανταγωνισμός μεταξύ των κονσολών και των υπολογιστών δεν είναι κάτι καινούργιο, αλλά το ρίσκο είναι επίσης υψηλό, ειδικά με τη νέα προσθήκη κινητών παιχνιδιών και τεχνολογιών όπως η εικονική πραγματικότητα στο μέλλον. Οι κατασκευαστές hardware εξακολουθούν να γνωρίζουν τον υπερκορεσμό που οδήγησε στη συντριβή του βίντεο του 1983 και ξέρουν ότι η αγορά μπορεί να ικανοποιήσει μόνο συγκεκριμένες συσκευές. Συνεπώς, για να υπάρξει ανταγωνισμός με τους πολυλειτουργικούς υπολογιστές και τα κινητά, οι προγραμματιστές των κονσολών έχουν ενσωματώσει νέες λειτουργίες στις δικές τους συσκευές. Οι κονσόλες δεν είναι πλέον συσκευές μόνο για παιχνίδια. Αντιθέτως, προσφέρουν και πολλούς άλλους τρόπους ψυχαγωγίας όπως μουσική, ταινίες, τηλεοπτικά προγράμματα, περιήγηση στο διαδίκτυο καθώς και άλλες υπηρεσίες όπως Pandora, Netflix, HBO, Hulu, ESPN, MLB.tv, YouTube, Xfinity και Vudu. Αξίζει να σημειωθεί πως την τελευταία πενταετία οι χρήστες των κονσολών τις χρησιμοποιούν περισσότερο για το streaming ταινιών, μουσικής και τηλεοπτικών προγραμμάτων παρά για τα παιχνίδια. Αυτό είναι ένα καλό σημάδι για τους προγραμματιστές, καθώς σημαίνει ότι οι χρήστες χρησιμοποιούν τις κονσόλες, για να ικανοποιήσουν τις ανάγκες ψυχαγωγίας τους, αντί να βασίζονται σε υπολογιστές ή κινητές συσκευές (Anthony, 2011).

Με τις κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών να μπορούν τώρα να εκτελούν τόσα διαφορετικά καθήκοντα, πολλοί άνθρωποι αναρωτιούνται: ποια είναι η διαφορά μεταξύ μιας κονσόλας παιχνιδιών βίντεο και ενός προσωπικού υπολογιστή; Λοιπόν, τεχνικά, τίποτα. Και οι δύο είναι υπολογιστικές συσκευές οι οποίες έχουν όλα τα τυποποιημένα υλικά hardware των υπολογιστών. Οι κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών είναι ουσιαστικά εξαιρετικά βελτιστοποιημένοι υπολογιστές που μπορούν να εκτελέσουν τις απαιτητικές εργασίες ενός πολύπλοκου παιχνιδιού και σχεδίασης λεπτομερών γραφικών. Αυτό είναι επωφελές από μια εμπορική σκοπιά, επειδή η σχεδίαση ενός τέτοιου εξειδικευμένου υπολογιστή σημαίνει ότι μπορεί να είναι πολύ φθηνότερη από ό, τι ένας υπολογιστής γενικής χρήσης με τον ίδιο τύπο επεξεργαστικής και γραφικής ισχύος (Anthony, 2011).

Η εικονική πραγματικότητα αποτελεί την φαντασίωση των φανατικών της τεχνολογίας εδώ και χρόνια, αλλά μέχρι πρόσφατα βρισκόταν μόνο σε βιβλία και ταινίες. Φαίνεται ότι η εικονική πραγματικότητα αναμένεται να έρθει στο "εγγύς μέλλον" για μεγάλο χρονικό διάστημα, οδηγώντας πολλούς να επενδύσουν επάνω σε αυτή. Αλλά αυτό που πολλοί δεν συνειδητοποιούν

είναι ότι η εικονική πραγματικότητα υπάρχει και χρησιμοποιείται σε πολλούς διαφορετικούς τομείς, αν και δεν έχει φθάσει ακόμη στους βασικούς λιανοπωλητές (Graser, 2014).

Ένας άλλος τομέας που βρίσκεται σε εξέλιξη είναι αυτός των eSports. Ενώ τα ανταγωνιστικά παιχνίδια χρονολογούνται από την δεκαετία του '70, τα επαγγελματικά eSports αποτέλεσαν μια πραγματικότητα στον 21^ο αιώνα μέσα από το multi player gaming του οποίου δημοτικότητα αυξάνεται από τη δεκαετία του 1990. Ενώ η επίδραση της αυξανόμενης δημοτικότητας των eSports στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών είναι άγνωστη, μπορεί κανείς να υποθέσει ότι θα βοηθούσε στην ενίσχυση της βιομηχανίας πολλών δισεκατομμυρίων δολαρίων. Οι ιστότοποι όπως το Twitch.tv αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο καταναλώνονται τα βιντεοπαιχνίδια. Σήμερα, όχι μόνο οι παίκτες παίζουν βιντεοπαιχνίδια, αλλά έχουν επίσης τη δυνατότητα να τα παρακολουθούν (Horsey, 2012).

Η αύξηση της δημοτικότητας των eSports έχει δείξει, ανάμεσα σε άλλα, ότι τα βιντεοπαιχνίδια και οι παίκτες γίνονται ολοένα και πιο αποδεκτοί, (επαγγελματίες παίκτες είναι ήδη μερικές από τις μεγαλύτερες διασημότητες σε πολλά ανατολικά έθνη όπως η Νότιος Κορέα, Κίνα και Ιαπωνία), ειδικά στις ΗΠΑ γεγονός που είναι πολύ σημαντικό διότι γίνεται κατανοητό πως τα βιντεοπαιχνίδια έχουν πολλά να προσφέρουν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους (Horsey, 2012).

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω σε αυτό το ταξίδι στο χρόνο σχετικά με την εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών, γίνεται σαφές πως τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν μια πολύπλοκη και δυναμική βιομηχανία (Chikhani, 2015). Με τόσους πολλούς διαφορετικούς παράγοντες να διαδραματίζουν σημαντικούς ρόλους στην βιομηχανία, πολλά μπορούν να συμβούν στο μέλλον με τις νέες τεχνολογίες, τα πρωτοποριακά παιχνίδια και τους χρήστες να εμπλέκονται στη διαδικασία εξέλιξης της. Οι πιθανότητες για διαδραστική διασκέδαση φαίνονται να είναι ανεξάντλητες με τα τεχνολογικά επιτεύγματα συνεχώς να παίζουν σημαντικό ρόλο στην εκτόξευση της εξέλιξης των βιντεοπαιχνιδιών. Τα βιντεοπαιχνίδια συνεχίζουν και θα συνεχίζουν να παρέχουν όχι μόνο νέες εμπειρίες αναψυχής, αλλά οι πλατφόρμες θα μπορούν να εκπαιδεύουν, να διδάσκουν και να βοηθήσουν τους ανθρώπους σε παγκόσμιο επίπεδο.

3.2 Τα χαρακτηριστικά των παικτών

Τις τελευταίες δεκαετίες υπάρχει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον στην ψυχολογική μελέτη των παικτών των βιντεοπαιχνιδιών. Με δεδομένη αυτή την ακαδημαϊκή προσοχή, είναι απαραίτητο να δούμε κάποιες από τις μεθοδολογικές προκλήσεις που προκύπτουν από τη παρατήρηση των παικτών σε ξεχωριστό επίπεδο από άλλες ομάδες που τίθεναι υπό διερεύνηση. Από τις αρχές της δεκαετίας του 1980, δυο συγκεκριμένα πεδία προς μελέτη έχουν προκύψει: α) τα βιντεοπαιχνίδια ως εθισμός και β) η μελέτη της επίδρασης της χρήσης βίαιων βιντεοπαιχνιδιών ειδικά σε παιδιά και εφήβους (Wood et al., 2004).

Μέχρι την άφιξη τους στην εφηβεία, οι νέοι έχουν ήδη συγκεντρώσει πολλές πληροφορίες και εμπειρία σχετικά με τις δραστηριότητες αναψυχής στις οποίες θα θέλουν να εμπλακούν. Ενώ ο καθορισμός της επιλογής παιχνιδιών ανάλογα με το φύλο γίνεται στην προσχολική ηλικία, τα παιδιά έχουν την τάση να χαλαρώνουν αυτούς τους αυστηρούς κανόνες επιλογής πριν την εφηβεία (Trautner et al., 2005).

Τις τελευταίες δεκαετίες, υπάρχει μια σταθερή αύξηση στον χρόνο που τα νεαρά άτομα ξοδεύουν στα βιντεοπαιχνίδια και η ηλικιακή ομάδα 11 έως 14 είναι αυτή η οποία ξοδεύει τον περισσότερο χρόνο από όλες τις ηλικιακές ομάδες χρηστών (Rideout et al., 2010). Επίσης, υπάρχουν σημαντικές διαφορές σχετικά με τα φύλα οι οποίες έχουν καταγραφεί αναφορικά με το χρόνο που ξοδεύεται στη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών και στη προτίμηση του είδους του παιχνιδιού. Αποτελέσματα ερευνών έχουν δείξει ότι τα αγόρια προτιμούν τα παιχνίδια δράσης και ακολουθούν τα παιχνίδια προσομοίωσης και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια (Hamlen, 2011).

Πολλές μελέτες έχουν διερευνήσει την έκταση με την οποία η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να αποτελέσει παράγοντα πρόβλεψης πτυχών ψυχολογικής δυσλειτουργίας, όπως η επιθετικότητα, η κατάθλιψη ή ακόμα και το στρες. Πολλοί ενήλικες με περιορισμένη εμπειρία στα βιντεοπαιχνίδια υποστηρίζουν πως τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν μια μοναχική ή ακόμα και μια αντικοινωνική δραστηριότητα (Olson, 2010).

Τα αποτελέσματα ερευνών σε αυτό το πεδίο αναφέρονται στα βιντεοπαιχνίδια ως περιβαλλοντικές επιρροές που οδηγούν σε δυσπροσαρμοστικές ψυχολογικές εκβάσεις και για αυτό το λόγο η έρευνα επικεντρώνεται στη βιαιότητα των παιχνιδιών και στην επιθετική συμπεριφορά. Για παράδειγμα, αποτελέσματα έδειξαν πως η έκθεση σε βίαια βιντεοπαιχνίδια έχει αρνητικά αποτελέσματα όπως λογομαχίες με τους δασκάλους, χαμηλή ακαδημαϊκή απόδοση και φυσικές επιθέσεις και αψιμαχίες αν και αυτές οι εκδηλώσεις είναι και το αποτέλεσμα μιας γενικής εχθρότητας του χαρακτήρα του παίκτη (Gentile et al., 2004).

Ωστόσο, δυο μετα-αναλύσεις έφεραν στο φως διαφορετικά συμπεράσματα σχετικά με τη συσχέτιση της έκθεσης στα βίαια βιντεοπαιχνίδια και την επιθετική συμπεριφορά. Πιο συγκεκριμένα, η μετα-ανάλυση των Anderson και συνεργατών (2010) έδειξε ότι η έκθεση σε βίαια βιντεοπαιχνίδια έχει ως αποτέλεσμα υψηλότερο βαθμό γνώσης της βίας και μειώνει τα επίπεδα βίας. Η μετα-ανάλυση από τον Ferguson (2007) απέδειξε ότι η δύναμη της συσχέτισης μεταξύ των βίαιων βιντεοπαιχνιδιών και της βίας είναι κάτι που έχει αναφερθεί πολλές φορές χωρίς απαραίτητα να σημαίνει πως αυτό το είδος βιντεοπαιχνιδιών οδηγεί σε αύξηση της βίαιης συμπεριφοράς.

Μια εναλλακτική προσέγγιση στην μελέτη σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια και τους χρήστες είναι η μελέτη της χρήσης τους ως αποτέλεσμα της προσωπικότητας των ατόμων που επιλέγουν συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών βασισμένα στις ψυχολογικές τους ανάγκες. Η προσέγγιση *Uses and Gratifications*, για την κατανόηση της χρήσης των media, υποστηρίζει πως τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, οι ψυχολογικές και κοινωνικές ανάγκες είναι παράγοντες πρόβλεψης επιλογής βιντεοπαιχνιδιών και όχι το αντίθετο (Olson, 2010).

Οι αρχικές μελέτες σχετικά με το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών είχαν παραβλέψει την *τηλεπαρουσία* (telepresence) παρά το γεγονός ότι μερικές μελέτες έχουν ήδη προτείνει ότι η τηλεπαρουσία μπορεί άμεσα να επηρεάσει τη συμπεριφορά σε διαδραστικό περιβάλλον (Tamborini, 2000; Howe & Sharkey, 1998; Witmer & Singer, 1998).

Ο όρος *τηλεπαρουσία* (telepresence) ορίστηκε από τον Steuer (1992) και αναπτύσσει τις προσεγγίσεις διαμέσου των οποίων κατανοούμε ότι τα άτομα είναι παρόντα σε ένα

διαμεσολαβημένο/εικονικό περιβάλλον και όχι σε ένα φυσικό/πραγματικό περιβάλλον. Η έκταση με την οποία τα άτομα έχουν εμπειρία από την τηλεπαρουσία ποικίλουν ως μια λειτουργία που εμπεριέχει τις ατομικές διαφορές στην ευαισθησία των ατόμων σε αυτές τις εμπειρίες, καθώς και διαφορές κατάστασης σε συγκεκριμένες ιδιότητες των περιβαλλόντων που δημιουργούνται από διαφορετικά μέσα.

Οι Witmer και Singer (1998) αναφέρουν την εμπλοκή και την αφοσίωση ως ψυχολογικές καταστάσεις στις οποίες ενσωματώνεται η ουσία της εμπειρίας της τηλεπαρουσίας. Σύμφωνα με τον Tamborini (2000) η ζωνηρή και διαδραστική φύση της τεχνολογίας των μέσων προκαλούν συναισθήματα εμπλοκής και αφοσίωσης. Η τεχνολογία των σημερινών βιντεοπαιχνιδιών είναι εγγενώς υψηλή σε αυτά τα στοιχεία που προκαλούν την αύξηση της ταύτισης του χρήστη με επιθετικούς χαρακτήρες με αποτέλεσμα να αυξάνεται η επίδραση του παιχνιδιού σε εχθρικές σκέψεις και δράσεις acts (Tamborini, 2000; Tamborini et al., 2004).

Επίσης, υπάρχει ένα ουσιαστικό σύνολο τεκμηρίων ότι τα επιμέρους χαρακτηριστικά της προσωπικότητας μπορούν να περιορίσουν τις μεσολαβούμενες εμπειρίες. Ενώ η επιθετικότητα των χαρακτηριστικών σε μεγάλο βαθμό παραβλέπεται στην έρευνα για τα διαδραστικά μέσα, υπάρχουν κάποιες ενδείξεις ότι διαδραστικές εμπειρίες μπορούν να περιοριστούν από το βαθμό της εχθρότητας ή της επιθετικότητας ως ατομικά χαρακτηριστικά (Tamborini et al., 2004).

Συγκεκριμένα, η μελέτη των Tamborini και άλλων (2004) αναφέρει ότι η παρουσία αναμένεται να επηρεάζει το βαθμό στον οποίο οι εχθρικές σκέψεις προηγούνται ως σχέση μεταξύ της χρήσης του βιντεοπαιχνιδιού και της επιθετικότητας. Ωστόσο, οι μελέτες αυτές δεν λαμβάνουν υπόψη την έκταση στην οποία η προτεραιότητα εμφάνισης επιθετικών ή εχθρικών σκέψεων επηρεάζουν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών στην απόφαση επιλογής παιχνιδιού από τις σκέψεις αυτές (Anderson & Dill, 2000; Sherry, 2001).

Το *Μοντέλο των 5 Παραγόντων* αποτελεί μια ταξινόμηση για τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας η οποία κατηγοριοποιεί και ομαδοποιεί συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Αθροίζοντας τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας σε πέντε συγκεκριμένες κατηγορίες

παράγονται συγκεκριμένα οφέλη, στα οποία περιλαμβάνεται η μεγαλύτερη αξιοπιστία στα αποτελέσματα μεταξύ των μελετών, τα οποία και μπορούν να συγκριθούν με μεγαλύτερη ευκολία (Parks & Guay, 2009).

Οι παράγοντες αυτοί είναι α) ο *Νευρωτισμός* παράγοντας ο οποίος μπορεί να αξιολογήσει την ικανότητα της προσαρμογή εν αντιθέσει με την συναισθηματική αστάθεια, δηλαδή την τάση των ατόμων προς ουτοπικές ιδέες, κατάθλιψη και τις μιμητικές αποκρίσεις, β) η *Εσωστρέφεια* που μπορεί να αξιολογήσει την έκταση της ενεργητικότητας και της διαπροσωπικής αλληλεπίδρασης, γ) η *Δεκτικότητα στην Εμπειρία* ως ο παράγοντας που μετρά την επιθυμία για δραστηριότητα και την εκτίμηση της κάθε εμπειρίας καθώς και την αντοχή και τη διερεύνηση σε κάθε τι άγνωστο, δ) η *Προσήνεια* που μετρά το επίπεδο της ποιότητα του ανταγωνισμού σε συναισθήματα, πράξεις και σκέψεις και ε) η *Ευσυνειδησία* ως ο παράγοντας ο οποίος χρησιμοποιείται για να μετρήσει το βαθμό της κινητοποίησης, στην σταθερότητας και της οργάνωσης των ατόμων ως προς ένα στόχο (Pervin & John, 2001).

Το παραπάνω μοντέλο χρησιμοποιήθηκε από πολλούς μελετητές οι οποίοι διερεύνησαν τη συσχέτιση των παραπάνω πέντε παραγόντων και της συμπεριφοράς των χρηστών βιντεοπαιχνιδιών και την επιλογή συγκεκριμένων παιχνιδιών. Για παράδειγμα, στη μελέτη του Griebel (2006) αποδείχθηκε πως οι παράγοντες «νευρωτισμός», «ευσυνειδησία» και «δεκτικότητα στην εμπειρία» σχετίζονται άμεσα με τη συμπεριφορά των χρηστών εντός ενός ψηφιακού περιβάλλοντος. Οι Lankveld και συνεργάτες (2011) βρήκαν σημαντικές συσχετίσεις μεταξύ συμπεριφορών εντός του παιχνιδιού ρόλων (RPG) *Neverwinter Nights* και όλων των παραγόντων του συγκεκριμένου μοντέλου.

Μέσα από αυτές τις μελέτες, οι παίκτες έχουν ταξινομηθεί από τους ειδικούς. Μια αναγνωρισμένη ταξινόμηση ανα μοντέλο παικτών είναι αυτή του Bartle (1996). Οι τέσσερις κατηγορίες παικτών είναι πρώτον οι παίκτες οι οποίοι θέτουν συγκεκριμένους στόχους όπως να συλλέξουν χρήματα ή πόντους (achievers). Η δεύτερη κατηγορία είναι οι παίκτες οι οποίοι επιθυμούν να εξερευνήσουν το ίδιο το παιχνίδι, αλλά και το ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο δρουν (explorers). Η επόμενη κατηγορία αφορά τους παίκτες που επιθυμούν να δημιουργήσουν κοινωνικές σχέσεις (socialisers) και τέλος οι παίκτες οι οποίοι επιθυμούν να προκαλέσουν πόνο στον αντίπαλο (killers).

