

**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS
SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ FAKULTETAS
FILOSOFIJOS IR PSICHOLOGIJOS KATEDRA**

Vainius Volungevičius

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ TEORIJOS ETINIAI
ASPEKTAI
Magistro darbas**

**Darbo vadovas
prof. dr. S. Keturakis**

KAUNAS, 2015

**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS
SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ FAKULTETAS
FILOSOFIJOS IR PSICHOLOGIJOS KATEDRA**

**TVIRTINU
Katedros vedėjas
N. Čepulis
2015 05 28**

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ TEORIJOS ETINIAI
ASPEKTAI**

Baigiamasis Medijų filosofijos magistro darbas

**Recenzentas
doc. dr. N. Čepulis
2015 05 28**

**Vadovas
prof. dr. S. Keturakis
2015 05 28
Atliko
V. Volungevičius
2015 05 28**

KAUNAS, 2015

Volungevičius, V. Kompiuterinių žaidimų teorijos etiniai aspektai. *Magistro* baigiamasis projektas / vadovas prof. dr. Saulius Keturakis; Kauno technologijos universitetas, Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas, Filosofijos ir psichologijos katedra.

Kaunas, 2015. 56 psl.

SANTRAUKA

EkspONENTIŠKAI augantis kompiuterinių žaidimų populiarumas ir vis didesnė kultūrinė įtaka skatina vis gausesnes diskusijas apie galimai neetišką žaidimų turinį, nemoralius žaidėjų veiksmus ar neigiamas pasekmes visuomenei. Šių klausimų nagrinėjimui pradėjo formuotis kompiuterinių žaidimų etika. Tačiau, panašu, jog dažnai kalbant apie žaidimų etiką, pražiūrima pirminių prielaidų žaidimų teorijos klausimais svarba. Taigi, šiame darbe stengiamasi parodyti, kad pamatinės prielaidos žaidimo/pasaulio, žaidėjo/kūrėjo santykio klausimais gali vesti prie labai skirtingų etinių išvadų. Tai atliekama, analizuojant kompiuterinių žaidimų etikos diskursą, apžvelgiant galimas pozicijas šiais teoriniais klausimais ir, galiausiai, iliustruojant konkrečių diskusijų pavyzdžiais, kaip šios skirtingos teorinės prielaidos lemia skirtingas išvadas.

Raktiniai žodžiai: kompiuteriniai žaidimai, etika, kompiuterinių žaidimų teorija, virtualumas, realumas, skaitmeninis dualizmas

Volungevičius, V. Ethical aspects of computer game theory. *Master's Degree Final Project*/ supervisor assoc. prof. dr. Saulius Keturakis; Kaunas University of Technology, Faculty of Social Sciences, Arts and Humanities, Department of Philosophy and Psychology.
Kaunas, 2015. 56 psl.

SUMMARY

Exponentially growing popularity of computer games and the ever-growing cultural influence inspires discussions about possibly unethical game contents, unmoral player actions or negative consequences to the society. Game ethics emerged as a discipline to address these questions. However it seems that usually, when talking about computer game ethics, the importance of the basic assumptions on the questions of game theory is being overlooked. Therefore this paper argues that different basic assumptions about the relationship between the game/world, player/game designer can lead to very different ethical conclusions. It is achieved by analyzing the discourse of computer game ethics, further by overlooking the possible positions on these theoretical questions, and, finally, by using particular examples, how these different theoretical assumptions lead to different conclusions.

Keywords: computer games, ethics, computer game theory, virtuality, reality, digital dualism

Turinys

SANTRAUKA	3
SUMMARY	4
Įvadas	6
1. Žaidimų teorija	9
1.1 Žaidimų mokslinis nagrinėjimas	9
1.2 Žaidimai, kompiuteriniai žaidimai, sportas	12
1.3 Kompiuterinių žaidimų etika	18
2. Žaidimų ryšys su tikrove	28
2.1 Žaidimai ir kasdienis pasaulis	28
2.2 Virtuali ir reali erdvė	32
2.3 Ryšio su tikrove klausimo svarba etinėse diskusijose	36
3. Žaidėjų ir kūrėjų santykis	39
3.1 Žaidėjo indelis	42
3.2 Žaidėjų ir kūrėjų klausimo svarba etinėse diskusijose	45
Išvados	48
Literatūros sąrašas	50

Ivadas

„Turime apibrėžti žaidimų ontologiją,
prieš galėdami imtis svarstyti jų etiką“

Miguel Sicart¹ p 14

Pastaraisiais dešimtmečiais kompiuterinių žaidimų populiarumas augo eksponentiškai, o jų kultūrinė įtaka, prilygstanti filmams ar muzikai, jau neabejotina. Žaidimų industrija savo pelnu pralenkė kino, o dažnas žaidėjas praleidžia daugiau laiko žaisdamas, nei žiūrėdamas televizorių. Tuo pat metu atsirado ir vis daugiau susirūpinimo dėl galimai netinkamo žaidimų turinio ar pačių žaidėjų veiksmų. Etiškai problemiškais įvardinti tiek tam tikrų pažeidžiamų visuomenės grupių netinkama reprezentacija ir stereotipų skatinimas, tiek pačių žaidėjų užgaulus elgesys. Taip pat baiminamasi dėl realistiško smurto žaidime, kuris gali turėti įtakos žaidėjo veiksams net už žaidimo ribų.

Šių klausimų nagrinėjimui pradėjo formuotis kompiuterinių žaidimų etika – taikomosios etikos disciplina, nagrinėjanti moralinius žaidimų kūrimo, poveikio ir elgesio juose aspektus. Kaip ir buvo galima tikėtis, etinių klausimų nagrinėjimui buvo pasitelktos įvairios etinės prieigos. Pirmiausia buvo pasitekti tradiciniai Aristotelio, Kanto ir utilitarizmo argumentai. Buvo pradėta svarstyti apie charakterio savybes, kurias gali ugdyti nemoralus elgesys žaidimuose. Aptariama galimybė, kad smurtinis elgesys žaidime gali skatinti smurtą prieš realius žmones. Netgi skaičiuojama, ar visos neigiamos žaidimų žalos neatsveria jų teigiamos savybės, kaip kad tai, jog jie teikia malonumą tokiam dideliame žmonių skaičiui. Vėliau buvo pasitelktos ir specifiškesnės etinės prieigos, tokios kaip Luciano Floridi pasiūlyta informacijos etikos šaka, kuri siūlo moraliai svarbiais laikyti visus infosferos objektus (visus, kas egzistuoja), siekiant apsaugoti juos nuo entropijos – informacijos nykimo ir iškraipymo.

Tačiau, panašu, jog liko nepastebėta dar viena komplikacija, vadovaujamosi ne tik skirtingomis etikos prielaidomis, kas savaime suprantama veda prie skirtingų išvadų ir interpretacijų, bet ir skirtingomis prielaidomis kompiuterinių žaidimų teorijos klausimais. Kompiuterinių žaidimų teorija suprantama kaip disciplina, kuri nagrinėja kompiuterinių žaidimų medijos savybes, raiškos priemones, santykį su kitais menais ar kultūrinę bei socialinę jų įtaką. O šios skirtingos žaidimų teorijos prielaidos gali formuluoti ir skirtingas požiūrio perspektyvas į kompiuterinių žaidimų etiką. Du svarbiausi žaidimų teorijos klausimai, kurių prielaidos dažniausiai sutinkamos etinėse diskusijose, yra žaidimo ryšys su pasauliu už jo ribų bei žaidėjo ir kūrėjo santykis. Klausimas apie žaidimo ryšį su išoriniu pasauliu, bei socialinėmis, etinėmis nuostatomis, vaikančiomis už žaidimo ribų, pasirodo

¹ SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. London: The MIT Press, 2009. p. 12

jau nuo pat etinio suvartymo pradžių, nes pirmiausia reikia nustatyti, ar kasdienio pasaulio etika iš vis pritaikoma žaidimo situacijoms nagrinėti. Taip pat šis ryšis svarbus žaidimo poveikio nustatymui. Galiausiai, jis išskyla įvertinant poelgių žaidime realumą ir galimas moralines pasekmes. Žaidėjo ir kūrėjo santykis, pasidaro svarbus nustatinėjant žaidimo objektą, siužeto autorystę. Ir klausiant kas galiausiai atsakingas – kūrėjai ar žaidėjai (o gal visi kartu) už neetišką žaidimo turinį. kas šiame darbe ir bus nagrinėjama.

Taigi, **darbo tikslas** – teoriškai išnagrinėti kompiuterinių žaidimų etikos sąsajas su kompiuterinių žaidimų teorija, siekiant pagrįsti **hipotezę**, kad kompiuterinių žaidimų teorijos aspektai yra svarbūs tolesnei etikos tyrimų plėtotei, ir kad skirtingų teorinių prielaidų apie žaidimus turėjimas gali lemti skirtingas etinio svarstymo išvadas. Arba, kitaip tariant, du žmonės, kurie laikosi tokių pačių etinių pažiūrų, gali prieiti skirtingų išvadų, etiškai vertindami situaciją žaidime, nes laikosi skirtingo požiūrio žaidimų teorijos klausimais, dėl žaidimo ryšio su pasauliu už jo ribų bei žaidėjo ir kūrėjo santykio. Todėl šiame darbe minėtiems dviems klausimams bus skirtas pagrindinis dėmesys.

Pats tyrimo objektas bei tarpdiscipliniškas jo nagrinėjimas nulėmė, kad pasirinkti autoriai yra iš įvairių sričių, o jų žinomumas irgi nevienodas. Žinoma, patys pagrindiniai autoriai yra šie: antropologas Johann Huizinga, medijų teoretikas Marshall McLuhan ir sociologė Sherry Turkle. Tuo pačiu darbe remiamasi mažiau Lietuvoje nagrinėtais žaidimų teoretikais Katie Salen ir Eric Zimmerman, Ian Bogost, Jesper Juul, žaidimų dizaineriu ir etikos tyrinėtoju Miguel Sicart, sociologu Nathan Jurgenson.

Darbo tikslui pasiekti išsikeliama šie **uždaviniai**:

1. Apžvelgti kompiuterinių žaidimų etikos diskursą, siekiant atskleisti, kaip dažnai remiamasi prielaidomis, susijusiomis su žaidimo/pasaulio, žaidėjo/kūrėjo santykiu.
2. Aptarti šiuos du žaidimų teorijos aspektus, remiantis medijų bei žaidimų teoretikais, išskiriant galimas skirtingas pozicijas.
3. Išanalizuoti konkrečias etines diskusijas, išryškinant, kaip skirtingos teorinės prielaidos lemia skirtingas išvadas.

Temos naujumas. Lietuvoje kompiuterinių žaidimų tema pastaruoju metu susilaukia vis daugiau dėmesio. Ypač daug tyrimų galima aptikti tarp KTU medijų filosofijos baigiamųjų magistro darbų: A. Skučaitės – Leonavičienės *Kompiuterinių žaidimų naratyvumas* (2010), Rasos Pachutko *Homo Gamer – digital games as a popular culture phenomenon* (2011), Aivaras Kliškauskas *Aporija ir epifanija kompiuteriniuose žaidimuose* (2014), Miglės Šaulytės *Mobilumas ir naujosios medijos: mobilieji žaidimai* (2014).

Tačiau ir VGTU kultūros industrijų programos studentai irgi rodo vis didėjančią susidomėjimą kompiuterinių žaidimų tema: Andriaus Šato *Neišnaudotas Lietuvos kompiuterinių žaidimų industrijos potencialas* (2014), Deivido Baumilo *Pagrindinio ugdymo tobulinimas,*

pasitelkiant kompiuterinius edukacinius žaidimus (2014). Dėmesio vertas ir VDU sociologijos krypties magistrės Rasos Šataitės darbas *Tarp virtualaus ir realaus: Etnografinis MMORPG fenomeno tyrimas* (VDU 2012).

Šiuose darbuose remtasi iš dalies tais pačiais autoriais - J. Huizinga, M. McLuhan, K. Salen, E. Zimmerman, N. Jurgenson, tačiau kompiuterinių žaidimų etikos aspektas paliestas beveik nebuvo.

O kalbant ir apie patį kompiuterinių žaidimų etikos tyrimų lauką, ypatingą dėmesį žaidimų teorijai skyrė tik Miguel Sicart pirmojoje ir kol kas vienintelėje knygoje šia tema – *The ethics of computer games*, kurioje autorius visų pirma suformuoja žaidimų teorinę sampratą, kuria vėliau pasitelkiama, aptarinėjant etinius žaidimų aspektus.

Minėtinas dar Massimo Maietti, kuris savo trumpame straipsnyje „Player in Fabula: Ethics of Interaction as Semiotic Negotiation Between authorship and Readership” pabandė žengti panašų žingsnį kaip ir šiame darbe, siekiant panagrinėti teorinių aspektų, tokių kaip kad žaidėjo-kūrėjo santykį ir žaidėjo santykį su avataru svarbą etikai. Taigi, tyrimų šia tema dar akivaizdžiai trūksta ir Vakarų, ne tik Lietuvos akademiniam diskurse.

1. Žaidimų teorija

1.1 Žaidimų mokslinis nagrinėjimas

Vienas pirmųjų kylančių klausimų - kodėl tokie kiekvienoje kultūroje sutinkami ir svarbų vaidmenį atliekantys žaidimai buvo taip ilgai ignoruojami mokslininkų? Pirmieji žaidimų tyrimai pasirodė tik sąlyginai neseniai - Stewart Culin's *Games of The North American Indians* (1907), H.J.R. Murray *History of Chess* (1913). James Newman pasiūlo keletą tokio dėmesio nekreipimo paaiškinimų². Vienas iš jų – tai, kad žaidimai suprantami kaip skirti tik vaikams. Tai reiškia, kad jie patogiai nurašomi kaip veikla, iš kurios bus „greit išaugama“, taigi, jie yra neverti tyrinėjimų. Antrasis paaiškinimas - žaidimai laikomi žemąja, pramogine kultūra, populiariuoju menu, kuris negali pasiūlyti nieko, kas būtų verta dėmesio. Taipogi, kaip teigia Philippe Bornet, žaidimai dar laikomi ir nepraktiška kultūros dalimi. Jo teigimu, žiūrint į Europos istoriją, galima pastebėti, kad žaidimai beveik visada buvo vertinami kaip nerimtas užsiėmimas, pradedant ankstyvosios krikščionybės laikais. Jau tada romėnų atliekami ritualai bei apeiginiai žaidimai buvo susieti su visais žaidimais apskritai ir nuvertinti kaip amorali pagoniškos kultūros dalis. Protestantų reformacijos laikais žaidimai buvo nuvertinti kaip nenaudingi ir prilyginti lošimams. Žaidimų nepraktiškumas tapo ypatingai neigiama savybe 18 a., kai produktyvumas ir industrializacija buvo iškelti į pirmą planą³.

Tačiau požiūris po truputį keitėsi ir po jau minėtų pirmųjų žaidimų tyrimų, ši nagrinėjimą pakurstė Johan Huizinga su 1938 metais išleista knyga *Homo Ludens*. Šią knygą tyrinėtojas paskyrė žaidimų ir žaidimo proceso istorinei bei kultūrinei analizei, pateikdamas išvadą, kad žaidimai yra būtina bei pirminė sąlyga kultūrai ir civilizacijoms atsirasti ir atsiskleisti. Tai akcentuojama jau nuo pat knygos pavadinimo, teigiant kad *Homo Ludens* (žmogus žaidėjas) nusipelno tokios pat svarbos, kaip kad *Homo Faber* (žmogus gamintojas), ar kiti panašūs įvardinimai, kuriais siekiama apibūdinti žmogų. Ši knyga vis dar laikoma vienu įtakingiausių žaidimų studijų tekstu, o Huizingos pasiūlytos koncepcijos vis dar plačiai naudojamos.

Po kurio laiko atsirado ir žaidimams skirti periodiniai leidiniai *Simulation & Gaming* (1970-), *Play and Culture* (1988–1992), *Journal of Play Theory and Research* (1993–1997), *Play and Culture Studies* (1998–).

Pirmojo būtent kompiuterinio žaidimo moksliniu nagrinėjimu tituluojama Mary Ann Buckles disertacija: *Interactive Fiction: The Computer Storygame 'Adventure'*, pasirodžiusi 1985 metais. Tačiau kompiuterinių žaidimų įžengimas į akademinę areną buvo ir vis dar yra komplikotas. Prisidėjo ir jau anksčiau minėtas bendras žaidimų kaip nerimtų ir nepraktiškų populiariosios kultūros

² NEWMAN, James. *Videogames*. London:Roytlege. 2004. p. 5

³ BORNET, Philippe. *Religions in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds*. Theologischer Verlag Zürich, 2012. p. 16-20

menkniekių nuvertinimas. Tačiau atsirado ir naujų trikdžių, kurie, kaip įvardina Jonas Heide Smith, nustūmė kompiuterinius žaidimus į „pamirštos medijos“ poziciją. Pirmiausia, kompiuteriniai žaidimai pasirodė tuo pat metu, kai visuomenėje buvo suaktyvėjusi televizijos kritika, taigi, bendra vizualumo dimensija bei tariamai ta pati vaikų auditorija leido juos suplakti draugėn, teigiant, kad žaidimas – tai „pasyvi pramoga, kuri padaro vaikus nesocialiais, apriboja jų vaizduotę ir turi neigiamų pasekmių jų kasdieniam elgesiui“⁴. Kartu šis kompiuterinių žaidimų, televizijos ir kino sutapatinimas leido prieiti prie išvados, kad jei jau žaidimai nieko naujo nepasiūlo, o yra tik ankstesnių medijų perdirbiniai, tai juos ir nagrinėti galima tiesiog remiantis ankstesnėmis prieigoms. Ypač dėl to, kad ir dalis medijų teoretikų, tokių kaip Jay David Bolter ir Richard Grusin, išsakė poziciją, kad kompiuteriniai žaidimai remediuoja televiziją ar kiną, tik pridėdami šiek tiek naujų galimybių. Jų teigimu, „kompiuteriniuose žaidimuose galima aptikti įprastos televizijos įtaką. Kaip ir televizija, šie žaidimai veikia realiu laiku: arba žaidėjas stengiasi suspėti įvykdyti užduotį per duotą laiko tarpą, arba turi kokį kitą suvaržymą, kaip, pavyzdžiui, ribotą amunicijos kiekį, kas įtakoja greitą žaidimo tempą. Galiausiai, kaip ir televizijos, žaidimų esmė – pasaulio stebėjimas. Televizija ir vaizdo kameros nepertraukiamai stebi sceną, į kurią jos yra nukreiptos. Lygiai taip pat veiksmo žaidimo žaidėjai vykdo nenutrūkstamą vaizdo sekimą. Jiems yra priskirta sargo rolė, kurio užduotis – šauti į viską, kas atrodo grėsmingai. / Veiksmo žaidimai įgyvendino pačią agresyviausią televizinio stebėjimo formą“⁵.

Taigi, kompiuterinių žaidimų tyrimams pirmiausia kilo užduotis apsiginti nuo visų nuvertinančių nuomonių ir kartu įrodyti, kad kompiuterinių žaidimų medija turi originalių, dėmesio vertų savybių. 2001 metais pasirodęs kompiuteriniams žaidimams skirtas mokslinis žurnalas *Game studies* pirmiausia ir ėmėsi šių disciplinos identiteto paieškų. Jame Jesper Juul iškėlė pamatinį klausimą: „Ar žaidimai pasakoja istorijas? Atsakymas į šį klausimą nurodytų tiek *kaip* tyrinėti žaidimus, tiek *kas* turėtų tai daryti. Teigiamas atsakymas reikštų, kad žaidimai gali būti lengvai studijuojami jau egzistuojančių paradigmu. Neigiamas – kad reikia pradėti iš naujo“⁶. Pačio Jesper Juul atsakymas neigiamas – ne, žaidimai nepasakoja istorijų. Nors žaidėjai ir gali pasakojimo forma pateikti savo žaidimo patirtis, o daugelis žaidimų turi naratyvo elementų, žaidimų ir istorijų vis dėlto negalima tapatinti. Visų pirma, žaidimai ir istorijos nėra taip lengvai vienas į kitą perverčiami kaip kad literatūra į kiną. Taip pat neįmanoma, kad pasakojimas ir interakcija vyktų vienu metu. Tradiciniame pasakojime yra kelios laiko dimensijos: praeities įvykių chronologinė tvarka ir pasakojimo apie juos momentas. O štai žaidime įvykiai vyksta ir yra matomi tuo pačiu metu. Iš to

⁴ SMITH, Jonas Heide. The Forgotten Medium. [interaktyvus]. 2006, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://game-research.com/index.php/articles/the-forgotten-medium/>>

⁵ BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999. p. 91-93

⁶ JUUL, Jesper. Games Telling stories? In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 1, issue 1, July 2001 [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>

seka išvada, kad visgi reikia pradėti iš naujo ir per daug nepasikliauti esamomis priegomis, nes jos netinka paaiškinti, kuo žaidimai išsiskiria⁷. Atsakymas į šį klausimą, ar žaidimai pasakoja istorijas, tapo pirmuoju savarankišku žaidimų tyrimu atskaitos tašku. Vėliau ji net buvo pavadinta naratologijos/ludologijos diskusija, siekiant apibūdinti dvi skirtingas pozicijas. Naratologams buvo priskirti tokie autoriai, kaip Marie-Laure Ryan, kuri teigė, kad mums reikėtų praplėsti pasakojimų rūšis ir įtraukti, kad ir šiek tiek kitoki, bet, visgi, naratologinį žaidimų supratimą⁸. O priešingoje barikadų pusėje yra ludologai, kaip minėtas Jesper Juul bei dar aštresnę poziciją išreiškęs Markku Eskelinen, kuris teigia, kad: „žaidimų istorijos yra tiesiog neįdomūs ornamentai ar priedai, ir studijuoti šiuos marketingo triukus yra tiesiog laiko ir energijos švaistymas“⁹.

