



**ALICJA NEUMANN**  
UNIwersytet Jagielloński

## **FILOZOFICZNA I PSYCHOLOGICZNA ANALIZA WYBORÓW MORALNYCH W GRZE *THIS WAR OF MINE***

### **Wstęp**

Wybory moralne dokonywane zarówno w kontekście życia codziennego, jak i w realiach wojny, fascynują psychologów i filozofów nastawionych na eksperymentalne badania intuicji. Wydaje się nawet, że teza o bliskości dziedzin zainteresowanych człowiekiem i jego przekonaniemi nie jest kontrowersyjna. W szczególności znane są liczne przykłady psychologicznych artykułów analizujących decyzje podejmowane przez osoby badane w różnych odmianach *trolley problem*, który pierwotnie sformułowany został na gruncie filozofii.

W ramach eksperymentalnych nurtów psychologii i etyki konstruowane są historyjki prowadzące do skomplikowania problemu wagonika i uniemożliwienia osobom badanym stosowania wybiegów unieważniających dylemat. Rozwój technologiczny pozwala jednak na stosowanie coraz bardziej angażujących emocjonalnie metod stawiania osób badanych w tego rodzaju trudnych sytuacjach, w tym gier komputerowych, takich jak *This War of Mine* [TWoM], autorstwa *11 bit studios*.

W niniejszym artykule rozważone zostaną wybrane dylematy moralne, przed jakimi stają gracze w TWoM oraz decyzje, jakie były najczęściej podejmowane w odpowiedzi na nie. Wyniki tych analiz zestawione zostaną z danymi pochodzącymi z badań psychologicznych dotyczących intuicji moralnych w różnych sytuacjach o charakterze dylematów. Celem proponowanych rozważań będzie odpowiedź na pytanie, czy kontekst życia codziennego *versus* rzeczywistości wojennej wpływa na zmianę intuicji dotyczących słusznego działania. Omówione zostanie również znaczenie tego rodzaju badań dla dociekań filozoficznych w zakresie etyki wojny.

Za Walzerem (Walzer, 2010, s.61-62) dokonam więc kilku założeń: „że faktycznie działamy w pewnej rzeczywistości moralnej; że poszczególne decyzje istotnie są trudne, problematyczne, dręczące i że wiąże się to ze strukturą tej rzeczywistości; że język odzwierciedla tę rzeczywistość moralną i daje nam do niej dostęp; i wreszcie że nasze rozumienie słownictwa moralnego jest dostatecznie powszechne i stałe, aby możliwe były wspólne osądy.” Jednocześnie pragnę zastrzec, że stwierdzenia Walzera zawęzę do przypadku ludności cywilnej i z perspektywy tych, których niektórzy teoretycy nazywają „niewalczącymi” chciałabym rozważyć problem moralności wojennej i tego, na ile kryteria, które proponuje ona dla oceny czynów cywilów różnią się od tych, jakie stosowane są w codziennym życiu, dla rozwiązywania codziennych dylematów. Interesujące wydaje się bowiem, czy bardziej skłonni jesteśmy uznać, że na wojnę nikt nie jest przygotowany i wobec tego niezwykłość warunków usprawiedliwia czyny, na które zazwyczaj byśmy się nie poważyli, czy też może gotowi jesteśmy przyznać, że moralna kondycja wypracowana w zwykłych warunkach pozostaje w związku z tendencją do określonych postępów dokonywanych niejako „pod osłoną wojny”.

### **Psychologia i etyka eksperymentalna**

Pogląd aprobujący empiryczne badanie intuicji moralnych w etyce wyraził Kahane (Kahane, 2013), twierdząc, że jeśli intuicje te są wiarygodne (choć wcale nie muszą takie być), to wówczas dowody psychologiczne powinny pełnić znaczącą rolę w uzasadnianiu teorii etycznych. Na potrzeby niniejszej pracy konieczne wydaje się założenie, że tego rodzaju intuicje są godne zaufania. Choć przyjęcie takiego twierdzenia bez dowodu może być problematyczne, zdaje się dość zdroworozsądkowe, zwłaszcza, gdy alternatywą jest brak jakiegokolwiek dostępu do przekonań moralnych dotyczących określonych obszarów ludzkiego funkcjonowania - takich, jak wojna (tak długo bowiem, jak nie znajdujemy się na wojnie, nie mamy innych ocen niż te, które wynikają z intuicji; w sytuacji znajdowania się na wojnie nie ma natomiast możliwości prowadzenia badań, a nawet gdyby - po powrocie z wojny lub jej ustaniu, każdy rozsądny podmiot uzna, że wyniki badania nie podlegają generalizacji). Wydaje się wobec tego, że nawet jeśli badania oparte o pytanie ludzi „co zrobiliby w danej

sytuacji” nie są w pełni zadowalające, to nadal stanowią jedno z nielicznych źródeł wiedzy o możliwych uczynkach ludzi.