Οι Bateman και άλλοι (2011) ανέπτυξαν το *BrainHex*, ένα μοντέλο ταξινόμησης των παικτών, το οποίο δημιουργήθηκε με βάση θεωρίες της νευροβιολογικής μελέτης, από άλλες κατηγοριοποιήσεις παικτών και από τα ευρήματα της βιβλιογραφίας που σχετίζεται με τα συναισθήματα που προκαλούν τα παιχνίδια. Το *BrainHex* αποτελείται από επτά κατηγορίες τύπων παιχνιδιών, όπου το κάθε ένα έχει συγκεκριμένα στοιχεία του ανθρώπινου νευρικού συστήματος. Οι διαφορετικές κατηγορίες είναι α) ο παίκτης «αναζητών» (seeker) αναφέρεται σε παίκτες που έχουν κίνητρο τα ενδιαφέροντα τους, β) ο παίκτης «επιζών» (survivor) ο οποίος απολαμβάνει την ένταση που προκαλείται από τον φόβο και σχετίζεται με την διέγερση, γ) ο «ριψοκίνδυνος» παίκτης (daredevil) ο οποίος έχει στόχο τα συναισθήματα που προκαλούνται από την καταδίωξη στη λήψη ρίσκου, δ) ο «ιδιοφυής» (mastermind) παίκτης ο οποίος λαμβάνει απόλαυση από την επίλυση γρίφων, τη σχεδίαση στρατηγικής και στη λήψη ορθών αποφάσεων, ε) ο παίκτης «κατακτητής» (conqueror) ο οποίος απολαμβάνει να αντιμετωπίζει ένα δύσκολο αντίπαλο και την μεγάλη προσπάθεια η οποία θα επιφέρει τη νίκη και την αίσθηση θριάμβου, στ) ο κοινωνικός παίκτης (socialiser) ο οποίος αναζητά το χτίσιμο μιας σχέσης εμπιστοσύνης με τους άλλους παίκτες, ζ) ο παίκτης που φέρνει εις πέρας στο στόχο του (achiever)

Η μελέτη των Hilgard και συνεργατών (2013) είχε στόχο τον εντοπισμό των κινήτρων και των προτιμήσεων των χρηστών με στόχο να κατανοηθεί η αξιολόγηση των τύπων των βιντεοπαιχνιδιών καθώς και την επίδραση τους από την παθολογική τους χρήση. Βασισμένοι σε παρελθοντικές μελέτες ανέπτυξαν την κλίμακα κινήτρων *GAMES*, η οποία διαιρεί τα κίνητρα σε εννέα συγκεκριμένου παράγοντες. Πρώτος παράγοντας αφορά στην *Πλοκή* που αξιολογεί τον βαθμό σπουδαιότητας των ιστοριών των παιχνιδιών. Ακολουθεί ο παράγοντας *Κάθαρση* με τον οποίο αξιολογείται η βία και πως αυτή επεμβαίνει στην επιθετικότητα των παικτών με τρόπο που δεν έχει επικίνδυνες συνέπειες. Η *Ανταμοιβή μέσα από τη Βία* αποτελεί παράγοντα που αξιολογεί το βαθμό με τον οποίο η βία προσφέρει έντονα και θετικά συναισθήματα όπως αυτό της απόλαυσης της δύναμης. Ακολουθεί ο παράγοντας *Κοινωνική Αλληλεπίδραση* ο οποίος μετρά κατά πόσο ο κάθε παίκτης απολαμβάνει την συνύπαρξη με άλλους παίκτες και σε ποιο βαθμό δημιουργεί κοινωνικές σχέσεις.

Ο παράγοντας *Διαφυγή* σχετίζεται με χρήση των βιντεοπαιχνιδιών ως τρόπο ρύθμισης της αρνητικής διάθεσης και ως ένα μέσο απόδρασης από το καθημερινό στρες. Ο παράγοντας *Αποστροφή της Ήττας* είναι αυτός που σχετίζεται με την τάση των παικτών να εκνευρίζονται

όταν ηττώνται και η ήττα αποτελεί για αυτούς τον βασικότερο λόγο δημιουργίας αρνητικών συναισθημάτων για την εμπειρία από το παιχνίδι. Ο παράγοντας της *Παραμετροποίησης* αναφέρεται στο ενδιαφέρον των παικτών για δημιουργικές δραστηριότητες εντός ενός παιχνιδιού όπως η δημιουργία ενός χαρακτήρα (avatar). Η *Επίτευξη – Ολοκλήρωση* ως παράγοντας σχετίζεται με στην στάση των παικτών προς την υιοθέτηση συγκεκριμένων πρακτικών ή στην χρήση πραγματικών χρημάτων με στόχο να κερδίσουν παροχές. Ο τελευταίος παράγοντας είναι η *Αυτονομία- Εξερεύνηση*, ο οποίος περιγράφει την προτίμηση των παικτών για συγκεκριμένα παιχνίδια με πολλές διαφορετικές επιλογές.

3.3 Οι επιπτώσεις της χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών

Η αυξημένη δημοτικότητα των βιντεοπαιχνιδιών έχει επιφέρει ένα ιδιαίτερα αυξημένο ενδιαφέρον στην έρευνα για τις επιδράσεις τους (Barlett et al., 2009). Η συνεχώς αυξανόμενη βιβλιογραφία στο συγκεκριμένο θέμα δείχνει ότι οι εν λόγω επιδράσεις δεν είναι ασήμαντες τόσο μακροπρόθεσμα όσο και βραχυπρόθεσμα (Anderson et al., 2012). Η πρόσφατη έρευνα έχει αποκαλύψει θετικές και αρνητικές συνέπειες της χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών όπως για παράδειγμα θετικές επιδράσεις στην προσφορά βοήθειας (Greitemeyer & Osswald, 2010), και στην βελτίωση των οπτικών και χωρικών δεξιοτήτων από τα παιχνίδια δράσης (Green & Bavelier, 2007), αρνητικές επιδράσεις στο γνωστικό έλεγχο από τα παιχνίδια με γρήγορο ρυθμό (Bailey et al., 2010) καθώς και το φαινόμενο του εθισμού (Gentile et al., 2011).

Η έκταση χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να επιφέρει συνέπειες άσχετα από το περιεχόμενο τους γεγονός που έχει συσχετιστεί με χαμηλή ακαδημαϊκή/σχολική απόδοση εξαιτίας της μεγάλης ποσότητας χρόνου που ξοδεύεται καθώς και με την παχυσαρκία και τον εθισμό (Sharif & Sargent, 2006; Chan & Rabinowitz, 2006; Gentile et al., 2011).

Τα βίαια και πολεμικά βιντεοπαιχνίδια καλλιεργούν την επιθετικότητα (Anderson et al., 2010), ενώ τα προκοινωνικά (prosocial) βιντεοπαιχνίδια διαφαίνεται ότι βοηθούν την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και της παροχής βοήθειας σε τρίτους (Greitemeyer & Osswald, 2010). Το πλαίσιο στο οποίο λαμβάνει χώρα η χρήση του βιντεοπαιχνιδιού ενδέχεται να περιορίσει τις επιδράσεις των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, είναι αρκετά πιθανό η χρήση

ενός βιντεοπαιχνιδιού με φίλους από τον έξω κόσμο να μπορεί να έχει διαφορετικό τρόπο επιρροής απ' το να το έπαιζε ο χρήστης μόνος του. (Anderson et al., 2012).

Αναφορικά με τις αρνητικές επιδράσεις, ένας μεγάλος αριθμός μελετών έχουν εστιάσει σε πολλά προβλήματα τα οποία επιφέρει η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών, πέρα από την επιθετικότητα. Πιο συγκεκριμένα, οι αρνητικές επιδράσεις στην υγεία όπως η αύξηση του σωματικού βάρους και η κακή ποιότητα ύπνου (Atkin et al., 2008), τα μυοσκελετικά προβλήματα από την συνεχή καθιστική στάση (Zarata et al., 2006), καθώς και τα προβλήματα στην ψυχολογική κατάσταση των παικτών όπως η επιθετικότητα και η απευαισθητοποίηση στο πόλεμο και στη βία (Carnagey et al., 2007) είναι πεδία έρευνας των μελετητών. Επίσης, ο τρόπος με τον οποίο τα δύο φύλα απεικονίζονται (Bruce & Rutter, 2002), οι εθνικότητες οι οποίες είναι μειονότητες και οι κοινωνικές ομάδες και η προσπάθεια παικτών να αμαυρώσουν την εμπειρία του παιχνιδιού των άλλων παικτών είναι μερικά άλλα αρνητικά στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών (Koivisto & Yang Foo, 2004).

Τέλος, άλλα αρνητικά στοιχεία της χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών που έχουν εντοπιστεί ως αποτελέσματα ερευνών είναι η απομόνωση των ατόμων από την πραγματική ζωή (Lo et al., 2005), ο περιορισμός ενασχόλησης τις σπουδές, ακόμα και με την εργασία και οι περιορισμένες επιδόσεις σε ακαδημαϊκό επίπεδο (Cummings & Vanderwater, 2007; Sharif & Sargent, 2006). Το σημαντικότερο όμως κομμάτι των μελετών παραμένει η εμφάνιση επιθετικής συμπεριφοράς (Anderson et al., 2004 ; Anderson & Dill, 2000).

Ο τρόπος με τον οποίο ένα βιντεοπαιχνίδι είναι δομημένο και παρουσιάζεται στην οθόνη μπορεί να επηρεάσει σημαντικά την οπτικο-χωρική διαδικασία. Για παράδειγμα, αρκετές μελέτες έχουν αποδείξει ότι τα παιχνίδια με γοργό ρυθμό έχουν θετική επιρροή σε διάφορες οπτικές δεξιότητες όπως ταχύτερους χρόνους αντίδρασης του οπτικού συστήματος, αρτιότερη στόχευση και νοητική περιστροφή σε συνθήκες πίεσης (Achtman et al., 2008; Green & Bavelier, 2007). Επίσης, η μηχανική των παιχνιδιών μπορεί να οδηγήσει σε βελτίωση συγκεκριμένων κινητικών δεξιοτήτων (Deutsch et al., 2008; Rosser et al., 2007).

Κατά γενική ομολογία, τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται ότι έχουν αποκλειστικά και μόνο αρνητικές επιδράσεις στους χρήστες. Όμως, εκτός από τη βελτίωση των οπτικών και χωρικών δεξιοτήτων και την βελτίωση της ενσυναίσθησης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης, τα βιντεοπαιχνίδια προσμετρούν και άλλα θετικά στοιχεία ειδικά στα παιχνίδια που δεν περιέχουν βία. Πιο αναλυτικά, τα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια ενδυναμώνουν την θετική συμπεριφορά των μαθητών οι οποίοι θέτουν πιο ξεκάθαρους στόχους στη διαδικασία της μάθησης και έχουν εμπλοκή σε αυτή (Gentile & Gentile, 2008). Κάποιες μελέτες έχουν ερευνήσει πως τα βιντεοπαιχνίδια είναι αρκετά αποτελεσματικά εργαλεία διδασκαλίας για να βοηθήσουν ανθρώπους σε σχολικές ηλικίες να κατανοήσουν τις δύσκολες συνθήκες που δημιουργούν κάποιες σοβαρές ασθένειες, όπως ο καρκίνος και ο διαβήτης (Kato et al., 2008).

Μία άλλη κατηγορία βιντεοπαιχνιδιών, τα *exergames*, έχουν επίσης πολλές θετικές επιδράσεις. Πρόκειται για βιντεοπαιχνίδια τα οποία είναι διαδραστικά και απαιτούν κάποιο είδος φυσικής άσκησης όπως γιόγκα, μποξ ή ακόμα απαιτούν κάποιες δεξιότητες όπως η αναπήδηση ή αποφυγή μιας μπάλας ή ενός εμποδίου. Οι μελέτες σχετικά με αυτό το είδος των βιντεοπαιχνιδιών έχει εστιάσει σε τρεις τομείς: στην ενεργειακή δαπάνη, στο χρόνο δραστηριότητας και την προτίμηση δραστηριότητας. Ο ενθουσιασμός και η απόλαυση από αυτά τα παιχνίδια συμβάλλουν σε όλους τους παραπάνω τομείς διευκολύνοντας τους παίκτες να εισέλθουν στο παιχνίδι και να ξοδέψουν περισσότερη ενέργεια σε περισσότερο χρόνο με μεγαλύτερη συχνότητα σε σύγκριση με τον παραδοσιακό τρόπο φυσικής άσκησης συμβάλλοντας παράλληλα και στην καλύτερη ψυχική υγεία (Biddiss & Irwin, 2010; Mellecker & McManus, 2008; Rosenberg et al. 2010).

Πέρα από τις παραπάνω θετικές επιδράσεις συγκεκριμένων τύπων βιντεοπαιχνιδιών, ακόμα και τα πιο απλά βιντεοπαιχνίδια αναψυχής έχουν και άλλες θετικές επιδράσεις. Πιο αναλυτικά, έχει αποδειχθεί πως η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών όπως το *Bejeweled II*, συμβάλλουν στη μείωση του άγχους ακόμα και σε χρήστες που πάσχουν από ψυχολογικές διαταραχές και παθολογικές καταστάσεις, όπως ο διαβήτης (Russoniello et al., 2009).

Επίσης, μελέτες έχουν αποδείξει πως πολλοί χρήστες έχουν βελτιώσει την ψυχολογική ροή τους κατά τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών. Ψυχολογική ροή (psychological flow) περιγράφεται η

κατάσταση όπου τα άτομα έχουν ένα βέλτιστο και ευχάριστο βίωμα όταν ασκούν μια δραστηριότητα με πλήρη συγκέντρωση σε τέτοιο βαθμό που η αντίληψη του ίδιου χρόνου παραμορφώνεται από την πολλή προσήλωση (Chen et al., 2000). Αυτή η κατάσταση ροής που στην οποία επισέρχονται οι παίκτες των βιντεοπαιχνιδιών, μπορεί με τη σειρά της να δημιουργήσει θετικά συναισθήματα (Granic et al., 2014).

Αυτό το θετικό συναίσθημα που επετεύχθη από την εμπειρία ροής μελετήθηκε επίσης από τον Csikszentmihalyi (n.d.) και παρατηρήθηκε η σημασία του από τους Manzano & ΣΙΑ (2010), που ενίσχυσαν ακόμα περισσότερο τη σημασία των βιντεοπαιχνιδιών για το ρόλο τους στη ευημερία των ατόμων που ασχολούνται με αυτά. Τέλος, πολλές μελέτες έχουν αποδείξει πως τα ομαδικά παιχνίδια όχι μόνο βελτιώνουν τις διαπροσωπικές δεξιότητες αλλά προσφέρουν την αίσθηση του ανήκειν, ή της συγγένειας, που με τη σειρά τους οδηγούν σε καλύτερη ψυχολογική ευημερία (Ryan et al., 2006).

Οι μακροπρόθεσμες αλλαγές που συμβαίνουν μετά από τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών, και ειδικά των βίαιων παιχνιδιών, μπορεί να αποδοθεί σε τρεις βασικές διεργασίες: μάθηση μέσω παρατήρησης των επιθετικών συμπεριφορών, της κλασικής και λειτουργικής μάθησης των επιθετικών αντιδράσεων και την απευαισθητοποίηση των συναισθηματικών διαδικασιών που προκαλούνται από τη βία (Weber et al., 2006).

Εντός του γενικότερου πλαισίου της μάθησης μέσω της παρατήρησης, η μίμηση είναι η βραχυπρόθεσμη αντιγραφή πράξεων τρίτων. Αντιθέτως, η μάθηση μέσω της παρατήρησης αναφέρεται στη διαδικασία μέσα από την οποία τα σενάρια συμπεριφοράς, τα παγκόσμια σχήματα και οι κανονιστικές πεποιθήσεις κωδικοποιούνται στο μυαλό ενός ατόμου απλώς ως συνέπεια της παρατήρησης τρίτων. Ενώ η βραχυπρόθεσμη μίμηση γίνεται κατόπιν μόνο μίας έκθεσης - βλ. την συμπεριφορά των παιδιών να αντιγράφουν τη δράση των μεγαλύτερων- η μακροπρόθεσμη μάθηση μέσω παρατήρησης συνήθως γίνεται κατόπιν επανειλημμένης έκθεσης. (Weber et al., 2006).

Η μάθηση μέσω παρατήρησης είναι μια ισχυρή διαδικασία της μιμητικής στο ότι μπορεί παράγει μακροχρόνιες αλλαγές για το πώς ένας άνθρωπος σκέφτεται, νιώθει και

συμπεριφέρεται. Αυτή η αλλαγή στις σκέψεις, με τη σειρά της, δύναται να μεγαλώσει την πιθανότητα το παιδί να αυξήσει την επιθετικότητά του. Επίσης, η συνεχής παρατήρηση των επιθετικών χαρακτήρων και των ενεργειών μέσα στα βίαια βιντεοπαιχνίδια μπορεί να οδηγήσει τα παιδιά να αποκτήσουν πεποιθήσεις για την επιθετικότητα ως φυσιολογικές και αποδεκτές (Swing et al., 2010).

Δύο παραδείγματα της αλλαγής της συμπεριφοράς, είναι η κλασική μάθηση όπως και η λειτουργική μάθηση. Στην κλασική μάθηση, μια φυσική απάντηση συνδέεται με ένα ουδέτερο ερέθισμα. Για παράδειγμα, στα διάσημα πειράματα του Ραβλον, ένας σκύλος φυσικά εκκρίνει σάλιο με την όψη του φαγητού. Παρουσιάζοντας επανειλημμένα τα τροφίμα με τον ήχο ενός κουδουνιού, ο σκύλος εκπαιδεύεται αντανακλάστικα να εκκρίνει σάλιο μόλις ακούει το συγκεκριμένο κουδούνι. Η έκθεση στη βία μέσω του παιχνιδιού βίαιων βιντεοπαιχνιδιών περιλαμβάνει επίσης μάθηση δι' αντιπροσώπου (vicarious conditioning) των συναισθηματικών αντιδράσεων. Μέσα από την κλασική μάθηση, ο φόβος ή ο θυμός μπορούν να συνδεθούν με συγκεκριμένα ερεθίσματα μετά από μόνο λίγες χρήσεις του παιχνιδιού (Griffiths, 2010).

Η συνεχιζόμενη τριβή με βίαια βιντεοπαιχνίδια δύναται επίσης να προκαλέσει στον παίκτη να επηρεαστεί λιγότερο από τη βία που απεικονίζεται. Αυτή η συνηθισμένη αντιμετώπιση ορισμένων ακραίων συναισθηματικών αντιδράσεων ονομάζεται απευαισθητοποίηση. Υπό αυτό το πρίσμα, σκληρές συμπεριφορές που διεξάγονται από τον παίκτη (όπως η δολοφονία ενός άλλου χαρακτήρα) ενδέχεται να αρχίζουν να φαίνονται ολοένα και πιο φυσιολογικές μετά από επανάληψη της εμπειρίας αλλά και της παρατήρησης (Huanhuan & Su, 2013). Οπότε αναφερόμαστε σε αρνητικές γνωστικές και συναισθηματικές αντιδράσεις τις οποίες ο παίκτης αρχικά μπορεί να αισθάνθηκε, όμως πλέον είναι συνηθισμένος και δεν ενοχλείται πλέον από τέτοιες ενέργειες. Αυτή η συναισθηματική εξοικείωση μπορεί να οδηγήσει τον παίκτη να σταματήσει να αισθάνεται οποιαδήποτε αρνητική επίδραση όταν γίνεται μάρτυρας, ή στον προγραμματισμό ή την εκτέλεση άλλων βίαιων συμπεριφορών στην πραγματική ζωή (Kuss & Griffiths, 2012).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο – ΗΘΙΚΗ & ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

4.1 Τα βιντεοπαιχνίδια ως ηθικά συστήματα

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να προωθούν την ηθική συλλογιστική και την ηθική σκέψη στους παίκτες (Christiansen, 2017). Ωστόσο, ο σχεδιασμός των παιχνιδιών με αυτό το σκοπό εμπεριέχει πολλές προκλήσεις. Ένας τρόπος τον οποίο χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές, είναι η δημιουργία συστημάτων τα οποία αξιολογούν τις ηθικές πράξεις των παικτών και συχνά τις αναπαριστούν σε γραμμική κλίμακα. Ταυτόχρονα, αυτά τα ηθικά συστήματα πολλές φορές εναντιώνονται στο σχεδιασμό του παιχνιδιού και τις στρατηγικές αποφάσεις που φέρονται να λάβουν οι παίκτες.

Πιο αναλυτικά, τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν ένα χώρο για ηθική σκέψη, όπως αναφέρθηκε από τους Zagal (2012) και Sicart (2013). Παρότι κάτι τέτοιο δεν είναι διακηρυγμένος στόχος των σχεδιαστών, τα βιντεοπαιχνίδια δύνανται να σχεδιαστούν με σαφή ηθική κατευθυντήριο ως ένα σημαίνων μέρος του ίδιου του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους συμπεριλαμβανομένων της δημιουργίας συγκεκριμένων ηθικών διλημμάτων που θα πρέπει να αντιμετωπιστούν από τον παίκτη, όπως η επιλογή να ακολουθήσει ή να μην ακολουθήσει εντολές (Ion Storm, 2003) ή τοποθετώντας τον παίκτη σε μια κατάσταση στην οποία μπορεί ελάχιστα ή καθόλου να επηρεάσει το αποτέλεσμα όπως στην περίπτωση του παιχνιδιού *Call of Duty (Infinity Ward, 2009)*.

Όμως, τα βιντεοπαιχνίδια όπου οι ηθικές επιλογές δεν είναι περιορισμένες σε καθορισμένα από πριν συμβάντα, είναι αρκετά σύνηθες για τους προγραμματιστές να κατασκευάζουν ένα ηθικό πλέγμα το οποίο παρακολουθεί τις επιλογές του χρήστη επί της ηθικής μέσα στη εξέλιξη του παιχνιδιού. Αυτά τα πλέγματα ηθικής κινούνται εντός του πλαισίου από μια απλή αριθμητική αναπαράσταση του σωστού εναντίον του λάθους όπως το σύστημα Κάρμα στο παιχνίδι *Fallout 3*, έως σε πιο ανεπτυγμένα συστήματα όπως οι οχτώ αρετές στο *Ultima IV: Quest of the Avatar* (Haywood, 2012).