Tačiau pastaruoju metu išryškėja vis daugiau nuomonių, kad viso šio konflikto iš tiesų net nebuvo, kad tai – greičiau nesusipratimas dėl sąvokų, klaidingos interpretacijos bei dirbtinis opozicijos ieškojimas, nes nuo pat pradžių tiek pasakojimas, tiek žaidimo procesas buvo suprantami kaip vienas kitą papildantys, be būtinybės pasirinkti tik vieną iš jų^{10,11}.

Bet kokių atveju ši ludologų/naratologų diskusija atliko savo vaidmenį ir tapo atskaitos tašku naujai susiformavusiai savarankiškai kompiuterinių žaidimų tyrimų disciplinai, kuri šiuo metu įgauna pagreitį ir imasi nagrinėti žaidimus, žaidėjus ir žaidimų kultūrą. Šis tyrimų laukas yra neišvengiamai tarpdisciplinės prigimties, apjungdamas antropologijoje, sociologijoje, psichologijoje, medijų studijose ir menotyroje išsibarsčiusius žaidimų tyrimų motyvus. To pasekoje galima sutikti platų tyrimų spektrą.

Pavyzdžiui, pasiūlyta teorinių modelių, tokių kaip MDA (mechanics, dynamics, aesthetics), kuris skirtas formaliai apibūdinti žaidimus ir įvertinti skirtingas kūrėjų, žaidėjų bei kritikų perspektyvas į tą patį žaidimą. Siekiant užtikrinti geresnį jų susikalbėjimą, pasiūlomi bendri atskaitos taškai. Teigiama, kad žaidėjai pirmiausia susirūpinę žaidimo potyriu ir estetika (žaidimo iššūkiu, istorija, bendravimu jame ir saviraiškos galimybėmis), o kūrėjai į viską žvelgia iš kitos pusės ir mąsto apie taisykles bei sistemas, ne visada teisingai nuspėdami, kaip žaidėjas įvertins konkrečią mechaniką¹².

⁷Ten pat.

⁸ RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor. In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 1, issue 1, July 2001, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>

⁹ ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 1, issue 1, July 2001, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.

¹⁰ MURRAY, Janet H. The Last Word on Ludology v Narratology. [interaktyvus].2005, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>>.

¹¹ FRASKA, Gonyalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. [interaktyvus].2003, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>

¹² HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. [interaktyvus].2004, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>.

Kitas pavyzdys – religijotyros dėmesys žaidimams. Praėjusiais metais Heidelbergo universiteto religijų studijų institutas skyrė savo žurnalo numerį religijai žaidimuose¹³, argumentuodami, kad jei jau norima kalbėti apie religiją šiandieninėje kultūroje ir nagrinėti visuomenės požiūrį ir nuostatas, žaidimų aptarimas yra neišvengiamas. Žurnale siekiama aptarti įvairių religijos formų pasireiškimą žaidimuose, nuo J. R. R. Tolkien įkvėptų dirbtinių mitologijų žaidimuose iki religinių konfliktų istoriniuose žaidimuose atvaizdavimo. Per šį populiarios kultūros pavyzdį atskleidžiama, kokį vaidmenį religija atlieka ir kokį įvaizdį turi visuomenėje.

Taip pat pasirodė straipsniai, iš sociologinės perspektyvos nagrinėjantys įvairių visuomenės grupių, pavyzdžiui, arabų ir musulmonų reprezentaciją kompiuteriniuose žaidimuose. Pastebint, kad musulmonų vaizdavimas čia dažniausiai remiasi tais pačiais stereotipais, kaip ir likusioje vizualinėje kultūroje ir egzistuoja tik tu pagrindiniai įvaizdžiai. Tai – romantizuoti fantastiniai viduramžiai dykumų ir kupranugarių apsuptyje arba barzdoti teroristai su raketsvaizdžiais ant pečių.¹⁴

Lietuvoje žaidimų tema taip pat susilaukia vis daugiau dėmesio. Tačiau yra jaučiamas šio toks vėlavimas – pavyzdžiui, kompiuterinių žaidimų tyrimams skirto kurso dar negalima rasti nė viename universitete (nors yra kompiuterinių žaidimų kūrimui skirtų programų). O ieškant plačiau prieinamos literatūros šia tema, išverstos į lietuvių kalbą, tegalima aptikti vienintelį Karin Wenz straipsnį *Ar kompiuteriniai žaidimai pasakoja istorijas?*¹⁵. Tačiau atsiranda ir asmeninių iniciatyvų, populiarinant žaidimų klausimą. Pavyzdžiui, žaidimai tampa vis labiau pastebimi, aptarinėjant kultūrą, kaip Jurgio Jonaičio straipsnyje *Kompiuteriniai žaidimai jau čia. Nepastebėjote?*, pasirodžiusiame Šiaurės Atėnuose¹⁶. Taip pat yra žaidimų kultūrai skirtų portalų ir youtube kanalų, tokių kaip *ŽaismoDNR* ar *Žaidimų balsas*.

1.2 Žaidimai, kompiuteriniai žaidimai, sportas

Minėta tarpdisciplininė žaidimų nagrinėjimo istorija nulėmė ir tai, jog buvo pasiūlyta daugybė skirtingų žaidimo apibrėžimų, kurie atkreipia dėmesį į skirtingus aspektus: žaidimus kaip tokius, žaidimo procesą, motyvaciją žaisti. Be to, didžioji dalis apibrėžimų buvo kuriami dar prieš

¹³ Heidelberg Journal of Religions on the Internet,[interaktyvus] Vol 5, 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.].Prieiga per internetą: < <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc> >

¹⁴SISLER, Vit. Digital Arabs: Representation in Video Games. In European Journal of Cultural Studies. Vol. 11, No. 2. SAGE Publications, 2008, p. 203-220.

¹⁵ WENZ, Karna. Ar kompiuteriniai židimai pasakoja istorijas? [interaktyvus].2007, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.balsas.cc/karin-wenz-ar-kompiuteriniai-zaidimai-pasakoja-istorijas/>>.

¹⁶ JONAITIS, Jurgis. Kompiuteriniai žaidimai jau čia. Nepastebėjote? In Šiaurės Atėnai.[interaktyvus].2015, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.satenai.lt/2015/02/14/kompiuteriniai-zaidimai-jau-cia-nepastebejote/> >.

atsirandant kompiuteriniams žaidimams, taigi, pateiktos sampratos reikalauja papildomų interpretacijų, pritaikymo bei sisteminimo, ką jau puikiai atliko Katie Salen ir Eric Zimmerman¹⁷ bei Jesper Juul¹⁸. Šiame skyriuje norėtusi, pasitelkus minėtų autorių darbus, apžvelgti populiariausius ir bendriausius žaidimų apibrėžimus, paryškinant aspektus, kurie bus svarbūs tolesnėse darbo dalyse.

Kaip pažymi Jesper Juul, svarstymą apie tinkamiausią žaidimo apibrėžimą galima pradėti nuo sąlygų jam išsikėlimo. Tinkamas apibrėžimas turėtų būti nei per siauras, nei per platus, taip pat jis turi paaiškinti, kokiais kriterijais remiantis išskiriami “pilkojoje zonoje” atsidūrę objektai, dėl kurių priskyrimo abejojama. Jesper Juul siūlo testą geram žaidimo apibrėžimui įvertinti: jis turi paaiškinti įprastai sutinkamą skirstymą į „tikriuosius“ žaidimus, abejotinus atvejus ir tikrai ne žaidimus. Tuomet į žaidimo apibrėžimą turėtų neabejotinai patekti: *Quake III*, *EverQuest*, šaškės, šachmatai, futbolas, tenisas, *Soliteris*, pinbolas, o *Sims*, *SimCity* ir azartiniai lošimai būtų tarpinėje zonoje, o savo ruožtu kelių eismas, karas, hiperteksto kūriniai, lopšinių dainavimas – aiškiai būtų nepriskiriami žaidimams¹⁹.

Pateiksiu keletą populiariausių ankstesnių žaidimų apibrėžimų.

Žaidimų istorikas David Parlett išskiria formalius ir neformalius žaidimus. „Neformalus žaidimas yra tiesiog nestruktūruotas žaidimo procesas, „šėliojimo“ veiksmas, kaip, pavyzdžiui, vaikai ar maži šunyčiai stumdosi ir verčiasi kūlio“²⁰. Formalus žaidimas pasižymi struktūra, paremta tikslais ir priemonėmis jai pasiekti. Žaidėjas ar komanda varžosi, kad įvykdytų žaidimo tikslą ir pasiektų pergalę. Priemonės tikslui pasiekti – įranga ir procedūrinės taisyklės, kuriomis remiantis manipuliuojama žaidimo įranga, kad būtų pasiekta pergalė.

Clark C. Abt žaidimą formalia prasme apibūdina kaip „veikla tarp dviejų ar daugiau sprendimus priimančių nepriklausomų žmonių, kurie siekia pasiekti tikslą jų galimybes ribojančioje situacijoje.“

Pagal Johan Huizinga, žaidimas yra “laisvas užsiėmimas, kuris sąmoningai yra už “kasdienio” gyvenimo ribų, būdamas “nerimtas”, bet kartu intensyviai ir visiškai įtraukiantis žaidėją. Tai yra veikla, nesusijusi su jokių materialiniu interesu, joks pelnas negaunamas iš jos. Jis veikia savo laiko ir erdvės ribose, tvarkingai, remiantis nustatytomis taisyklėmis. Jis skatina socialinių grupių formavimąsi, kurios dažnai siekia išlikti paslaptingos ir pabrėžti savo skirtumus nuo įprasto pasaulio“²¹.

¹⁷ KATIE, Salen; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals.*, Cambridge: MIT Press, 2003.

¹⁸ JUUL, Jesper: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.* In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University, 2003. p 30-45.

¹⁹ Ten pat.

²⁰ PARLETT, David. *The Oxford History of Board Games.* New York: Oxford University Press, 1999. p.3

²¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens: a Study of the Play-Element in Culture.* London: Routledge & Kegan Paul, 1980. p.13

Pasak Roger Caillois, žaidimas – tai „veikla kuri yra laisva (savanoriška), atskira (laike ir erdvėje), neužtikrinta (rezultatai nežinomi iš anksto), neproduktyvi (neužtikrina materialinės gerovės), paklūstanti taisyklėms ir išgalvota“²².

Bernard Suits nuomone, „žaisti žaidimą reiškia užsiimti veikla, kuri nukreipta specifiniam tikslui pasiekti, naudojant tik taisyklėmis leidžiamus metodus, kur taisyklės draudžia efektyvesnius metodus vardan ne tokių efektyvių ir kur tokių taisyklių laikomasi vien dėlto, kad tokia veikla [žaidimas] būtų įmanomas“²³.

Pagal Avedon ir Sutton Smith, „pačiame paprasčiausiame lygmenyje galime apibrėžti žaidimą kaip savanoriškų kontrolės sistemų vykdymą, kuriose yra opozicija tarp jėgų, apribotų procedūromis ir taisyklėmis, siekiant pasiekti pusiausvyrą suardantį rezultatą“²⁴.

Chris Crawford išskiria: „keturis būdingus aspektus: reprezentaciją [„uždara formali sistema, kuri subjektyviai reprezentuoja realybės dalį“], interakciją, konfliktą ir saugumą [„žaidimo pasekmės visada menkesnės nei situacijos, kurią žaidimas modeliuoja“]²⁵.

David Kelley nuomone, „žaidimas yra reakreacijos forma, apribota taisyklių rinkiniu, kurios nurodo tikslą, kurį reikia pasiekti, ir leidžiamas priemonės tam atlikti“²⁶.

Pasak žaidimo dizainerio Greg Costikyan: „žaidimas yra meno forma, kurioje dalyviai, vadinami žaidėjais, priima sprendimus, kad per žaidimo elementus manipuluotų resursais, kurie padėtų pasiekti žaidimo tikslą“²⁷.

Panašu, kad tik vienintelis taisyklių kriterijus pasikartoja visuose žaidimų apibrėžimuose, tačiau, siekdami universalesnio apibendrinimo, Katie Salen ir Eric Zimmerman teigia, kad: „žaidimas yra sistema, kurioje žaidėjai įsitraukia į dirbtinį konfliktą, kuri apibrėžta taisyklėmis ir turinti kiekybiškai įvertinamus rezultatus“²⁸.

Šiame apibrėžime išryškėja būtinos žaidimo savybės, kurias autoriai paaiškina. Sistemos – tai sąveikaujančių dalių rinkinys, kurios sukuria kompleksinę visumą. Žaidėjai – reikia vieno ar daugiau žmonių, kurie sąveikautų su žaidimo sistema. Dirbtinumas – žaidimai išlaiko perskyrą nuo taip vadinamo „realaus“ pasaulio laike ir erdvėje. Konfliktas – visuose žaidimuose sutinkamas varžymasis tarp žaidėjų ar žaidėjo su žaidimo sistema. Taisyklės užtikrina struktūrą, iš kurios atsiranda žaidimo procesas, apibrėžiant, ką žaidėjai gali daryti ir ko negali. Kiekybiškai įvertinami rezultatai – žaidimai turi kiekybiškai įvertinama tikslą ar rezultatus. Žaidimo gale žaidėjas

²²ROGER,Caillois. Man, play, and games. New York: The Free Press 1961. p. 10-11

²³SUITS, Bernard: The Grasshopper. University of Toronto Press, Toronto, 1978. p.34

²⁴AVEDON, E.M; SUTTON-SMITH, Brian. *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc. 1981. p. 7

²⁵CRAWFORD, CHRIS. *The Art of Computer Game Design*. 1982.

²⁶DAVID, Kelley. *The Art of Reasoning*. W. W. Norton & Company, New York, 1988. p. 50

²⁷COSTIKYAN, Greg. I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games In *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press, 2002.

²⁸KATIE,Salen; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. p. 96

laimi ar pralaimi arba jo pasekimai įvertinami skaitine išraiška. Įvertinami rezultatai – kriterijus, kuris dažniausiai atskiria žaidimą nuo mažiau formalių, nestruktūruotų veiklų.

Šis rezultatų kriterijus yra komplikuočiausias pateiktame Katie Salen ir Eric Zimmerman apibrėžime, nes, juo remiantis, tokie tradiciniai ir didžiulę įtaką padarę stalo vaidmenų žaidimai kaip Dungeons and Dragons neturėtų būti laikomi žaidimais, nes neturi konkretaus tikslo. Į tai gindamiesi autoriai atsako, kad, šiuo atveju, žaidėjai kiekvieno žaidimo metu susikuria asmeninius uždavinius (pasiekti tam tikrą vietą, pakelti žaidėjo lygį), taigi, tikslai atsiranda.

Savo ruožtu Jesper Juul pasiūlo gana panašų ir šiek tiek papildytą apibrėžimą: „žaidimas yra taisyklėmis paremta formali sistema su skirtingomis ir kiekybiškai įvertinamomis pasekmėmis, kur skirtingi rezultatai turi skirtingą vertę, žaidėjai įdeda pastangas, kad įtakotų rezultatus, žaidėjai jaučiasi prisirišę prie rezultato, o veiklos pasekmės yra nebūtinės ir diskutuotinos“. Jesper Juul pasiūlymas atrodo pats parankiausias, nes turi paprastą šešių kriterijų sistemą įvertinti ar diskutuotinas objektas yra žaidimas: 1. Taisyklės. 2. Skirtingos ir įvertinamos pasekmės. 3. Rezultatams priskirtos vertės. (Neigiamos arba teigiamos). 4. Žaidėjo pastangos. Žaidėjas įdeda pastangų, kad pasiektų norimą rezultatą, žaidimai pasiūlo iššūkį. 5. Žaidėjai prisirišę prie pasekmių, žaidėjas „džiaugsis“ laimėjęs ir „liūdės“, jei patirs nesėkmę. 6. Nebūtinės pasekmės. Tas pats žaidimas gali būti žaidžiamas su arba be realaus gyvenimo pasekmių.

Naudodamasis šiais kriterijais, Jesper Juul gali lengvai įvykdyti savo užsibrėžtą gero žaidimo apibrėžimo testą ir paaiškinti konkrečių pavyzdinių atvejų priskyrimą. Pavyzdžiui, žaidimas *Sims* užima tarpinę poziciją, nes ši simuliacija neturi įvertinamų pasekmių, vienas žaidėjo pasiektas rezultatas nelaikomas geresniu už kitą. Hiperteksto skaitymas nėra žaidimas, nes neturi aiškiai išreikštų ir įvertinamų rezultatų, taip pat skaitytojas nesijaučia prisirišęs prie rezultato, t.y. nebūtinai jausis laimingas, jei viską įveiks ir nebūtinai nuliūs, jei nepasiseks²⁹. Taigi, šiame darbe žaidimo sąvoka bus naudojama Jesper Juul pasiūlyta prasme.

Norėtusi išskirti minėtuose apibrėžimuose dažnai pasirodžiusį atskirumo motyvą. J.Huizinga ir R.Caillois pažymi, kad žaidimai veikia savo laike ir erdvėje, už kasdienio pasaulio ribų. Katie Salen ir Eric Zimmerman apibrėžime „dirbtinis“ nurodo tą pačią žaidimo ribą nuo „tikro gyvenimo“ laike ir erdvėje. Chris Crawford pateikia panašų „uždarumo“ apibūdinimą, kai žaidimas suprantamas kaip atskiras ir savipakankamas ir nereikia jokių nuorodų į išorinį pasaulį. Jesper Juul kriterijus, kad „pasekmės yra nebūtinės ir diskutuotinos“ taip pat skirtas nurodyti, kad žaidimai nebūtinai turi realaus gyvenimo pasekmes: „Imanoma susižeisti sporte ir susipykti žaidžiant *Monopolį*, tačiau idealiu atveju tai turėtų būti išvengiama“³⁰. Šis žaidimo ryšio su pasauliu už jo ribų klausimas bus detalčiau aptartas tolesniuose darbo skyriuose.

²⁹ JUUL, Jesper: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*.

³⁰ Ten pat.

Sekanti svarbi sąvoka – kompiuteriniai žaidimai. Jais apibūdinami visi žaidimai, kurie naudoja kompiuterio skaičiuojamąją galią, žaidžiami asmeniniu kompiuteriu, konsole ar mobiliuoju telefonu. Yra nuomonių, kaip Jesper Juul, kad žaidimai nėra griežtai pririšti prie vienos medijos ir gali per jas keliauti, tarkim, kortų žaidimai žaidžiami ir kompiuteriu (*Soliteris*), o kompiuteriniai žaidimai susilaukia stalo žaidimų adaptacijų (*Sid Meier's Civilization*). Lygiai taip pat, kaip kompiuteriniai žaidimai, ir pasakojimai nėra griežtai pririšti prie vienos medijos – jie gali būti vartojami žodinėje tradicijoje, tada nukeliauti į rašytinę ir, galiausiai, sulaukti filmo adaptacijos. Žaidimui keliaujant per medijas, kinta tik tai, kas palaiko taisykles, kas atlieka skaičiavimus. Tai – žmonės (stalo žaidimuose), kompiuteris (kompiuteriniuose) ar fizikos dėsniai (sporte). Dar, žinoma, yra įmanomi ir hibridiniai variantai: telefoninių programėlių, kurios padeda skaičiuoti taškus, žaidžiant stalo žaidimus, naudojimas ar fizinės Amiibo figūrėlės, kurios saugo duomenis ar atrakina personažus kompiuteriniame žaidime³¹.



pav. 1 Amiibo figūrėlių naudojimas

Tačiau, žinoma, net ir tokiu atveju, kai žaidimai laisvai keliauja per medijas, suprantama, kad konkreti medija yra šališka ir daro įtaką konkrečioms savybėms. Kalbant apie kompiuterinius žaidimus, galima išskirti kelis išskiriančius aspektus, kuriuos aptarė Katie Salen ir Eric Zimmerman.

Pirmiausia, kompiuteriniai žaidimai pasiūlo greitai atsaką pateikiantį, bet kartu ir apribotą interaktyvumą. Žaidimas iškart reaguoja į atliktą veiksmą, pateikia jo rezultatus ir gali užtikrinti realiu laiku vykstantį žaidimą. Tačiau žaidėjo veiksmai yra ypatingai apriboti, palyginus su ne kompiuterinių žaidimų galimybėmis, dažniausiai varžomi klaviatūros ir pelės, o atsakas pateikiamas ekrane ir garso kolonėlėmis. Šis suvaržymas paskatina ir kūrybinius ieškojimus, kai galima atrasti žaidimų, kurie valdomi vieno ar dviejų mygtuku paspaudimu (pvz. *Divekick*). Tačiau interaktyvumo apribojimai nesukliudo pasiekti tai, ką Steve Swink įvardina „žaidimo jausmu, kuris pratęsia jusles“³². Panašiai, kaip kalant vinį plaktuku, galima tiesiogiai stebėti vis žemiau judančią vinies galvutę, girdėti trinkelėjimą kiekvieno smūgio metu, tačiau analogiškai galima jausti vinį plaktuku, net nežiūrint suprasti, ar vinis sulinko, ar tiesiai į jį pataikyta ir panašiai. Taktilinis atsakas jaučiamas plaktuku. O kompiuterinis žaidimas gali sukurti panašią kinetinę patirtį, kai vaizdinys ir garsinis atsakas leidžia susitapatinti su avataru, įrenginys nustelbia asmenines jusles, ekranas tampa

³¹ What do amiibo figures do? [interaktyvus][žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <
<https://www.nintendo.com/amiibo/faq#what-do-amiibo-figures-do>>

³² SWINK, Steve. Game feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufman Publishers, 2009. p. 25

regos, kolonėlės – garsiniu lauku, ir žaidimo pasaulis tampa realiu³³. Šis susitapatinimas atsispindi net kalboje. Kaip ir automobilio vairuotojas sako: „aš užvažiavau ant kliūties“, taip ir žaidėjas dažnai apibūdina „į mane atsitrenkė“, o ne „atsitrenkė į mano kontroliuojamą personažą“. O tarp nepatyrusių žaidėjų galima pastebėti, kad, pavyzdžiui, norėdami pasisukti ar pažiūrėti į šoną, jie patys fiziškai keliasi iš savo kėdės ir linksta į tą pusę.

