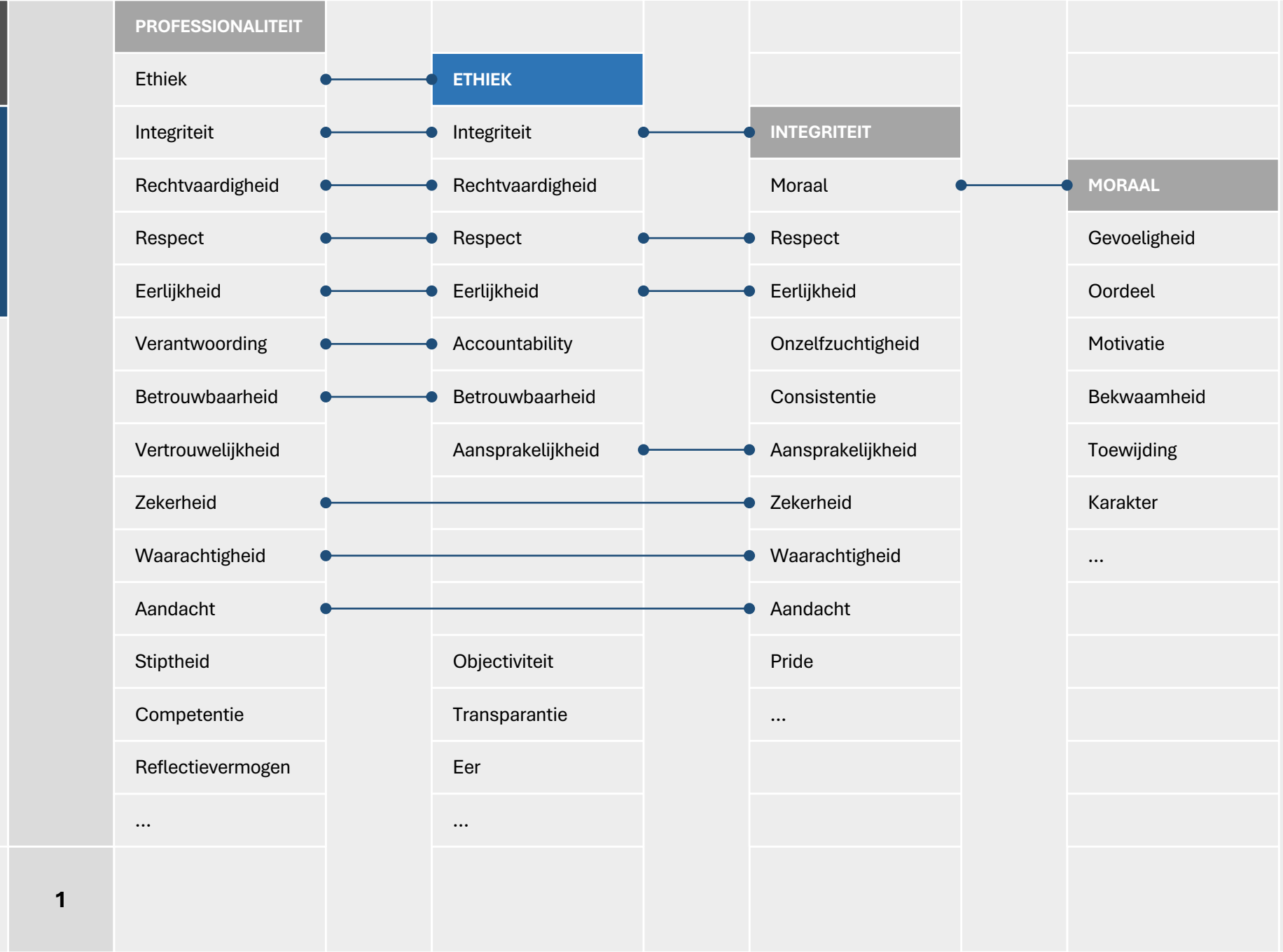
ETHIEK VAN SERIOUS GAMING



© IVO WENZLER

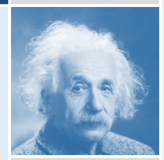
ER IS EEN OVERLAPPING IN DE DEFINITIES ROND DE ETHIEK



SERIOUS GAMES ALS ETHISCHE OBJECTEN EN SPELERS ALS ETHISCHE AGENTEN

Relativiteit is van toepassing op natuurkunde, niet op ethiek.

Albert Einstein



KERN VRAGEN OM TE OVERWEGEN

- Kan het spelen van een serious game leiden tot manipulatie door spelers te motiveren met een reden die hun actie niet wenselijk maakt (handelen naar aanleiding van effecten van de game in plaats van oorzaken van de game)?
- Kan het spelen van een serious game leiden tot uitbuiting van spelers, waarbij spelers een klein deel van de volledig gecreëerde waarde winnen, terwijl het bedrijf een relatief groot deel van de waarde wint?
- Kan het spelen van een serious game stereotypen bevorderen en de ethische positie van een speler beïnvloeden en zo opzettelijk of onbedoeld schade toebrengen aan zichzelf en andere betrokkenen?
- Kan het spelen van een serious game anders onaanvaardbaar gedrag normaliseren en een negatief effect hebben op de morele gevoeligheid, het morele oordeel en het morele karakter van betrokken partijen?

TE VERMIJDEN BIJ HET TOEPASSEN VAN SERIOUS GAMES

Deelname aan wat men als werkelijkheid ervaart, zonder te weten dat anderen het als een spel zien	Het spelen van wat men als een spel ervaart, zonder te weten dat het echte gevolgen heeft voor anderen	Deelname aan wat men als werkelijkheid ervaart, wetende dat anderen het als een spel zien	Het spelen van wat men als een spel ervaart, wetende dat het echte gevolgen heeft voor anderen
			
Truman Show syndrome	Ender’s Game syndrome	Hunger Games syndrome	Matrix syndrome

ETHIEK VAN SERIOUS GAMING



BEDANKT

© IVO WENZLER