Ο σχεδιασμός ηθικών συστημάτων για τα βιντεοπαιχνίδια δίνει στους προγραμματιστές την ευκαιρία να εξερευνήσουν μια μεγάλη ποικιλία ηθικών ερωτημάτων και πολλά συναισθήματα

των παικτών, ενώ παράλληλα παρουσιάζει ένα αριθμό μοναδικών προκλήσεων. Παρόλο που τέτοια συστήματα βασίζονται σε καθιερωμένες θεωρίες κανονιστικής ηθικής, η απουσία μιας τέτοιας ρητής επιλογής σχεδιασμού επιτρέπει στους προγραμματιστές να ταξινομήσουν τις πράξεις ως καλές ή κακές βασισμένοι στις δικές τους απόψεις για τις πράξεις των παικτών μέσα στο παιχνίδι (Rauch, 2012).

Αυτός ο τρόπος αξιολόγησης των πράξεων των ατόμων είναι πολλές φορές δύσκολος καθώς οι προγραμματιστές προσπαθούν να καταλήξουν σε μια κοινή άποψη για το αν μερικές πράξεις είναι δικαιολογημένες ή όχι ειδικά, όταν προσπαθούν να ενσωματώσουν πιο περίπλοκα ηθικά διλλήματα μέσα σε ένα σύστημα βιντεοπαιχνιδιού (Sicart, 2011).

Αυτή η σύγχυση γύρω από την αιτιολόγηση των ενεργειών μπορεί να οδηγήσει σε ηθική απεμπλοκή από την πλευρά του παίκτη εάν χαρακτήρες που σχεδιάστηκαν για να αλληλεπιδρούν κοινωνικά με οντότητες του παιχνιδιού δεν θεωρούνται πλέον τέτοιες και έτσι δεν ανήκουν στο "πεδίο δικαιοσύνης" του παίκτη (Hartmann & Vorderer, 2010).

Ενώ η ασυνέπεια μπορεί να περιορίσει την αποτελεσματικότητα ενός παιχνιδιού στο να προωθήσει την ηθική λογική, τα άκαμπτα και σαφή ηθικά πλαίσια ενδέχεται να έχουν παρόμοιο αποτέλεσμα. Κωδικοποιώντας ένα ηθικό σύστημα ως ένα διαδικαστικό στοιχείο του παιχνιδιού, και όχι απλώς σαν ένα σημασιολογικό στρώμα, οι αποφάσεις που είναι φαινομενικά ηθικά ορθές μπορούν να μειωθούν σε ζητήματα στρατηγικής ή απλά σε ένα δέντρο αποφάσεων για εξερεύνηση του περιεχόμενου του παιχνιδιού (Zagal, 2012).

Τα ηθικά συστήματα στα βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν στον παίκτη να εξερευνήσει ποικίλα πλαίσια κανονιστικής ηθικής, όμως αυτός δεν είναι ο μόνος τρόπος που τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να προωθήσουν τον ηθικό αναστοχασμό. Δύνανται επιπλέον να φτιαχτούν με τέτοιο τρόπο που αναπτύσσουν την ανακάλυψη της περιγραφικής ηθικής. Σε αντίθεση με το να σχετίζονται με καθολικά ερωτήματα σχετικά με το καλό και το κακό και πως θα πρέπει οι άνθρωποι να συμπεριφέρονται, τα βιντεοπαιχνίδια αυτά διερευνούν τους τρόπους με τους οποίους συγκεκριμένες ομάδες ορίζουν την έννοια του κακού και του καλού για τις ίδιες. Με την κατασκευή ενός ηθικού πλέγματος το οποίο ξεχωρίζει από τα πλαίσια που οι περισσότεροι παίκτες είναι συνηθισμένοι, ο προγραμματιστής μπορεί να χτίσει ευκαιρίες για ηθικά διλλήματα και βαθιές σκέψεις. Αν το ηθικό πλέγμα που προωθείται μέσα από το βιντεοπαιχνίδι διαφέρει

από αυτό που προτίθενται να θέσουν οι προγραμματιστές, χρειάζεται προσοχή καθώς υπάρχει ο κίνδυνος να μην προβληθεί με αυθεντικό τρόπο (Sicart, 2009).

Οι κανόνες που διέπουν ένα παιχνίδι, όπως οι στόχοι και οι συνθήκες του, αποτελούν τη φύση του παιχνιδιού και αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της ηθικής δομής της εμπειρίας καθώς οι περιορισμοί και οι προοπτικές οι οποίες υπαγορεύονται στους παίκτες εμπεριέχουν αξίες (Sicart, 2011).

Οι μόνες εξαιρέσεις περιλαμβάνουν παιχνίδια τα οποία έχουν προγραμματισμένη νοημοσύνη και δεν ευνοούν ηθική επιλογή και συνέπεια. Παραδείγματα τέτοιων περιπτώσεων είναι προφανώς παιχνίδια όπως το Tetris. Σε αυτά τα απλουστευμένα παιχνίδια, είναι δύσκολο να δει κανείς τι θεωρείται ηθική συμπεριφορά, όταν οι μόνες επιλογές είναι η νίκη ή η ήττα με απλές κινήσεις (Flanagan & Nissenbaum, 2014).

Σύμφωνα με τις μελέτες, τα ηθικά συστήματα στα βιντεοπαιχνίδια είναι τα ακόλουθα (Flanagan & Nissenbaum, 2014) :

Σύνθετα Ηθικά Συστήματα

Στα σύνθετα ηθικά συστήματα οι προγραμματιστές προσπαθούν –κάτι το οποίο δεν είναι εύκολο- να δημιουργήσουν ένα ηθικό σύστημα ή να επιτρέψουν σε ένα ηθικό σύστημα να αναπτυχθεί με φυσικό τρόπο, γεγονός που ενθαρρύνει την σκέψη για συμπεριφορά των χρηστών ομοίως με άλλα συστήματα στα οποία είναι εξοικειωμένοι. Σε παιχνίδια όπως το *King Arthur Pendragon* τα οποία έχουν πολλούς άξονες των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας, δημιουργούνται συστήματα τα οποία μπορεί να ακολουθήσει ο χρήστης ή να μην τα ακολουθήσει με πολύ ευέλικτες συνέπειες που προωθούν τη χρήση ηθικής στάσης σε παιχνίδια με ένα πιο περίπλοκο, προσεγμένο και ρεαλιστικό τρόπο.

Αδιάφορα Ηθικά Συστήματα

Τα αδιάφορα ηθικά συστήματα αναφέρονται σε βιντεοπαιχνίδια στα οποία η ηθική δεν θεωρείται μέρος του συστήματος χρήσης του παιχνιδιού. Αυτό φαίνεται εξώφθαλμα φανερό από τύπους βιντεοπαιχνιδιών τα οποία δεν έχουν ανάπτυξη πλοκής αλλά μόνο αναπαραστάσεις «ζωντανών» στοιχείων όπως για παράδειγμα ανθρώπους και όντα μέσα στο κόσμο ως συμμετέχοντες ή αντιπάλους. Ένα παράδειγμα ενός τέτοιου τύπου παιχνιδιού είναι το *Super*

Mario Bros (Scaravelli, 2017). Ένα ηθικά αδιάφορο σύστημα θεωρεί πως η ηθική δεν απαιτείται να είναι κομμάτι αυτής και συνεπώς δεν υπάρχουν λόγοι για να συμβαίνει αυτό.

Ηθικά Συστήματα Αναγκαιότητας

Στην τρίτη κατηγορία ηθικών συστημάτων, το παιχνίδι δεν προβάλλει ως απαραίτητα σαφές το ηθικό του πλαίσιο αλλά υπάρχει συχνά ένα σύστημα για τη φύση του το οποίο γίνεται αντιληπτό μέσα από μια ιστορία. Σε αυτό το πλαίσιο, τα γεγονότα περιέχουν συχνά βία αλλά κατά βάση ξεχνιούνται εύκολα. Οι δικαιολογίες αυτές συχνά είναι συνυφασμένες με την υποχρεωτική πράξη της δολοφονίας από το χρήστη λόγω του ότι πρόκειται για παιχνίδι πολέμου. Συχνά αυτά τα παιχνίδια ζητούν από τους παίκτες να σκοτώσουν για να ανέλθουν επίπεδα, αλλά η ιστορία εξηγεί γιατί σκοτώνουν πολλές φορές και τόσο συχνά ως απαραίτητο μέρος του στόχου.

Δυαδικά Ηθικά Συστήματα

Τα Δυαδικά Ηθικά συστήματα είναι από τα πιο αναγνωρίσιμα συστήματα που είναι ενσωματωμένα στα βιντεοπαιχνίδια όπως το *Fable* ή το *Knights of the Old Republic*. Το συγκεκριμένο ηθικό σύστημα είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με στοιχεία του παιχνιδιού, όπως επιλογές των παικτών οι οποίες καθορίζουν το χαρακτήρα τους ως το καλό και το κακό. Τα ηθικά αυτά πλέγματα λειτουργούν αρκούντως αποτελεσματικά αφού είναι εξαιρετικά απλά και κατανοητά και αφήνουν ευελιξία στο σχεδιασμό επιτρέποντας στους παίκτες να έχουν ελευθερία κινήσεων ακόμα και ως ψευδαίσθηση. Όμως, δεν έχουν πραγματικό βάθος εξαιτίας της διττής φύσης των δυο άκρων, όπως το καλό και το κακό (Sicart, 2009).

Ηθικά Συστήματα Ανατροφοδότησης

Τα συγκεκριμένα ηθικά συστήματα είναι αυτά τα οποία καθοδηγούν τους παίκτες μέσα από μία θετική και αρνητική ανατροφοδότηση. Οι ηθικές κατευθυντήριες γραμμές ενδέχεται να μην είναι ξεκάθαρες αλλά ωστόσο, παίζουν σημαντικό ρόλο στο να σχηματίσουν τον κόσμο που επιθυμούν οι προγραμματιστές. Πρόκειται για ανοιχτόμυαλα (open-minded) και έξυπνα παιχνίδια όπως το *The Sims* ή το *Animal Crossing*. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι αυτό το είδος του ηθικού συστήματος δεν υφίστανται πάντα σε όλα τα παιχνίδια, καθώς σε πολλά υπάρχουν

αποστολές που απαιτούν δολοφονίες αλλά σε αυτά που υπάρχουν επιτρέπουν την ευελιξία στο σχεδιασμό του παιχνιδιού.

4.2 Παίκτες & Ηθική Συμπεριφορά

Το στερεότυπο των online παικτών έχει πλέον παγιωθεί εντός της σύγχρονης κοινωνίας. Το στερεότυπο αυτού του μέρους του πληθυσμού αφορά ζητήματα δημοτικότητας, ελκυστικότητας, κυριαρχίας και κοινωνικής δεξιότητας και δημιουργεί εικόνες κοινωνικά ανήσυχων εφήβων υπνωτισμένων σε εικονικούς κόσμους. Το στερεότυπο αυτό προβάλλεται για πολλά χρόνια από τα μέσα και κυρίως από την τηλεόραση. Η εν λόγω κοινότητα των παικτών εξακολουθεί και αναπτύσσεται, αποτελώντας μια αυξανόμενα σημαντική και ξεχωριστή κατηγορία μέσα στο κοινωνικό περιβάλλον (Halloran, 2011).

Ο σχηματισμός των στερεοτύπων αυτών των παικτών είναι πολύ σημαντικός καθώς τα στερεότυπα διαφοροποιούν μια ομάδα από τους άλλους και την τοποθετεί μέσα σε μια ιεραρχία κοινωνικής κατάστασης τονίζοντας την «απόσταση» της από το κυρίαρχο ρεύμα της κοινωνίας. Ακόμα και με στοιχεία ανεπίσημα και εμπειρικά, προκύπτει έτσι ένας σαφής χαρακτηρισμός των παικτών, εκφράζοντας μια κοινή αντίληψη ότι αποτελεί μια ενιαία κοινωνική ομάδα. (Halloran, 2011).

Τα υφιστάμενα στοιχεία δείχνουν πως οι παίκτες βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων των online, θεωρούνται γενικώς μη-ίκανοι, μη ευπρόσδεκτοι και τοποθετούνται χαμηλά στη κοινωνική ιεραρχία. Παρά το γεγονός πως το περιεχόμενο των στερεοτύπων αυτών θεωρείται ότι αντανακλά τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά μιας ομάδας, ένας αριθμός κοινωνικών ομάδων που έχουν θετικό (π.χ. επιστημονικό) προφίλ στην κοινωνία προκαλεί την άρση του αρνητικού στερεοτύπου για τους παίκτες των βιντεοπαιχνιδιών. Οι παίκτες όλων των ειδών βιντεοπαιχνιδιών (παίκτες Dungeons and Dragons, παίκτες σε παιχνίδια ρόλων, hackers) χαρακτηρίζονται ως μη δημοφιλείς, απομονωμένοι και χωρίς κοινωνικές δεξιότητες. Αντιθέτως, το στερεότυπο των online gamers σχετίζεται επίσης με μια εξαιρετική ικανή ομάδα όπως οι μηχανικοί υπολογιστών και οι προγραμματιστές (Griffiths, 2010).

Εκτός του ότι τα στερεότυπα παρέχουν πληροφορίες για τη ξεχωριστή φύση και τη θέση στη κοινωνία μιας ομάδας αποκαλύπτοντας τα μοναδικά χαρακτηριστικά της, είναι σημαντικά και για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η ομάδα διαφοροποιείται από τις άλλες. Η αξιολόγηση των κοινών και μοναδικών χαρακτηριστικών του στερεοτύπου των παικτών βιντεοπαιχνιδιών σε σχέση με άλλες παρόμοιες ομάδες, μπορεί να αποκαλύψει ποια μοναδικά χαρακτηριστικά αυτού του πληθυσμού αντανακλώνται στο υφιστάμενο στερεότυπο (Griffiths, 2010).

Έρευνες έχουν συμπεράνει ότι το μοτίβο των online gamers αποτελείται από τέσσερα κυρίως θέματα: δημοτικότητα, ελκυστικότητα, κυριαρχία και κοινωνική δεξιότητα. Η έλλειψη της κοινωνικής δεξιότητας είναι ένα από πιο ξεχωριστά στοιχεία του εν λόγω χαρακτηρισμού και είναι το στοιχείο που διαφοροποιεί τους online παίκτες από άλλους. Κι αυτό διότι αντίθετα από τις άλλες μορφές gaming, το περιβάλλον των online περιβαλλόντων συνεισφέρουν την προώθηση της κοινωνικότητας ανάμεσα στους παίκτες (Cuddy et al., 2008).

Οι εικονικοί κόσμοι που βάζουν τους παίκτες να συνεργάζονται με τους άλλους και βέβαια δεν είναι πάντα προβληματικοί. Η ανησυχία σχετίζεται με την ιδιοσυγκρασία του κοινωνικού περιβάλλοντος που μεσολαβεί. Η κοινωνική αλληλεπίδραση στον εικονικό online κόσμο είναι μοναδική καθώς είναι εξαιρετική ασύγχρονη με συστήματα χειρονομιών μια σχεδόν πλήρη έλλειψη μη λεκτικών σημείων. Έχει αποδειχθεί ότι η αυξημένη κοινωνικοποίηση σε αυτά τα περιβάλλοντα λειτουργεί εις βάρος των offline κοινωνικών σχέσεων και μπορεί να οδηγήσει σε περισσότερες συνέπειες σε κοινωνικό επίπεδο όπως περιορισμό των κοινωνικών δεξιοτήτων. Συνεπώς, τα άτομα τα οποία σχετίζονται με αυτά τα περιβάλλοντα θεωρούνται κοινωνικά ανεπαρκή (Ducheneaut & Moore, 2005).

Αναφορικά με την Ηθική, ο Αριστοτέλης όρισε την ηθική ως μια πρακτική επιστήμη, ως την πρακτική εφαρμογή των ηθικών αξιών προσανατολισμένη στην επίτευξη μια καλύτερης ζωής. Για αυτό το στόχο, τα ανθρώπινα όντα έπρεπε να χρησιμοποιήσουν την κρίση τους για να αξιολογήσουν τις καταστάσεις τις οποίες βιώνουν και έτσι, κάνουν συγκεκριμένες επιλογές σύμφωνα με τη βούληση τους για να είναι καλά ανθρώπινα όντα. Σύμφωνα λοιπόν με τον Αριστοτέλη, η ηθική είναι μια πράξη η οποία καθοδηγείται από τη φρόνηση ή τη κρίση των ανθρώπων οι οποίοι έχουν την επιθυμία να επιτύχουν την αρετή (Sicart, 2005).

Η εφαρμογή της ηθικής του Αριστοτέλη στα βιντεοπαιχνίδια εισάγει έναν αριθμό προϋποθέσεων: Αν ένα βιντεοπαιχνίδι αποτελεί έναν αριθμό από σαφείς κανόνες για να πετύχει στόχους, είναι πιθανό να ειπωθεί πως ένας καλός παίκτης στην Αριστοτελική ηθική είναι αυτός ο οποίος συμμορφώνεται με τους κανόνες και χρησιμοποιεί την κρίση του για να πετύχει τους στόχους με δεδομένες τις κατάλληλες συνθήκες. Εάν αυτό ήταν αλήθεια, ολόκληρη η έννοια του αθλητισμού θα καταστεί *απαρχαιωμένη*, αλλά αυτό δεν συμβαίνει. Το παιχνίδι είναι κάτι παραπάνω από τους κανόνες του και συνεπώς ο καλός παίκτης από ηθικής πλευράς είναι κάτι παραπάνω από την υπακοή στους κανόνες (Sicart, 2005).

Οι παίκτες των βιντεοπαιχνιδιών είναι ηθικά όντα τα οποία αξιολογούν τις πράξεις τους και τις επιλογές που κάνουν. Υπάρχει μια σαφή χρήση σε αυτό που ο Αριστοτέλης ονομάζει *φρόνηση* στις πράξεις του κάθε παίκτη βιντεοπαιχνιδιού. Εφόσον οι κανόνες του κάθε παιχνιδιού και ο εικονικός κόσμος θεωρούνται ως μια συνεκτική οντότητα όπου οι επιλογές συνεισφέρουν στην απόλαυση μιας έγκυρης λαϊκής εμπειρίας, ο παίκτης αποδέχεται "την πρόθεση αναστολής της δυσπιστίας". Αλλά, η χρήση του βιντεοπαιχνιδιού, η πράξη της ενεργοποίησης της πιθανότητας των κανόνων και του εικονικού κόσμου με την εμπλοκή του προκαθορισμένου παιχνιδιού, αποτελεί επίσης πράξη κρίσης. Οι δίκαιοι παίκτες δεν είναι αυτοί που απλά θέλουν να κερδίσουν, αλλά εκείνοι που παίζουν με ηθικά ορθό τρόπο (Sicart, 2005).

Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών είναι και μια κρίση των συστημάτων, των κανόνων και του εικονικού κόσμου στον οποίο ο παίκτης υπάρχει. Ένα παιχνίδι αποτελεί ένα σύστημα κανόνων που προβάλλει έναν εικονικό κόσμο στον οποίο ο παίκτης έχει διάφορες εμπειρίες για να επιτύχει τον ρεαλισμό του. Συνεπώς, ο παίκτης είναι ένα ηθικό ον, το οποίο αλληλεπιδρά με τους κανόνες και τον εικονικό κόσμο, και που οι επιλογές του καθορίζονται από τους στόχους του παιχνιδιού περιορισμένες από τους κανόνες και αξιολογημένες από ένα συνδυασμό προσωπικών αξιών, όπως κοινωνικές, πολιτιστικές ή τις αξίες της πραγματικής ζωής (Sicart, 2005).

Τα παιχνίδια MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing games – παιχνίδια ρόλων με πολλούς ιντερνετικούς παίκτες) έχουν καταλήξει πλέον να είναι από τα πιο δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια και διαμορφώνουν από μόνα τους μια επανάσταση με κοινωνικοπολιτικό αλλά και οικονομικό αντίκτυπο. Αναφορικά μόνο, τα έσοδα στην αντίστοιχη αγορά της Κίνας

ανήλθαν σε 18.5 δις δολάρια ΗΠΑ το 2014 και τα MMORPG ήταν το ένα τρίτο αυτού του ποσού. (China Gaming Report, 2014).

Η κατανόηση των χαρακτηριστικών των παικτών είναι σημαντικό στοιχείο του σχεδιασμού των παιχνιδιών και παρέχει σημαντικές πληροφορίες για την αύξηση της θετικής επίδρασης του παιχνιδιού στην κοινωνία. Η προσωπικότητα, η οποία αντικατοπτρίζει τις συμπεριφορές οι οποίες ορίζουν και χαρακτηρίζουν κάθε άτομο, έχει αναγνωριστεί ως ένα από τα πιο κύρια στοιχεία για την κατανόηση των χρήσεων και των επιδράσεων των βιντεοπαιχνιδιών. Η πλειάδα των αντιδράσεων των παικτών μέσα στα βιντεοπαιχνίδια, προσφέρει επιπλέον αρκετές ευκαιρίες για έρευνα της σχέσης μεταξύ της προσωπικότητας των παικτών και του παιχνιδιού, και τα MMORPG είναι αξιόλογη πηγή για τα δεδομένα των προσωπικοτήτων (Yee, 2006).