Kita kompiuterinių žaidimų savybė – automatinis kompleksinių sistemų informacijos manipuliavimas. Tai – viena iš priežasčių, kodėl žaidimai taip puikiai dera su kompiuterine technologija. Kompiuteriai sugeba puikiai palaikyti ir manipuluoti duotą informaciją, užtikrinti taisyklių veikimą, atsiminti ir įvertinti žaidėjų veiksmus, atkurti vaizdinę, garsinę medžiagą, 3D erdvę. O tai savo ruožtu leido sukurti ir palaikyti daug sudėtingesnes sistemas, nei galėtų palaikyti vien tik žmonių skaičiavimai bei duomenų sekimas. Žinoma, yra labai kompleksinių karinių miniatiūrų žaidimų (*Flames of War, Axis & Allies Miniatures*), kuriuose žaidėjai patys skaičiuoja judėjimo atstumus, šovinių trajektorijas ir padaromą žalą, tačiau tokia veikla dažnam žaidėjui yra pernelyg varginanti. Vienas geriausių milžiniškų informacijos kiekių apdorojimų pavyzdys yra vadinamieji procedūriškai kuriami žaidimų pasauliai, kur visa aplinka kuriama ne žaidimo dizainerių, o algoritmo, kuris pagal atsitiktinę skaičių seką priskiria žaidime sutinkamas aplinkos savybes. Vienas geriausių to pavydžių – žaidimas *Minecraft*, kurio algoritmui užtenka originalios skaičių sekos, pvz. „1772835215“, kad sukurtų devynis milijonus kartų už žemės plotą didesnę žaidimo pasaulį³⁴. Tačiau yra dar ambicingesnių projektų. Pavyzdžiui, šiuo metu kuriamas *No Man's Sky* žada turėti 18,446,744,073,709,551,616 unikalių planetų su skirtingais fizikos dėsniais ir ekosistemomis³⁵. Tai iliustruoja įdomią situaciją, kai kodas atlieka didžiąją dalį kūrybinio proceso, nes net patys žaidimo kūrėjai negali nuspėti, kaip atrodys šie pasauliai ir ką jose bus galima aptikti.

Kompiuterinių žaidimų sugebėjime apdoroti didelius duomenų kiekius slypi ir kiti skirtumai nuo likusių žaidimų – visų pirma, žaidėjai nemato vidinių žaidimo veikimo principų ir dalis informacijos gali būti nuo žaidėjo slepiama. Be to, stalo žaidimų žaidėjai dažnai pasirenka pritaikyti ir keisti taisykles žaidimo eigoj, pavyzdžiui, sulyginant jėgas, jei žaidėjų įgūdžiai ir patirtis skiriasi. Kompiuterinių žaidimų žaidėjams tenka apeiti šiuos apribojimus, patiems perkuriant žaidimus (kas reikalauja įgūdžių) ar ieškant kūrėjų paliktų klaidų, kurias galima būtų išnaudoti.

Galiausiai – dalis kompiuterinių žaidimų suteikia galimybę žaisti tinkle per atstumą. Žinoma, ir ne kompiuteriniai žaidimai, pvz. šachmatai gali būti žaidžiami laiškais ar telefonu.

³³ Ten pat.

³⁴ The Overworld. Minecraft wiki. [interaktyvus][žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://minecraft.gamepedia.com/The_Overworld>

³⁵ KHATCHADOURIAN, Raffi. World without end. In New Yorker [interaktyvus]. 2015, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.newyorker.com/magazine/2015/05/18/world-without-end-raffi-khatchadourian>>

Kompiuteriniai žaidimai suteikia galimybę tai daryti daug sparčiau ir didesniu nuotoliu, o taip pat sukuria erdves, kuriose vienu metu žaidžia tūkstančiai žmonių.

Tolesniame darbe bus svarbūs šie paminėti aspektai: žaidimas tinkle, diskusijos apie žaidėjų elgesį ir internetines bendruomenes. Taip pat svarbios bus kompiuterinių žaidimų išskirtinės savybės, tokios kaip informacijos apribojimas, nuslėpimas nuo žaidėjų bei ribojimas keisti taisykles, kurie pasirodys aptariant žaidėjų ir kūrėjų santykį.

Darbe dar retkarčiais bus sutinkama sporto sąvoka, kurią norėtusi trumpai apibrėžti. Sportas šiame darbe suprantamas, remiantis oficialiu *SportAccord* – organizacijos, vienijančios visas pasaulio sporto federacijas – apibrėžimu³⁶. Sportas yra žaidimų grupė, kuriai būdinga: varžymosi elementas bei minimizuotas „sėkmės“ faktorius. Kompiuteriniai žaidimai, taikosi tapti intelektualaus sporto rūšimi, kuriems jau priskirti šachmatai, go, pokeris. Šiuo metu e-sporto federacijos dar nėra oficialiai priskirtos intelektualinių sportų federacijai ir diskusijos tebevyksta³⁷. Tačiau, manant, kad tai – tik formalumas ir neužilgo tai bus išspręsta, šiame darbe varžymuisi skirti, ir žaidėjų įgūdžiais paremti kompiuteriniai žaidimai bus įvardinami sportu.

1. 3 Kompiuterinių žaidimų etika

Iš viso žaidimų tyrimo lauko atskilo ir po truputį pradėjo formuotis kompiuterinių žaidimų etika kaip taikomosios etikos disciplina, kuri nagrinėja moralinius žaidimų kūrimo, poveikio, žaidėjų elgesio vienu su kitais ar asmeninės saviraiškos aspektus. Dalis atliekamų svarstymų remiasi panašiais samprotavimais, atliekamais gretimose disciplinose.

Reprezentacijos klausimas vietomis analogiškas meno etikos problematikai, kurioje jau ankstesnių diskusijų metu buvo išskirtos kelios galimos pozicijos: 1. Autonomizmas, kuris teigia, kad beprasmiška bandyti įvertinti meno kūrinius, remiantis etika, nes meno kūriniai negali turėti etinių savybių ar būti etiškai problematiški. 2. Eticizmas, kuris teigia, kad meno kūrinys jau automatiškai turi estetinių trūkumų, jei yra etiškai problematiškas. 3. Kontekstualizmas, kuriuo remiantis, viskas priklauso nuo aplinkybių ir kartais meno kūrinys gali būti estetiškai puikus, net jei turinys yra laikomas etiškai problematišku³⁸. O šie skirtingi požiūriai dažnai pasireiškia, kai, pavyzdžiui, bandoma įvertinti visais kitais atvejais puikų žaidimą, bet, pavyzdžiui, turintį daug mizoginiškų motyvų. Tai, kritiku nuomone, vis nutinka, aptarinėjant GTA žaidimų seriją³⁹. Taip pat kartojasi

³⁶ Definition of sport. SportAccord. [interaktyvus][žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.sportaccord.com/about/membership/definition-of-sport.php>>.

³⁷ MORRIS, Chris. Video games push for Olympic recognition. In CNN. [interaktyvus].2006, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://money.cnn.com/2006/05/31/commentary/game_over/column_gaming/?cnn=yes>.

³⁸ GAUT, Berys. Art, Emotion and Ethics. Oxford University Press, 2007.

³⁹ PETIT, Carolyn. City of Angels and Demons. In Gamespot. [interaktyvus].2013, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/http://www.bbc.com/news/technology-28668325>>

žodžio laisvės bei propagandos temos. Pavyzdžiui, dar tebevykstant Izraelio-Gazos ruožo konfliktui buvo sukurtos ištisos serijos žaidimų (*Bomb Gaza, Whack the Hamas, Gaza Defender*), net nebandančių slėpti savo šališkumo, kas pakurstė politines diskusijas bei privertė peržiūrėti žaidimų platintojų taisykles⁴⁰.

Žaidėjų tarpusavio santykių nagrinėjimas, taisyklių laikymosi klausimai, ypač kalbant apie e-sportą, iš dalies sutampa su sporto etika. Svarstymai apie tai, kad kartais sporte sukčiavimas gali būti pagrįstas, nes įsipareigojimai komandos nariams ar fanams gali tapti svarbesni⁴¹, lygiai taip pat pritaikoma ir kompiuteriniams žaidimams. Taip pat analogiškas yra svarstymas apie sportininko pasirodymą gerinančių preparatų ar technologijų vartojimo etiškumą⁴².

Tačiau net ir šie panašūs motyvai dėl kompiuterinių žaidimų specifikos, susijusios su technologiniu jų aspektu, žaidimų vertinimu ir vieta kultūroje ne tik įgauna naujų aspektų, bet iškelia ir visiškai naujas problemas bei siūlo naujas prieigas.

Kompiuterinių žaidimų etikos literatūra šiuo metu dar yra ganėtinai fragmentiška ir sutinkama daugiausiai trumpų straipsnių pavidalu. Tačiau ją jau galima suskirstyti pagal nagrinėjamas temas, pasirinktas pozicijas ir besitęsiančias diskusijas tarp kelių autorių. Didžiausia tekstų dalis yra skirta nagrinėti smurtui žaidimuose. Po jos seka žaidėjų tarpusavio elgesio įvertinimai ir reprezentacijos klausimai, taipogi svarstymai apie intelektualinę nuosavybę. Taip pat į ją įeina nuogastavimai apie galimas socialines pasekmes, kai žaidimai pareikalaus daug laiko iš „realaus“ gyvenimo, o žmonės verčiau rinksis „virtualų“ žaidimo pasaulį bei keletas labai specifinių pasvarstymų, kurie siūlo praplėsti moralinio svarstymo ribas į juos įtraukiant ne tik žmones, bet ir dirbtinį intelektą.

Vienas pirmųjų tekstų, skirtų aptarti etinėms problemoms virtualioje realybėje, buvo 1993 metais pasirodęs Blat Whitby straipsnis *The virtual sky is not the limit: ethics in virtual reality*⁴³, kuriame buvo iškeltas susirūpinimas smurtu virtualioje erdvėje ir pasiūlytos svarstymo trajektorijos. Pirmiausia buvo pasiūlyta, kad galbūt toks elgesys žaidime gali paskatinti smurtinį elgesį. Kita vertus, gal šio elgesio galimybė kaip tik leis žmonėms, turintiems smurtinių tendencijų, išsilieti ir taip sumažins jų norą taip elgtis realybėje. Net ir nesant empiriniam pagrindimui dėl neigiamų pasekmių, liktų galimas prieštaraavimas dėl pareigos sau pačiam, kai neturimą teisės atlikti moraliai netinkamų veiksmų net ir tuo atveju, kai nieks nenukenčia. O tam priešpastatomas liberalusis žmogaus laisvės

⁴⁰ Google pulls more Gaza-Israel games from Android store. [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.bbc.com/news/technology-28668325>>

⁴¹ UPTON, Hugh. Can there be a moral duty to cheat in sport? In *Sport, ethics and philosophy*, Vol 5, No2, May 2011 p. 161-174

⁴² GLEAVES John, LLEWELLYN, Matthew P. LEHRBACH, Tim. Before the rules are written: navigating moral ambiguity in performance enhancement. In *Sport, Ethics and Philosophy*, Volume 8, Issue 1, 2014 p. 85-99

⁴³ WHITBY, Blat. The virtual sky is not the limit: ethics in virtual reality. In *Intelligent tutoring Media*, 4:1, 1993. p. 23-28

principas, kad niekas negali varžyti žmogaus veiksmų, jei jie neįtakoja aplinkinių⁴⁴. Šiomis iškeltomis trajektorijomis ir sekė vėlesnės kompiuterinių žaidimų etikos diskusijos, todėl galima jas išskirti į atskiras tematinės linijas.

Svarstymui apie galimas smurtinio elgesio pasekmes realiame gyvenime buvo pasitelktas Kanto netiesioginių pareigų argumentas. Pirmasis jį pritaikė Philip Brey, teigdamas, kad panašiai, kaip turime netiesioginių pareigų gyvūnams, nes žiaurus elgesys prieš gyvūnus skatina žiaurų elgesį prieš žmones, analogiškai ir žiaurus elgesys su žaidimo personažais, kurie net dar panašesni į žmones galėtų vesti prie žiauraus elgesio su žmonėmis⁴⁵. Tokia interpretacija sulaukė tolesnių diskusijų.

Pirmiausia Matt McCormick išreiškė eilę prieštaravimų. Smurtas žaidime moraliai ir metafiziškai skiriasi nuo realios žalos, padaromos gyvūnams, ir negali būti taip lengvai sugreitinami. Tai, kad žmonės pasiryžę primušti vienas kitą žaidime, kaip ir kovinio sporto atveju, dar automatiškai nereiškia, kad jie negerbia ar dehumanizuoja vienas kitą ir nesizavi oponento pasiekimais. Kita vertus, net jei ir atsirastų įrodymų, kad užsiėmimas konkrečia veikla skatina pažeidinėti pareigas prieš kitus žmones, tai dar automatiškai nereiškia, kad ta veikla yra neteisinga. Kaip argumentuoja Matt McCormick, Kantas juk nesiūlė, kad niekas neturėtų dirbti skerdiku ar chirurgu (kurie, Kanto teigimu, Anglijoje negali būti žiuri nariais teisme, nes jų darbo praktikos turėjo blogą įtaką jų smurto vertinimui), nes pripažino, kad tam tikrų veiklų neigiamos savybės yra nusveriamos jų naudos⁴⁶. Šią Matt McCormick Kanto interpretaciją sukritikavo David I. Waddington, teigdamas, kad skerdikai ir chirurgai toleruojami todėl, kad visuomenei jų reikia ir jų atliekamas smurtas yra dėl geresnio tikslo. Tuo pačiu, juk Kantas nepalaiko smurto prieš gyvūnus vien dėl sporto. Įmanoma įsivaizduoti tobulą visuomenę, kurioje nėra smurtinių kompiuterinių žaidimų, o štai be medicininių tyrimų ir gydymo neišsiverstume. Taigi, toks žaidimų išteisinimas, David I. Waddington nuomone, neatrodo pagrįstas⁴⁷.

Paskutinis prie diskusijos dėl Kanto argumentų pritaikymo žaidimams prisijungė Marcus Schulke, siekdamas galutinai išteisinti smurtinius veiksmus žaidimuose. Jo teigimu, elgesio su gyvūnais argumentas nėra analogiškai pratęsiamas žaidimo personažams, nes žaidimo personažai neturi sąmonės, nejaučia skausmo ar neturi kitų bendrų biologinių charakteristikų su žmonėmis – tik vizualinę išvaizdą. Vien vizualus panašumo kriterijus vestų prie absurdiškos išvados, kad netiesioginių pareigų turim ir prieš realistinius paveikslus, nuotraukas ar kino filmus, kurie vaizduoja

⁴⁴ Ten pat.

⁴⁵ BREY, Philip. The ethics of representation and action in virtual reality. In *Ethics and Information Technology*. Volume 1 issue 1, 1999. p. 9

⁴⁶ MCCORMICK, Matt. Is it wrong to play violent video games? In *Ethics and Information Technology*. 3. 2001. p. 283-284

⁴⁷ WADDINGTON, David I. Locating the wrongness in ultra-violent video games. In *Ethics and Information Technology*. 9. 2007. p. 121-128

žmones. Kartu šis kriterijus reikštų, kad vieni žaidimo personažai yra morališkai svarbesni už kitus, remiantis grafinio realistiškumo laipsniu. O šią demarkacijos liniją nustatyti būtų ne taip lengva, nes devyniasdešimtaisiais net tokie žaidimai kaip *Pac-Man* buvo įvardinti smurtiniais. Be to, ketinimai yra esminiai Kanto etikoje ir ketinimas nužudyti būtų neetiškas, net jei niekada nebūtų įgyvendintas. Tačiau, šiuo atveju, nors žaidimuose yra atliekamos simuliuotos žmogžudystės, žaidėjai neturi jokio ketinimo nužudyti kito žmogaus⁴⁸.

Aptariant neigiamas smurtinių veiksmų žaidimuose pasekmes, buvo pasitelkti ir utilitarizmo argumentai. Tačiau, kaip pažymi Matt McCormick, pasirinkus šią argumentavimo strategiją reikia ne tik įrodyti, kad žaidimai didina smurtinio elgesio riziką, bet kartu dar reikia parodyti, kad ši galima rizika nusveria teigiamas žaidimų padarinius. Šiuo metu milijonai žmonių žaisdami patiria malonumą ir puikiai leidžia laiką, plius finansuoja didelę žaidimų industriją, sukuriančią daug darbo vietų. O, kaip matome iš kitų visuomenės toleruojamų rekreacinių veiklų, tokių kaip futbolas ar ekstremalus sportas, net ir pačios blogiausios kompiuterinių žaidimų poveikio prognozės negali jiems prilygti. Sporte yra ne tik dažnos fizinės traumos, dažnai pasitaiko iš sirgalių riaušės, nusinešančios žmonių gyvybių, jau nekalbant apie piniginę žalą. Taigi, utilitaristinė rizikos įvertinimo analizė neturėtų etiškai problematišku laikyti smurto kompiuteriniuose žaidimuose⁴⁹.

Tačiau, kaip ir aptariant Kanto argumentų interpretaciją, šioje vietoje Matt McCormick vėl kritikuoja David I. Waddington. Pirmiausia jis atkreipia dėmesį, kad psichologiniai tyrimai rodo, jog yra koreliacija tarp smurtinių žaidimų žaidimo ir agresyvaus elgesio. Todėl galima teigti, kad smurtinių žaidimų žala potencialiai gali nusverti jų naudą, ar bent jau žaidimas gali būti laikomas neapgalvotu⁵⁰. Į tokius svarstymus pateikia atsakymą Marcus Schulke, sutikdamas, kad poveikio klausimas šiame skaičiavime yra grynai empirinis ir pateikia daug kontraargumentų David I. Waddington minimiems psichologiniams įrodymams. Visų pirma, yra įmanomas psichologinių tyrimų šališkumas, nes tyrimai, kurie įrodo galimą ryšį tarp žaidimų ir smurtinio elgesio, dažniau publikuojami, taip pat pastarųjų metų nusikaltimų statistika rodo visai priešingą vaizdą – paauglių nusikalstamumas ženkliai sumažėjo, nors žaidimų populiarumas vis auga. Taigi, baiminimasis dėl smurtinių žaidimų poveikio elgesiui yra nepagrįstas⁵¹.

Galiausiai smurto žaidimuose problematikai aptarti buvo pasitelkta trečia populiariausia normatyvinės etikos prieiga – Aristotelio etika. Ja remiantis, skirtingai nei prieš tai minėtoms Kanto, ar utilitaristine etikai, svarbu ne veiksmų pasekmės ar taisyklės ir principai, o veiksmus atliekančio žmogaus charakterio savybės. Taigi, tokiu atveju, kaip teigia Matt McCormick, būtų galima

⁴⁸ SCHULZKE, M. Defending the Morality of Violent Video Games. In *Ethics and Information Technology*, 12(2). 2010. p. 127–138.

⁴⁹ MCCORMICK, Matt. Is it wrong to play violent video games? p. 279-281

⁵⁰ WADDINGTON, David I. Locating the wrongnes in ultra-violent video games. p. 122-124

⁵¹ SCHULZKE, M. Defending the Morality of Violent Video Games p.130–136.

neigiamai vertinti smurtinį elgesį žaidimuose, nes žaidėjas kenkia savo charakteriui, propaguodamas netinkamas dorybes ir tokiu būdu tolsta nuo tobulo gyvenimo idealo⁵². Tačiau tokia Aristotelio interpretacija susilaukė nemažai kritikos. Miguel Sicart nuomone, šis Matt McCormick teiginys yra gerokai pritemptas ir veikiau paskatintas motyvacijos rasti argumentą, kuris leistų paskelbti smurtą žaidimuose neetišku, o ne nuoseklus Aristotelio etikos sekimas. Miguel Sicart teigia, kad šioje vietoje pražiūrėtos ypatingos žaidimo sąlygos ir specifiniai žaidimo tikslai, susiję su laimėjimų ir žaidimo pasiūlytu pasauliu, kurie įtakoja žaidėjo veiksmus šioje ypatingoje situacijoje⁵³. Kita kritika, nukreipta į Matt McCormick interpretaciją, atkreipia dėmesį į tai, kad, Aristotelio teigimu, tam tikram kontekste smurtas, perteiktas meno kūrinuose, gali turėti teigiamų pasekmių žiūrovo charakteriui, nes jie gali patirti katarsį ir išlieti savo emocijas⁵⁴. Taip pat, kaip pažymi Marcus Schulzke, Aristotelis nėra nusistatęs prieš smurtą apskritai, nes mini dorybes, kurias karys gali ugdyti mūšio lauke. Prie viso to autorius prideda dar ir tai, kad dalis žaidimų pasiūlo sudėtingas moralines dilemas, kurios gali lavinti moralinį svarstymą. Taigi, galiausiai reiktų sutikti, kad Aristotelio pozicija veikiau paskatintų nagrinėti kiekvieną žaidimo atvejį atskirai ir įvertinti elgesio poveikį žmogui. Bet, ja remiantis, jokių būdu negalima visų smurtinių žaidimų apskritai paskelbti neetiškais⁵⁵.

Ši diskusija apie smurtą ir žmogžudystes žaidimuose, kaip galima pastebėti, dažniausiai užsibaigia pateikus įvertinimą, kad toks elgesys neproblemiškas. Tačiau Morgan Luck čia įžvelgė įdomią komplikaciją, klausdamas, ar lygiai tie patys argumentai taikomi pateisinti žmogžudystei žaidime? O tai, kad tai yra netikra, kad niekas nuo to nenukenčia ir kad jokių pasekmių tai nesukelia, ar netiktų ir tam, kad būtų pateisinta ir virtuali pedofilija žaidimuose? Jo teigimu (nors jis pats asmeniškai nemato problemų smurtiniame elgesyje žaidimuose), sunku rasti argumentų, kurie leistų atskirti žudymą nuo pedofilijos. Jis pateikia galimus penkis argumentus, kurie gali būti apginti analogiškais pateisinamais išsakomais virtualaus žudymo atveju. Pirmiausias yra tai, kad pedofilija yra mažiau socialiai priimtina, tai nėra pakankamas argumentas etikai, nes reikia paaiškinti, kuo žala didesnė. Antra, jei teigiama, kad virtuali pedofilija gali skatinti realią situaciją (naudojant tą patį argumentą, kaip ir virtualaus smurto atveju), tai tam reikia empirinio pagrindimo, kurio, panašu, kad nėra. Trečia, virtualus smurtas dažnai yra pateisinamas tuo, kad yra nesavitikslis – žmonės mėgaujasi varžymusi, iššūkiu, o ne pačiu smurtu, tai, analogiškai, ir vaikų išprievartavimas žaidime gali būti pateiktas tik kaip priemonė tikslui pasiekti. Ketvirta, yra neteisinga, kai išskiriama viena pažeidžiama grupė žmonių (vaikai). Į šį pastebėjimą galimas kontrargumentas būtų toks: jei žaidime būtų galima prievartauti visų amžiaus grupių žmones, ar šio prieštaravimo nebeliktų? Galiausiai, penktas

⁵² MCCORMICK, Matt. Is it wrong to play violent video games? p. 285

⁵³ SICART, Miguel. The Ethics of Computer Games. p.13

⁵⁴ COGBUM, J., SILCOX, M. Philosophy through video games. New York:Routledge 2009.. p. 55

⁵⁵ SCHULZKE, M. Defending the Morality of Violent Video Games p. 130

argumentas yra tas, kad vaikai turi specialų statusą. Galbūt tai iš dalies ir tiesa, tačiau nepanašu, kad to pakanka teigti, jog, kad vaiko išprievartavimas yra didesnis nusikaltimas nei suaugusiojo nužudymas, kuris sutinkamas žaidime.

Morgan Luck visu šiuo svarstymu prieina išvados, kad nėra argumentų atskirti virtualios žmogžudystės nuo pedofilijos, o tai turėtų lemti vienodą jų vertinimą⁵⁶. Christopher Bartel pasiūlė galimą šios dilemos sprendimą, sakydamas, kad Morgan Luck pražiūrėjo vieną galimybę. Jo teigimu, virtuali pedofilija automatiškai yra vaikų pornografija, kuri yra laikoma neetiška ir yra draudžiama. Tačiau tokiam teiginiui reikia papildomo pagrindimo, kad virtuali pornografija, kurią kuriant nenukenčia realus vaikas, yra irgi nepriimtina. Tą Christopher Bartel bando pagrįsti, sakydamas, kad virtuali pornografija yra problematiška tuo, jog erotizuoja nelygybę, ir turi neigiamą įtaką netgi ne patiems vaikams, o moterų norui pasiekti lyčių lygybę⁵⁷.

Po svarstymų apie elgesį su dirbtiniais žaidimų personažais seka klausimai apie veiksmus su kitais žaidėjais. Daugelio žaidėjų erdvėse įmanoma tiesiogiai pažeisti kantišką pareigą prieš kitus žmones, nelaikant jų anonimiškais ir turinčius savų tikslų, o žvelgiant į juos tik kaip į priemonę tikslui (šiuo atveju pergalėi) pasiekti. Į tai įeina visos nesportiškos elgesys, priešininkų įžeidinėjimas, nepagarba⁵⁸. Ypatingą dėmesį realiai moralinei žalai virtualiose žaidimų bendruomenėse skyrė Thomas M. Powers, nagrinėdamas tokius atvejus, kai žaidėjai sulaužo virtualios bendruomenės nusistovėjusias elgesio taisyklės ir kokių bausmių jie tokiu atveju susilaukia⁵⁹. Vėliau prie šio aptarimo prisijungė Ren Reynolds, teigdamas, kad galima dar labiau praplėsti Thomas M. Powers kriterijus ir kalbėti ne tik apie bendruomenės taisykles, bet ir apie moralinių normų už žaidimo ribų sulaužymą⁶⁰. Panašiai teigia Edward H. Spence, siūlydamas, įvertinant elgesį virtualiuose žaidimų pasauliuose pasitelkti svarstymus apie žmogaus teises ir orumą⁶¹.

Atskiros dėmesio susilaukia sukčiavimo atvejai žaidėjų tarpusavio elgesyje. Mia Consalvo pastebi, kad, aptarinėjant sukčiavimą, svarbus yra žaidimo situacijos supratimas, nes dalis sukčiaujančių žaidėjų tokį elgesį vertina kitaip nei sukčiavimą kasdieninėse situacijose, pvz. egzamino metu. Taip pat panašu, kad sukčiavimas žaidimuose iš tiesų neturi dažnai prognozuojamų, žaidimą sugriaunančių pasekmių, o kompiuterinių žaidimų žaidėjai dažnai patys prisitaiko ir pradeda

⁵⁶ LUCK, Morgan. 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):2009 p.31-36

⁵⁷ BARTEL, Christopher. Resolving the gamer's dilemma. In Ethics and Information Technology. 14 (1): 2012 p.11-16.

⁵⁸ MCCORMICK, Matt. Is it wrong to play violent video games? P. 282

⁵⁹ POWERS, Thomas M.. Real wrongs in virtual communities. In Ethics and Information Technology 2003. p. 191-198

⁶⁰ REYNOLDS, Ren. Ethics and Practice in Virtual worlds. In Philosophy of Engineering and Technology Volume 7, 2012, p. 143-159

⁶¹ EDWARD H. Spence. Virtual Rape, Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds. In Philosophy of Engineering and Technology. Volume 7, 2012, p. 125-142

naudoti atsakomąsias priemones prieš sukčiautojus⁶². K. K. Kimppa and A. K. Bissett taip pat pastebi, kad sukčiavimas žaidimuose dažniausiai nuvertinamas ir nelaikomas tokiu rimtu, net palyginus su sukčiavimu kituose žaidimuose, kaip pvz. pokeris. Tačiau jie pažymi, kad tam nėra pagrindo ir kaip ir „realių“, t.y. ne skaitmeninių žaidimų atveju, nesąžiningas pranašumo įgijimas ar turto (žaidimo objektų, personažų) sunaikinimas yra neetiški⁶³.

Kita dažnai sutinkama tema kompiuterinių žaidimų literatūroje – reprezentacijos klausimas. Kaip pažymi Paul J. Ford, virtualios žaidimų erdvės, kaip ir kiti kūriniai, neišvengiamai yra šališkos ir paremtos išankstinėmis kūrėjų ir žaidėjų nuostatomis, todėl reikia skirti ypatingą dėmesį turinio reflektavimui ir ypač klaidingos informacijos, stereotipų pastebėjimui. Ir ypatingai atsargiai reikia vertinti situacijas, kai žaidimuose pateikiama realių žmonių, istorinių įvykių reprezentacija⁶⁴. Yra nemažai atskirų šios temos analizių. Pavyzdžiui, Dean Chan dėmesį skiria problematiškam juodaodžių vaizdavimui žaidimuose. Jų beveik neįmanoma sutikti antrojo pasaulinio karo žaidimuose, nors Jungtinių Amerikos Valstijų armijoje tarnavo virš milijono juodaodžių. O sutinkami vaizdavimai dažniausiai apsiriboja stereotipiniais sportininko ar nusikaltėlio įvaizdžiais⁶⁵. Taipogi Dean Chan atkreipia dėmesį ir į Kinijos valdžios finansuojamus žaidimus vietinei rinkai, kurie bando kurti fiktyvią viduramžių istoriją, vaizduojant Kinijos, Korėjos, bei Taivano kultūrinę bei istorinę bendrumą⁶⁶.

Kita kompiuterinių žaidimų etikoje sutinkama tema – autorystės klausimas. Dan L. Burk atkreipia dėmesį į teisinius intelektualinės nuosavybės apsaugos aspektus. Jis teigia, kad žaidėjo indėlis žaidime, kai jis perkuria ir skirtingai sukonfigūruoja duotus žaidimo elementus, turėtų būti pripažįstama kaip bendra autorystė. Šiuo metu tam teisinio precedento dar nėra, bet, jo nuomone, deontologinė nuosavybės sąvoka, kai pripažįstama kūrybinė saviraiška kito kūrinio rėmuose, leistų pripažinti nuosavybės teisę žaidėjams⁶⁷.

Taipogi, dalis kompiuterinių žaidimų etikos autorių išreiškia susirūpinimą dėl pačių žaidimų ir jų kuriamos virtualios realybės neigiamo poveikio. David I. Waddington išreiškia susirūpinimą, kad nemoralus elgesys virtualiose pasauliuose, kurie tampa vis labiau realistiškesni ir panašesni į tikrą pasaulį, gali vesti prie moralės devalvacijos. Jis iškelia hipotezę, kad įmanoma

⁶² CONSALVO, Mia. Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. In *International Review of Information Ethics* 4 (2) 2005. p. 7-12

⁶³ KIMPPA, K. K.; BISSETTA, K.. The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games. In *Information Ethics* 4 (2). 2005 p.32-37

⁶⁴ FORD, Paul J. A further analysis of the ethics of representation in virtual reality: Multi-user environments. In *Ethics and Information Technology*. 2001

⁶⁵ CHAN, Dean. Playing with Race: The Ethics of Racialized Representations. In *International Review of Information Ethics*. Vol 4. 2001 p. 24-31

⁶⁶ CHAN, Dean. Negotiating Online Computer Games in East Asia: Manufacturing Asian MMORPGs and Marketing 'Asianness'. In: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears*. NY: Penglave Mcmilan. 2008, p. 186-196

⁶⁷ BURK, Dan L. Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership. In *International Review of Information Ethics*. Vol 4. 2001 p. 39-46

alegorija tarp nemoralaus elgesio ir pinigų. Kai padidėja padirbtų pinigų kiekis, kurių negalima atskirti nuo tikrų, padidėja bendras pinigų kiekis ir jie tampa mažiau vertingi. Analogiškai ir veiksmai žaidime, kurie būtų netinkami realiame gyvenime, bet yra visuotinai priimtini, pradedami sunkiai atskirti nuo realių veiksmų, kurie visuotinai pripažįstami neigiamais, taip vedant prie visuotino teisingumo nuvertėjimo⁶⁸.

Prie pačių žaidimų ir jų kuriamos virtualios realybės neigiamo poveikio dar prisideda tokių sociologų, kaip Sherry Turkle minimi atvejai, kai žaidėjai mieliau renkasi gyvenimą žaidime nei realiame pasaulyje⁶⁹. Tai dažniausiai įvardinama kaip žala realiam gyvenimui, socialinių santykių ir įgūdžių praradimas. Prie šio „gyvenimo žaidimų pasaulyje“ dažnai prisideda ir priklausomybės nuo žaidimų problema⁷⁰. Priklausomybės klausimas susilaukė papildomų diskusijų, dažnai teigiant, kad tokia diagnozė nepagrįsta⁷¹, tačiau tai labiau psichologinių tyrimų klausimas ir išeina už kompiuterinių žaidimų etikos ribų.

Galiausiai yra keletas neįprastų pozicijų, kurios siūlo praplėsti svarstymą apie etiką žaidimuose, į ją įtraukiant ne tik susirūpinimą žmonėmis, bet ir dirbtiniu intelektu, sutinkamu žaidimuose. Matthew Elton savo provokuojančioje esė klausia *Ar vegetarai turėtų žaisti kompiuterinius žaidimus?*⁷². Jis argumentuoja tuo, kad negalime taip paprastai nurašyti būtybių, gyvenančių žaidime, kaip moraliai nesvarbių vien dėl to, kad jos nėra biologinės kilmės ar matomos tik ekrane. Tokiu atveju reiktų teigti, kad ir potencialios ateivių gyvybės formos, kurios atsirastų alternatyvios biologijos pagrindu ar ypatingai maži organizmai, matomi tik mikroskopo pagalba, irgi nesvarbūs. Be to, Matthew Elton teigia kad kompiuterinių žaidimų būtybės atitinka kelis kriterijus kuriuos naudoja vegetarai kalbėdami apie gyvūnų moralinę svarbą. Žaidimo būtybės gali turėti tam tikrus interesus, pavyzdžiui, ieškoti resursų, ir pasižymėti tam tikrais protiniais gebėjimais – vengti pavojaus, suprantant grėsmę savo išlikimui, ką būtų galima prilyginti skausmo jautimui. O tai leistų kalbėti apie žaidimo būtybių interesų apsaugą, bet jau iš straipsnyje pateiktos hipotetinės vegetarų požiūrio taško⁷³. Toks Matthew Elton pasiūlymas, panašus, balansuoja tarp teorinio eksperimento ir lengvos parodijos ribos, tačiau Luciano Floridi pasiūlo labiau išvystyta informacijos etikos sampratą, kuri leistų įtraukti į etinį svarstymą ir žaidimo objektus, dirbtinį intelektą.

Luciano Floridi siūlo žengti dar viena žingsnį toliau, nei siekia ekologinė etika, kuri rūpinasi visais biosferos nariais ir siūlo prigimtinei verte suteikti ne tik *gyvybei*, bet ir *egzistavimui*.

⁶⁸ WADDINGTON, David I. Locating the wrongness in ultra-violent video games. 126-128

⁶⁹ TURKLE, Sherry. Life on the screen. NY: Simon and Schuster. 1995, p.13

⁷⁰ CHEN, Jengchung; PARK, Yangil. The Differences of Addiction Causes between Massive Multiplayer Online Game and Multi User Domain. In International Review of Information Ethics. Vol 4. 2001 p. 53-61

⁷¹ COVER, Rob. Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. In Games Studies [interaktyvus]. volume 6, issue 1, December 2006, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://gamestudies.org/0601/articles/cover>>.

⁷² ELTON, Matthew. Should vegetarians play video games? In Philosophical Papers. Volume 29, Issue 1, 2000

⁷³ Ten pat.

Teigiant, kad “yra dar elementaresnių savybių nei gyvenimas, kurią galima įvardinti *buvimu* – tai yra egzistavimų ir klestėjimų būtybių globalioje aplinkoje – ir kai kas fundamentaliau nei kentėjimas – įvardinant tai *entropija*./ Entropija, šiuo atveju, apibūdinant bet koki informacijos objektą *naikinimą, sugadinimą, užterštumą, išekvopjimą* – bet koki *būvimo* nualinimą⁷⁴“. Tokioje informacijos etikos sampratoje informacinėmis būtybėmis laikomi ne tik visi žmonės, jų gerovė, socialinės interakcijos, ne tik gyvūnai augalai, ir jų natūrali aplinka, bet ir viskas, kas egzistuoja, nuo knygų iki akmenų ir žvaigždžių; viskas kas gali ar egzistuos, kaip kad ateities kartos; viskas, kas buvo, kaip protėviai ir senosios civilizacijos. Tokia samprata įtraukia viską, nepriklausomai nuo jų fizinio būvimo.

Vis dėlto, pats Luciano Floridi pripažįsta, kad šiuo metu jo informacijos etikos pasiūlymas dar gana abstraktus ir sunkiai pritaikomas konkrečioms etikos problemoms spręsti, ir reikalauja tolesnio vystymo⁷⁵. Tačiau galima Informacijos etikos pritaikymą žaidimų nagrinėjimui pasiūlo Miguel Sicart, naudodamas žaidimą *World of Warcraft* kaip pavyzdį. Šiuo atveju pačio žaidimo sistemą galima suprasti kaip sukurtą infosferą, žaidėją kaip informacinę būtybę, kuris gali manipuluoti informacija infosferoje. Kartu žaidėjas yra susijęs su kitomis informacinėmis būtybėmis žaidime: kitais žaidėjais ar dirbtiniu intelektu. Tokiu atveju neetiškas veiksmas būtų toks, kuris: “modifikuoja infosferos informacinę struktūrą, sukurdamas disbalansą, patiriamą sistemoje – nepageidaujamą informacijos asimetriją. Informacijos asimetrija kompiuterinio žaidimo kontekste būtų situacija, kai vienas ar keli agentai turi įtaką, kuri neleidžiama žaidimo taisyklėmis. Pavyzdžiui, sukčiavimo atvejis, kuris implikuoja infosferos modifikaciją, kuri sukuria informacijos asimetriją, pažeidžiančią žaidimo veikimą“⁷⁶.

Trumpai aptarus kompiuterinių žaidimų etikos literatūrą ir pagrindines temas, galima pereiti prie vieno šio darbo uždavinio – išryškinti, kaip dažnai etiniai suprotavimai remiasi žaidimų teorijos prielaidomis. Dažniausiai sutinkamos prielaidos dvejais pagrindiniais klausimais: dėl žaidimo ryšio su išorinių pasaulių ir kūrėjo/žaidėjo santykio.

Jau aptariant žaidimo apibrėžimus, buvo galima pastebėti, kad dažnai sutinkama pozicija dėl žaidimo situacijos atskirumo nuo kasdienio pasaulio įvykių ar socialinių, etinių normų. Tai labai svarbu ir etinėse diskusijose, pirmiausia klausiant, ar išvis galime taikyti tradicines etines sampratas elgesio žaidime vertinimui? Kaip galima matyti, šiuo atveju atsakymas dažniausiai teigiamas, ypač tų autorių, tokių kaip Matt McCormick, David I. Waddington, kurie siūlo neigiamai vertinti realistišką smurtą prieš žaidimo personažus žaidimuose. Savo ruožtu tokie autoriai, kaip Marcus Schulzke, besistengiantys pateisinti smurtinį elgesį žaidimuose, bando parodyti, kuo žaidimo situacijos skiriasi nuo kasdieniniame pasaulyje sutinkamų neetiškų veiksmų. Jų nuomone, net ir

⁷⁴ FLORIDI, Luciano. Foundations of information ethics. In The Handbook of Information Ethics. p. 12

⁷⁵ FLORIDI, Luciano. Foundations of information ethics. p. 19

⁷⁶ SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. p. 134

taikant tuos pačius vertinimo kriterijus, veiksmų žaidime negalima laikyti nemoraliais. Šiek tiek daugiau sutarimo kalbant apie nemoralų elgesį žaidime, nukreiptą prieš kitus žaidėjus. Bet ir šiuo atveju įdomi Ren Reynolds ir Thomas M. Powers diskusija, nes, nors jie abu ir sutinka dėl galimos moralinės žalos žaidimuose, įžeidinėjant ir žeminant žaidėjams vieniems kitus, tačiau jie skirtingai vertina visas situacijas ir galimą panašumą su realaus pasaulio patyčiomis būtent dėl skirtingo žaidimų pasaulių vertinimo. Taip pat sukčiavimo atvejai, kaip pastebi K. K. Kimppa and A. K. Bissett net nėra vertinami taip pat rimtai, kaip ne kompiuteriniuose žaidimuose.

Žaidėjo/kūrėjo santykio prielaidos, pirmiausia, žinoma, pasirodo aptariant autorystę ir intelektualinės nuosavybės klausimus. Pavyzdžiui, taip daroma minėtame Dan L. Burk straipsnyje. Taip pat svarbu įvertinti žaidimo kūrėjo ir žaidėjo indėlius, kai iškyla klausimas, iš ko reikėtų reikalauti atsakomybės už neetišką veiksmą ir turinį žaidime. Ar reikalauti atsakomybės reikėtų iš kūrėjų, kurie galimai pastatė žaidėjus į iš anksto paruoštą neetišką situaciją? Ar iš žaidėjų, kurie laisvai pasirinko ir elgėsi žinodami žaidimo pasiūlytas sąlygas? O gal iš jų abiejų? Miguel Sicart akcentuoja dar vieną komplikaciją, kai pats žaidimo kūrėjų siekis primesti savo vertybines nuostatas žaidėjams, neatsižvelgiant į jų asmeninę poziciją gali būti laikomas neetišku.

Sekančioje darbo dalyje bus plačiau apžvelgiami šie du teoriniai žaidimų klausimai apie žaidimo ryšį su išoriniu pasauliu bei kūrėjo/žaidėjo santykis ir išryškinamos galimos pozicijos. Po to bus darkart grįžtama prie konkrečių etinių diskusijų detalesnio aptarimo, stengiantis parodyti, kaip vien tik skirtingos teorinės prielaidos žaidimų klausimais lemia skirtingą etinį įvertinimą.

2. Žaidimų ryšys su tikrove

Panašu, kad būtent klausimas apie žaidimų ryšį su tikrove bei jos kultūrinės ir socialinės realijas yra vienas komplikuočiausių. Tačiau tai tuo pat metu – etikai svarbiausias žaidimų aspektas. Galimi atsakymai apie šį ryšį nurodo skirtingas tolimesnes kompiuterinių žaidimų etikos trajektorijas.

Jei žaidimai yra visiškai neutralūs, atskiri nuo realybės, o veiksmai juose neturi jokių pasekmių kitiems žaidėjams ar žmonėms už žaidimo ribų, kartu tai reikštų ir tai, kad kalbėjimas apie kompiuterinių žaidimų etiką yra beprasmis ar net neįmanomas. Jei žaidimai yra tikrovės dalis ir niekuo nuo jos nesiskiria, tada telieka tiesiog juose taikyti įprastas etikos prieigas. Jei žaidimai siejasi su tikrove už jų ribų tik dalinai arba unikaliomis aplinkybėmis, tuomet nebegalima taip tiesiogiai jiems pritaikyti įprastų moralės normų ir vertinimo kriterijų, tad tokiu atveju reikėtų ieškoti naujų etinių prieigų ar pritaikymo specifiniam žaidimų kontekstui.

Norint plačiau apžvelgti pasiūlytus skirtingus žaidimų ir tikrovės santykio modelio galima išskirti dvi skirtingas, bet dažnai persipinančias tematikas. Pirmoji – tai klausimai, susiję su žaidimų apskritai (dažniausiai iki atsirandant skaitmeniniams) vieta bei ryšiu su kultūriniu bei socialiniu kontekstu, etinėmis nuostatomis už žaidimo ribų.

Antroji – visos papildomos tematikos, kurias pridėjo svarstymai apie technologijas. Ypač apie kompiuterį ir internetą, kas lėmė jau įprasta tapusią dichotomiją tarp „virtualaus“, „skaitmeninio“, t.y. „online“ ir „realaus“, t.y. „offline“ pasaulio. Taigi, norėtųsi išryškinti šiuos skirtingus požiūrius bei aptarti išsivysčiusias diskusijas.