Ως προσωπικότητα ονομάζουμε το οργανωμένο σύνολο χαρακτηριστικών που ξεχωρίζει έναν άνθρωπο από κάποιον άλλο. Η προσωπικότητα ως σύνολο αποτελείται από διάφορες πτυχές όπως η στάση ζωής, τα κίνητρα, οι εκάστοτε ανάγκες, τα προκαλούμενα συναισθήματα και οι διάφορες επιρροές στο πως οι άνθρωποι ενεργούν, συμπεριφέρονται και προσεγγίζουν διάφορες καταστάσεις (Mischel et al., 2004). Υπάρχουν αρκετές έρευνες για τους παράγοντες που διαμορφώνουν την ψυχαγωγική δραστηριότητα κάποιας ομάδας, κοινότητας και πληθυσμού όπως το φύλο, η ηλικία, το εισόδημα, η εκπαίδευση, το επάγγελμα και η κοινωνική τάξη. Ωστόσο, για την προβλεπόμενη αβίαστη συμπεριφορά, οι παραδοσιακές δημογραφικές μεταβλητές έχουν αποδειχθεί αδύναμες και η προσωπικότητα, όπως προαναφέρθηκε, αποτελεί καλύτερο στοιχείο πρόβλεψης των επιλογών των ατόμων (Barnett, 2006).

Η ζήτηση στα βιντεοπαιχνίδια εδράζεται στη συνάρτηση μεταξύ της παρουσίας του περιεχόμενου του παιχνιδιού και την ερμηνεία που δίδεται μέσα στο νου του παίκτη. Η προσωπικότητα προφανώς και έχει αδιαμφισβήτητη επιρροή στο τρόπο σκέψης και δράσης των ανθρώπων στον πραγματικό κόσμο και άρα παρομοίως επηρεάζεται επακόλουθα και η συμπεριφορά στα πλαίσια του παιχνιδιού (Bayraktar & Amca, 2012). Η υφιστάμενη έρευνα έχει επίσης δείξει ότι οι παίκτες συμπεριφέρονται κατά πολύ το ίδιο στα online παιχνίδια και στον πραγματικό κόσμο. Με δεδομένο ότι οι παίκτες «ανήκουν» στο εικονικό περιβάλλον, η χρήση των παιχνιδιών θεωρείται μια προσωπικά αποκαλυπτική δραστηριότητα (Yee et al., 2011).

Στις υφιστάμενες ηθικές πρακτικές του σχεδιασμού παιχνιδιών, οι παίκτες θεωρούνται φορείς παροχής στρατηγικών. Οι πραγματικές καταστάσεις ηθικού σχεδιασμού παιχνιδιών είναι πάρα πολύ προσεκτικές και συντηρητικές για να παρουσιάσουν ηθικές προκλήσεις και να αναπτύξουν τις δεξιότητες λήψης ηθικών αποφάσεων των παικτών. Ο σχεδιασμός των παιχνιδιών χρειάζεται να απευθύνεται στους παίκτες ως ηθικούς παράγοντες, δίνοντας επιλογές που απαιτούν κάτι περισσότερο από διαδικαστική σκέψη και δεν μπορούν να μεταφραστούν σε στρατηγικές (Sicart, 2013).

Οι παίκτες στα βιντεοπαιχνίδια δρουν σύμφωνα με τις αξίες στον κόσμο του παιχνιδιού και ακόμα και αν το πλαίσιο του παιχνιδιού ποσοτικοποιεί το αποτέλεσμα των ενεργειών τους, οι αξίες τους συνεχίζουν να διακυβεύονται και να επηρεάζουν τις αποφάσεις τους. Κάνοντας τους παίκτες να αντιμετωπίζουν προβλήματα «κακού», τότε μπορούν να δημιουργηθούν ηθικές χρήσεις των παιχνιδιών. Οι δημιουργοί παιχνιδιών που επιδιώκουν να κάνουν τους παίκτες να συνδιαμορφώνουν τις ηθικές τους αξίες οφείλουν να παρουσιάσουν προβλήματα καλοσύνης αλλά και κακίας στη δική τους προσέγγιση της εξέλιξης και του παιχνιδιού. Επιπλέον, επειδή τα εν λόγω καθορισμένα προβλήματα επικαλούνται έναν τύπο σκέψης που είναι κοντά σε ηθικούς προβληματισμούς, οι σχεδιαστές παιχνιδιών θα μπορούσαν να επωφεληθούν από αυτή την ομοιότητα και να δημιουργήσουν διλήμματα βασισμένα σε ατελείς πληροφορίες (Sicart, 2013).

4.3 Ο Ρόλος του Εικονικού Περιβάλλοντος

Η φύση της εικονικής πραγματικότητας είναι αυτό που κοινώς θεωρείται διαφορετικό περιβάλλον από την πραγματικότητα. Ενώ η εικονική πραγματικότητα λαμβάνει χώρα μέσα στη πραγματικότητα (όπως σε έναν υπολογιστή ή κάποια άλλη συσκευή που επιτρέπει την είσοδο στο εικονικό περιβάλλον), τα γεγονότα και οι πράξεις που την αποτελούν δεν λαμβάνουν χώρα σε φυσική τοποθεσία (Ulas, 2013). Η διαφορά μεταξύ του εικονικού και πραγματικού περιβάλλοντος πιθανόν έχει ως αποτέλεσμα ότι όλες οι εικονικές δράσεις να μεταφερθούν σε ένα χαμηλότερο επίπεδο κοινωνικής εκτίμησης. Αυτό συνεπάγεται ότι οι ενέργειες και τα γεγονότα και ο χρόνος και η ενέργεια που ξοδεύονται για τη δημιουργία τους, λογίζονται ελάχιστα ή και καθόλου σημαντικά, ειδικά όταν ζυγίζονται σαν αντίθεση με πράξεις και γεγονότα του αληθινού κόσμου (McGonigal, 2011).

Τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται ολοένα και πιο ρεαλιστικά, όχι μόνο εξαιτίας των βελτιώσεων στο hardware και στα γραφικά, αλλά επειδή οι ανθρώπινες κινήσεις αποτυπώνονται και σχεδιάζονται σε avatars, γεγονός που κάνει τις κινήσεις στα βιντεοπαιχνίδια να γίνονται όλο και πιο ρεαλιστικές και οι εικονικοί χαρακτήρες να «ζωντανεύουν». Έτσι, οι παίκτες χρησιμοποιούν τις κινήσεις και τα συναισθήματα να δημιουργήσουν ένα εικονικό χαρακτήρα και του αποδίδουν ανθρώπινη διάσταση (Yoon et al., 2010).

Για μια εκπληκτική εμπειρία παιχνιδιού, όχι μόνο η αισθητική εμφάνιση ενός παιχνιδιού είναι κάτι πολύ σημαντικό, αλλά και το επίπεδο της εμπλοκής, του ρεαλισμού καθώς και ο τρόπος χρήσης του παιχνιδιού. Συνεπώς, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν ήδη εξελιχθεί προκειμένου να συνδυάσουν τη χρήση τους σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Επί του παρόντος, η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας και τα βιντεοπαιχνίδια αυτής είναι πολύ δημοφιλή επειδή είναι χρήσιμη και οικονομική ως μορφή ψυχαγωγίας στο σπίτι. (Liagokaris, 2006).

Τα στοιχεία που αφορούν την ηθική στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας επικεντρώνονται σε ζητήματα ηθικής της τεχνολογίας και τις εφαρμογές της καθώς και την αλληλεπίδραση και τη συμπεριφορά στο εν λόγω περιβάλλον. Η ανάγκη για ρύθμιση των πράξεων των χρηστών μέσα από μια ηθική οπτική, έγκειται στο ότι οι σχεδιαστές θα πρέπει να χρησιμοποιούν εμπόδια τα οποία δεν θα επιτρέπουν ανήθικες πράξεις. Επίσης εικονικές τιμωρίες θα πρέπει να είναι η συνέπεια των ανήθικων πράξεων όπως ακριβώς και στον πραγματικό κόσμο (Sicart, 2005).

Το θέμα των ανήθικων πράξεων στο εικονικό περιβάλλον έχει επίσης συζητηθεί και από μελετητές οι οποίοι αναφέρουν πως το εικονικό περιβάλλον επιτρέπει στους παίκτες να πραγματοποιούν ανήθικες πράξεις όπως φόνους και βιασμούς. Επισημάνθηκε ότι μπορούν να διεξαχθούν ενέργειες οι οποίες θα ήταν ηθικά αμφισβητήσιμες στον πραγματικό κόσμο, ειδικά επειδή η τεχνολογία επιτρέπει την δημιουργία εφαρμογών σε εικονικό περιβάλλον όπου γραφικά μπορεί να απεικονίσει και να δημιουργήσει ανήθικες πράξεις όπως δολοφονία, ακρωτηριασμό, βασανιστήρια, βιασμό, ληστείες, και κλοπή, η ηθική στο εικονικό περιβάλλον γίνεται ένα πεδίο με εξαιρετικό ενδιαφέρον. Σε περιπτώσεις όπου τέτοια περιβάλλοντα είναι διαθέσιμα στο κοινό, ένας ηθικός κώδικας εικονικού περιβάλλοντος είναι πολύ σημαντικός. Για τους παίκτες που αφιερώνουν αρκετό χρόνο στο εικονικό περιβάλλον των βιντεοπαιχνιδιών, είναι αμφίβολο πώς

επιδρά το νου τους και αν υπάρχουν πλείστα ψυχολογικά ζητήματα που πρέπει να πάρουμε υπόψη (Gotterbarn, 2010).

Η ηθική στο εικονικό περιβάλλον έχει επιπλέον μελετηθεί στο πλαίσιο της ψυχολογίας. Παρενέργειες σχετικές με το εικονικό περιβάλλον είναι η αλλοιωμένη αίσθηση της πραγματικότητας, η περιορισμένη αυτογνωσία και η απώλεια επιλογής (Bruck & Watters, 2009).

Άλλο πεδίο μελέτης διερεύνησε την αντίληψη σχετικά με το έγκλημα από τη χρήση του εικονικού περιβάλλοντος. Έχει επίσης συγκριθεί η αντίληψη σχετικά με το έγκλημα στο πραγματικό κόσμο σε σύγκριση με την αντίληψη στο εικονικό περιβάλλον. Στο αντικείμενο αυτής της μελέτης προέκυψε ότι οι συμμετέχοντες παρατηρήθηκε να είναι πιο προσεκτικοί στο εικονικό περιβάλλον και ίσως πιο φοβισμένοι από ότι στον πραγματικό κόσμο εξαιτίας της καταγραφής της κίνησης (Park et al., 2010).

Μία πιθανή θέση σχετικά με την ηθική κατάσταση των εικονικών ενεργειών είναι ότι, επειδή είναι εικονικές, δεν έχουν ηθικό καθεστώς και δεν είναι τα κατάλληλα θέματα για το πεδίο της ηθικής. Σύμφωνα με τον Gooskens (2010), οι εικονικές ενέργειες μέσα σε εικονικά περιβάλλοντα ενός χρήστη δεν μπορούν να θεωρηθούν ούτε λανθασμένες ούτε σωστές, αφού αποτελούνται μόνο από εικόνες. Οι αντιξοότητες που αισθάνονται οι άνθρωποι από τα παιχνίδια όπως το *Grand Theft Auto* δημιουργούνται καθώς ένα άτομο αισθάνεται ότι ο παίκτης ταυτίζεται πολύ στενά με τον εικονικό κόσμο τους. Για να υποστηρίξει αυτή τη θέση, ο Gooskens (2010), αναφέρεται σε τρία βήματα. Κατ'αρχάς, ορίζει ως απαραίτητη προϋπόθεση την ηθική εκτίμηση εικονικών ενεργειών. Στο δεύτερο, λέει ότι, για εικονικές πράξεις, αυτή η προϋπόθεση δεν θεωρείται αρκετή. Στο τρίτο του βήμα θέλει να εξηγήσει τον τρόπο που εξακολουθούμε να βιώνουμε άβολα συναισθήματα με κάποιες εικονικές ενέργειες, ενώ περιέργως δεν αποτελούν αντικείμενο ηθικής εκτίμησης.

Ο Gooskens (2010) αναφέρει ότι, η βέβαιη προϋπόθεση προκειμένου μια εικονική ενέργεια να είναι αντικείμενο ηθικής εκτίμησης είναι ανάλογη με τις πράξεις στον πραγματικό κόσμο, όπως π.χ η ελευθερία. Σε πλείστα παιχνίδια υπάρχει ένα σαφώς καθορισμένο τέλος, ένας υπέρτατος στόχος για επίτευξη, και οι παίκτες προσπαθούν να ανακαλύψουν τον βέλτιστο τρόπο ώστε να επιτύχουν αυτό το στόχο. Όλο και πιο πολύ, τα παιχνίδια αφήνουν όλο και περισσότερη ελευθερία στα εικονικά περιβάλλοντά τους.

Συχνά οι παίκτες παρουσιάζονται με σαφή ηθική επιλογή που δεν μπορεί να μην επηρεάσει την επίτευξη του στόχου τους. Για παράδειγμα, στο *Grand Theft Auto*, ένας παίκτης έχει την ελευθερία να ληστέψει, να σκοτώσει, να χρησιμοποιήσει και στη συνέχεια να υποδουλώσει ιερόδουλες ή του δίνεται και η ελευθερία να μην πράξει τίποτα από αυτά. Τους δίνεται, δηλαδή, συνεχώς η ελευθερία να επιλέξουν να κάνουν ό,τι στον αληθινό κόσμο θεωρείται σωστό και λάθος (Dodds et al., 2011).

Απαντώντας στον Gooskens, ο Nys (2010) επικροτεί ότι η συνέπεια και η δεοντολογία δε μπορούν να κρίνουν επαρκώς την ηθική των εικονικών πράξεων, αλλά ότι η ηθική της αρετής μπορεί. Ο Nys (2010) υποστηρίζει πως επειδή οι ανήθικες εικονικές πράξεις προϋποθέτουν την ηθική συνειδητοποίηση, και η πραγματοποίηση τέτοιων εικονικών ενεργειών είναι ακριβώς ότι παραβιάζουν τα ηθικά όρια, θα πρέπει να επικεντρωθούμε στον πραγματικό αντί στον εικονικό κόσμο γιατί ο πραγματικός είναι αυτός που υποστηρίζει αυτά τα παιχνίδια (Nys, 2010).

Εφόσον δίνεται έμφαση στο πραγματικό πρόσωπο που διαπράττει τις εικονικές ενέργειες, είναι ξεκάθαρο ότι θα μπορούσε να θεωρηθεί λανθασμένο σύμφωνα με την ηθική της αρετής, διότι τέτοιες ενέργειες οδηγούν σε επιθυμητή απευαισθητοποίηση και υποβαθμίζουν την ανθρωπογενή ανάπτυξη, οδηγώντας στην ανάπτυξη στάσεων απέναντι σε μη ορθές στάσεις. Ο McCormick (2001) είναι πιο επιεικής στις άλλες κανονιστικές θεωρίες, αλλά συμφωνεί ότι η Ηθική της Αρετής είναι κατάλληλη για να κρίνει την ηθική κατάσταση των εικονικών ενεργειών.

Σύμφωνα με τον Nys (2010), οι παίκτες παίζουν και φέρονται να διασκεδάζουν μέσω παιχνιδιών που επιτρέπουν την ανήθικη συμπεριφορά στον εικονικό κόσμο, διότι μπορούν να ξεφύγουν από πράγματα που σε καμία περίπτωση δεν θα έπρατταν στο πραγματικό κόσμο. Είναι δηλαδή σε θέση να κάνουν κάτι που γνωρίζουν ότι είναι λάθος, αλλά είναι παράλληλα το θεμέλιο της απόλαυσης. Ο Nys ισχυρίζεται ότι «δεν είναι τυχαίο ότι βιώνουμε αυτή τη χαρά και κυριαρχία στη σφαίρα του εικονικού και όχι του πραγματικού κόσμου, γιατί μόνο στη φαντασίωση παραβιάζουμε (τους κανόνες και τους νόμους) της πραγματικότητας» (2010, σ. 82).

Ο Gooskens (2010) δεν υπολογίζει τις εικονικές πράξεις σε παιχνίδια που δεν αφήνουν ένα ορισμένο βαθμό ελευθερίας επιλογών και δράσης. Χρησιμοποιεί ως παράδειγμα ένα παιχνίδι τένις, όπου κάποιος αντιμετωπίζει τους αντιπάλους και ο στόχος είναι να τους νικήσει όλους, κερδίζοντας τελικά το US Open. Επειδή η ελευθερία δράσης είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την ηθική εκτίμηση μιας δράσης, τέτοια παιχνίδια δεν θα υπόκεινται σε ηθική εκτίμηση. Το πρόβλημα είναι ότι αυτό φαίνεται να ισχύει για πολλά βίαια παιχνίδια και ακόμη και σε κάποιο βαθμό για το *Rapelay*, το οποίο χαρακτηρίζεται από σαφώς καθορισμένο στόχο (την καταδίωξη, τον βιασμό και την εκπαίδευση μίας μόνο μητέρας και των δύο θυγατέρων της).

Ο Nys (2010) διατυπώνει ότι η ελευθερία δεν αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση διότι το να παίζεις τέτοια παιχνίδια, οι στόχοι του παιχνιδιού απασχολούν τον παίκτη ο οποίος και σε κάθε περίπτωση τους επιδιώκει. Με την επιδίωξη των στόχων που ξετυλίγει το πραγματικό πρόσωπο του εικονικού χαρακτήρα, γίνεται εφικτό όχι μόνο να κρίνουμε τις εικονικές ενέργειες μέσω ενός ηθικού πλαισίου, αλλά δυνάμεθα να κρίνουμε και όλα τα παιχνίδια και όχι μόνο αυτά που αφήνουν έναν μεγάλο βαθμό ελευθερίας.

Σύμφωνα με τον ίδιο μελετητή, η ηθική της αρετής χαρακτηρίζεται από έμφαση στη λήψη ενεργειών με τα σωστά συναισθήματα και ότι οι άνθρωποι πρέπει να εκπαιδευτούν για να αναπτύξουν *"την κατάλληλη στάση απέναντι σε αυτά τα συναισθήματα"* (2010, σ. 85). Το πρόβλημα έγκειται ότι μάλλον υπάρχει μια υπεραπλούστευση της δράσης. Και πάλι η εικονική ενέργεια εξισώνεται με κάτι πολύ παθητικό. Ο Gooskens παρουσίασε το παράδειγμα ενός ασκούντα την υποκριτική τέχνη, ο οποίος, περιορισμένος από ένα σενάριο, ενεργεί με κάποιο τρόπο για να παίξει κάποια θεατρική παράσταση.

Σε αντίθεση με τους Gooskens (2010) και Nys (2010), οι Brey (1999) και McCormick (2001) δεν απορρίπτουν τόσο την συνεπειοκρατία και τη δεοντολογία να αναφορικά με την αξιολόγηση των εικονικών ενεργειών. Αντ' αυτού, βρίσκουν κάποια επιχειρήματα που οι υποστηρικτές κάθε θεωρίας θα μπορούσαν να παρουσιάσουν διευκρινίζοντας τι θα χρειαζόταν για να το επιτύχουν. Τελικά υποστηρίζουν ότι είναι εφικτό (αν και μάλλον απίθανο) οι εικονικές ενέργειες να έχουν ηθική θέση σύμφωνα με τις κανονιστικές θεωρίες, ότι αυτό βασίζεται σε εμπειρικά γεγονότα, η αλήθεια των οποίων πρέπει ακόμα να καθοριστεί.

Οι Brey (1999) και McCormick (2001) λένε ότι υπάρχει ένα είδος συνεπειοκρατίας εναντίον των βίαιων πράξεων στον εικονικό κόσμο. Ο McCormick ξεκινά με το διαχωρισμό μεταξύ τριών διακριτών ενεργειών: επικίνδυνων δράσεων, επιβλαβών δράσεων και πράξεων αύξησης του κινδύνου. Οι επιβλαβείς δράσεις είναι όποιες προκαλούν άμεσα σε βλάβη σε ένα άλλο άτομο, ενώ οι επικίνδυνες δεάσεις είναι οι πράξεις που αυξάνουν άμεσα τις πιθανότητες κάποιας βλάβης. Το τρίτο είδος είναι οι πράξεις αύξησης του κινδύνου ή αλλιώς οι ενέργειες που κάνουν πιο πιθανό ένα άτομο να προβεί σε επικίνδυνη ή επιβλαβή κίνηση.