2.1 Žaidimai ir kasdienis pasaulis

Tokie išsireiškimai kaip „tai tik žaidimas“ plačiai sutinkami tiek kasdienėje kalboje, tiek ir moksliniame diskurse. Dažniausiai jie skiriami apibūdinti situacijai, kai žmonės „per daug“ įsijaučia į žaidimą, pvz., kai išsivysto konfliktas tarp žaidėjų, sulaužomos taisyklės ar įsižeidžiama dėl žaidimų turinio. Pasakymas „tik žaidimas“ šiuo atveju turėtų nuraminti ir priminti, kad tai nėra tikros ir rimtos gyvenimiškos situacijos, į kurias reikėtų kreipti dėmesį. Puiki to iliustracija galėtų būti žaidimų aprašymai ir taisyklių paaiškinimai, sutinkami pedagogams skirtoje knygoje „Socialiniai žaidimai“. Joje aprašyti keli žaidimo „SVETIMAS“ scenarijai, ir yra aprašyta situacija, kai žaidimo metu kai kurie žaidėjai gali pasijausti nejaukiai. Žaidimo taisyklės nurodo, kad: „Žaidėjai vaikšto kas kur nori, nežinodami ir nesusitarę, kas yra „svetimas“. Žaidimo organizatoriui davus ženklą (kai suploja, paskambina varpeliu ar pan.) žaidėjai be žodžių, gestų ar kitokių priemonių turi nuspręsti, kas tampa „svetimu“, ir bandydami burtis į būrį stumia jį iš savo tarpo. „Svetimas“ stengiasi nepasiduoti ir bando

išlikti būryje⁷⁷. O tai gali nulemti šio išskirto žaidėjo neigiamas emocijas, ir jau vien iš to, kad tai papildomai pabrėžiama – galima nuspėti, kad minėta situacija nutinka dažnai. Pasiūlymas, kaip nuraminti šį žaidėją, yra jam priminti: „kad visi buvote žaidėjai ir iš tikrųjų nieko asmeniško, blogo neatsitiko. Tai – tik žaidimas“⁷⁸. Taigi, siūlomas supratimas, kad žaidimas – tiesiog apsimestinė situacija, neturinti nieko bendro su jo kasdienybe. Ši žaidimų nuo tikro pasaulio atskyrimo tendencija turi galias šaknis žaidimų nagrinėjime.

Dažnai interpretuojama, kad labiausiai konceptualiai žaidimą nuo kasdienio pasaulio atskyrė pats žaidimų tyrimų pradininkas Johann Huizinga⁷⁹. Tokiam jo perskaitymui tikrai yra pagrindo. Huizinga žaidimus išskyrė kaip ypatingą užsiėmimą ir tapatino jį su ritualu bei pabrėžė jo skirtumą nuo kasdienio gyvenimo: „žaidimo metu įprasto pasaulio taisyklės ir nuostatos negalioja, žmonės yra kitokie ir elgiasi kitaip, suspenduojamas įprastas socialinis gyvenimas“⁸⁰, „Žaidimas nėra „įprastas“ ar „realus“ gyvenimas. Tai veikiau išėjimas iš „realaus“ gyvenimo į laikiną erdvę su savo taisyklėmis⁸¹. Savo ruožtu ir kasdienybėje sutinkamas moralinis vertinimas, etinės normos žaidime nebegalioja, nes: „Žaidimas nepatenka/yra virš išminties ir kvailystės antitezės, lygiai kaip ir tiesos ir klaidos, gero ir blogo perskyrų. Nors tai ir yra nemateriali veikla, ji neturi jokios moralinės funkcijos. Ydų ir dorybių vertinimas čia netaikomas“⁸².

Šias Huizingos mintis priminė ir naujai interpretavo Katie Salen ir Eric Zimmerman savo 2003 metų knygoje *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Jie kartu išpopuliarino „maginio rato“ koncepciją, taip apibūdindami erdvę, atskirtą nuo įprasto pasaulio ir tikrovės, kurioje vyksta žaidimas. Daugiausiai pasitelkdami vaikų kreida ant žemės nubrėžto rato alegoriją, kuri tarsi fizinė riba skiria žaidimo ir realųjį pasaulį. Vėliau maginio rato sąvoka smarkiai išpopuliarėjo ir įėjo į žaidimų tyrėjų žodyną, nors tokia interpretacija susilaukė kritikos. Huizinga maginio rato idėjai daug dėmesio neskyrė, jis tebuvo vienas jo pavyzdžių, be to, žaidimo erdvė nėra tokia neperžengiama fizinė riba, o veikiau nuo žaidėjų susitarimo vis kintanti⁸³. Tačiau atsirado ir nemažai šio griežto maginio rato šalininkų. Pavyzdžiui, Greg Lastowka teigia, kad žaidimai ne tik vyksta atskiroje erdvėje, pagal skirtingas taisykles, bet jiems net turėtų būti teisiškai taikoma atskira jurisdikcija. Autorius mintį paremia citata iš teismo verdikto, kad: „Kai sumo imtininkas įžengia į *dohyo* „magini ratą“, ar

⁷⁷ ALEŠENKOVIENĖ, Virgilija; ŽUKIENĖ, Eglė. Socialiniai žaidimai. [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.valdorfoprojekta.lt/index.php/metodine-medziaga/2-uncategorised/37-socialiniai-%C5%BEaidimai>>. p. 12

⁷⁸ Ten pat.

⁷⁹ CALLEJA, Gordon. Erasing the Magic Circle. In *Philosophy of Engineering and Technology Volume 7*, 2012, p. 77-91; CONSLAVO, Mia. There is No Magic Circle. In *Games and Culture* October 2009 vol. 4 no. 4. p. 408-417

⁸⁰ HUIZINGA, J. *Homo ludens: a Study of the Play-Element in Culture*. p. 12

⁸¹ Ten pat. p. 8

⁸² Ten pat. p. 6

⁸³ COPIER, Marinka. Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. [interaktyvus]. 2005, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf>>.

profesionalus boksininkas įžengia į ringo erdvę ir laiką, taisyklės apie tai, kokie socialiniai elgesio modeliai yra leidžiami ar draudžiami, staiga radikalčiai pasikeičia. Žiaurios smurtinės atakos prieš kitą žmogų, kas įprastai yra draudžiama socialinių normų ar įstatymų, tampa privalomais elgesio modeliais. Tuo pat metu mandagus ir priimtinas elgesys gali tapti nebetinkamu. Bandymas raundo viduryje užmegzti mandagų pokalbį su boksininku gali būti laikomas etiketo sulaužymu⁸⁴.

Savo ruožtu egzistuoja ir priešingos nuomonės, kurios žaidimų ir kasdienio pasaulio santykį įvardina kaip daug glaudesnę ar išvis neatskiriama. O tokios interpretacijos irgi nėra naujos. Panašu, kad ne visada žaidimo ir pasaulio taisyklės buvo laikomos atskiromis. Dauguma klasikinių stalo žaidimų, ar tai būtų Go, šachmatai ar Tafl, buvo suprantami ne tik kaip įrankiai loginiam ir strateginiam mąstymui ugdyti. Jie buvo pasitelkiami ir kaip alegorijos pasaulio tvarkai perteikti, ką gerai iliustruoja Go surišimas su daoizmo, bei budizmo tradicija, amžiną juodos ir baltos varžymąsi⁸⁵. Šachmatai viduramžiais buvo naudojami kaip modelis hierachinei visuomenės tvarkai pagrįsti, kai figurėlės simbolizavo atitinkamus visuomenės sluoksnius⁸⁶. O vikingų žaidime Tafl galima aptikti kasdienybės iššūkių atspindžius ir pamokymus (žaidimas yra asimetriškas ir vienas žaidėjas žaidžia prieš keturis varžovus)⁸⁷. Visgi, toks įvertinimas remiasi gana fragmentiška ir nekonkrečia informacija, todėl aiškiai suformuluotų požiūrių reikėtų ieškoti tarp šiandieninių teoretikų.

Marshall McLuhan poziciją, nors jis ir nenaudoja daugelio Huizingos įkvėptų sąvokų, žaidimų medijos klausimu galima priskirti prie traktuojančių, kad yra glaudus ryšys tarp žaidimų ir pasaulio už jo ribų. McLuhan teigimu, žaidimai yra socialinės ir politinės santvarkos pratęsimai, kultūros bei žmogaus psichologijos išoriniai modeliai. O iš žaidžiamų žaidimų galima daug spręsti apie pačius žmones bei jų kultūrą, kurią atskleidžia pačios žaidimo taisyklės ar žaidimo mechanika. Pavyzdžiui, beisbolas yra „žaidimas, kur vienas veiksmas atliekamas vienu metu su nustatytais pozicijomis ir aiškiai paskirtomis specialiomis užduotimis, o jos priklauso dabar nykstančiam mechaniniam amžiui su išskirstytais darbais ir žmonėmis be linijinių vadybos organizavimų./Beisbolas buvo elegantiškas abstraktus pramoninės visuomenės, gyvenančios pusės sekundės tikslumu, įvaizdis. Naujame televizijos dešimtmetyje jis prarado savo psichinę ir socialinę svarbą naujam mūsų gyvenimo būdui⁸⁸. Jį pakeitė amerikietiškas futbolas, kuris, būdamas „nepozicinis, kai žaidimo metu kiekvienas žaidėjas gali pakeisti savo vaidmenį⁸⁹“, puikiai dera su

⁸⁴ LASTOWKA, Greg. *Rules of play*. p. 8

⁸⁵ COBB, William. The Game of Go [interaktyvus].2005, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<https://sites.google.com/site/shusakugoclub/go-and-philosophy>>.

⁸⁶ SMITH, Kimberley. Symbolism in Medieval Chess. In *The Colorado Historian*, Vol.2 2012.

⁸⁷ WHEATON, Kristan J. The Ancient Viking Game Every Intelligence Professional Should Play [interaktyvus].2013, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://sourcesandmethods.blogspot.com/2013/07/the-ancient-viking-game-every.html>>.

⁸⁸ MCLUHAN, M. *Kaip suprasti medijas: Žmogaus tesiniai*. Vilnius: Baltos lankos, 2003. p. 232-233

⁸⁹ Ten pat. p. 233

nauju elektros mažiaus decentralizuoto komandinio žaidimo poreikiu. Taigi, kintanti kultūra įtakoja žaidimų kitimą, o žaidimai savo ruožtu formuoja kultūrą.

Dar konkretnė yra Mia Consalvo, sakydama, kad nėra tokio dalyko, kaip „maginis ratas“, o žaidimuose galioja kasdienio pasaulio taisyklės, priklausančios nuo kultūrinio konteksto, teisinės padėties ar net namų aplinkos. Jos pagrindinis argumentas remiasi sukčiavimo aptarimu. Maginio rato sampratoje sukčiavimas – taisyklių sulaužymas – turėtų automatiškai suardyti žaidimą, bet taip nenutinka. Kartais sukčiavimą galima laikyti žaidėjo kūrybingumo pavyzdžiu, tarnaujančiu daugybei funkcijų. Kartais juo bandoma apeiti žaidimo taisykles, siekiant sulyginti žaidėjų jėgas ir tai tikrai žaidimo „nesulaužo“, kiti žaidėjai pradeda naudoti įvairias taktikas sukčiautojams nubausti ir viskas tęsiasi. Taip pat ji kritikuoja „maginio rato“ sampratos siūlomą formalų žaidimų apibrėžimą dėl brėžiamos griežtos ribos. Mia Consalvo pasitelkia E. Goffman bei G.A Fine pasiūlytą *frames* (lietuviškai galima būtų versti kaip „kadras“ arba „rėmas“) koncepcija. Ja remdamasi ji teigia, kad kasdienio gyvenimo patirtis susideda iš atskirų apibrėžtų epizodų – *frames*, galinčiais pasižymėti skirtingomis taisyklėmis. Pavyzdžiui, žaidžiant žaidimą sutinkami trys skirtingi *frames*: kasdienio pasaulio žinios bei patirtys, žaidimo taisyklės, paremtos žaidimo struktūra ir žinios apie fantastinį žaidimo pasaulį. Žaidėjas gali sklandžiai šiuos epizodus kaitalioti ir pereiti iš vienos situacijos į kitą.⁹⁰Pvz. žaidimo metu galima atsiliepti į telefono skambutį, prie jo vėl grįžti ir pasakojimą apie įvykį „tikrajame“ pasaulyje paversti pokštu, apie kuri užsimenama žaidimo metu. Taigi, žaidimo patirtis suprantama ne kaip griežtos ribos tarp „maginio rato“, „vidaus“ ir „išorės“ peržengimas, o organiškas perėjimas tarp skirtingų epizodų.

Kiti autoriai, tokie kaip Edward Castronova, pasilieka prie „maginio rato“ kaip membranos sampratos, bet pripažįsta, kad ji yra smarkiai porėta, nes neįmanoma visiškai atriboti žaidimo nuo išorinio pasaulio – žmonės šią ribą peržengia, besinešdami savo elgesio nuostatas, vertinimus. O daiktai, į kuriuos investuojama žaidimo metu, pradeda tapti vertingais ir už jo ribų (čia jis daugiausia turi omeny internetiniuose žaidimuose įgyjamus daiktus)⁹¹.

Apibendrinant galima pastebėti, kad vis dar galima sutikti visą spektrą požiūrių apie žaidimo ir pasaulio už jo ribų santykį. Tačiau dalį kritikos „maginio rato“ sąvokai inspiravo pasikeitusi kultūrinė situacija ir atsiradęs kompiuterinių žaidimų kontekstas bei nuodugnesni praktikų juose tyrimai. O kalbant apie juos išryškėjo dar viena perskyra – būtent kalbėjimas apie virtualios ir realios tikrovės perskyrą, ką dar būtina aptarti, prieš pradedant nagrinėti, kaip visi šie elementai susijungia ir yra naudojami šiandieninėje diskusijoje apie žaidimus, ir kodėl jie yra tokie esminiai kompiuterinių žaidimų etikai.

⁹⁰ CONSLAVO, Mia. *There is No Magic Circle*. p. 408-417

⁹¹ CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds*. The University of Chicago Press, 2005. p. 147-148

2.2 Virtuali ir reali erdvė

Konceptualus virtualaus ir realaus pasaulio atskyrimas yra toks savaime suprantamas ir įprastas, kad net sunku įsivaizduoti, jog kažkas imtųsi šią dichotomiją kvestionuoti. Dažnai žiniasklaidoje sutinkamuose psichologų komentaruose apie tai, kodėl suaugusieji žaidžia kompiuterinius žaidimus, atsakymas daugiau nei akivaizdus: „Žaidimai ir apskritai virtuali realybė leidžia žmogui „atsijungti“ nuo gyvenimo rutinos ir rūpesčių. Žmogus turi daugybę problemų, jį vargina nesėkmės santykiuose, darbuose, rutina, nuobodulys. Nuo to žmonės bėga į virtualią realybę. Žaidimai yra kažkas visiškai kitokio nei gyvenimas. Tai yra savotiška poilsio, pabėgimo nuo kasdienybės forma“⁹². Įdomu tai, kad ir patys žaidėjai naudoja panašią retoriką, ypač situacijose, kai susilaukia priekaištų dėl savo veiksmų žaidime. Tim Bigs, įkvėptas nutikimo, kai jo draugo tėvas aptiko jį žaidime mušant atsitiktinį praeivį žaidime *The Godfather* ir pasipiktinęs priekaištavo, kokį šlamštą jis žaidžia, savo pasiteisinimą pateikė straipsnyje skambiu pavadinimu: *Kodėl realaus pasaulio moralė neturi vietos kompiuteriniuose žaidimuose?* Bigs argumentavimas skamba taip: „Kiekvienas žaidimas turi savo vidinę logiką, besiskiriančią nuo tikrojo pasaulio./ Kai žaidime pasirinkau sumušti vyrą, mano intencija buvo išbandyti žaidimo sistemą. Norėjau sužinoti, kaip dirbtinis intelektas reaguos į nužudymą ne misijų metu, už kiek laiko kiti personažai sustos pažiūrėti į lavoną“⁹³.

Taigi, norėtusi aptarti, kokios yra šios populiaros perskyros tarp virtualumo ir tikrovės ištakos, kokia kritika jai atsirado, koks žaidimų vaidmuo šio klausimo nagrinėjime, ir kodėl ji tokia svarbi kompiuterinių žaidimų etikai.

Sherry Turkle, viena pirmųjų apmąstydamą žmonių santykį su kompiuterių technologijomis, iškėlė mintį, kad tai nėra, kaip buvo įprasta manyti, tiesiog dar vienas įrankis. Technologijos keičia žmonių gyvenimą, santykius, net mąstymo būdus. 1984 metais pasirodžius jos knygai *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, į sociologų, o vėliau ir visų kitų disciplinų žodyną įėjo, „second self“ samprata bei visi ją lydintys apibūdinimai. Pasak Turkle, žaidimų pasaulis išlaisvintas nuo „tikro pasaulio“⁹⁴, šiame mikropasaulyje žmonės identifikuoja su savo *alter ego*, atsisakydami visų lyties, rasės, klasės, kultūros saitų⁹⁵. Internetiniai žaidimai suteikia galimybę gyventi paralelų, virtualų gyvenimą, kuriame galima išbandyti įvairiausius santykių modelius beveik pasekmių

⁹² ANDRULEVIČIŪTĖ, Vilija. Kokius žaidimus žaidžia suaugusieji? [interaktyvus].2015, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <

⁹³ BIGGS, Tim. Why Real-World Morals Have No Place in Video Games. [interaktyvus].2012, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <

⁹⁴ TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. p. 65

⁹⁵ Ten pat. p. 288

neturinčiame kontekste⁹⁶. Dar, žinoma, nepamirštant ir pavojų, įtraukiančios žaidimų, interneto galios, kurios kėsina pakenkti kasdieniniam gyvenimui, bendravimui. Šios mintys ir tematikos vis dar išlieka Sherry Turkle dėmesio centre ir naujausioje jos knygoje *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*.

Panašių nuostatų laikėsi daugybė žmonių interneto užgimimo laikotarpiu, kai jis buvo pozityviai įsivaizduojamas kaip naujieji Laukiniai vakarai – neutrali erdvė, padėsianti išsivaduoti nuo visų tikro pasaulio suvaržymų ir blogybių. 1996 metais pasirodė dažnai cituojama ir labai entuziastinga John Perry Barlow *Kibernetinės erdvės nepriklausomybės deklaracija*⁹⁷, pranešanti, kad industrinio, materialaus pasaulio valdžios institucijos turėtų palikti internetą ramybėje, nes neturi jokių įgaliojimų jame. Tuo pačiu internetas buvo paskelbtas globalia, neutralia socialine erdve, kur formuojasi nauji socialiniai santykiai, naujas, šio įvairaus pasaulio valdymas. Teigiama, kad žmonės į ją gali įžengti be jokių socialiai primestų suvaržymų dėl gimtosios vietos, ekonominės galios ar rasės.

Šios idėjos tokios pat populiarios ir dabar bei nuolatos pažodžiui atkartojamos tiek tarp užsienio, tiek tarp Lietuvos mokslininkų. Zigmund Bauman savo interviu teigia, kad „gyvenimas internete ir realybėje yra visiškai du skirtingi pasauliai su skirtingomis struktūromis ir taisyklėmis, tačiau vis dažniau renkiasi pasinerti į virtualų pasaulį“⁹⁸. Jam antrina Vilmantė Liubinienė, teigdama, kad: „Virtualūs imigrantai (tinklo gyventojai) nėra ribojami amžiaus, geografijos, kalbų ar klasių. Virtualiame pasaulyje nelieta geografinių, valstybės skiriančių sienų, politinių, ekonominių ir kultūrinių skirtumų bei taisyklių, kurių privalu laikytis realiame gyvenime. Virtualioje aplinkoje klesti idėjų raiškos demokratija“⁹⁹.

Tačiau pastaruoju metu pradėjo atsirasti vis daugiau kritikos šiai savaime suprantamai atskirčiai, teigiant, kad ji ne tik teoriškai nepagrįsta, siūlo neadekvatų bei empiriškai klaidingą modelį. Sociologas Nathan Jurgenson pasiūlė šią pažiūrą, kad virtualus *online* ir realus *offline* yra atskirti vienas nuo kito, kurią jis įvardina skaitmeniniu dualizmu (angl. *digital dualism*)¹⁰⁰. Tai nėra vien semantinis skirstymas – iš skaitmeninio dualizmo kyla ir nuostata, kad virtualaus ir tikro pasaulio santykis visada yra „viskas arba nieko“, jei jau esi viename, tai automatiškai kitame nedalyvauji. Taip pat čia atsiranda hierarchinis santykis, kai „realus“, žinoma, laikomas pranašesniu, ir jei jau esi *online*

⁹⁶ Ten pat. p. 331

⁹⁷ BARLOW, John Perry. A Declaration of the Independence of Cyberspace [interaktyvus]. 1996, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>>.

⁹⁸ KARALIŪNAITĖ, Ugnė. Žymus sociologas: ką atiduodame už tai, kad esame „Facebook“? [interaktyvus]. 2013, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.delfi.lt/news/daily/lithuania/zymus-sociologas-ka-atiduodame-uz-tai-kad-esame-facebook.d?id=63167166>>.

⁹⁹ LIUBINIENĖ, Vilmantė. Naujųjų medijų kalbos komponentai, kontekstai ir vartotojai. *Kalbų Studijos*. Nr 21. 2012. P. 75-76

¹⁰⁰ JURGENSON, Natan. Digital Dualism versus augmented Reality [interaktyvus]. 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>>.

erdvėje, tai, žinoma, vogi laiką iš realus gyvenimo santykių. Taip pat bet kokia veikla internete yra mažiau vertinga. Tą puikiai iliustruoja Z. Bauman, sakydamas, jog vis populiarėja „tingus aktyvizmas“ (angl. *slacktivism*), kai tikima, jog socialiniame tinkle „Facebook“ prie peticijos paspaustas „Patinka“ (angl. *Like*) mygtukas yra lygus politiškai aktyvaus gyventojo žingsniui¹⁰¹.