Σύμφωνα με τον McCormick, η ίδια καθαυτή χρήση βίαιων βιντεοπαιχνιδιών δεν είναι ούτε επικίνδυνη αλλά ούτε επιβλαβής πράξη, όμως ενδέχεται να είναι πράξη που αυξάνει τον κίνδυνο. Το εάν ορισμένες εικονικές ενέργειες μπορούν να θεωρηθούν ότι αυξάνουν τον κίνδυνο εξαρτάται από διάφορα στοιχεία, δηλαδή εάν μια εικονική ενέργεια (όπως ο βιασμός ή η δολοφονία) αυξάνει την περίπτωση να γίνει κάτι επικίνδυνο ή επιβλαβές στον αληθινό κόσμο. Παρόλο που υπάρχουν κάποια στοιχεία που να υποστηρίζουν αυτό, εξακολουθεί να είναι μια αμφιλεγόμενη θέση (Porter & Starcevic, 2007; Williams & Skoric, 2005).

Ακόμα και στην περίπτωση που διαπιστωθεί ότι κάποιες εικονικές ενέργειες ήταν πράξεις αύξησης του κινδύνου, υπάρχει μεγάλη απόσταση για να καταδικαστεί, και θα πρέπει να καθοριστεί εάν τα οφέλη (π.χ. η απόλαυση) από τη δέσμευση των ενεργειών εντός του εικονικού κόσμου θα αντισταθμίσουν την πιθανή βλάβη που θα μπορούσε να προκαλέσει στον πραγματικό κόσμο.

Επιπλέον, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι οι θεωρίες της συνεπειοκρατίας πρέπει να λαμβάνουν υπόψη όλα τα γεγονότα που περιβάλλουν τη δράση, όχι μόνο να συμπεριλαμβάνουν τον τρόπο με τον οποίο η δράση μπορεί να οδηγήσει τον χρήστη σε συγκεκριμένη συμπεριφορά απέναντι στους άλλους, αλλά και οι ίδιοι, εάν είναι καλή ιδέα να παίζουν παιχνίδια την πρώτου προσώπου και ακόμη και αν είναι ηθικά ορθό για τους ανθρώπους να παράγουν τέτοια παιχνίδια. Μπορεί να χρειαστεί πολλή δουλειά για να δείξουμε ότι ορισμένες εικονικές ενέργειες όπως ο βιασμός ή η δολοφονία θα πρέπει να θεωρούνται λανθασμένες σύμφωνα με τις θεωρίες της συνεπειοκρατίας, αλλά δεν πρέπει να απορρίπτονται απόλυτα (Warner & Raiter, 2005).

Οι Brey (1999) και McCormick (2001) προβάλλουν το ίδιο επιχείρημα κατά των ανήθικων εικονικών ενεργειών από μια καντιανή δεοντολογική θέση, η οποία, όπως ακριβώς και το επιχείρημα της συνεπειοκρατίας, στηρίζεται κυρίως σε εμπειρικά στοιχεία. Το επιχείρημα είναι το ίδιο που προβάλλεται κατά της σκληρής μεταχείρισης των ζώων, δηλαδή ότι δεν είναι αποδεκτό, διότι θα οδηγήσει σε παρόμοια συμπεριφορά στην αντιμετώπιση των πραγματικών ανθρώπων. Αυτό μάλλον συμπίπτει με τα παρόμοια εμπειρικά στοιχεία που χρειάζονται για να στήσουμε το επιχείρημα της συνεπειοκρατίας.

Το κυρίως ζήτημα των δεοντολογικών θεωριών που ακολουθεί τις εικονικές ενέργειες είναι ότι δεν απευθύνονται προς κάποιο συγκεκριμένο άτομο. Συνεπώς, οφείλουν να επανέλθουν σε πιθανά αποτελέσματα που πιθανόν έχουν αυτές οι ενέργειες στον χρήστη και, εν τέλει, σε άλλους ανθρώπους μέσω αλλαγής στη συμπεριφορά των παικτών. Μπορεί να είναι δυνατό να επικεντρωθούμε περισσότερο στις εκ προθέσεως καταστάσεις του χρήστη που διαπράττουν μια συγκεκριμένη εικονική ενέργεια, όπως ο βιασμός, και ενώ αυτό φαίνεται να συνεπάγεται με έλλειψη σεβασμού προς τις γυναίκες εν γένει, είναι ακόμα σημαντικό να συνειδητοποιήσουμε ότι η εκ προθέσεως κατάσταση δεν απευθύνεται σε ένα πραγματικό πρόσωπο, αλλά σε μια εικόνα που παράγεται από υπολογιστή (Wang & Yu, 2017).

4.4 Ο Ρόλος της Σχεδίασης των Βιντεοπαιχνιδιών

Η σχεδίαση ενός βιντεοπαιχνιδιού αποτελεί ένα περίπλοκο εγχείρημα με δεδομένο πως θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι παίκτες, η ισορροπία του συστήματος καθώς και ο τρόπος με τον οποίο θα πρέπει να δημιουργείται διασκέδαση/ψυχαγωγία ή συμμετοχή σε μια δραστηριότητα η οποία θα δημιουργεί με τη σειρά της την επιδιωκόμενη εμπειρία αναψυχής. Εκτός από τα παραπάνω, θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη και ο τρόπος δημιουργίας ενός ενδιαφέροντος ηθικού παιχνιδιού (Sicart, 2009).

Ο Sid Meier, σχεδιαστής παιχνιδιών, όρισε τα παιχνίδια ως μια σειρά από ενδιαφέρουσες επιλογές και υποστήριξε πως για τους παίκτες οι οποίοι συμμετέχουν στο παιχνίδι, αυτοί θα πρέπει να έχουν επιλογές σύμφωνα με τις οποίες θα αισθάνονται συναισθηματικά

προσκολλημένοι. Αυτές οι επιλογές δεν είναι απαραίτητο να είναι πάντα καλές. Επίσης, οι χρήστες θα οφείλουν να έχουν συγκεκριμένες πληροφορίες για να κάνουν τις όποιες επιλογές (Sicart, 2013).

Αυτές οι γενικές αρχές αποτελούν μια κοινή παράδοση στην θεωρία σχεδίασης των παιχνιδιών. Τα πλείστα κείμενα σχεδιασμού παιχνιδιών αντιλαμβάνονται το σχεδιασμό παιχνιδιών ως την πρακτική της κατασκευής ενός συστήματος βαδίζοντας πάνω στα ιδανικά του Meier. Οι "ενημερωμένες επιλογές" (informed choices) έχουν μεταφραστεί για να κάνουν δυνατές τις συχνές επικαιροποιήσεις για τα αποτελέσματα αλλά και τα κίνητρα των επιλογών τους (Sicart, 2013).

Αναφορικά με το σχεδιασμό ενός ηθικού παιχνιδιού, ο σχεδιασμός με επίκεντρο τον παίκτη έχει ερμηνευθεί ως σχεδίαση ηθικών διλημάτων. Παρόλο που τα ηθικά διλήματα υπάρχουν και στα παιχνίδια με ένα παίκτη, ο σχεδιασμός αυτών έχει μεταβληθεί αρκετά. Δεδομένης μιας συγκεκριμένης κατάστασης, ο παίκτης βρίσκεται αντιμέτωπος με επιλογές που οδηγούν σε διαφορετικά μονοπάτια ή σε άλλους εικονικές πίστες. Τα περισσότερα παιχνίδια στα οποία εντυφεί ένας παίκτη βασίζουν τον ηθικό σχεδιασμό τους στην απόφαση μέσα από πολλαπλές επιλογές. Ωστόσο, πάντα ακολουθώντας τις αρχές του Meier, οι παίκτες είναι πλήρως ενημερωμένοι όχι μόνο για την ηθική των επιλογών τους, αλλά και για τη πολυεπίπεδη αφήγηση. Οι επιλογές πολλές φορές παρουσιάζονται στο δίπολο του καλού και του κακού με συνήθως προβλέψιμα αποτελέσματα. Με αυτή την έννοια, οι παίκτες έχουν αρκετές πληροφορίες για να προβούν στις επιλογές τους (Sicart, 2013).

Από την άποψη του σχεδιασμού, αυτό το δίλημα σχεδιασμού επικεντρώνεται σε άλλα προβλήματα που σχετίζονται με το λογισμικό. Σύμφωνα με τον Whitbeck, η γνώμη πως τα ηθικά προβλήματα έχουν μοναδικές σωστές λύσεις είναι πιθανότερη αν κάποιος ξεκινήσει με την προαίρεση πως οι πιθανές απαντήσεις σε ηθικά ζητήματα ορίζονται από πριν και είναι ξεκάθαρα και προφανή γεγονότα που μετασχηματίζουν τα ηθικά ζητήματα σε προβλήματα πολλαπλής επιλογής (Cross, 2007).

Στις σύγχρονες πρακτικές ηθικού σχεδιασμού οι παίκτες θεωρούνται φορείς παροχής στρατηγικών πράξεων. Οι πραγματικές περιπτώσεις του ηθικού σχεδιασμού του παιχνιδιού παρουσιάζουν δεοντολογικές προκλήσεις ως κάτι περισσότερο από απλές προκλήσεις του

παιχνιδιού. Ο σχεδιασμός παιχνιδιών χρειάζεται να απευθύνεται στους παίκτες ως ηθικούς παράγοντες, δίνοντας τους επιλογές για διαδικαστική σκέψη η οποία δεν μπορεί να ερμηνευθεί με συγκεκριμένες στρατηγικές. Τα προβλήματα που έχουν σχέση με την έννοια του κακού θα μπορούσαν να προσφέρουν έναν τρόπο πλαισίωσης της σχεδιαστικής στάσης που έχουν οι προγραμματιστές παιχνιδιών και λαμβάνουν υπόψη κατά τη δημιουργία αυτής της εμπειρίας. Αναγκάζοντας τους παίκτες να αντιμετωπίσουν προβλήματα που έχουν σχέση με το κακό, δημιουργείται ταυτόχρονα ένα ηθικό παιχνίδι (Sicart, 2013).

Ο σχεδιασμός ηθικών παιχνιδιών αναγκάζει τους σχεδιαστές να προβάλλουν τους παίκτες ως ηθικούς παράγοντες και να βρίσκονται στο επίκεντρο του σχεδιασμού. Αντί να τους δίνουν τις σωστές πληροφορίες, οι σχεδιαστές τροφοδοτούν με πληροφορίες οι οποίες τους ωθούν να δρουν με τυχαίους τρόπους, ορμώμενοι πάντα όμως από στις αξίες τους. Όταν τα συστήματα φτιάχνονται να είναι διαφορετικά αποφεύγοντας τη ακριβή ερμηνεία και τα κανονιστικά μονοπάτια δράσης, τότε είναι αδύνατο να προκύψει ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι θα εμπλακούν με τα παιχνίδια. Συνεπώς, τα σχέδια ολοκληρώνονται από τους ίδιους τους χρήστες τους (Gaver, 2009).

Οι σχεδιαστές μόνο προτείνουν, και δεν καθορίζουν, τις αξίες στις οποίες οι παίκτες βασίζονται για να παίξουν. Επιπλέον, ως μια δεύτερη πρόκληση στο σχεδιασμό, η θεώρηση των προβλημάτων που σχετίζονται με το κακό ως ακρογωνιαίος λίθος τους σχεδιασμού ηθικών παιχνιδιών, αναγκάζει τους σχεδιαστές να αναθεωρήσουν τις παραδοσιακές προσεγγίσεις σε χαρακτηριστικά των παιχνιδιών και τις συνέπειες στον εικονικό κόσμο (Sicart, 2013).

Ο σχεδιασμός προβλημάτων που σχετίζονται με το κακό για τα ηθικά παιχνίδια, συγκρούεται με βασικές παραδόσεις και πρακτικές στο σχεδιασμό παιχνιδιών. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια έχουν πάντα τη λύση τους καθώς επίσης είναι και ελκυστικά επειδή, σε αντίθεση με τα ηθικά προβλήματα, αποτελούν συστήματα τα οποία παρέχουν λύση μέσω της δράσης. Οι σχεδιαστές οι οποίοι επενδύουν στη δημιουργία ηθικών εμπειριών μέσα από το σχεδιασμό προβλημάτων που σχετίζονται με το κακό, θα πρέπει να είναι προετοιμασμένοι για πιθανά παράπονα από τους παίκτες οι οποίοι είναι συνηθισμένοι στο να έχουν επαρκείς πληροφορίες σχετικά με τις επιλογές τους (Sicart, 2013).

Επιπλέον, ο σχεδιασμός προβλημάτων που σχετίζονται με το κακό συγκρούεται επίσης με το γεγονός ότι οποιαδήποτε κατάσταση στο παιχνίδι μπορεί να αποθηκευθεί στη μνήμη και έτσι μπορεί να είναι διαθέσιμη και στο μέλλον. Τα παιχνίδια είναι σχεδιασμένα συχνά με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπουν στους παίκτες να αποθηκεύουν οποιαδήποτε κατάσταση, να τεστάρουν μια λύση για ένα συγκεκριμένο πρόβλημα και στην περίπτωση ενός μη ικανοποιητικού αποτελέσματος μπορούν να επαναλάβουν τις δράσεις τους. Αυτή η αναστρεψιμότητα των γεγονότων δημιουργεί δυσκολίες στην εξερεύνηση του ηθικού παιχνιδιού. Όταν ένας παίκτης γνωρίζει ότι όποτε αντιμετωπίζει ένα δίλημα μπορεί να επιστρέψει σε ένα προηγούμενο επίπεδο ή φάση του παιχνιδιού, οι πιθανές ηθικές επιπτώσεις αυτής της επιλογής περιορίζονται σημαντικά (Sicart, 2013).

Προς αποφυγή αυτού του προβλήματος, οι σχεδιαστές θα πρέπει να δημιουργούν συστήματα αποθήκευσης βασισμένοι σε ηθικές επιλογές. Η δημιουργία προκλήσεων για τους παίκτες που βασίζονται μόνο στα χαρακτηριστικά ενός προβλήματος που σχετίζεται με το κακό, δεν είναι αρκετό. Οι σχεδιαστές επίσης χρειάζονται να αντιμετωπίζουν τον υπολογιστικό χαρακτήρα του συστήματος και τους τρόπους με τους οποίους αποθηκεύονται τα παιχνίδια και τους τρόπους με τους οποίους οι παίκτες έχουν πρόσβαση σε αυτά. Τα προβλήματα που απευθύνονται στην έννοια του κακού για το σχεδιασμό των βιντεοπαιχνιδιών με ένα παίκτη δεν είναι απλά αναπαραστάσεις από ηθικά προκλητικές καταστάσεις, αλλά περιέχονται στο στήσιμο του υπολογιστικού προγράμματος και του κανονιστικού συστήματος (Sicart, 2009).

Σύμφωνα με τον Sicart (2013), για το σχεδιασμό συναρπαστικών ηθικών εμπειριών για τα βιντεοπαιχνίδια, οι προγραμματιστές θα πρέπει να σχεδιάζουν προβλήματα που έχουν σχέση με την έννοια του κακού. Τα προβλήματα αυτά, ενώ είναι αξιόπιστα και εγγεγραμμένα εντός των κανόνων του παιχνιδιού, θα πρέπει να αναγκάζουν τους παίκτες να εφαρμόζουν ηθική σκέψη για την επίλυση των προβλημάτων και με αυτό τον τρόπο θα δημιουργήσουν ένα ηθικό παιχνίδι. Οι σχεδιαστές οι οποίοι επιθυμούν να προκαλέσουν ηθικά τους παίκτες – να τους επιτρέψουν με άλλα λόγια να εξερευνήσουν τις ηθικές αξίες τους μέσα από το παιχνίδι - θα πρέπει να δημιουργούν προβλήματα και διλήματα τα οποία θα προκαλούν τους παίκτες να δρουν ηθικά χρησιμοποιώντας τις ηθικές τους δεξιότητες. Ωστόσο, οι σχεδιαστές θα πρέπει επίσης να καταλάβουν ότι το ηθικό παιχνίδι χρειάζεται ο παίκτης να θέλει αυτοβούλως να παίξει ηθικά.

4.5 Ανήθικο περιεχόμενο στα βιντεοπαιχνίδια

Κατά τον σχεδιασμό ενός απλού βιντεοπαιχνιδιού, άσχετα από τις απαιτήσεις για καινοτομία ή αυθεντικότητα, μια προσέγγιση η οποία αποδίδει είναι η έμφαση στη σύγκρουση κάνοντας τους παίκτες να μάχονται για περιορισμένους πόρους ή κάνοντας τους παίκτες να προσπαθούν προσωρινά να εξολοθρεύσουν άλλους από το παιχνίδι ανταμείβοντας αυτή τη πράξη με συμβολικά δώρα κάποιας αξίας. Στην Δυτική οπτικοακουστική κουλτούρα, τα άτομα είναι συνηθισμένα στη σύγκρουση, από τον Όμηρο ως και το μύθο της Άγριας Δύσης. Συνεπώς τα άτομα είναι συνηθισμένα σε αυτή, και μέσω των media, για να μεταφέρουν μηνύματα και να διασκεδάσουν. Ο συνδυασμός παιχνιδιών, τα οποία αριστεύουν στην παρουσίαση ενδιαφέροντων συγκρούσεων και το τοπίο των media συχνά έχουν ως αποτέλεσμα τα παιχνίδια να μεταφέρουν δράσεις βίας μέσω των συγκρούσεων (Sicart, 2013).

Αυτή η βία βρίσκεται στο πυρήνα πολλών ηθικών αναστοχασμών που προέρχονται από την παρουσία των βιντεοπαιχνιδιών. Τα κυριότερα ερωτήματα είναι για το αν θα υπάρχουν μέσα που δε θα προβάλλουν καθόλου τις βίαιες συγκρούσεις και ποια είναι η επιρροή της βίας στους χρήστες. Ως ανήθικο περιεχόμενο περιγράφεται η προσομοίωση δράσεων οι οποίες εκτός του κόσμου του προσομοιωμένου παιχνιδιού θεωρούνται ηθικά απαράδεκτες. Ο βασανισμός, παραδείγματος χάριν, θεωρείται εν γένει ως ένας ανήθικος τρόπος απόκτησης πληροφοριών, εφόσον προσβάλει τα θεμέλια της προσωπικότητας και άρα την ανθρωπότητα (Sicart, 2009). Ωστόσο, σε παιχνίδια, όπως το *24: The Game*, ο βασανισμός αποτελεί μια ομάδα μηχανισμών τους οποίους οι παίκτες θα πρέπει να εκμεταλλευτούν για να προοδεύσουν μέσα στο παιχνίδι. Και, όπως σε όλα τα παιχνίδια, η εικονικότητα του βασανισμού παρουσιάζεται έτσι ώστε να ενθαρρύνει τους παίκτες να τον χρησιμοποιήσουν. Το γεγονός αυτό εγείρει πλείστα ηθικά ζητήματα, τα οποία όμως είναι αναγκαίο να αντιμετωπιστούν. Βέβαια δεν είναι μόνο η βία η

οποία είναι ενδιαφέρουσα, αλλά και η πρόκληση της εμπειρίας της που παρέχει ένα βιντεοπαιχνίδι (Sicart, 2013).

Ανήθικο θεωρείται το περιεχόμενο στο οποίο οι δράσεις σχεδιάζονται για να προσομοιώσουν αυτό που θεωρείται ως ανήθικη συμπεριφορά εκτός του πλαισίου του παιχνιδιού. Και οι προσομοιώσεις θεωρούνται ανήθικες. Για παράδειγμα στο παιχνίδι *Soldier of Fortune II*, οι σχεδιαστές συμπεριέλαβαν φυσική προσομοίωση η οποία δίνει στα ανθρώπινα μοντέλα 36 πόντους «αίματος» έτσι ώστε ο παίκτης να μπορεί να διαμελίσει τους εχθρούς με «ρεαλιστικό» τρόπο. Ο βαθμός της σφαγής, και η δυνατότητα του παίκτη να την καταφέρει, αναδύει ηθικά ζητήματα που σχετίζονται με την πλοκή του παιχνιδιού και τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης σε αυτό (Sicart, 2009).

Το ηθικό ζήτημα που σχετίζεται με το ανήθικο περιεχόμενο στα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι κάτι καινούριο. Αντιθέτως αποτελεί μια μακροχρόνια αντιπαράθεση που χρονολογείται ακόμα και από τη γένεση των βιντεοπαιχνιδιών. Δυο είναι τα βασικά ιστορικά σημεία που θεωρούνται σταθμοί για το συγκεκριμένο ζήτημα: τα παιχνίδια *Death Race* και *Custer's Revenge*. Τα παιχνίδια αυτά έθεσαν τα ηθικά όρια σχετικά με τις προσημειώσεις για διασκέδαση. Το *Death Race* αφορούσε αγώνες αυτοκινήτων κοντά σε πεζούς που απαιτούσε από τους παίκτες ανεπτυγμένη φαντασία προκειμένου αυτοί να επιτύχουν τον σκοπό τους. Το *Custer's Revenge* ήταν ένα παιχνίδι στο Atari 2600 κι εκεί ο παίκτης έπρεπε να βρεθεί από το ένα μέρος της οθόνης στην άλλη χωρίς να τον πετύχει κάποιο βέλος. Αν ο παίκτης πετύχαινε το σκοπό του, ανταμειβόταν με βιασμό σε μία γυναίκα δεμένη σε ένα στύλο. Αυτές είναι δυο απαράδεκτες περιπτώσεις στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών που δημιούργησαν πολεμική διάθεση η οποία έχει παραμείνει ζωντανή ως τώρα, τόσο πολύ ώστε να προκαλεί συζήτηση στο Δυτικό κόσμο. Για παράδειγμα, υπάρχει έντονη συζήτηση στις ΗΠΑ σχετικά με τη νομοθεσία για την απαγόρευση της πώλησης βιντεοπαιχνιδιών στα νεαρά άτομα (Sicart, 2009).