Skaitmeniniam dualizmui Nathan Jurgenson priešpastato papildytos tikrovės sąvoką (angl. *augmented reality*), pasak kurios skaitmeninis ir fizinis pasaulio aspektai, nors ir pasižymi skirtingomis savybėmis, yra neatskiriama sumišę ir sudaro vieną pasaulį. Jo nuomone, žmonės ir socialinės grupės visada buvo *kyborgai*, nes visada egzistavo tandeme su technologija. Jau kalbą galėtume laikyti pirmąja technologija, kuri pakeitė žmonių santykius ir mąstymą. Nors technologijų poveikis ir skiriasi, šiandieninės skaitmeninės technologijos nėra kažkuo išskirtinės, jos, kaip ir ankstesnės, formuoja, tarpininkauja, perkuria žmones ir kultūrą, o atomai kartu su bitais sudaro vieną, betarpiškai susipynusią tikrovę¹⁰². Tokia papildytos realybės teorinė prieiga, panašu, kad geriau paaiškina žmonių ir technologijos santykį, o taip pat save gali pagrįsti empirine medžiaga.

Pasak skaitmeninio dualizmo, internete turėtų vyrauti informacijos demokratija, jos dalijimosi niekaip neturėtų veikti fizinio pasaulio suvaržymai. Tačiau taip nėra, ką geriausiai iliustruoja visus interneto idealus įkūnijantis Wikipedia (liet. Vikipedija) projektas. Statistika rodo, kad tik 13% Vikipedijos autorių yra moterys. Nenuostabu, kad galima aptikti skirtingą informacijos kiekį tais klausimais, kuriais besidominti auditorija pasiskirsčiusi pagal lytį. Pavyzdžiui, straipsnis apie serialą *Seksas ir miestas* turi tik trumpą, dažniausiai vieno, dviejų sakinių ilgio santrauką, skirtą kiekvienai serijai, o štai *Sopranai* gali pasigirti išsamiu straipsniu apie kiekvieną seriją¹⁰³. Taip pat Vikipedija susilaukė kaltinimų šališkumu ir kairiųjų bei liberalių vertybių propagavimu. Atsirado net ir JAV konservatorių kuriama Conservapedia, sumanyta kaip atsvara bei „ideologiškai teisinga“ konkurentė Vikipedija¹⁰⁴. Be to, prieš kuri laika Vikipedijos įkūrėjas Jimmy Wales ganėtinai aršiai sureagavo į kritiką, kad Vikipedijoje klaidingai reprezentuojami alternatyviosios medicinos atstovai, teigdamas, kad: „Ko mes tikrai nedarysim, tai neapsimetinėsim, kad lunatikų šarlatanų darbas yra ekvivalentas tikram moksliniam diskursui“¹⁰⁵. Taigi, panašu, kad Vikipedija nedaug kuo skiriasi nuo analoginių enciklopedijų – autorių lyčių pasiskirstymo ar skepticizmo idealų internetinė erdvė nenutrynė.

¹⁰¹ KARALIŪNAITĖ, Ugnė. Žymus sociologas: ką atiduodame už tai, kad esame „Facebook“?

¹⁰² JURGENSON, Natan. Digital Dualism versus augmented Reality.

¹⁰³ COHEN, N. Define Gender Gap? Look Up Wikipedia's Contributor List. [interaktyvus]. 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < www.nytimes.com/2011/01/31/business/media/31link.html?_r=2&smid=tw-nytimes& >.

¹⁰⁴ JOHNSON, B. Conservapedia – the US religious right's answer to Wikipedia. [interaktyvus]. 2007, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.theguardian.com/technology/2007/mar/02/wikipedia.news> >.

¹⁰⁵ COLLINS, B. Jimmy Wales rants at holistic healers petitioning Wikipedia. [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.pcpro.co.uk/news/387790/jimmy-wales-rants-at-holistic-healers-petitioning-wikiped> >.

Etniškumas, kalba bei geografinė žmogaus padėtis taip pat išliko aktualūs internete. Tai ypač gerai iliustruoja internetiniai kompiuteriniai žaidimai. Žmonės, jei tik turi galimybę, dažniausiai renkasi žaisti savo šalies serveryje. Štai, pvz., Lietuvoje populiarius ir adaptuotas „Travian“ (kuris sėkmingai išverstas į 40 kalbų), į savo tarptautinius serveriuos sutraukia tik mažą dalį visų žaidėjų – tik 4% procentai – tai yra 31183 žaidėjų, palyginimui, vien rusiškuose serveriuose žaidžia 51671, o lietuviškuose 10388 žaidėjai¹⁰⁶. Tokius pasirinkimus nulemia ne tik kalbos barjero nebuvimas, bet ir ta aplinkybė, kad internetiniuose žaidimuose dažnai prireikia bendro veiksmų koordinavimo, todėl ypatingai svarbiu tampa buvimas toje pačioje laiko zonoje.

Taip pat labai dažnos regioninės adaptacijos, kaip teigia *Fung Wan Online*, į kovos menus orientuoto žaidimo, kuris paremtas populiariu Hong Kongo komiksu, autoriai. Jame kišenvagystės funkcija buvo išjungta Taivane, nors palikta Pietvakarių Azijoje. Be to, nors visose šalyse žaidėjai mėgsta žaidėję prieš žaidėją kovas, atlygio ir bausmės dydžiai kiekvienoje šalyje skiriasi, nes yra pritaikyti prie žaidėjų reikalavimų¹⁰⁷.

Turbūt pati ryškiausia socialinė kategorija, kurią žmonės su savimi persinešė į internetinę erdvę – lytis. Žaidėjų seksizmas ir priekabiavimas, patyčios lyties atžvilgiu, net grąšinimai internetinėje erdvėje jau tapo kone neatskiriama, stereotipinė kompiuterinių žaidimų kultūros dalimi. Vis dėlto, įdomi šiuo klausimu Holin Lin pozicija dėl socialinių ir kultūrinių aplinkybių, kurios veikia moteris žaidėjas dar iki joms prisėdant prie kompiuterio, o vėliau ir jų veiksmus internetinėje erdvėje. Ji tyrinėja Taivano jaunimą, kur jau skirtingos auklėjimo nuostatos, atmosfera internetinėse kavinėse ir bendrabučiuose daro įtaką skirtingoms vyrų ir moterų žaidimų galimybėms bei patirtims. Tai, galiausiai, lemia, kad moteriški personažai susilaukia daugiau dėmesio, jiems dažniau padedama, labiau dovanojamos dovanos ir, žinoma, jos dažniau susilaukia patyčių, flirto bei kamantinėjimo, bandant išsiaiškinti tikrąją avatarą valdančio žaidėjo lytį. Tai lemia, kad žaidėjos moterys daug mažiau yra linkusios dalintis savo asmenine informacija žaidimo metu. Kartu egzistuoja ir stigmatizacija tų žaidėjų vyrų, kurie pasirenka žaisti už moterišką personažą.¹⁰⁸

Tai tik dar kartą puikiai iliustruoja, kad į internetą kartu su žmonėmis persikelia visi „tikro“ pasaulio suvaržymai ir nuostatos, elgesio modeliai ir žmonių kultūra, o etniškumas, lytis, rasė, išlieka tokie pat svarbūs. Internetas visiškai nepateisino savo naujųjų, nesuvaržytų, ribas nutrinančių Laukinių Vakarų įvaizdžio.

¹⁰⁶ New travian servers, stating dates. [interaktyvus].2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://travserv.ru/>>.

¹⁰⁷ CHAN, Dean. Negotiating Online Computer Games in East Asia: Manufacturing Asian MMORPGs and Marketing ‘Asianness’. P.186-196

¹⁰⁸ LIN, Holin. 2008. Body, Space and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés and Dormitories. In *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: The MIT Press. 2008. p.54-67

2. 3 Ryšio su tikrove klausimo svarba etinėse diskusijose

Kaip jau buvo užsiminta, atsakymas į šį teorinį klausimą apie žaidimo ryšį su tikrove yra pirminė prielaida tolesnių etikos klausimų nagrinėjimui. Todėl ir konkrečiose kompiuterinių žaidimų etikos diskusijose galima aptikti, kaip atsakymas į jį atsiliepia galutiniam moraliniam įvertinimui. Tą geriausiai iliustruoja Thomas M. Powers ir Ren Reynolds diskusija. Jie abu sutinka, kad veiksmai virtualiose erdvėse gali turėti moraliai svarbių pasekmių, kurias abu panašiai vertina, taigi, remiamasi panašiomis etinėmis nuostatomis. Taip pat, kalbant apie virtualaus ir realaus pasaulio perskyrą, jų pozicija sutampa. Skirtumas tik tas, kad jų pozicijos išsiskiria, vertinant žaidimo situacijas. Thomas M. Powers, vertindamas veiksmus internetinėse bendruomenėse, išskiria internetinius žaidimus, kuriuose, jo nuomone, negalima patirti jokios moralinės žalos. O tokiam žaidimų išskyrimui prieštarauja Ren Reynolds, teigdamas, kad, net taikant tuos pačius Thomas M. Powers išsikeltus kriterijus, žaidimai patenka į jo svarstomus atvejus, ir T.M. Powers tiesiog neteisingai interpretuoja žaidimo situacijas. Jų nesutarimo ašimi tampa prielaidos dėl kompiuterinių žaidimų ryšio su išoriniu pasauliu, juose kuriamų socialinių ryšių tikrumo bei veiksmų žaidime vertinimo. O vien nesutarimai dėl šios teorinės prielaidos nulemia, kad tam tikri potencialiai neetiški veiksmai prieš kitus žaidėjus yra vertinami skirtingai. Taigi, ši diskusija yra verta detalesnio aptarimo.

Thomas M. Powers savo svarstymą pradeda nuo jau precedentu tapusio 1993 m. patyčių ir psichologinio smurto atvejį *LambdaMOO* internetinėje bendruomenėje, kuris vėliau buvo įvardintas išprievartavimu kibernetinėje erdvėje. Tuomet vienas šios bendruomenės narių savo kontroliuojamo personažo bei kelių šalutinių programų pagalba užpuolė du kitus personažus virtualioje erdvėje. Šis įvykis sukrėtė ir visą likusią internetinę bendruomenę, užpuolimą įvykdęs narys pašalintas ir įvestos griežtesnės elgesio taisyklės. Thomas M. Powers pasitelkia šį įvykį kaip iliustraciją, kad veiksmai internetinėje erdvėje gali turėti tikras nemoralias pasekmes. Pirmiausia, kad išvis būtų galima kalbėti apie veiksmo moralumą, reikia pagrįsti jo tikrumą. Tą Thomas M. Powers atlieka, teigdamas, kad tik tikros priežastys turi realias pasekmes ir „nėra įsivaizduojamų priežasčių, kurios sukeltų realius veiksmus ir jokios realios priežastys neapsieina be pasekmių“¹⁰⁹. Šiuo atveju moraliai svarbios pasekmės būtų skausmas ir psichologinė žala. Ir negalėtume pasakyti, kad patirta žala yra tikra, jei nemanytume, kad tikros priežastys tai įtakojo. Veiksmai internete turi realias pasekmes, nes, net būdami tik susirašinėjimais, yra komunikacijos forma. O komunikacijos formos, remiantis J.L. Austin kalbos akto teorija, gali turėti ir performatyvią išraišką, kuria nenusakomas teiginio klaidingumas/teisingumas, bet pati kalba naudojama flirtuoti, pagerbti, pasityčioti. Šis performatyvus kalbos aktas turi perlokucinį-socialinį efektą, t.y. tai, kas nutinka pasaulyje, kai kas nors pažada ar

¹⁰⁹ POWERS, Thomas M.. Real wrongs in virtual communities. p. 192

pasmerkia. Taigi, tokiu atveju ir aptariamas *LambdaMOO* erdvėje įvykęs incidentas yra realus veiksmas, nes nusikaltimo atlikėjas turėjo intencijas, kurios, išraištos žodžiais, kompiuterio, serverio mediacijos pagalba įgavo perlokucinį efektą, kuris traumatiškai paveikė kitus tikrus žmones, padarant tikrą moralinę žalą. Traumatiškas poveikis veiksmo, kuris, atrodytų, nukreiptas tik prieš virtualų personažą, įmanomas dėl žmonių glaudaus ryšio su savo valdomais personažais. Žmonės tapatinasi su savo personažais ir per juos atlieka bei patiria kitų žmonių inicijuotus veiksmus. Ši identifikacija daug stipresnė nei kitomis technologijomis, kuriomis naudojamosi komunikuojant, kaip pvz. fakso aparatas. Ši personažo – jį valdančio žmogaus identifikacija leidžia žalai, kuri nukreipta prieš personažą, tapti žalai, kurią patiria tikras žmogus. Be to, visas incidentas įvyko bendruomenėje su nusistovėjusiomis elgesio ir moralinėmis taisyklėmis bei socialinėmis praktikomis, kurių kontekste šie performatavūs komunikacijos veiksmai įgavo aiškias ir kitiems nariams suprantamas pasekmes.

Thomas M. Powers suformuluoja savo kalbos aktų teorijos pritaikymą elgesiui virtualiuose pasauliuose vertinti, kartu išskirdamas atvejus, kuriuose tinka šią sampratą pritaikyti. Jo nuomone, internetinės bendruomenės, kaip *LambdaMOO*, reikšmingai skiriasi nuo internetinių žaidimų pasaulių, kuriems autorius pats savo vertinimo netaiko. Jo nuomone, vartotojų lūkesčiai visiškai skiriasi. „Vaidmenų žaidimai atitinka libertalią interneto atmosferą; dalyvavimas yra laisvai pasirenkamas ir įžeidimai nelaikomi skriauda. Taisyklės minimalios/ir, panašu, kad didžiąja dalimi tokių žaidimų esmė yra nukrypimų (*deviance*) raiška./Užsiregistruodamas žaidėjas jau tikisi, kad žaidimo eigoje jo avataras bus nužudytas, užgauliojamas ar sunaikintas./Žaidimų pasauliai greičiau panašūs į hobsišką natūralų žmonijos būvį be jokių moralinių santykių“¹¹⁰. Savo ruožtu, internetinės pokalbių erdvės modeliuojamos pagal kasdienio pasaulio socialines normas ir turi aiškiai suformuluotas elgesio taisykles, todėl, jas vertinant, galima kalbėti apie moraliai svarbius, vartotojus paliečiančius normų sulaužymus.

Ren Reynolds nesutinka su tokiu Thomas M. Powers išsakytu internetinių žaidimų vertinimu ir teigia, kad žaidimų erdvės, lygiai kaip ir aptariamos internetinės socialinės erdvės, pasižymi tomis pačiomis savybėmis ir elgesys jose turėtų susilaukti tokio pat moralinio įvertinimo. Ren Reynolds savo svarstymą pradeda nuo prielaidų, su kuriomis jie abu sutinka. Pirmiausia, jis kritikuoja populiarų požiūrį, kad veiksmai virtualiame pasaulyje nėra „realūs“ ir todėl neturi moralinės svarbos. Jis remiasi kompiuterinių žaidimų etikos apžvalgoje minėtais autoriais L. Floridi, Ph. Brey, M. Sicart, kurie pateikia realios moralinės žalos pavyzdžius, kai žmonės nukenčia nuo įžeidžiančios reprezentacijos žaidime ar nuo kitų žaidėjų veiksmų. Po to pereina prie nesutarimo pagrindo – kompiuterinių žaidimų vertinimo. Pirmą komplikaciją iškyla dėl galimo žaidimų vertinimo, kaip nevarbių, ar, kaip Thomas M. Powers įvardina, be griežtų elgesio taisyklių su dažnais nukrypimo (*deviance*) motyvais. Ren

¹¹⁰ Ten pat. p. 197

Reynolds nuomone, didelė klaida manyti, jog: „MMO (masiniai daugybės žaidėjų internetiniai žaidimai) ir visi žaidimai iš principo yra visiškai nestruktūruoti ar socialinės erdvės, kur viskas galima – toks požiūris tas pats kaip, painioti bokso rungtynes su muštynėmis bare. Taip pat klaida manyti, kad žaidimai nėra rimti ar turi grynai hedonistinius tikslus“¹¹¹. Jau vien iš to, kad tūkstančiams žmonių pavyksta žaisti vienu metu, galima spręsti, kad yra bent jau minimalus sutarimas dėl taisyklių, tikslų ir elgesio praktikų. Tai, kad žaidėjai būna apkaltinami sukčiavimu, irgi rodo, kad bent dalis žaidėjų tikisi taisyklių laikymosi. Taipogi T. M. Powers apibūdinamame chaotiškame internetinių žaidimų pasaulyje neįmanomas žaidėjų pasitikėjimas vieni kitais. Šios išvados prieštarauja duomenims apie žaidėjų elgesį iš tikrųjų – pavyzdžiui, visiškai nepažįstami žmonės jungiasi į grupes (gildijas), kurias sudaro nuo dešimt iki kelių šimtų žmonių, kurios turi vidaus taisykles ir priimtas elgesio nuostatas. Grupės nariai kartu siekia bendrų tikslų, kas netgi yra vienas pagrindinių internetinių žaidimų elementų, nes dažnai užduočių neįmanoma atlikti vienam. O ir identifikacija su savo personažu, kurią T. M. Powers išskiria kaip vieną esminių savybių, priklausančių socialinėms grupėms internete, ir sąlyga paveikti kitus vartotojus – internetiniuose žaidimuose dar stipresnė. Ir, kaip jau buvo minėta, kalbant apie kultūrinių bei socialinių, realaus gyvenimo aspektų persikėlimą į virtualią erdvę, - žmonių kuriami avatarai dažniausiai atspindi jų vartotojų savybes, tiek kalbant apie rasę, lytį ar kūno sudėjimą. Tai rodo, jog: „žmonės negali taip paprastai susikurti sau naują identitetą, nes daugybė pasąmoningų identiteto indikatorių yra komunikuojama, net ir sąmoningai to vengiant“¹¹². Visa tai, kartu, kaip pažymi Ren Reynolds visiškai atitinka T. M. Powers iškeltus moraliai svarbaus veiksmo kriterijus – elgesys internetiniame žaidime gali pažeisti nusistovėjusias socialines praktikas ir žaidėjai per savo avatarą gali tikslingai kenkti kitam avatarui ir per jį – žmogui, kuris su juo identifikuoja. Tokiu atveju tokia žaidimuose sutinkama praktika kaip *Ninja Looting*, kai komandos narys po grupinės užduoties įvykdymo sulaužo išankstinio susitarimo taisykles ir pasiima visą apdovanojimą sau, būtų laikoma neetiška. Taip yra todėl, kad šio poelgio aplinkybės atitinka iškeltus kriterijus: „apdovanojimas turi vertę žaidimo pasaulyje; ir dažniausiai tai yra grupinių pastangų rezultatas, kai individai pasitiki kitų žaidėjų veiksmais. O šis pasitikėjimas dažnai sustiprinamas užduoties įvykdymo metu, kai žaidėjai prisiima skirtingas vienas kitam padedančias roles ir žaidžia bendradarbiaudami. Ir, dažniausiai, yra išankstinis susitarimas dėl apdovanojimo dalinimosi“¹¹³.

Taigi, iš šios aptartos T. M. Powers ir Ren Reynolds diskusijos puikiai matosi, kad potencialiai neetiškas elgesys buvo nurašytas kaip nesvarbus vien dėl prielaidų, susijusių su žaidimo pasaulio vertinimu, nepaisant to, kad kiti virtualaus elgesio svarbos ar nemoralaus elgesio vertinimo kriterijai visiškai sutapo.

¹¹¹ REYNOLDS, Ren. Ethics and Practice in Virtual worlds. p. 149

¹¹² Ten pat. p. 151

¹¹³ Ten pat. p. 155

3. Žaidėjų ir kūrėjų santykis

Įprastas kūrėjo ir skaitytojo (ar, šiuo atveju, žaidėjo) santykis, kai autorius turi visą kūrybinę galią savo rankose ir perteikia savo sumanymą, o skaitytojas tėra pasyvus priėmėjas, kuris tik po to imasi interpretuoti ką patyrė, jau senokai susilaukia kritikos. Literatūros ar kino teorijoje galima sutikti kitokio santykio konceptualizavimų. Skaitytojas pradedamas suprasti kaip daug aktyvesnis, sudarantis savąjį pasakojimą iš jam pateiktų elementų, ir tik jame galiausiai susijungia visos kūrinio tematinės gijos.

Kaip pažymėjo Bartes savo kultinėje esė *Autoriaus mirtis*: „tekstas yra sudarytas iš daugybės užrašų, paimtų iš daugybės kultūrų ir susijungusių dialoge, parodijoje, susitelkime, bet yra viena vieta, kur šis visas daugialypumas susijungia – skaitytojuje, ne autoriuje, kaip ligi šiolei buvo sakoma. Skaitytojas yra ta vieta, kur visos citatos, sudarančios tekstą, yra užrašomos, nė vienos neprarandant. Teksto vienovė slypi ne jo kilmėje, bet jo tikslė. O šis tikslas nebegali būti asmeninis: skaitytojas yra be istorijos, biografijos, psichologijos – jis tiesiog tas, kuris laiko kartu vienoje vietoje visas gijas, kurios sudaro tekstą“¹¹⁴.

Besikeičiantis skaitytojo vaidmuo susilaukia ypatingo dėmesio, kalbant apie nenaratyvinis, fragmentiškus, hiperteksto kūrinius. Kaip pažymi George. P. Landow, hiperteksto kūriniai pakeičia tradicinį autoriaus ir skaitytojo santykį. Autoriaus galia perduodama skaitytojui ir skaitytojas tampa „daug aktyvesnis – ne tik, kad renkasi savo skaitymo trajektorijas, bet ir turi galimybę priimti autoriaus rolę, pats pildyti kūrinį“¹¹⁵.

O žaidimai visad buvo puikiausia tokios vartotojo svarbos pavyzdys. Ant stalo gulinti kortų kaladė ir taisyklių lapas be žaidėjų, savaime suprantama, nėra pilnas žaidimas. Šis žaidėjų būtinumas jaučiamas net nuo žaidimo kūrimo pradžios. Pirmoji sėkmingo žaidimo dizaino taisyklė – kuo greičiau sukurti veikiantį prototipą, kurį būtų galima išbandyti ir koreguoti¹¹⁶. Taigi, nuo pirmųjų kūrimo stadijų žaidimas neatsiejamas nuo žaidėjų atsako ir vertinimo. O tai dar kartą išryškina žaidimų medijos išskirtinumą – žaidimo sumanymas gali puikiai skambėti, būti puikiai grafiškai pavaizduotas, bet gali paaiškėti, kad jis žaidėjui yra nepatogus ar nefunkcionalus. Šis orientavimasis į žaidėją netgi artintų žaidimus labiau prie tradicinių taikomosios dailės kūrinių ar net buitinių įrengimų dizaino, kuriuose, kaip pažymi Don Norman, dėmesio centre pirmiausia yra vartotojo poreikiai, elgesys, patogumas. „Geras dizainas prasideda nuo žmogaus psichologijos ir technologijos galimybių suvokimo, siekiant sukurti malonią naudojimosi patirtį“¹¹⁷.

¹¹⁴ BARTHES, Roland. Death of the Author. In Aspen, no. 5-6. 1967.

¹¹⁵ LANDOW, George P. Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992. p. 42

¹¹⁶ FULLERTON, Tracy. *Game Design Workshop, 3rd Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CMP Books, 2004. p. 175

¹¹⁷ NORMAN, Don. Design of Everyday Things: Revised and Expanded. New York: Basic Books. 2013. p.13

Taipogi tokį žaidėjų ir kūrėjų abipusį bendravimą gali nulemti ir specifinės kultūrinės aplinkybės, lydėjusios žaidimus nuo pat jų atsiradimo.

Žaidimai, ypač vėlyvieji stalo bei miniatiūrų, kompiuteriniai pasižymi ypatingai glaudžių santykiu tarp kūrėjų ir žaidėjų, tokiu, kaip ir tarp komiksų ir mokslinės fantastikos literatūros fanų ir autorių. Visos šios medijos bei žanrai priskiriami vadinamajai *geek* (moksliukų) kultūrai¹¹⁸. Ši kultūra, labai grubiai apibendrinant, labiausiai išryškėjo septyniasdešimtaisiais, kai šie persidengiantys įvairių sričių ir labai dažnai gamtos/techninių mokslų išsilavinimą ar pomėgius turintys žmonės sudarė gana uždaras ir glaudžias bendruomenes. Dėl šio grupės mažumo, visi vieni kitus pažįsta ir gali asmeniškai bendrauti su savo mėgstamais kūrėjais. O meno kūriniai buvo suprantami kaip visos fanų bendruomenės nuosavybė. Tuo metu pasirodė ir vadinamasis *fan fiction* žanras, kuriame fanai ėmė mėgėjiškai interpretuoti patikusias istorijas, kurti jų atšakas, maišyti personažas iš kelių kūrinių.

Visa tai persikėlė ir į tų pačių „moksliukų“ kuriamą ir gausiausiai naudojama interneto erdvę. Kaip juokaudamas pažymi Damien Walter: „50% ankstyvojo interneto, kuris nebuvo skirtas pornografijai, sudarė *Star Trek: The Next Generation* [mokslinės fantastikos serialas] fanų tinklapiai; vos tik atsirasdavo nauja sritis, ar tai būtų blogai, socialiniai tinklai ar elektroninės knygos, *Star Trek*‘o fanai buvo tarp pirmųjų kolonistų“¹¹⁹.

Iš viso to užgimė dabar vadinama dalyvavimo kultūra. Vienas pirmųjų šią sąvoką pasiūliusių buvo Henry Jenkins ją apibūdino kaip momentą kultūroje, kai „fanai tampa esminiai tolesnei kultūros veiklai. Jie tampa aktyvia auditorija./Naujosios technologijos įgalina eilinį vartotoją archyvuoti, komentuoti, pasisavinti, perdirbti medijos turinį“¹²⁰. O šiuo metu tai tapo ir neatsiejama masinės kultūros savybė. Prodiuseriai stebi internetinius forumus, fiksuodami žiūrovų reakciją į kontraversiškus siužeto vingius. Žaidimų kompanijos savo kūrimo įrankius daro nemokamais, o vėliau įvertina ir pasamdo geriausius mėgėjus programuotojus. O pinigų rinkimo taktikos, kaip kad pliusiniai žaislai, padėję fanams finansuoti *X-File* serialo rodymą, vėliau buvo panaudoti prezidento rinkimo kampanijoje¹²¹.

¹¹⁸ KING, Brad; BORLAND, John. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. McGraw-hill. 2003.

¹¹⁹ WALTER, Damien.[interaktyvus].2012, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < Fandom matters: writers must respect their followers or pay with their careers. <http://www.theguardian.com/books/2012/may/09/fandom-writers-respect-followers-pay-careers>>.

¹²⁰ JENKINS, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers exploring Participatory Culture*. New York University Press. 2006. p. 2

¹²¹ Ten pat. p. 2

Jau ir Baltijos šalių žaidimų kūrėjai gali pasigirti projektais, kai ėmėsi savarankiškai perdarinėti savo mėgstamų žaidimų turinį. Turbūt ryškiausias to pavyzdys yra *Medieval II: Total War – Kingdoms* žaidimo atvejis. Šiame žaidime, skirtame viduramžių epochai, pagaliau pirmą kartą buvo galima žaisti už Lietuvos frakciją. Tačiau fanų džiaugsmą užtemdė tai, kad Lietuvai priskirti kariniai daliniai buvo ypatingai prastos kokybės – neparemti istoriškai ir atrodė kaip tiesiog skubant perdaryti iš kitų žaidime sutinkamų modelių. To pasakoje susibūrė mėgėjų grupė, pasiryžusi viską perimti į savo rankas šiai reprezentacijos problemai ištaisyti. Tai išaugo į *Baltic: Total War* projektą¹²² su pagirtinais rezultatais.



pav. 2 Originaliame žaidime sutinkami daliniai



pav. 3 Daliniai fanų sukurtoje modifikacijoje

Tačiau šis žaidėjo/kūrėjo bendradarbiavimo santykis gali tapti kompliktuotas ir įgauti etinį aspektą. Jei priimsime ankstesniame skyriuje iškeltą mintį, kad žaidimai visgi nėra neutralūs kultūrinės bei socialinės aplinkos atžvilgiu, tai iš to seka išvada, kad tiek patys žaidimai turi savyje kūrėjų ir pačios medijos struktūros įrašytas vertybes, tiek žaidėjai atsineša savąsias. Taigi, skirtingas santykis ar autonomijos suteikimas žaidėjui gali būti problematiškas. Jei žaidėjų ir kūrėjų santykis prilyginamas bendraautorystei, gali kilti problemų, kai jų vertybės išsiskiria, o žaidėjai net pradeda tikslingai laužyti taisykles protestuodami. Jei žaidėjų autonomija apribota, kyla problemų, kad jie nelaikomi savarankiškais ir jų vertybių raiška suvaržoma. Taigi, reikėtų šiuos klausimus nuodugniau panagrinėti.

¹²² Baltic: Total war[interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?242-Baltic-Total-War>>

3.1 Žaidėjo indelis

Yra pasiūlyta nemažai koncepcijų, kurios apibūdina žaidėjo indelio svarbą žaidime. Tai yra ypač svarbu, nes žaidimai yra objektai, kurie kuriami tam, kad būtų patirti, ir tik kai yra žaidžiami, jie pilnai egzistuoja¹²³.

Espen Aarseth tam išryškinti pasiūlė *ergodic* sampratą. Pasak jo, ergodiniai menai yra tie, kurie „įtraukia savo naudojimo taisykles į savo materialiąją struktūrą. Tai yra kūrinys, kuris turi tam tikrus įdiegtus reikalavimus ir automatiškai atskiria savo sėkmingus ir nesėkmingus vartotojus“¹²⁴. Paprasčiausias to pavyzdys būtų – optinės iliuzijos paveikslas, kuris prasmingas tik į jį žiūrint tam tikru kampu ar užrašas perskaitomas tik veidrodžio atspindyje. Ši ergodinė savybė išryškėja lyginant detektyvinį romaną su detektyviniu nuotykių žaidimu. Detektyvinės istorijos skaitytojui paslaptis atskleidžiama įprasto skaitymo metu. Net jei jis ir aktyviai stengiasi išspręsti nusikaltimą pats, tai niekaip neįtakoja romano baigties. Kita vertus, detektyvinio žaidimo žaidėjas aktyviai kuria patirtį pats, kai stengiasi pakeisti kūrinio būseną (neišspręsta) į kitą (išspręsta). Yra aiškus, aptinkamas skirtumas tarp šių dviejų būsenų¹²⁵.

O iš šios ypatingos žaidimų savybės – žaidėjo indelio būtinumo – kyla autorystės problema. Pats Aarseth žaidėjus yra nelinkęs laikyti bendraautoriais. Jo nuomone, žaidėjas panašesnis į koduotos žinutės iššifruotoją, kuris tik atskleidžia jau kūrinyje objektyviai esančią informaciją, bet niekaip jos neįtakoja¹²⁶. Taigi, tokią poziciją galima įvardinti kaip kraštutinumą, kai kūrėjai turi daug daugiau autorystės įgaliojimų nei beveik vien instrumentinę funkciją atliekantys žaidėjai.

Žinoma, yra ir ką galima įvardinti tarpine pozicija, kurią galima priskirti Massimo Maietti, kai žaidėjo ir kūrėjo indelis ne tik lygiavertis, bet net ir išeinantis už įprastos autoriaus/vartotojo perskyros. Jo teigimu, interaktyvios sistemos vartotojas aiškiai nėra skaitytojas, nes įvykiai, nutinkantys žaidime, yra iš dalies sukelti žaidėjo. Tuo pačiu, autorystė negali būti tiesiogiai priskirta žaidėjui, nes jis atsiduria pasaulyje, kurio galiojančios taisyklės yra iš anksto nustatytos. Klausimas dėl žaidimų kūrėjų autorystės lygiai taip pat problematiškas. Negalima sakyti, kad kūrėjai turi visą kūrinio kontrolę, nes taisyklės negalioja, kol žaidėjas jomis nesinaudoja, jas užtikrindamas ar joms paprieštaraudamas. Taigi, šiam klausimui išspręsti Maietti pasitelkia semiotinę metodologiją ir problemai iliustruoti pasiūlo mintinį eksperimentą. Vartotojas A kompiuteriu žaidžia žaidimą *Doom*, o žaidimo vaizdas yra projektuojamas kitame kambaryje, kur sėdi statistinis žiūrovas B. B tiesiog žiūri į vaizdo medžiagą ir niekaip žaidimo neįtakoja – lyg filmo žiūrovas. Taigi, čia iškyla klausimas – jei B yra empirinis *Doom* vaizdo stebėtojas, kas yra empirinis autorius? B pamato vieną

¹²³ SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. p. 30

¹²⁴ AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. p. 179

¹²⁵ Ten pat. p. 181

¹²⁶ Ten pat. p. 180

iš daugybės galimų *Doom* variantų ir šis specifinis audiovizualinis tekstas yra integracijos pasekmė. Šis tekstas egzistuoja tik unikalios interaktyvaus tekstualumo savybės dėka – kiekvienas priežasties ir pasekmės ryšiu nesusietas naratyvų matricos įgyvendinimas sukuria unikalų, nuoseklų neinteraktyvų tekstą. Kartą sužaistas kompiuterinis žaidimas *Doom* tampa siaubo filmu. Šį tekstą įgyvendintą interaktyvią sistemą Maietti ivardina *terminalu* – galutiniu interakcijos proceso rezultatu. O šio terminalo teksto autorystė nėra tiesiog bendra vartotojo ir dizainerio indelių samplaika. Siūlymas būtų pereiti prie *Model Designer* ir *Model User*. Interakcija gali būti suprasta kaip dialektika tarp potencijos, kurios galimas konfigūracijas nustato *Model designer* ir aktualijos, specifinės konfigūracijų sekos, laiko juostoje, kurias generuoja *Model User*. O interaktyvios sistemos naudojimo paskata, kuriant tekstus ir perdėliojant ženklus, nėra autorystės siekis, bet malonumas, patiriamas veikiant ir reaguojant potencijos ribose, kuri gali išsiplėsti ar susiaurėti kiekviename žingsnyje. O potencija nėra neribotų skirtingų konfigūracijų erdvė, o sistematiška tekstinių strategijų matrica, kuri aktualizuoja sukuria prasmingą poveikį, pavyzdžiui, sumažindama arba išplėsdama vartotojo pasirinkimų lauką. Vartotojo malonumas kyla ne iš aktualumo išpildymo, bet iš potencijos išpildymo, ar, geriausiu atveju iš laisvo jų kaitaliojimo.¹²⁷

Panašiai, kaip ir Maietti, teigia ir Miguel Sicart, taip pat pasitelkdamas Aristotelio potencialumo ir aktualumo sampratas: „Žaidimo taisyklės sukuria formalią sistemą, kuri nuspėja tam tikras patirtis, skatindama žaidėjus priimti tam tikrus pasirinkimus dėl iš anksto nusakytos žaidimo mechanikos. Tai – žaidimo potencialumas. Bet tik kai žaidimas yra žaidžiamas, jis tampa aktuali“¹²⁸. Tačiau jis žengia vienu žingsniu toliau, paryškindamas žaidėjo indėlį. „Žaisti – reiškia duoti žaidimo objektui bent jau iš dalies savo kultūrinę bei žaidimų kultūros patirtimi paremtą interpretaciją, įsiterpiančią į žaidimą su savo asmeninėmis interpretacijos sugebėjimais, kurie pritaikomi žaidimo taisyklėms. Šio ratu einančio, ludinės (*ludic*) patirties metu žaidimas ir žaidėjas atsiranda kaip tokie¹²⁹. Taigi, Sicart galima priskirti atstovaujant trečiąjį požiūrį, kai autorystė ir indėlis daug labiau (bet, žinoma, ne visiškai) priskiriamas žaidėjams nei žaidimo kūrėjams. Todėl ir nenuostabu, kad požiūris, panašus į anksčiau minėtą Aarseth, turėtų kirstis su Sicart atstovaujama.

Tai ir nutiko, kai Miguel Sicart savo straipsnyje *Against Procedurality*¹³⁰ sukritikavo, jo nuomone, žaidėjų indėlį nuvertinančią „procedūrinės retorikos“ sampratą. Šią procedūrinės retorikos sampratą pasiūlė ir išpopuliarino žaidimų kūrėjas bei teoretikas Ian Bogost. Jo sumanymas buvo išryškinti žaidimų retorikos galimybes, būtent galimybę perduoti politines, etines, propagandines žinutes, turint omenyje išskirtines žaidimų medijos savybes. Šios savybės glūdi

¹²⁷ MAIETTI, Massimo. Player in Fabula: Ethics of Interaction as Semiotic Negotiation Between authorship and Readership. P. 101-104

¹²⁸ SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. p. 54

¹²⁹ Ten pat. p. 86

¹³⁰ SICART, Miguel. Against Procedurality. In Games Studies [interaktyvus]. volume 11, issue 3, December 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>.

pačioje kompiuterinių žaidimų „procedūrinėje prigimtyje“ – būtent unikaliame žaidimų gebėjime perteikti procesus kitais procesais, sistemomis, o ne tiesiog atvaizduoti, papasakoti apie juos¹³¹. Taigi, dėmesio centre atsiranda būdai, kuriais argumentai yra užkoduojami žaidimo sistemoje, taisyklėse, kaip šios žaidimo taisyklės pasireiškia, perduodamos ir yra suprantamos žaidėjų. Procedualumo šalininku nuomone, žaidėjai, rekonstruodami taisyklėse užkoduotą prasmę, yra įtikinami žaidime esančiomis vertybėmis.

Miguel Sicart kritika nukreipia į iš tokios pozicijos kylančias išvadas, kad visa žaidimų prasmė glūdi tik jų taisyklėse, o pats žaidimo procesas tampa antraeiliu, žaidėjai reikalingi tik tam, kad jį aktyvuotų. Nes žaidimų kūrėjų pagrindinė užduotis tampa nuspėti galimą žaidėjo elgesį, jį apriboti taisyklėmis ir visiškai nebesvarbu tampa, kas jis, kada ir kaip žaidžia. Šios pozicijos šalininkai Brenda Brathwaite ir John Sharp net savo straipsnį pavadino *The Mechanic and the Message*, darydami akivaizdžią aliuziją į M. McLuhan, taip dar kartą norėdami pabrėžti, jų nuomone, svarbiausią aspektą – taisykles. Kaip pažymi Miguel Sicart: „Paradoksaliausia, kad procedualizmas turėtų būti vien apie idėjų komunikaciją žaidėjams. Bet šiame procedūrinio diskurso mechanizme, kaip tik jo – žaidėjo – labiausiai ir trūksta. Ne žaidėjo, kaip konfigūruojančio sistemą, kaip dažniausiai jis traktuojamas, bet žaidėjo kaip gyvo, kvėpuojančio, kultūroje esančio, etiškai ir politiškai angažuoto, kuris žaidžia ne vien tik dėl žaidime pasirodančio tikslo, bet ir vien dėl pačio žaidimo veiksmo (*play*)“.¹³²

Tokią procedualumo poziciją M. Sicart įvardina instrumentiniu žaidėjo traktavimu. Kai iš žaidėjo atimama kūrybinė, saviraiškos laisvė, jis tampa mechaninis iš anksto užkoduotos žinutės išpakuotojas. Tokiu atveju žaidėjas nebelaikomas individu, o tik dar vienu elementu formalioje sistemoje. Sulygindamas šią žaidėjo padėtį net su vergišku darbu racionalizuotoje totalitaristinėje sistemoje, M. Sicart kritiškai vertina argumentavimą našumo ar racionalumo kriterijais, ir siūlo: atskleisti žaidimo estetiką, išraiškos laisvę, mitą mašinoje, užgniaužti instrumentinį žaidimą ir atkreipti dėmesį į tai, kuo žaidimai yra svarbūs kultūrai. Žaidimo veiksmas negali būti kodifikuotas, negali būti apribotas ar suvaržytas procesais, kuriuos valdo šališkai sukurtos taisyklės, padiktuotos tolimų kūrėjų. Žaidimo procesas priklauso žaidėjams ir žaidimo prasmė atsiskleidžia žaidėjų veiksmuose¹³³ – žaidėjų, kurie yra kūrybingi, laisvai improvizuojantys, emocingi.

Taigi, šiam žaidėjo indėlio nuvertinimui M. Sicart suteikia ir reikšmingą etinį aspektą. Pasako jo, žaidimų kūrėjai elgiasi neetiškai, kai žaidėjus telaiko laiko moraliniais zombiais, įkalintus amžinoje paauglystėje, nepripažįstant galimybės jiems žaidimo metu vadovautis savo asmeninėmis vertybėmis ir priimti moralinius sprendimus¹³⁴. Taigi, net žaidimas apie Gandhi gali būti pats

¹³¹ BOGOST, Ian. *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

¹³² SICART, Miguel. *Against Proceduralism*.

¹³³ Ten pat.

¹³⁴ SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. p. 230

neetiškiausias, jei tiesiog ves žaidėjus už rankos etinių dilemų metu, nesuteikdami galimybės asmeniškai priimti sprendimus. Ši pozicija parodo, kaip autorystės klausimas tampa svarbus etikai ir, aptarinėjant paskirus konfliktinius incidentus, galima aptikti, kaip sprendžiamas autorystės klausimas.

3.2 Žaidėjų ir kūrėjų klausimo svarba etinėse diskusijose

Pirmiausia, žinoma, klausimai dėl žaidėjų kaip bendraautorių pasirodė teisinėje autorių teisių ginimo praktikoje. Šiuos klausimus galima suskirstyti į kelias grupes. Pirmiausia dėl nuosavybės į objektus, sukurtus žaidimo erdvėje, avatarus, pastatus ir pan. Antra sritis yra nuosavybės teisės į atliktą žaidimo modifikaciją. O galiausiai – kaip įvertinti nuosavybę į žaidėjo pasirodymą žaidime.

Kaip buvo trumpai užsiminta kompiuterinių žaidimų etikos apžvalgoje, klausimai apie autorines teises susiveda į autorystės apibrėžimą. Klausiant, ar žaidėjo veiksmų sugeneruoti žaidimo scenarijai, objektai, laikomi originaliu jau esamų žaidimo elementų grupavimu ir perdarymu ir ar galima tai laikyti išvestiniais ar autoryste besidalinančiais kūriniais.

Dažniausiai intelektualinės nuosavybės apsauga grindžiama utilitaristiniais motyvais, kaip priemonė užtikrinti originalaus darbo kūrėjui išskirtines teises į tą kūrinį, tokiu būdu skatinant originalių darbų kūrybą visuomenės labui. Šis požiūris dar apibūdinamas, kaip amerikietiška intelektualinės nuosavybės sistema, kuri pirmiausia išpopuliarėjo JAV, o dabar ir tarptautinėje praktikoje. Savo ruožtu yra kita, Europinė, deontologiniais argumentais paremta „individualistinė“ samprata, pasak kurios autorinės teisės pripažįsta asmeninį, kūrybinį autoriaus indėlį, užtikrinant kūrėjo autonomiją. Tokiu būdu teisinėje praktikoje pripažįstamos dvi bendraautorystės (*multiple contributon*) kategorijos: jungtinė autorystė (*joint authorship*) ir išvestiniai kūriniai. Jungtinė autorystė laikomos situacijos, kai daugiau nei vienas autorius prisideda, turėdami tikslą sukurti bendrą kūrinį. Išvestinai darbai savo ruožtu sukuriama jau pasiremiant ankstesniu kūrinium, pavyzdžiai, pritaikant novelę filmo scenarijui. Turint omeny, kad pripažįstamos tik autorizuotos adaptacijos¹³⁵. Šioje vietoje iškyla pagrindinis klausimas, ar galima žaidėjo indėlį laikyti atskira kūrybine interpretacija? Ar sprendimų priėmimas duotame žaidimo scenarijuje padaro žaidėją autoriumi? Ligšiolinė teisinė praktika skelbia, kad žaidėjas autoriumi nelaikomas, nes žaidėjai tegali sukurti iš anksto numatytą žaidimo variaciją. Šiek tiek kitokia situacija dėl žaidimo modifikacijų – jos dažniausiai laikomos išvestiniais kūriniais, tačiau dažniausiai teisės į modifikacijas vis tik priklauso originalaus žaidimo kūrėjams. Dan L.Burk argumentuoja, kad vis dėlto iš deontologinės

¹³⁵ BURK. Dan L. Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership. p. 42

individualistinės perspektyvos būtų galima pagrįsti žaidėjo autorystę, pripažįstant kad žaidėjai investuoja daug asmeninio, psichologinio kapitalo į žaidimo personažų kūrimą – prisirišdami ir saviidentifikuodamiesi su savo personažais¹³⁶.