Η σειρά *Grand Theft Auto* έχει χαρακτηριστεί ως ένα από τα πιο ανήθικα βιντεοπαιχνίδια ίσως εξαιτίας του ότι πολλές αλληλεπιδράσεις των παικτών αποτελούν προσομοιώσεις ανήθικων πράξεων όπως η ληστεία, ο φόνος, ο εκβιασμός και η πορνεία. Όμως, στο κόσμο του συγκεκριμένου παιχνιδιού το έγκλημα έχει το τίμημα του. Αν ο παίκτης υποπέσει σε ένα έγκλημα κοντά σε ένα αστυνομικό, θα διωχθεί από την αστυνομία με διαφορετική ένταση

ανάλογα με το πόσο σοβαρό είναι το έγκλημα. Και αν συλληφθεί ο χαρακτήρας του παίκτη, θα χάσει τα χρήματα και αν τα κουβαλάει και τα όπλα του, και δε θα μπορεί φέρει εις πέρας την αποστολή του. Διαφορετικής φύσης παράδειγμα, είναι το παιχνίδι *Killer 7* όπου οι παίκτες διαπράττουν επαναλαμβανόμενα τυποποιημένες δολοφονίες σε ένα ημι-αφηρημένο περιβάλλον. Αυτά τα εγκλήματα είναι γεμάτα από αιματοχυσία, εφόσον το αίμα των εχθρών δίνει στους παίκτες δυνάμεις και ικανότητες. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θεωρείται ανήθικο διότι η εμπλοκή και η απόλαυση στη δολοφονία θεωρείται μόδα. Παρομοίως, στο *Grand Theft Auto: Vice City*, οι παίκτες μπορούν να έχουν προσομοιωμένο σεξ με μια ιερόδουλη δίνοντάς της χρήματα και μετά την βαράνε για να της πάρουν πίσω τα χρήματα. Αυτού του τύπου τα βιντεοπαιχνίδια δίνουν μόνους στην υγεία (κανονάκια) των χαρακτήρων των παικτών η οποία είναι χρήσιμη για την επίτευξη πιο δύσκολων αποστολών όσο προχωρούν οι πίστες, αλλά όμως θεωρείται ανήθικο για όλα αυτά τα απαράδεκτα που αναπαριστά. Σε ένα γενικότερο πλαίσιο, η διαμάχη που υπάρχει για τα βιντεοπαιχνίδια έγκειται στην αρχή ότι τα παιχνίδια που απευθύνονται στα παιδιά και τους εφήβους θα πρέπει να αποφεύγουν να είναι βίαια ή να απεικονίζουν ανήθικες πράξεις. Επίσης, τα βιντεοπαιχνίδια εξαιτίας της διαδραστικής του φύσης θα πρέπει να αποφεύγεται να προσομοιώνουν ανήθικες πράξεις, καθώς η αλληλεπίδραση με ανήθικους τρόπους, ακόμα και σε ένα εικονικό κόσμο, ενεργοποιεί τις ανήθικα ένστικτα και πρακτικές (Sicart, 2009).

Η λογική πίσω από τη σκέψη ότι ένα παιχνίδι θεωρείται ότι περιέχει «ανήθικες πράξεις» βασίζεται στο γεγονός ότι τα παιχνίδια υπερτερούν ως μηχανές προσομοίωσης. Σε αυτές τις προσομοιώσεις, ο παίκτης πρέπει να αλληλεπιδράσει με τα περιβάλλοντα με προκαθορισμένους τρόπους. Όλες αυτές οι πράξεις πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας σχετικής προσομοίωσης. Για παράδειγμα, ο τρόπος αλληλεπίδρασης στα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια σχετικά με το σεξ αντιπροσωπεύεται από μια ομάδα αλγορίθμων που βασίζονται στους κανόνες των παιχνιδιών από τους οποίους οι παίκτες αποκτούν παραπάνω ενέργεια μετά την ανταλλαγή τρόπαιων.

Πέρα από το θέμα της βίας, ένα σημαντικό δοκίμιο του Morgan Luck (2009) παρουσιάζει μια πρόκληση για την ηθική των βιντεοπαιχνιδιών την οποία ονομάζει το δίλημμα των παικτών. Το δίλημμα αυτό ξεκινά από μία κοινή διαπίστωση. Δεν υπάρχει τίποτα ιδιαίτερα ηθικά ενδιαφέρον σχετικά με τους παίκτες που διαπράττουν εικονικές πράξεις δολοφονίας, αν και υπάρχει κάτι ηθικά αποκρουστικό όπως οι εικονικές πράξεις παιδοφιλίας. Ωστόσο, ο Luck υποστηρίζει πως

δεν υπάρχει ισχυρή ηθική βάση για αυτή τη διάκριση μια και δεν υπάρχουν επιχειρήματα που μπορούν να δοθούν για την ανηθικότητα της παιδοφιλίας παρόμοια με αυτά που αφορούν τις εικονικές δολοφονίες.

Στο πρόσφατο δοκίμιο του ο Christopher Bartel (2012) τονίζει τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσε να δοθεί μια πιθανή λύση στο δίλημμα του Luck. Η λύση αυτή βασίζεται σε τρεις θέσεις του μελετητή: α) την εικονική παιδοφιλία που αποτελεί παιδική πορνογραφία, β) την «κατανάλωση» παιδική πορνογραφίας που είναι πράξη ανηθικότητας και 3) η εικονική δολοφονία δεν είναι δολοφονία. Αυτές οι τρεις θεωρίες παρέχουν μια ηθική διάκριση για την εικονική δολοφονία και την εικονική παιδοφιλία. Η τρίτη θεωρία δεν είναι αμφιλεγόμενη ενώ η πρώτη θεωρία αποκτά αξιοπιστία και αληθοφάνεια από δύο σκέψεις: 1) ότι η πορνογραφία δεν είναι συγκεκριμένη στα μέσα και 2) τα παιχνίδια με αναπαραστατικό περιεχόμενο όπως περιγράφονται από τον Luck και τον Bartel είναι σαφώς πορνογραφικά.

Η πιο φιλοσοφικά ενδιαφέρουσα και αμφιλεγόμενη πτυχή της λύσης του Bartel στο δίλημμα των παικτών είναι ο ισχυρισμός του ότι η εικονική παιδοφιλία αποτελεί παιδική πορνογραφία. Αυτό αποτελεί μια ενδιαφέρουσα πιθανή λύση διότι, όπως προαναφέρθηκε, αποκτά αξιοπιστία και αληθοφάνεια από δυο βασικές ιδέες. Πρώτον, η πορνογραφία δεν είναι σαφής στα μέσα διότι μπορεί να υφίσταται σε μορφή γραπτής περιγραφής, σε μορφή ζωγραφικής και μιας εικόνας, ή ακόμα και σε ένα κινούμενο σχέδιο και φυσικά και σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Δεύτερον, είναι σαφές πως τα βιντεοπαιχνίδια που περιλαμβάνουν απεικονίσεις σεξουαλικών πράξεων μεταξύ ενηλίκων και παιδιών είναι απαράδεκτα (Patridge, 2013).

Ως απάντηση στην πρόκληση που τίθεται από την παιδική πορνογραφία, ο Bartel στρέφει την προσοχή του στη μελέτη του Levy (2002) στην οποία συνδέεται η εικονική παιδική πορνογραφία με την ανηθικότητα της κοινής πορνογραφίας, εικονικής και μη, και συγκεκριμένα με την αρνητική επιρροή της στις γυναίκες. Σύμφωνα με τον Levy, αυτό συμβαίνει επειδή τέτοιες εικόνες προσδίδουν ανισότητα κυρίως σχετικά με μία άνιση σχέση η οποία υφίσταται μεταξύ ενός παιδιού και ενός ενήλικα, γεγονός που προκαλεί βλάβη στις γυναίκες. Αυτό συμβαίνει επειδή η καλλιέργεια αυτής της άνισης σχέσης εξελίσσεται στο πλαίσιο ενός πολιτιστικού περιβάλλοντος στο οποίο οι γυναίκες αντιμετωπίζονται συστηματικά με άνισο τρόπο. Αυτή η ανισότητα σχετίζεται με την σεξουαλική κυρίως ανισότητα προς χάρη της απόλαυσης του ανδρικού φύλου. Αυτή η αντίληψη για τις γυναίκες ως οντότητες που

εξυπηρετούν την απόλαυση των ανδρών, λειτουργεί ως μηχανισμός ο οποίος υποσκάπτει την αυτονομία της γυναίκας και συμβάλλει στην καταπίεση της.

4.6 Τεχνητή νοημοσύνη & βιντεοπαιχνίδια

Η Τεχνητή Νοημοσύνη μπορούμε να πούμε ότι είναι η ικανότητα ενός ψηφιακού υπολογιστή ή ενός ελεγχόμενου από ηλεκτρονικό υπολογιστή ρομπότ, να εκτελεί καθήκοντα που συνήθως χαρακτηρίζουν τα ευφυή όντα (Safadi, 2015). Ο όρος εφαρμόζεται πολλές φορές στην ανάπτυξη συστημάτων με νοητικές διαδικασίες που χαρακτηρίζουν τους ανθρώπους, όπως η ικανότητα να λογίζονται, να ανακαλύπτουν το νόημα διαφόρων ειδών, να γενικεύουν ή να μαθαίνουν από την εμπειρία του παρελθόντος. Στα βιντεοπαιχνίδια, η τεχνητή νοημοσύνη βρίσκει εφαρμογή στη δημιουργία έξυπνων συμπεριφορών κυρίως σε χαρακτήρες που δεν είναι παίκτες (NPCs), που συχνά προσομοιώνουν την ανθρώπινη συμπεριφορά και νοημοσύνη (Skinner & Walmsley, 2019). Στο πιο βασικό επίπεδο, η τεχνητή νοημοσύνη συνίσταται στην εξομοίωση της συμπεριφοράς άλλων παικτών ή των οντοτήτων που αντιπροσωπεύουν. Ο πραγματικός στόχος της τεχνητής νοημοσύνης στα παιχνίδια είναι ότι η συμπεριφορά προσομοιώνεται. Ο σκοπός της τεχνητής νοημοσύνης εκεί είναι η λήψη αποφάσεων, οι αντιλήψεις και η πρόβλεψη. Υπάρχουν πολλές μέθοδοι που χρησιμοποιείται η τεχνητή νοημοσύνη για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού (Yannakakis & Togelius, 2014).

Γενικά, η εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στο σχεδιασμό παιχνιδιών γίνεται στις μέρες ολοένα και καλύτερη εφαρμόζοντας την απίστευτη πολυπλοκότητα των εξελιγμένων «έξυπνων» μηχανών που έχει αναπτυχθεί από τις προσπάθειες και την έρευνα από ένα μεγάλο αριθμό προγραμματιστών. Υπάρχουν πολλοί τύποι υπολογιστικών προγραμμάτων που χρησιμοποιούν τη τεχνητή νοημοσύνη. Οι προσομοιωτές αγοράς, τα λογικά συστήματα και οι οικονομικοί σχεδιαστές είναι μερικοί από τους διαφορετικούς τομείς του λογισμικού ηλεκτρονικών υπολογιστών που στηρίζονται σε στοιχεία τεχνητής νοημοσύνης. Αυτά τα στοιχεία περιλαμβάνουν τον υπολογισμό της κατάστασης, την αναζήτηση δέντρων, την επίλυση

προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων. Ένα είδος λογισμικού προγραμματισμού που δανείζεται δειλά όλο και περισσότερα στοιχεία από το πεδίο της τεχνητής νοημοσύνης, είναι τα βιντεοπαιχνίδια. Από τις πιο κοινές μορφές παιχνιδιών τεχνητής νοημοσύνης είναι εκείνα που επιλέγουν κινούμενα σχέδια για αυτοματοποιημένους παίκτες (Non-Playing Characters - NPCs) και τους επιτρέπουν την πλοήγηση μέσα στο εικονικό περιβάλλον πάντα με επιτυχημένο τρόπο (Yannakakis & Togelius, 2014).

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι πια ένας τρόπος απόσπασης από τη δουλειά ή απόδραση από την πραγματικότητα (Deleuze et al, 2019). Αντίθετα, αποτελούν μια καλλιτεχνική έκφραση των προγραμματιστών και το σχεδιαστών και μια σοβαρή ασχολία για τους παίκτες. Τα συστήματα των βιντεοπαιχνιδιών αποτελούν ένα σημαντικό παράδειγμα της νέας γενιάς λογισμικού το οποίο προσαρμόζεται από τους παίκτες για την επίτευξη των προσωπικών στόχων που αυτοί θέτουν σε αυτά. Το γεγονός αυτό κάνει την ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια ένα ενδιαφέρον ζήτημα για το πεδίο της τεχνητής νοημοσύνης, συμπεριλαμβανομένων πολλών άλλων ζητημάτων όπως τη λογική σκέψη, τη μάθηση, το σχεδιασμό και τη λήψη αποφάσεων. Η τεχνητή νοημοσύνη στα βιντεοπαιχνίδια, όπως εφαρμόζεται στην βιομηχανία, περιλαμβάνει μια μεγαλύτερη κατηγορία αλγορίθμων, παραστάσεων δεδομένων, και εναλλακτικών λύσεων που χρησιμοποιούνται για να μεταδώσουν αυτή την ψευδαίσθηση της νοημοσύνης (Millington & Funge, 2009).

Η Rosalind Picard το 1995 εισήγαγε τον όρο *Συναισθηματική Υπολογιστική* (Affective Computing) για να ορίσει τον υπολογισμό ο οποίος σχετίζεται με τις επιρροές από το συναίσθημα (Picard, 1995). Στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών, υπάρχουν σχετικές έρευνες για να υπάρξει συμπέρασμα σχετικά με τα συναισθήματα στον κόσμο ενός βιντεοπαιχνιδιού κάνοντας σαφείς τους λόγους για την κατανόηση τους. Ωστόσο οι έρευνες αυτές δεν θεωρούνται επαρκείς (Freeman, 2004).

Μια από τις πρώτες μορφές που χρησιμοποιήθηκαν για την ενσωμάτωση των συναισθημάτων στα βιντεοπαιχνίδια, ήταν η δημιουργία καταστάσεων, φανταστικών ή από την πραγματική ζωή σε παιχνίδια όπως το *Final Fantasy* και το *Resident Evil*. Έτσι, υπάρχουν παιχνίδια τα οποία ξεχωρίζουν λόγω του ακραίου ρεαλισμού που προσφέρουν στις προσομοιώσεις τους και την ένταξη των συναισθημάτων στον βασικό χαρακτήρα που χειρίζεται ο παίκτης. Αυτό το είδος ρεαλισμού που επικεντρώνεται στον βασικό χαρακτήρα απαιτεί μεγάλη αφοσίωση στην

καλλιτεχνική δουλειά προκειμένου να παρουσιαστούν τα συναισθήματα με ρεαλιστικό τρόπο. Σε γενικές γραμμές, αυτή η προσέγγιση στην χρήση του συναισθήματος έχει ως βασικό στόχο την αύξηση της συμμετοχής του παίκτη στο παιχνίδι θέτοντας συναισθηματική δυναμική μεταξύ του παίκτη και του βασικού χαρακτήρα προκειμένου ο πρώτος να ταυτίζεται με τις πράξεις του χαρακτήρα τον οποίο εκφράζει (Fernández-Ares et al., 2012).

Υπάρχει κι άλλη προσέγγιση που έχει στόχο να ωθεί τους αυτοματοποιημένους παίκτες (NPCs) που κινούνται στο παιχνίδι και να συμπεριφέρονται ως συναισθηματικά άτομα και συνεπώς, τα συναισθήματα τους να έχουν ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, συνεπώς αυτοί φέρονται να λαμβάνουν αποφάσεις. Για να γίνει αυτό, οι αυτοποιημένοι παίκτες χρειάζεται να έχουν ένα αρκετά υψηλό επίπεδο αντίληψης επειδή θα πρέπει να αντιδρούν σε κάθε γεγονός που συμβαίνει το οποίο θα μπορούσε να επηρεάσει τη συναισθηματική τους κατάσταση. Συνεπώς, υπάρχουν διάφορες προτάσεις που οποίες προσφέρουν τεχνικές και μοντέλα για τη χρήση συναισθηματικών συμπεριφορών για τους εικονικούς χαρακτήρες (Peña et al., 2011).

Οι προσεγγίσεις που αναφέρθηκαν ανωτέρω, διαχειρίζονται το συναίσθημα μέσα από τους εικονικούς χαρακτήρες και επικεντρώνονται στο τι συμβαίνει στον εικονικό κόσμο, λαμβάνοντας υπόψη τις συναισθηματικές σκέψεις που εκφράζουν οι χρήστες ενώ παίζουν. Αυτή η κατάσταση μας φανερώνει μια τρίτη υπόθεση η οποία σχετίζεται με τη δημιουργία, την αξιολόγηση και την αύξηση της ικανοποίησης των παικτών. Η αυτό – προσαρμογή αφορά την ικανότητα του παιχνιδιού να παίρνει υπόψη τις προτιμήσεις και το πως παίζει ο κάθε χρήστης και να αντιδρά σε κάθε περίπτωση, αυξάνοντας παράλληλα την ικανοποίηση του και κάνοντας το παιχνίδι μια μοναδική εμπειρία. Στην περίπτωση του συναισθήματος, το παιχνίδι θα πρέπει να αυτοπροσαρμόζεται ανάλογα με τα συναισθήματα τα οποία εκφράζονται από τον παίκτη κατά τη χρήση του παιχνιδιού, ορίζοντας συναισθηματικούς δεσμούς μεταξύ του παίκτη και του αυτοποιημένου παίκτη (Nogueira et al., 2012).

Αρκετές μελέτες σε αυτό το τομέα επικεντρώνονται κυρίως στο κτίσιμο ενός βασικού μοντέλου το οποίο αντιγράφει τη συμπεριφορά του παίκτη. Έτσι είναι πιθανό να μπορεί να αξιολογήσει το επίπεδο της ικανοποίησης του (Sweetser & Wyeth, 2005). Έπειτα, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη η χρήση αυτού του μοντέλου για τον καθορισμό του επιπέδου της ικανοποίησης που βιώνει ο παίκτης και να προχωρήσει στην αναπροσαρμογή του παιχνιδιού για να διατηρήσει ή ακόμα και να αυξήσει το βαθμό της ικανοποίησης (Halim et al., 2010).

Παραδοσιακά, η τεχνητή νοημοσύνη ενός παιχνιδιού έχει κωδικοποιηθεί με τη χρήση προκαθορισμένων κανόνων οδηγώντας σε συμπεριφορές που συχνά περιλαμβάνονται σε αυτό που ονομάζεται *τεχνητή ηλιθιότητα* (artificial stupidity), η οποία έχει ως αποτέλεσμα πολλά γνωστά προβλήματα όπως το αίσθημα της μη πραγματικότητας και η παρουσία μη κανονικών συμπεριφορών σε απροσδόκητες καταστάσεις. Πολλές προηγμένες τεχνικές χρησιμοποιούνται για την επίλυση αυτών των προβλημάτων και έτσι οι αυτοποιημένοι παίκτες μπορούν να παρουσιάζουν λογική συμπεριφορά και να λαμβάνουν λογικές αποφάσεις όπως και ο παίκτης. (Lara-Cabrera et al., 2013).

Bio-εμπνευσμένοι αλγόριθμοι είναι η βάση αυτών των προηγμένων μεθόδων. Αποτελούν την κατάλληλη προσέγγιση διότι είναι ικανοί να βρίσκουν λύση μεγάλης πολυπλοκότητας ως αποτέλεσμα της διαδικασίας βελτιστοποίησης. Επίσης, η προσαρμοστική ικανότητα τους επιτρέπει να ενσωματώσουν πληροφορίες που παρέχονται από το χρήστη. Συνεπώς, βρίσκουμε πολλές επιτυχημένες προτάσεις που προκύπτουν από αυτή την προσέγγιση. Παραδείγματος χάριν, η συν-εξέλιξη είναι μια από τις πολύ καλές τεχνικές που προέρχονται από τις φυσικές αρχές της εξέλιξης και που έχουν χρησιμοποιηθεί σε μεγάλο φάσμα στην τεχνητή νοημοσύνη του προγραμματισμού βιντεοπαιχνιδιών (Thompson, 2005).