Kitas aspektas yra pasirodymo žaidime autorystė. Dar prieš kompiuterinių žaidimų išpopuliarėjimą iškilo precedentinių atvejų, svarstant, ar, pavyzdžiui, viešas stalo žaidimų turnyras nepažeidžia žaidimo autoriaus teisių. 1996 m. edukacinių žaidimų kūrėjas Robert W. Allen padavė į teismą žmones, suorganizavusius neautorizuotą jo žaidimų turnyrą. Priimtas sprendimas, kad nors ir galima apginti tam tikrus elementus (žaidimo kortelių išvaizdą, istoriją), bet visas žaidimo procesas yra žaidėjo pasirodymas ir žaidėjas turi nuosavybę į jį, o ne žaidimo kūrėjai. Teismo nutarime, teigiant, kad „žaidimai sukurti būti žaidžiami“ ir įsigijus žaidimą įgiję teises į jame atliktą pasirodymą¹³⁷.

Šie klausimai pasidarė vėl aktualūs, atsiradus internetui bei išpopuliarėjus elektroniniam sportui – vadinamiesiems *let's play video*, kurių turinį sudaro žaidėjų žaismo įrašai ir komentarai. Juos galima palyginti Massimo Maiettiisai pasiūlytam minėtam eksperimentui dėl *Doom* žaidėjo ir žiūrovo kitame kambaryje. Taigi, šiandieninėje teisinėje praktikoje, nors dar viskas ir yra iki galo neišspręsta ir buvo susilaukta didžiųjų žaidimų kompanijų pasipiktinimo bei teisinių ieškinių, bet jau kol kas laikomasi nuomonės, kad žaidimo įrašas nėra ginamas autorinių teisių ir tai yra žaidėjo nuosavybė (su išimtimis, kad žaidime skambanti muzika yra ginama autorinių teisių). Taigi, oficialiai jis yra galutinio produkto savininkas¹³⁸.

Dar kitaip etiniai svarstymai pasirodo, kai kūrėjai atsižvelgia į žaidėjų bendruomenės nuomonę, kuriant žaidimo taisykles. Klasikinis to pavyzdys galėtų būti taisyklių evoliucija žaidime *World of Warcraft*. Originaliai dalyje žaidimo serverių žaidėjai galėjo kovoti vienas prieš kitą, kas, žinoma, atitiko žaidimo pasaulį ir pobūdį. Tačiau vėliau buvo įdiegta vadinamoji „garbės“ (*honor system*) sistema, kuri davė taškus už kito žaidėjo nužudymą. Šios taisyklės įvedimas paskatino – kaip daugelis žaidėjų įvertino – neetišką elgesį. Tokias praktikas, kaip *Corpse capping* – kai laukiama, kol nužudyti personažai prisikels ir galės vėl juos nužudyti, kol jie dar silpni. Bei *Ganking* – žaidėjų, kurie negali apsiginti puldinėjimą. Tai lėmė mažesnį žaidimo populiarumą ir paskatino diskusijas tarp žaidėjų, kurie palaikė, ir tų, kurie nepritarė naujosioms taisyklėms. Viskas buvo galiausiai išspręsta, kai kūrėjai šias žaidėjų tarpusavio kovas apribojo tam tikrose žemėlapių vietose. Šis pavyzdys parodo, kaip žaidėjai ir kūrėjai bendradarbiauja atsižvilgami į vieni kitų nuomonę, sukurdami galutines žaidimo taisykles.

¹³⁶ Ten pat. p. 44

¹³⁷ ALLEN v. ACADEMIC GAMES LEAGUE OF AMERICA INC 25[interaktyvus]. 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://caselaw.findlaw.com/us-9th-circuit/1209964.html> >

¹³⁸ BURK. Dan L. Owning E-Sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming. In *University of Pennsylvania Law Review*, Vol. 161, No. 6, 2013

Tačiau ne visi pavyzdžiai tokie pozityvūs – įmanomas ir konfliktas bei protestas iš žaidėjų pusės. Taip nutiko su Tomodachi Life. Šis paprastas, *The Sims* primenantis laisvalaikio *Nintendo* žaidimas sulaukė kritikos, kai buvo adaptuotas JAV rinkai, nes šiame „gyvenimo stimuliatoriuje“ nebuvo galima sudaryti tos pačios lyties santuokų (kas jau buvo legalu pusėje JAV valstijų). *Nintendo* dar labiau pakurstė aistras savo pranešimu „kad niekuomet neketino perteikti jokio socialinio komentaro savo žaidime“. Kritikams labiausiai kliuvo ši „tai tik žaidimas“ retorika ir buvo klausiama, ar moterų, ar juodaodžių nebuvimas tokio pobūdžio žaidime jau savaime nebūtų socialinis komentaras? O dalis žaidėjų pasirinko sukčiavimą ir žaidimo klaidų išnaudojimą. Mat viena žaidimo klaida leido pakeisti savo lytį žaidimo metu, taigi, faktiškai sudaryti tos pačios lyties santuokas. Šis įvykis tampa puikia iliustracija, kokios etinės dilemos gali iškilti žaidime, kai sukčiavimas – tikslinis taisyklių laužymas ir elgimasis kitaip, nei numatė kriterijai, gali tapti priimtinas politiškai angažuoto protesto vardan.

Remiantis šiais minėtais pavyzdžiais, galima dar kartą įsitikinti, kaip teorinės žaidimų prielaidos atsiliepia tolesniam etiniam svarstymui. Kūrėjo ir žaidėjo santykio klausimas pirmiausia pasirodo ir bandant išspręsti intelektualinės nuosavybės klausimus. Čia teisinio precedento dar nėra pakankamai gausu, bet, kaip parodo Dan L.Burk, skirtingas autorystės sampratų interpretavimas ir jų pritaikymas gana unikaliam žaidimų situacijai leistų žaidėjo kuriamus siužetus, objektus žaidime laikyti ir žaidėjo nuosavybe. Šis santykio klausimas pasirodo ir bandant įvertinti, kas yra žaidimo pasaulio vertybių galutinis autorius, kūrėjai įdiegę taisyklės ar žaidėjai į žaidimo pasaulį įnešdami savo asmenines vertybines nuostatas. Tai ypatingai išryškėja konfliktinės situacijos tarp žaidėjų ir kūrėjų atveju.

Išvados

Darbe teoriškai išnagrinėtos kompiuterinių žaidimų etikos sąsajos su kompiuterinių žaidimų teorija. Pagrindžiama hipotezė, kad teorinės žaidimų prielaidos dažniausiai sutinkamais žaidimo ir pasaulio, kūrėjo ir žaidėjo santykio klausimais turi įtaką tolesnei etinei diskusijai.

1. Apžvelgiant šiandieninį kompiuterinių žaidimų etikos diskursą, atskleista, kad jame labai dažnai remiamasi žaidimų teorinėmis prielaidomis, susijusiomis su žaidimo/pasaulio, žaidėjo/kūrėjo santykiu.

2. Aptariant šiuos du žaidimų teorijos aspektus, remiantis medijų bei žaidimų teoretikais, buvo išskirtos galimos pozicijos. Žaidimo ir pasaulio santykio klausimus galima suskirstyti į dvi grupes. Kalbant apie žaidimus apskritai, išryškėjo klausimai, susiję su žaidimo erdvės ir laiko galimu atskyrimu nuo kasdienio pasaulio, o, kalbant apie kompiuterinius žaidimus, išryškėjo klausimai dėl virtualaus ir realaus pasaulio perskyros.

Atskiriant žaidimą nuo kasdieninio pasaulio, galimos bent trys pozicijos. Pirmoji – griežta „maginio rato“ traktuotė, kai žaidimai net fizine riba atskirti nuo kasdienio pasaulio ir į žaidimus nepersikelia socialinis, etinis išorinio pasaulio kontekstas. Antroji pozicija teigia, kad „maginio rato“ membrana visgi porėta ir yra abipusis ryšys tarp žaidimo ir pasaulio už jo ribų. Trečioji pozicija, teigia, kad išvis nėra tokio dalyko kaip „maginis ratas“, nes žaidimų erdvė ir veiksmai juose yra integrali kasdienio pasaulio dalis ir galima sklandžiai iš vienos situacijos pereiti į kitą, o jos yra persipynusios.

Virtualumo ir realumo klausimas skirstomas panašiai – kai išskiriama pozicija, kuomet teigiama, jog virtualus pasaulis yra atskiras nuo realaus ir jai priešinga, teigiant, kad virtualus pasaulis yra realaus pasaulio dalis ir jie neatskiriamai susipynę ir daro vienas kitam įtaką.

Kūrėjo/žaidėjo santykio vertinimas vėlgi gali būti įvairus. Jis apima spektrą pozicijų nuo tokių, kad visa žaidimo autorystė ir intencijos priskiriamos kūrėjui, o žaidėjas tėra instrumentinis žaidimo žinutės iššifruotojas, iki tokių, kad žaidime kūrėjų ir žaidėjų intencijos susijungia ir juos galima laikyti bendraautorais, kai kuriais atvejais net ypatingesniu laikant žaidėjų indėlį.

3. Išanalizavus konkrečias etines diskusijas, išryškinta, kaip skirtingos teorinės prielaidos gali lemti skirtingas etines išvadas. Pavyzdžiui, nesutarimai dėl žaidimo erdvių traktavimo nulemia skirtingas išvadas. Manant, kad kompiuterinių žaidimų erdvė yra beveik nekontroliuojama ir „viskas joje galima“, reikėtų, kad nėra prasmės veiksmų joje vertinti remiantis moraliniais kriterijais. Su tokiu traktavimu nesutinkant ir parodant, kad žaidime įmanomas pasitikėjimas kitais žaidėjais bei egzistuoja formalūs ir menami žaidėjų susitarimai, galima teigti, kad praktikos žaidimuose visgi gali būti etiškai įvertinamos. Šiuo atveju, taisyklių ar išankstinio susitarimo nesilaikymas – įvardintas nemoraliau.

Autorystės klausimas etinėse diskusijose pasirodo, kai svarstoma, ar žaidėjas turi teisių į savo žaidime sukurtą personažą, scenarijų, galiausiai, pasirodymo žaidime įrašą. Taip pat žaidėjo/kūrėjo santykio prielaidos išryškėja bandant įvertinti, kas atsakingas už neetišką žaidimo turinį. Taipogi, jos išryškėja klausiant, ar išvis kūrėjai gali žaidėjams primesti savo vertybines nuostatas, nepaisydami jų asmeninių pozicijų ir kūrybinio savarankiškumo.

Literatūros sąrašas

1. AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
2. ALEŠENKOVIENĖ, Virgilija; ŽUKIENĖ, Eglė. *Socialiniai žaidimai*. [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.valdorfoprojektas.lt/index.php/metodine-medziaga/2-uncategorised/37-socialiniai-%C5%BEaidimai>>.
3. ALLEN v. ACADEMIC GAMES LEAGUE OF AMERICA INC 25[interaktyvus]. 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://caselaw.findlaw.com/us-9th-circuit/1209964.html>>.
4. ANDRULEVIČIŪTĖ, Vilija. Kokius žaidimus žaidžia suaugusieji? [interaktyvus]. 2015, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < >
5. AVEDON, E.M; SUTTON-SMITH, Brian. *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc. 1981. p. 7
6. Baltic: Total war [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?242-Baltic-Total-War>>
7. BARLOW, John Perry. A Declaration of the Independence of Cyberspace [interaktyvus]. 1996, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>>.
8. BARTEL, Christopher. Resolving the gamer's dilemma. In *Ethics and Information Technology*. 14 (1): 2012 p.11-16.
9. BARTHES, Roland. Death of the Author. In *Aspen*, no. 5-6. 1967.
10. BIGGS, Tim. Why Real-World Morals Have No Place in Video Games. [interaktyvus]. 2012, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < >
11. BOGOST, Ian. *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
12. BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.
13. BORNET, Philippe. *Religions in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds*. Theologischer Verlag Zürich, 2012.
14. BREY, Philip. The ethics of representation and action in virtual reality. In *Ethics and Information Technology*. Volume 1 issue 1, 1999.
15. BURK. Dan L. Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership. In *International Review of Information Ethics*. Vol 4. 2001 p. 39-46

16. BURK, Dan L. Owning E-Sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming. In *University of Pennsylvania Law Review*, Vol. 161, No. 6, 2013
17. CALLEJA, Gordon. Erasing the Magic Circle. In *Philosophy of Engineering and Technology* Volume 7, 2012, p 77-91
18. CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds*. The University of Chicago Press, 2005.
19. CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago University Press, 2005.
20. CHAN, Dean. Negotiating Online Computer Games in East Asia: Manufacturing Asian MMORPGs and Marketing 'Asianness'. In: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears*. NY: Penglave Mcmilan. 2008, p. 186-196
21. CHAN, Dean. Playing with Race: The Ethics of Racialized Representations. In *International Review of Information Ethics*. Vol 4. 2001 p. 24-31
22. CHEN, Jengchung; PARK, Yangil. The Differences of Addiction Causes between Massive Multiplayer Online Game and Multi User Domain. In *International Review of Information Ethics*. Vol 4. 2001 p. 53-61
23. COBB, William. The Game of Go [interaktyvus]. 2005, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <https://sites.google.com/site/shusakugoclub/go-and-philosopy>>.
24. COGBUM, J., SILCOX, M. *Philosophy through video games*. New York: Routledge 2009.
25. COHEN, N. Define Gender Gap? Look Up Wikipedia's Contributor List. [interaktyvus]. 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < www.nytimes.com/2011/01/31/business/media/31link.html?_r=2&smid=tw-nytimes&>.
26. COLLINS, B Jimmy Wales rants at holistic healers petitioning Wikipedia. [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.pcpro.co.uk/news/387790/jimmy-wales-rants-at-holistic-healers-petitioning-wikiped>>.
27. CONSALVO, Mia. Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. In *International Review of Information Ethics* 4 (2) 2005. p. 7-12
28. CONSLAVO, Mia. There is No Magic Circle. In *Games and Culture* October 2009 vol. 4 no. 4. p. 408-417
29. COPIER, Marinka. *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle* [interaktyvus]. 2005, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf>>.

30. COSTIKYAN, Greg. I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games In *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press, 2002.
31. COVER, Rob. Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 6, issue 1, December 2006, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://gamestudies.org/0601/articles/cover>>.
32. CRAWFORD, CHRIS. *The Art of Computer Game Design*. 1982.
33. DAVID, Kelley. *The Art of Reasoning*. W. W. Norton & Company, New York, 1988.
34. Definition of sport. SportAccord. [interaktyvus][žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.sportaccord.com/about/membership/definition-of-sport.php>>.
35. EDWARD H. Spence. Virtual Rape, Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds. In *Philosophy of Engineering and Technology*. Volume 7, 2012, p. 125-142
36. ELTON, Matthew. Should vegetarians play video games? In *Philosophical Papers*. Volume 29, Issue 1, 2000
37. ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 1, issue 1, July 2001, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.
38. FLORIDI, Luciano. Foundations of information ethics. In *The Handbook of Information Ethics*.
39. FORD. Paul J. A further analysis of the ethics of representation in virtual reality: Multi-user environments. In *Ethics and Information Technology*. 2001
40. FRASKA, Gonyalo. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. [interaktyvus]. 2003, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>.
41. FULLERTON, Tracy. *Game Design Workshop, 3rd Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CMP Books, 2004.
42. GAUT, Berys. *Art, Emotion and Ethics*. Oxford University Press, 2007.
43. GLEAVES John, LLEWELLYN, Matthew P. LEHRBACH, Tim. Before the rules are written: navigating moral ambiguity in performance enhancement. In *Sport, Ethics and Philosophy*, Volume 8, Issue 1, 2014 p. 85-99
44. Google pulls more Gaza-Israel games from Android store. [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.bbc.com/news/technology-28668325>>

45. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, [interaktyvus] Vol 5, 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc> >
46. HUIZINGA, J. *Homo ludens: a Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1980.
47. HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. [interaktyvus]. 2004, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> >.
48. JENKINS, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers exploring Participatory Culture*. New York University Press. 2006
49. JOHNSON, B. Conservapedia – the US religious right’s answer to Wikipedia. [interaktyvus]. 2007, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.theguardian.com/technology/2007/mar/02/wikipedia.news> >.
50. JONAITIS, Jurgis. Kompiuteriniai žaidimai jau čia. Nepastebėjote? In *Šiaurės Atėnai*. [interaktyvus]. 2015, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < >
51. JURGENSON, Natan. Digital Dualism versus augmented Reality [interaktyvus]. 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/> >.
52. JUUL, Jesper . Games Telling stories? In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 1, issue 1, July 2001 [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> >.
53. JUUL, Jesper: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University, 2003. p 30-45.
54. KARALIŪNAITĖ, Ugnė. Žymus sociologas: ką atiduodame už tai, kad esame „Facebook“? [interaktyvus]. 2013, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < >
55. KATIE, Salen; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*., Cambridge: MIT Press, 2003.
56. KHATCHADOURIAN, Raffi. World without end. In *New Yorker* [interaktyvus]. 2015, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://www.newyorker.com/magazine/2015/05/18/world-without-end-raffi-khatchadourian> >
57. KIMPPA. K. K; BISSETTA. K.. The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games. In *Information Ethics* 4 (2). 2005 p.32-37

58. KING, Brad; BORLAND, John. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. McGraw-hill. 2003.
59. LANDOW, George P. *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.
60. LASTOWKA, Greg. *Rules of play*. [interaktyvus]. 2007, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://terranova.blogs.com/RulesofPlay.pdf>>.
61. LIN, Holin. 2008. Body, Space and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés and Dormitories. In *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: The MIT Press. 2008. p.54-67
62. LIUBINIENĖ, Vilmantė. Naujų medijų kalbos komponentai, kontekstai ir vartotojai. *Kalbų Studijos*. Nr 21. 2012.
63. LUCK, Morgan. 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):2009 p.31-36
64. m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-lastword-on-ludology-v-narratology-2005/>>
65. MAIETTI, Massimo. Player in Fabula: Ethics of Interaction as Semiotic Negotiation Between authorship and Readership. In *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears*. NY: Penglave Mcmilan. 2008, p. 154-169
66. MCCORMICK, Matt. Is it wrong to play violent video games? In *Ethics and Information Technology*. 3. 2001. p. 277-287
67. MCLUHAN, M. *Kaip suprasti medijas: Žmogaus tesiniai*. Vilnius: Baltos lankos, 2003.
68. MORRIS, Chris. Video games push for Olympic recognition. In CNN. [interaktyvus]. 2006, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://money.cnn.com/2006/05/31/commentary/game_over/column_gaming/?cnn=yes>.
69. MURRAY, Janet H. *The Last Word on Ludology v Narratology*. [interaktyvus]. 2005, [žiūrėta 2015
70. New travian servers, stating dates. [interaktyvus]. 2014, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <http://travserv.ru/>>.
71. NEWMAN, James. *Videogames*. London: Roytlege. 2004.
72. NORMAN, Don. *Design of Everyday Things: Revised and Expanded*. New York: Basic Books. 2013.
73. PARLETT, David. *The oxford History of board Games*. New York: Oxford University Pres, 1999.

74. PETIT, Carolyn. City of Angels and Demons. In Gamespot. [interaktyvus].2013, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>>
75. POWERS, Thomas M.. Real wrongs in virtual communities. In *Ethics and Information Technology* 2003. p. 191-198
76. REYNOLDS, Ren. Ethics and Practice in Virtual worlds. In *Philosophy of Engineering and Technology* Volume 7, 2012, p. 143-159
77. RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor. In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 1, issue 1, July 2001, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>.
78. ROGER,Caillois. *Man, play, and games*. New York: The Free Press 1961.
79. SCHULZKE, M. Defending the Morality of Violent Video Games. In *Ethics and Information Technology*, 12(2). 2010. p. 127–138.
80. SICART, Miguel. Against Procedurality. In *Games Studies* [interaktyvus]. volume 11, issue 3, December 2011, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>.
81. SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. London: The MIT Press, 2009.
82. SISLER, Vit. Digital Arabs: Representation in Video Games. In *European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11, No. 2. SAGE Publications, 2008, p. 203-220.
83. SMITH, Jonas Heide. The Forgotten Medium. [interaktyvus]. 2006, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <<http://game-research.com/index.php/articles/the-forgotten-medium/>>
84. SMITH, Kimberley.Symbolism in Medieval Chess. In *The Colorado Historian*, Vol.2 2012.
85. SUITS, Bernard: The Grasshopper. University of Toronto Press, Toronto, 1978.
86. SWINK, Steve. *Game feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufman Publishers, 2009.
87. The Overworld. Minecraft wiki. [interaktyvus][žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < http://minecraft.gamepedia.com/The_Overworld>.
88. TURKLE, Sherry. *Life on the screen*. NY: Simon and Schuster. 1995,
89. TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge: MIT Press, 2005
90. UPTON, Hugh.Can there be a moral duty to cheat in sport? In *Sport, ethics and philosophy*, Vol 5, No2, May 2011 p. 161-174
91. WADDINGTON, David I. Locating the wrongness in ultra-violent video games. In *Ethics and Information Technology*. 9. 2007. p. 121-128

92. WALTER, Damien.[interaktyvus].2012, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < Fandom matters: writers must respect their followers or pay with their careers.
93. What do amiibo figures do? [interaktyvus][žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: < <https://www.nintendo.com/amiibo/faq#what-do-amiibo-figures-do>>.
94. WHEATON, Kristan J.The Ancient Viking Game Every Intelligence Professional Should Play [interaktyvus].2013, [žiūrėta 2015 m. gegužės 25 d.]. Prieiga per internetą: <
95. WHITBY, Blat. The virtual sky is not the limit: ethics in virtual reality. In *Intelligent tutoring Media*, 4:1, 1993. p. 23-28