Τέλος, η *μηχανική μάθηση* (machine learning) χρησιμοποιείται επίσης κατά τη δημιουργία της συμπεριφοράς των εικονικών παικτών. Σε αυτό το πλαίσιο, έχουν χρησιμοποιηθεί χάρτες οργάνωσης για να βελτιώσουν τους ελιγμούς ομάδων σε στρατηγικές πραγματικού χρόνου (Preuss et al., 2010).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο - ΕΠΙΛΟΓΟΣ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ανακεφαλαιώνοντας, είναι γεγονός πως τις τελευταίες δεκαετίες επικρατεί μια παγκόσμια ανησυχία σχετικά με την ηθική στα βιντεοπαιχνίδια. Αυτή φαίνεται να αποτελεί σύμπτωμα ενός μεγαλύτερου πολιτισμικού ζητήματος. Στις σημερινές μεταβιομηχανικές κοινωνίες, τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται και προωθούνται ως ένα σημαντικό μέσο διασκέδασης, δημιουργικότητας αλλά και κοινωνικοποίησης. Οι αναπτυγμένες και αναπτυσσόμενες κοινωνίες είναι μάρτυρες και βιώνουν τα οικονομικά και πολιτιστικά οφέλη από την βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών ως μια κυρίαρχη πλέον βιομηχανία σε παγκόσμιο επίπεδο. Η πανεπιστημιακή κοινότητα τα τελευταία έτη εστιάζει στα βιντεοπαιχνίδια ως αντικείμενα μελέτης αξιολογώντας τη σπουδαιότητα τους στη διαμόρφωση του κάθε πολιτιστικού τοπίου. Παρά το μεγάλο αυτό ενδιαφέρον, ο τομέας της Ηθικής και πως αυτός εφαρμόζεται στα βιντεοπαιχνίδια ως αντικείμενο μελέτης, είναι ακόμα στα αρχικά στάδια αποκαλύπτοντας ωστόσο σημαντικές πτυχές της συμβολής της ηθικής στη σχεδίαση και υλοποίηση τους.

Ξεκινώντας με το πεδίο της Ηθικής, η οποία αποτελεί με απλά λόγια την επιλογή και θεώρηση του σωστού και λάθους, υπάρχουν πολλά φιλοσοφικά ρεύματα και θεωρίες τα οποία επεξηγούν το νόημα και το περιεχόμενο της. Πέρα από το μεγάλο πλήθος θεωριών, που καθορίστηκαν από την αρχαιότητα ως σήμερα, το πεδίο της Εφαρμοσμένης Ηθικής είναι αυτό που έχει τεράστιες διαφορές από την κλασική ή και θεωρητική μορφή της. Κι αυτό διότι μέσα από την εφαρμογή και την πράξη αναλύει τις αρχές που την διέπουν και τις αξιολογεί προκειμένου να τις καταστήσει ικανές προς εφαρμογή στο πλαίσιο της κοινωνίας.

Η Εφαρμοσμένη Ηθική καλείται έτσι να αντιμετωπίσει την αμφιβολία και το δογματισμό. Επαναποθετεί για τα ηθικά διλήματα σχετικά με τις εξελίξεις στον τεχνολογικό τομέα εντός του πολιτισμού, έχοντας ταυτόχρονα ως αποστολή να θεμελιώνει αξίες, μέσα από συγκεκριμένα ερωτήματα, και οι αξίες αυτές να εφαρμόζονται σε συγκεκριμένες περιπτώσεις. Τα βασικότερα ζητήματα σχετικά με την τεχνολογία και την ηθική είναι η ασφάλεια και η παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων. Η ηθική των μέσων και της επικοινωνίας είναι ένα άλλο πεδίο εντός της τεχνολογίας που αφορά σε ηθικά ζητήματα και υπεύθυνες συμπεριφορές κατά τη χρήση των μέσων επικοινωνίας.

Εντός αυτού του πλαισίου, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί ένα νέο μέσο τέχνης και καινοτομίας, καθώς και ένα μέσο εξέλιξης που αφορά πολλές τεχνολογίες. Είναι ένας τομέας που έχει μεταβληθεί από ένα απλό χόμπυ σε μια βιομηχανία εκατομμυρίων δολαρίων μέσα στη σαραντάχρονη περίπου πορεία του.

Επιπροσθέτως, όπως φάνηκε, τις τελευταίες δεκαετίες υπάρχει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον στην ψυχολογική μελέτη των παικτών των βιντεοπαιχνιδιών. Οι παίκτες εμφανίζονται να έχουν πολλά διαφορετικά προφίλ και να επιλέγουν συγκεκριμένους τύπους βιντεοπαιχνιδιών. Η αυξημένη δημοτικότητα των παιχνιδιών έχει επιφέρει μια έκρηξη στην έρευνα για τις επιδράσεις τους. Όπως είδαμε, η έκταση χρήσης τους μπορεί να επιφέρει συνέπειες ανεξάρτητα από το περιεχόμενο τους, γεγονός που έχει συσχετιστεί με χαμηλή ακαδημαϊκή απόδοση, εξαιτίας του πολύ χρόνου που ξοδεύεται, καθώς και με την παχυσαρκία και τον εθισμό.

Ακόμη, τα βίαια βιντεοπαιχνίδια αυξάνουν την επιθετικότητα ενώ τα προκοινωνικά (prosocial) φαίνεται πως αυξάνουν την ενσυναίσθηση και την παροχή βοήθειας σε τρίτους. Συνεπώς, θα μπορούσε να υποστηριχθεί πως οι επιδράσεις των βιντεοπαιχνιδιών στους χρήστες δεν είναι μόνο αρνητικές. Αυτό έρχεται σε αντίθεση με την κυρίαρχη άποψη ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν μόνο αρνητικές συνέπειες στα άτομα, όπως βίαιη και αντικοινωνική συμπεριφορά και απευαισθητοποίηση στο πόλεμο και στη βία.

Όπως φάνηκε επίσης, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να προωθούν την ηθική συλλογιστική και την ηθική σκέψη στους παίκτες. Ωστόσο, ο σχεδιασμός των παιχνιδιών με αυτό το σκοπό εμπεριέχει πολλές προκλήσεις. Η σχεδίαση ηθικών συστημάτων δίνει στους προγραμματιστές την ευκαιρία να εξερευνήσουν μια μεγάλη ποικιλία ηθικών ερωτημάτων και πολλά συναισθήματα των παικτών, ενώ παράλληλα παρουσιάζει ένα αριθμό μοναδικών προκλήσεων. Τα ηθικά συστήματα στα βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν στον παίχτη να εξερευνήσει ποικίλα πλαίσια κανονιστικής ηθικής. Όμως, όπως αναφέρθηκε, αυτός δεν είναι ο μόνος τρόπος που τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να προωθήσουν έναν ηθικό αναστοχασμό, γεγονός που αποκαλύπτει μια επιπλέον διδακτική πλευρά τους.

Στις υφιστάμενες ηθικές πρακτικές του σχεδιασμού παιχνιδιών, οι παίκτες θεωρούνται κυρίως φορείς παροχής στρατηγικών. Η σχεδίαση παραμένει πάρα πολύ φειδωλή και συντηρητική για να παρουσιάσει ιδιαίτερα αναγκαίες ηθικές προκλήσεις στους παίκτες, ώστε να αναπτύξουν ανεπτυγμένες δεξιότητες λήψης ηθικών αποφάσεων στην πραγματική τους συμπεριφορά και στον πραγματικό κόσμο.

Όσον αφορά την εικονική πραγματικότητα, το κυριότερο ηθικό ζήτημα που προκύπτει είναι εκείνο που αφορά την ανάγκη για ρύθμιση των πράξεων των χρηστών μέσα από μια ηθική οπτική. Η ανάγκη αυτή εδράζεται στο ότι οι σχεδιαστές θα πρέπει να χρησιμοποιούν εμπόδια τα οποία δεν θα επιτρέπουν ανήθικες πράξεις. Οι εικονικές τιμωρίες θα πρέπει να είναι η συνέπεια των ανήθικων πράξεων, όπως ακριβώς και στον πραγματικό κόσμο. Είναι έτσι σαφές πως το εικονικό περιβάλλον έχει ομοιότητες με το πραγματικό, όχι μόνο για την ευχαρίστηση του χρήστη αλλά και για να του δώσει την ευκαιρία να κάνει επιλογές -όπως αυτές στον πραγματικό κόσμο- θέτοντας ηθικά όρια.

Ανάλογος είναι και ο τρόπος σχεδίασης ενός ηθικού παιχνιδιού, δηλαδή ο σχεδιασμός με επίκεντρο τον παίκτη απέναντι σε ηθικά διλήματα. Παρόλο που τα ηθικά διλήματα υπάρχουν και στα παιχνίδια με ένα παίκτη, ο σχεδιασμός αυτών έχει μεταβληθεί αρκετά. Με δεδομένη μια συγκεκριμένη κατάσταση, ο παίκτης αντιμετωπίζει μια επιλογή η οποία οδηγεί σε διαφορετικά μονοπάτια ή εικονικούς κόσμους.

Φάνηκε επίσης πως η εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στο σχεδιασμό παιχνιδιών γίνεται στις μέρες μας ολοένα και μεγαλύτερη. Εφαρμόζεται σε μεγάλο βαθμό η απίστευτη πολυπλοκότητα των εξελιγμένων μηχανών τεχνητής νοημοσύνης. Αυτή έχει αναπτυχθεί από τις προσπάθειες και την έρευνα από ένα μεγάλο αριθμό προγραμματιστών. Η τεχνητή νοημοσύνη στα βιντεοπαιχνίδια επιτρέπει στο χρήστη να έχει συναισθηματική εμπλοκή μαζί με τους αυτοματοποιημένους παίκτες, ορίζοντας έτσι με όρους ηθικής τις επιλογές του.

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω, γίνεται σαφές πως η ένταξη της ηθικής στα βιντεοπαιχνίδια είναι πλέον γεγονός. Συγκεκριμένα, εφαρμόζεται προσφέροντας ένα εικονικό περιβάλλον εφάμιλλο του πραγματικού, όχι μόνο ως προς την δομή και την εμφάνιση του

παιχνιδιού, αλλά και θέτοντας στόχους που οδηγούν τον παίκτη να κάνει ορθότερες επιλογές πάνω σε μία ηθική βάση. Συνεπώς, τα παιχνίδια αποκτούν μεγαλύτερη σπουδαιότητα σε επίπεδο ψυχαγωγίας, αλλά και συμπεριφοράς. Η αξία τους εδράζεται στο πλαίσιο της ηθικής ανατρέποντας με αυτό τον τρόπο τις αρνητικές απόψεις που θέλουν τα βιντεοπαιχνίδια να είναι εκπαιδευτικά μέσα βίαιης και ανήθικης συμπεριφοράς.

Εν κατακλείδι, η διεξοδική εξέταση του κομβικού ρόλου που οφείλει να έχει η ηθική θεωρία στην σχεδίαση των βιντεοπαιχνιδιών, οδηγεί στο συμπέρασμα ότι η βέλτιστη προσέγγιση υποδεικνύεται από την Ηθική της Αρετής, καθώς αυτή στοχεύει πρωτίστως στην διαμόρφωση ενάρετων ανθρώπων, σε κάθε τους πράξη στον πραγματικό ή και στον εικονικό κόσμο. Οι χρήστες αντιμετωπίζονται ως ολοκληρωμένες υπάρξεις κι όχι απλά ως «παίκτες».

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Adam, A. (2002) Cyberstalking and Internet Pornography: Gender and the Gaze. *Ethics and Information Technology*, 4, 133-142.

Achtman, R. L., Green, C. S., & Bavelier, D. (2008). Video games as a tool to train visual skills. *Restorative Neurology and Neuroscience*, 26,435-446.

Allen, L. & Voss, D. (1997). *Ethics in technical communication: Shades of gray*. New York: Wiley Computer Publishing, John Wiley & Sons, Inc.

Almond, B. (1998). *Applied Ethics: A Normative View*. Philosophical Studies Series.

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790.

Anderson, C.A., Carnagey, N.L., Flanagan, M., Benjamin, A.J., Eubanks, J., Valentine, J.C. (2004). Violent video games: specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, p. 199-249.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136, 151–173.

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed.) (pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.

Anthony, S. (2011) “PC gaming vs. consoles, the infographic.” *Extreme Tech*, September 29, 2011.
<http://www.extremetech.com/gaming/97705-pc-gaming-vs-consoles-theinfographic>.

Arras, J. (2010). Theory and Bioethics. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

Atkin A.J., Gorely T., Biddle S.J., Marshall S.J., Cameron N. (2008). Critical hours: physical activity and sedentary behavior of adolescents after school. *Pediatric Exercise Science*, 20(4), pp. 446-56

- Barlett, C. P., Anderson, C. A., & Swing, E. L. (2009). Video game effects-confirmed, suspected, and speculative: A review of the evidence. *Simulation Gaming*, 40, 377-403.
- Barnett, L. A. (2006) "Accounting for leisure preferences from within: The relative contributions of gender, race or ethnicity, personality, affective style, and motivational orientation," *Journal of Leisure Research*, vol. 38, no. 4, pp. 445–474.
- Bartel, C. (2012). Resolving the gamer's dilemma. *Ethics and Information Technology*, 14(1), 11–16.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. *Journal of Online Environments*, 1(1), p. 1-25.
- Batchelor, J (2019) *Epic Games Store is making the industry better but "gamers don't see that"*. [Online] Games Industry.biz. Available at: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-03-22-sweeney-epic-games-store-is-making-the-industry-better-but-gamers-dont-see-that>
- Bateman, C. & Boon, R. (2006). *21st Century Game Design*. Boston: Charles River Media.
- Bayraktar F and H. Amca, (2012) "Interrelations between virtual world and real-world activities: Comparison of genders, age groups, and pathological and nonpathological internet users," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 15, no. 5, pp. 263–269.
- Beauchamp, T., & Childress, J. F. (2008). *Principles of Biomedical Ethics, 6thed.* New York: Oxford University Press.
- Benhabib, Seyla (1992). *Situating the Self: Gender, Community, and Postmodernism in Contemporary Ethics*. Routledge.
- Brey, P. (1999). The ethics of representation and action in virtual reality. *Ethics and Information Technology*, 1, 5-14.
- Bruck, S.; Watters, P.A. (2009) *Estimating cybersickness of simulated motion using the simulator sickness questionnaire (SSQ): A controlled study*. In Proceedings of the IEEE 2009 Sixth International Conference on Computer Graphics, Imaging and Visualization (CGIV 2009), Tianjin, China, 11–14 August 2009; pp. 486–488.
- Berends, K., Howard, G (2008) *The Rough Guide to Videogames, Rough Guides*, 2008. ISBN 978-1-84353-995-7.
- Bailey, K, West, R & Anderson, C (2010) A negative association between video game experience and proactive cognitive control. *Psychophysiology*, 47, 34-42.
- Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 164, 664-672.

Billington, R. (2003). *Living philosophy: An introduction to moral thought* (3rd ed.). London, UK: Routledge—Taylor & Francis Group.

Blackburn, S (2001). *Ethics: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press. p. 12. ISBN 978-0-19-280442-6.

Blok, V., 2014. Look who's talking: responsible innovation, the paradox of dialogue and the voice of the other in communication and negotiation processes. *Journal of Responsible Innovation*, 1(2): 171-190.

Blok, V. and P. Lemmens, 2015. The emerging concept of responsible innovation. Three reasons why it is questionable and calls for a radical transformation of the concept of innovation. In: Van den Hoven, J., E.J. Koops, H.A. Romijn, T.E. Swierstra and I. Oosterlaken (eds.) *Responsible innovation 2: concept, approaches and applications*. Springer, Dordrecht, the Netherlands, pp. 19-36.

Bohman, J. (2005). Critical theory. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford encyclopedia of philosophy*. Retrieved from <http://plato.stanford.edu/archives/spr2005/entries/critical-theory/>

Brown, E. (2003). Plato's Ethics and Politics in The Republic. Available at: <https://plato.stanford.edu/entries/plato-ethics-politics/>

Bruce, J. & Rutter, J. (2002). Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. *Proceedings of the 2002 Christian Game Developers Conference*

Bunge, M (1977). Towards a technoethics. *Monist*, 60(1), 96–107.

Bykova, MF. (2016). New Insights into Aristotle's Ethics.

Campbell-Kelly, Martin; Aspray, William; Ensmenger, Nathan; Yost, Jeffrey (2014). *Computer: A History of the Information Machine*, 3rd Edition. Boulder, CO: Westview Press.

Carnagey, N.C., Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, p. 489–496.

Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(16).

Charon, R., & Montello, M. (2002). Introduction: The practice of narrative ethics. In R. Charon & M. Montello (Eds.), *Stories matter* (pp. ix–xii). New York, NY: Routledge.

Chen, H., Wigand, R. T., & Nilan, M. (2000). Exploring Web users' optimal flow experiences. *Information Technology & People*, 13(4), 263-281.

Chikhani, R. (2015). The history of gaming. An evolving community. Available at: https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMf9OvmvMXijr3_DklsdQDHW5yW0ZTc8uDM_ODRvuwpZ9uF1_SWsdpZj4c7A7qFM4nkm7c_VhSs0DFiBYVCLPbwVUp-nJ4L2D-bP-w2ZnQVdbht2gs7TJlcm4uk_UvzvxyweyInZx_e8lQogfECdIc-2jQwAVX_OL_tithyXvScnQ

China gaming industry report (Abstract), (2014), <http://cdn.cgigc.com.cn/report/2014/game-report2014brief.pdf>.

Crane, A. and D. Matten, 2010. *Business ethics*. Oxford University Press, New York, NY, USA.

Christiansen, P. (2017). *Designing ethical systems for videogames*. International Conference on the Foundations of Digital Games.

Cross, N (2007) *Designerly Ways of Knowing* (Basel, Switzerland: Birkhäuser, 2007).

Csikszentmihalyi, M. (n.d.). *CREATIVITY: Flow and the psychology of discovery and invention - Mihaly Csikszentmihalyi*. Retrieved from Bioenterprise: <http://www.bioenterprise.ca/docs/creativity-by-mihaly-csikszentmihalyi.pdf>

Cuddy, A. J. C., Fiske, S. T., & Glick, P. (2008). Competence and warmth as universal trait dimensions of interpersonal and intergroup perception: The stereotype content model and the BIAS map. In M. P. Zanna (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*. NY: Academic Press.

Cummings, H.M., Vandewater, E.A. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161(7), p. 684-9.

DeMarco, J. P. , (2005) Principlism and moral dilemmas: a new principle. Available at : <https://jme.bmj.com/content/31/2/101>

DeMaria, Rusel (2003). High Score!: The Illustrated History of Electronic Games (2 ed.). McGraw-Hill Osborne Media. ISBN 0-07-223172-6.

Deleuze et al . (2019). Escaping reality through videogames is linked to an implicit preference for virtual over real-life stimuli.

Deschamps, J.-P., 2013. Governing innovation in practice – the role of top management. Available at: <http://tinyurl.com/qdeqnvk>.

Deutsch, j. E., Borbely, M., Filler, J., Huhn, K., & Guarrera-Bowlby, P. (2008). Use of a low-cost, commercially available gaming console (Wit) for rehabilitation of an adolescent with cerebral palsy. *Physical Therapy*, 88, 1196-1207.

Dodds, Trevor J and Mohler, Betty J and BuÈ Ithoff, Heinrich H (2011) Talk to the virtual hands: Self-animated avatars improve communication in head-mounted display virtual environments PloS one, Public Library of Science.

Ducheneaut, N., & Moore, R. (2005). More than just 'XP': learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education*, 2(2), 89 - 100.

Fassin, Y. (2000). *Innovation and Ethics Ethical Considerations in the Innovation Business*. Journal of Business Ethics.

Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12, 470–482.

Fernández-Ares, A., García-Sánchez, P., Mora, A.M., Merelo, J.: (2012) Adaptive bots for real-time strategy games via map characterization. In: *Computational Intelligence and Games (CIG)*, 2012 IEEE Conference on. pp. 417_721. IEEE

Finnis, J. (2007). Natural Law Theories (Stanford Encyclopedia of Philosophy).

Flanagan, M and H. Nissenbaum. (2014) “*Values at Play in Digital Games*,” MIT Press.

Floridi, L. & Sanders, J. (2003). Computer ethics: Mapping the foundationalist debate. *Ethics and Information Technology*, 4(1), 1-24.

Ford, P.J. (2001) A further analysis of the ethics of representation in virtual reality: Multi-user environments. *Ethics Inf. Technol.*, 3, 113–121.

Forster, W (2005). *The Encyclopedia of Game Machines – Consoles, handheld & home computers 1972–2005*. Gameplan

Freeman, D.: (2004) Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering & trade; Comput. Entertain. 2(3), 1515.

Gaver, B (2009) “Designing for Homo Ludens, Still,” in *(Re)searching the Digital Bauhaus*, ed. Thomas Binder, Jonas Löwgren, and Lone Malmberg (London: Springer, 2009), 163-78.

Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37,127-141.

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22. <http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>.

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A. K., Sim, T., Li, D., Ring, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, e319-e329.

Gigerenzer, G., 2008. Moral intuition – fast and frugal heuristics? In: Sinnott-Armstrong, W. (ed.) *Moral psychology: the cognitive science of morality: intuition and diversity*. MIT Press, Cambridge, MA, USA, pp. 1-26.

Gooskens, G (2010) The Ethical Status of Virtual Actions. *Ethical Perspectives*, 17(1):59-78

Goldberg, H (2011) *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*. Three Rivers Press.USA

Gotterbarn, D. (2010) The ethics of video games: Mayhem, death, and the training of the next generation. *Inf. Syst. Front.*, 12, 369–377.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. doi:10.1037/a0034857

Graser, Marc. (2014) “‘Grand Theft Auto V’ Sales More Than Double Take-Two Interactive Profits.” *Variety*, February 3, 2014.
<http://variety.com/2014/biz/news/gtav-grand-theft-auto-v-sales-more-thandouble-take-two-interactive-profits-1201084902/>.

Green, C. S., & Bavelier, D. (2007). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423,534-537.

Greene, J (2014). "Beyond Point-and-Shoot Morality: Why Cognitive (Neuro)Science Matters for Ethics". *Ethics*. 124 (4): 695–726

Griebel, T. (2006), “Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2,” *International Journal of Computer Game Research*, 6(1).

Griffiths, M. (2010). Computer game playing and social skills: a pilot study. *Aloma*, 27, 301 - 310.

Greitemeyer & Osswald, S. (2012). Prosocial video games reduce aggressive cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 896-900.

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119–125.

Grimes J., Fleischman K., Jaeger P., (2009) Virtual Guinea Pigs: Ethical Implications of Human Subjects Research in Virtual Worlds. *International Journal of Internet Research Ethics* 2(1) 32-43

Grübler, A., 1998. *Technology and global change*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.

Habermas, J.(1990): *Moral consciousness and communicative ethics*. Cambridge, MA: MIT Press.

Halim, Z., Baig, A.R., Mujtaba, H.: Measuring entertainment and automatic generation of entertaining games. *International Journal of Information Technology, Communications and Convergence* 1(1), 92_107 (2010)

Halloran, J. (2011). Game Changer? How VoIP Is Impacting the Way We Play. *International Journal of Interactive Worlds*, 2, 1 - 27.

Hamlen, K. R. (2011). Children's choices and strategies in video games. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 532–539. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.001>

Hare, R.M. (1996). *Essays on Bioethics*. Oxford: Oxford University Press.

Hartmann, T. and Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication* 60: 94– 119.

Haywood, D. (2012). The Ethic of the Code: An Ethnography of a “Humanitarian Hacking” Community. *Journal of Peer Production*, 3, 1-10.

Hilgard, J.B., Engelhardt, C.R., and Bartholow, B.D.(2013). Video Game Motives, Preferences, and Pathology. *Frontiers in Psychology*, 4, p.608.

Horsey, J (2012). “Oculus Rift Virtual Reality Headset Developer Kits Now Available to Pre-Order,” *Geeky Gadgets*, September 27, 2012.

Howe, T., & Sharkey, P. M. (1998). Identifying likely successful users of virtual reality systems. *Presence*, 7, 308–316.

Huanhuan, L., & Su, W. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35, 1468–1475.

Infinity Ward. (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2* [PC Computer]. Santa Monica, California: Activision. Played January 22, 2016

Internet Architecture Board. (1989). Retrieved June 4, 2007, from <http://tools.ietf.org/html/rfc1087>

International Center for the History of Electronic Games. “Video Game History Timeline.” Accessed March 23, 2014. <http://www.icheg.org/icheg-gamehistory/timeline>.

Ion Storm. (2000). *Deus Ex* [PC Computer, v1.112fm]. London: Eidos Interactive. Played January 22, 2016.

Jenkins, P. (2001) *Beyond tolerance: Child pornography on the internet*. New York University Press.

Johnson, D. (1985) *Computer ethics*. NJ: Prentice- Hall

- Jones, T.M., 1991. Ethical decision making by individuals in organizations: an issue-contingent model. *The Academy of Management Review*, 16(2): 366-395
- Kato, P.M., Cole, S. W., Bradlyn, A. S., & Pollock, B. H. (2008). A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: A randomized trial. *Pediatrics*, 122, 305-317.
- Katz, L. D. (Ed.). (2000). *Evolutionary origins of morality: Cross-disciplinary perspectives*. Bowling Green, OH: Imprint Academic.
- Kohlberg, L., 1976. Moral stages and moralization: the cognitive-development approach. In: Lickona, T. (ed.) *Moral development and behavior: theory, research and social issues*. Holt, Mc Dougal, New York, NY, USA, pp. 31-53.
- Koivisto, E. M. I. & Yang Foo, C. (2004). Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions. *Proceedings of the 2004 International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*.
- Kraut, R. (2010). Aristotle's Ethics. In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. From <http://plato.stanford.edu/entries/aristotle-ethics/>
- Kraut, R. (2001). Aristotle's Ethics.
- Kuss, D., & Griffiths, M. D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15–17.
- Lankveld, G., Spronck, P., van den Herik, H. and Arntz, A. (2011). Games as personality profiling tools. In Preuss, M., ed., *Proceedings of the 2011 IEEE Conference on Computational Intelligence in Games*, p.197–202.
- Lara-Cabrera, R., Cotta, C., Fernández-Leiva, A.J.: (2013) A Review of Computational Intelligence in RTS Games. In: Ojeda, M., Cotta, C., Franco, L. (eds.) *2013 IEEE Symposium on Foundations of Computational Intelligence*. pp. 114_121 (2013)
- Leonardo, Z. (2004). *Critical Social Theory and Transformative Knowledge*.
- Levy, N. (2002). Virtual child pornography: The eroticization of inequality. *Ethics and Information Technology*, 4(4), 319–323.
- Liarokapis, F. (2006) An exploration from virtual to augmented reality gaming. *Simul. Gaming*, 37, 507–533.
- Lim, S., & Reeves, B. (2010). Computer agents versus avatars: Responses to interactive game characters controlled by a computer or other player. *International Journal of Human- Computer Studies*, 68(1-2), 57-68.

- Loe, T.W., L. Ferrell and P. Mansfield, 2000. A review of empirical studies assessing ethical decision making in business. *Journal of Business Ethics*, 25(3): 185-204
- Loeb, D (2007). 'The Argument from Moral Experience.' *Ethical Theory and Practice* 10(5): 469-484.
- Loguidice, B Matt Bartson. (2009) *Vintage Games*, Elsevier,. ISBN 978-0-240-81146-8.
- Mann, C., & Stewart, F. (2000). *Internet communication and qualitative research- A handbook for researching online*. London: Sage.
- Luck, M. (2009). The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia. *Ethics and Information Technology*, 11(1), 31–36.
- MacKay, K. (2019). *Feminism and Feminist Ethics*.
- Manzano, O., Theorell, T., Harmat, L., & Ullén, F. (2010). The Psychophysiology of Flow During Piano Playing. *Emotion*, 10(3), 301-311. doi:10.1037/a0018432
- McCarthy R., Halawi L., Aronson J. (2005). Information Technology Ethics: *A Research Framework, Issues in Information Systems*, 11 (2) 23-33
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York, New York, USA: The Penguin Press.
- McCormick, M. (2001). Is it wrong to play violent video games? *Ethics and Information Technology*, 3, 277-287.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy*. Toronto: McGraw Hill.
- McLuhan, Marshall. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. Toronto: McGraw Hill.
- Melanson, D (2006). *"A Brief History of Handheld Video Games"*. Weblogs, Inc.
- Mike G, (2010) "What Exactly is an Indie Game?," *Indie Game Magazine*, July 15, 2010
- Mill, J. S. (2002). *Ωφελιμισμός. Μετάφραση: Φ. Παιονίδης*. Αθήνα: Εκδόσεις Πόλις.
- Mellecker, R. R., & McManus, A. M. (2008). Energy expenditure and cardiovascular responses to seated and active gaming in children. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 162, 886-891.
- Millington, I., Funge, J.: (2009) *Artificial intelligence for games*. CRC Press (2009)
- Mischel, W, Y. Shoda, and R. E. Smith, (2004) *Introduction to Personality: Toward an Integration*, John Wiley and Sons, New York, NY, USA.

Mitcham, C. (2005). *Encyclopedia of science, technology, and ethics*. Detroit: Macmillan Reference

Moor, J. H. (1985). What is computer ethics. In T. W. Bynum (Ed.), *Computers and ethics*. Basil Blackwell, pp. 266-275.

Moor, J. H. (2005). Why we need better ethics for emerging technologies. *Ethics and Information Technology*, 7, 111-119.

Moreno, J. D. & Berger, S. (eds.) (2011). *Progress in Bioethics: Science, Policy, and Politics (Basic Bioethics)*. Foreword from Harold Shapiro. Cambridge: The MIT Press.

Morse, J. (2010). Procedures and practice of mixed method design: Maintaining control, rigor, and complexity. *Sage Handbook of Mixed Methods in Social & Behavioral Research* (2nd ed., pp. 339-352). Thousand Oaks: Sage.

Muller, D. (2008). The Role and Influence of Religions in Bioethics. In Ronald M. Green, A. Donovan & St. Jauss (eds.), *Global Bioethics; Issues of Conscience for the Twenty –First Century* Oxford: Oxford University Press, 279-294.

Mullender, R. (2001). *Prima Facie Rights, Rationality and the Law of Negligence*. Rights, Wrongs and Responsibilities pp 175-208

Nathan, G., 2010. *Social freedom in a multicultural state: towards a theory of intercultural justice*. Palgrave Macmillan, London, UK.

Nathan, G., 2014a. Technological innovation and ethics. In: Bastos, J.-C. and C. Stuekelberger (eds.) *Innovation ethics: African and global perspectives*. Globethics.net series ‘Global’, pp. 37-44.

Nathan, G., 2014b. Multi-stakeholder deliberation for (global) justice: an approach from modern civic republicanism. In: Schepers, S. and A. Kakabadse (eds.) *Rethinking the future of Europe: a challenge of governance*. Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK, pp. 10-27.

Nathan, G., 2015. A non-essentialist model of culture: implications of identity, agency and structure within multinational/ multicultural organizations. *International Journal of Cross Cultural Management*, 15(1): 101-124.

Nogueira, M., Cotta, C., Leiva, A.J.F.: (2012) On modeling, evaluating and increasing players' satisfaction quantitatively: Steps towards a taxonomy. In: et al., C.D.C. (ed.) *Applications of Evolutionary Computation - EvoGAMES*. Lecture Notes in Computer Science, vol. 7248, pp. 245_254. Springer.

Nys, T (2010) Virtual Ethics, *ETHICAL PERSPECTIVES* 17, no. 1(2010): 79-93.

Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180–187. <http://dx.doi.org/10.1037/a0018984>

O'Regan, Gerard (2016). *Introduction to the History of Computing: A Computing History Primer*. Springer. ISBN 9783319331386.

Owen, R., J. Stilgoe, P. Macnaghten, M. Gorman, E. Fisher and D. Guston, 2013. A framework for responsible innovation. In: Owen, R., J. Bessant and M. Heintz (eds.) *Responsible innovation*. John Wiley and Sons Ltd., London, UK, pp. 27-50.

Palazzo, G., F. Krings and U. Hoffrage (2012) Ethical blindness. *Journal of Business Ethics*, 109: 323-338.

Park, A.J.; Spicer, V.; Guterres, M.; Brantingham, P.L.; Jenion, G. (2010) Testing perception of crime in a virtual environment. In *Proceedings of the 2010 IEEE International Conference on Intelligence and Security Informatics (ISI 2010)*, Vancouver, BC, Canada, 23–26; pp, 7–12.

Parks, L. & Guay, R.P. (2009). Personality, values and motivation, *Personality and Individual Differences*, 47, p. 675–684.

Patridge, S. (2013). Exclusivism and evaluation: Art, erotica, and pornography. In: H. Maes (Ed.), *Pornographic art and the aesthetics of pornography*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Peña, L., Ossowski, S., Peña, J.M., Sánchez, J.Á.: (2011) EEP - A lightweight emotional model: Application to RPG video game characters. In: Cho, S., Lucas, S.M., Hingston, P. (eds.) *2011 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG 2011*, Seoul, South Korea, August 31 - September 3, 2011. pp. 142_149. IEEE.

Pence, G. (2000). *A dictionary of common philosophical terms*. New York, NY: McGraw-Hill.

Pervin, L.A., John, O.P. (2001). *Θεωρίες Προσωπικότητας: Έρευνα και εφαρμογές*. Αθήνα: Εκδόσεις Τυπωθήτω.

Porter, G., & Starcevic, V. (2007). Are violent video games harmful? *Australasian Psychiatry*, 15(5), 422-426.

Premeaux, S.R. and R.W. Mondy, 1993. Linking management behavior to ethical philosophy. *Journal of Business Ethics*, 12: 349-357.

Preuss, M., Beume, N., Danielsiek, H., Hein, T., Naujoks, B., Piatkowski, N., Stür, R., Thom, A., Wessing, S. (2010) Towards intelligent team composition and maneuvering in real-time strategy games. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games* 2(2), 82_98

Rauch, P. (2012). Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy. In J. Zagal (Ed.) *The Videogame Ethics Reader*. San Diego, California: Cognella.

- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). Generation M2: Media in the lives of 8–18 year-olds. Kaiser Family Foundation. January 2010. <<http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>> R
- Regan, P (1996) Conditions of Successful Third-Party Intervention in Intrastate Conflicts., *SAGE* Volume: 40 issue: 2, page(s): 336-359.
- Resnik D., (2010) *What is Ethics in Research & Why is It Important?* National Institutes of Health · U.S. Department of Health and Human Services
- Ribble, M., & Bailey, G. (2004). Digital citizenship: Focus questions for implementation. *Learning & Leading with Technology*, 32(2), 12-15.
- Rosser, I. C., Lynch, P. J., Cuddigy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J., & Meroref Thoen Surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142, 181-186.
- Rosenberg, D., Depp, C. A., Vahia, I. V., Reichstadt, J., Palmer, B. W., Kerr, J., Norman, G, & Jeste, D. V. (2010). Exergames for subsyndromal depression in older adults: A pilot A pilot study of a novel intervention. *American Journal of Geriatric Psychiatry* 18(3), 221–226 (2010)
- Rotenberg, M. (1998). Communications privacy: implications for network design. In Stichler, R. N. & Hauptman, R. (Eds.), *Ethics, Information and Technology Readings*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). EEG, HRV and Psychological Correlates while Playing Bejeweled II: A Randomized Controlled Study. *Stud Health Technol Inform.*;144:189-92
- Safadi, F (2015). Artificial Intelligence in Video Games: Towards a Unified Framework. Available at: <https://doi.org/10.1155/2015/271296>
- Scaravelli, A. (2017). *A proposed framework for ethical systems in video games*. Carleton University. Ottawa, Canada.
- Seglin, J.L., 2000. *The good, the bad, and your business: choosing right when ethical dilemmas pull you apart*. John Wiley and Sons Ltd, New York, NY, USA.
- Sharif, I., & Sargent, J. D. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics*, 118, e1061-e1070.
- Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human*

Communication Research, 27, 409–431.

Short, B., 2003. History 'lite' in modern American bioethics. *Issues Law Med.* 19 (1), 45–76.

Sidgwick, H. (1998). *Practical Ethics. 2th Edition.* Cambridge: Cambridge University Press.

Sidgwick, H. (1962). *The Methods of Ethics.* London: Macmillan.

Sicart, M (2005) Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. *International Review of Information Ethics*, 4.

Sicart, M. (2009). The banality of simulated evil: designing ethical gameplay. *Ethics and information technology*, 11(3), 191-202.

Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Pres

Sinnott-Armstrong, W. (2003). Consequentialism (Stanford Encyclopedia of Philosophy).

Skinner G., Walmsley T. (2019). Artificial Intelligence and Deep Learning in Video Games A Brief Review. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8821783>

Steve K, (2001) *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokémon and Beyond* (California: Prima Pub, 2001)

Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73–93.

Sweetser, P., Wyeth, P.: (2005) Game_ow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)* 3(3), 3_3

Swing, EL, Gentile, DA, Anderson, CA, & Walsh, DA (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126, 214–221.

Tamborini, R. (2000, November 9–11). *The experience of telepresence in violent video games.* Paper presented at the 86th annual convention of the National Communication Association, Seattle, Wash.

Tamborini, R., Eastin, M., Skalski, P. D., Lachlan, K. A., Fediuk, T., & Brady, R. (2004). Violent virtual video games and hostile thoughts. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 48(3), 335–357.

Thompson, J.N.: (2005) *The geographic mosaic of coevolution.* University of Chicago Press

- Thorseth, May. (2006). Worldwide deliberation and public use of reason online. *Ethics and Information Technology*. 8. 243-252. 10.1007/s10676-006-9116-0.
- Tidd, J. and J. Bessant, 2013. *Managing innovation: integrating technological, market and organizational change*. John Wiley & Sons, Ltd, London, UK.
- Trautner, H. M., Ruble, D. N., Cyphers, L., Kirsten, B., Behrendt, R., & Hartmann, P. (2005). Rigidity and flexibility of gender stereotypes in childhood: Developmental or differential? *Infant and Child Development*, 14(4), 365–381.
- Trevino, L.K., 1986. Ethical decision making in organizations: a person-situation interactionist model. *Academy of Management Review*, 11: 601-617.
- Ulas, E. S. (2013). *VIRTUAL ENVIRONMENT DESIGN AND STORYTELLING IN VIDEO GAMES*. Sabanci University.
- Vallance RJ., (2004). *Formation in Research Ethics: Developing a teaching approach for the social sciences*. AARE Conference, 28th Nov- 2nd Dec. The University of Melbourne.
- Vincent I (2011). *Understanding Ethics and Ethical Decision-Making*. Xlibris Corporation. Von Schomberg, R., 2013. A vision of responsible research and innovation. In: Owen, R., J. Bessant and M. Heintz (eds.) *Responsible innovation*. John Wiley and Sons Ltd., London, UK, pp. 51-74.
- Wang C & Yu G (2017) The Relationship between Player's Value Systems and Their In-Game Behavior in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. *Hindawi International Journal of Computer Games Technology* Volume 2017, Article ID 6531404
- Warner, D. E., & Raiter, M. (2005). Social context in massively-multiplayer online games (MMOG's): Ethical questions in shared space. *International Review of Information Ethics*, 4, 46-52.
- Weber, R, Ritterfeld, U, & Mathiak, K (2006). Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. *Media Psychology*, 8, 39–60.
- Webster. (1953). Webster's New Collegiate Dictionary, 1953 edition.
- White M. (2002). *Internet Research Ethics, Representations or People?"*, Ethics and Information Technology 4, 3, ed. Charles Ess. Kluwer Academic Publishers
- Wiener, N. (1954). *Human use of human beings*. Houghton Mifflin, 2nd ed, Doubleday Anchor.
- Weizenbaum, J. (1976). *Computer power and human reason: From judgment to calculation*. New York: Freeman.

- Whitehouse, P.J., 2003. The rebirth of bioethics: extending the original formulations of Van Rensselaer Potter. *Am. J. Bioeth.* 3 (4), W26–W31.
- Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs*, 72(2), 217-233.
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence*, 7, 225–240
- Wolpe, P.R., 2010. Professionalization and politics: biomedicalization and the rise of bioethics. In: Moreno, J.D., Berger, S. (Eds.), *Progress in Bioethics: Science, Policy, and Politics*. MIT Press, Cambridge, pp. 109–118.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Eatough, V. (2004). Online data collection from video game players: Methodological issues. *Cyber Psychology & Behavior*, 7, 511.
- Yee, N. Ducheneaut, L. Nelson, and P. Likarish, (2011) “Introverted elves & conscientious gnomes: The expression of personality in World of Warcraft,” in *Proceedings of the 29th Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 753– 762, 2011.
- Yee, N (2006) “The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage,” in *Avatars at Work And Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, vol. 34, pp. 187–207, Springer- Verlag, London, UK, 2006.
- Yannakakis, G., Togelius, J.: (2014) A panorama of artificial and computational intelligence in games. *Computational Intelligence and AI in Games*, IEEE Transactions on PP (99), 1_1
- Yoon, J.W.; Jang, S.H.; Cho, S.B. (2010) Enhanced user immersive experience with a virtual reality based FPS game interface. In *Proceedings of the 2010 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games (CIG 2010)*, Copenhagen, Denmark, 18–21 August 2010; pp. 69–74.
- Zagal, J. (2012). Encouraging Ethical Reflection with Videogames. In J. Zagal (Ed.) *The Videogame Ethics Reader*. San Diego, California: Cognella.
- Zapata, A.L., Moraes, A.J., Leone, C., Doria-Filho, U., Silva, C.A. (2006), Pain and musculoskeletal pain syndromes related to computer and video game use in adolescents, *European Journal of Pediatrics*, 165(6), p. 408-14.