Niektórzy (Bauman, McGraw, Bartels i Warren, 2014). odnotowują, że dylematy wagoników stały się popularnym sposobem badania intuicji moralnych, choć z wielu powodów są problematycznym źródłem danych. Przede wszystkim wydają się mało realistyczne, zdumiewające i zabawne, niereprezentatywne jako sytuacje moralne, nie wywołują takich procesów, jakie mają miejsce, gdy osoba znajduje się w rzeczywistej sytuacji moralnej. Być może należy zatem odwoływać się do innych bodźców, których charakterystyki świadczyłyby o większej użyteczności. Niemniej jednak wciąż są stosowane i nawet w warunkach tak mało „wiarygodnych” dylematów, uwidacznia się zróżnicowanie w deklarowanych wyborach oraz ich uzasadnieniach. Można zatem sądzić, że w badaniach opartych na werbalnym opisie dylematu i zwrotnym raporcie osoby badanej uzyskuje się dane o ograniczonej trafności, co nakazuje ostrożność w wyciąganiu wniosków, ale nie przekreśla całej metody.

Warto, na użytek rozważań z zakresu etyki eksperymentalnej, zastanowić się, na jakiej zasadzie dylematy tego rodzaju stanowią użyteczne narzędzie badań intuicji moralnych, zwłaszcza, gdy osoby badane nie odbierają tych historyjek jako możliwe (z uwagi na ograniczone trafności fasadową i ekologiczną). Być może znaczące jest zaangażowanie emocjonalne, choć należy traktować je raczej jako czynnik towarzyszący, warunek udzielania szczerych odpowiedzi, nie zaś powód, dla którego tego rodzaju zagwozдки są interpretowane jako dylematy moralne. Niewykluczone też, że rozpoznanie moralnej istotności prezentowanych wyborów ma związek z interpretowaniem niezbyt wiarygodnych historyjek jako przykładowych reprezentantów szerszej grupy sytuacji konfliktu wartości. Jeśli to prawda, osoby badane dostrzegałyby, że każdy z dylematów wpisuje się w pewien schemat wyboru, który uznawany jest za nietrywialny moralnie, nawet, jeśli historyjka wydaje się infantylna i nierealna. Analiza przykładowych badań (Gold, Colman, Pulford, 2014 oraz Swann, Gómez., Dovidio, Hart, Jetten, 2010) opartych na formule *trolley problem* pozwala sprecyzować, że schematy, na których oparte są dylematy tego rodzaju, sprowadzają się do konfliktów pomiędzy:

- życiem innej jednostki a życiem kilku innych jednostek;

- życiem „moim” (osoby badanej) a życiem innej osoby (z „mojej” grupy lub z grupy „obcej,” do której nie należę);
- życiem x a życiem y (należących do tej samej grupy, której członkiem jest również decydujący lub do różnych grup);
- życiem x a dobrostanem y (należących do tej samej grupy, której członkiem jest również decydujący lub do różnych grup).

Jednocześnie każda decyzja realizująca jedną z norm prowadzi do naruszenia drugiej zasady i tym samym do transgresji moralnej.

### **Gry jako bodziec w badaniach nad moralnością**

Jak wskazano w poprzednim podrozdziale, nawet, gdy treść dylematu moralnego jest mało wiarygodna, nadal istnieje szansa, że osoba badana zaangażuje się emocjonalnie, a stan taki wydaje się pożądany. Dysponujemy też przesłankami pozwalającymi sądzić, że prawdopodobieństwo takiej reakcji może wzrastać, gdy osoba badana stanie się uczestnikiem wydarzeń niż tylko ich obserwatorem, a więc, kiedy zostanie poproszona o wzięcie udziału w grze.

Wielu badaczy skłania się obecnie do uznania gier komputerowych za wartościowe źródło danych o intuicjach moralnych oraz cenny materiał pobudzający do etycznej refleksji. Do grupy tej należy między innymi Sicart (Sicart, 2005), który wprost wyraża przekonanie, że gry mają etyczny aspekt, a filozofowie i etycy akademicy powinni być nimi zainteresowani, zaś twórcy gier mogliby korzystać z analiz dylematów moralnych i implementować teorie etyczne w wirtualnych rozgrywkach. Sam Sicart stosuje się do własnych zaleceń i bada fenomenologię grania, doświadczenie gracza jako podmiotu moralnego. W swoich analizach podkreśla, że w samych grach panują określone zasady, a w rozgrywce następuje interakcja gracza ze światem opisanym konkretnymi regułami. Rozważania te wpisane zostają w kontekst arystotelejski, traktujący cnotę jako trwałą dyspozycję podmiotu, wpływającą na decyzje przez niego podejmowane. W tym ujęciu zatem gry uznawane są za źródło informacji zwrotnej o dyspozycjach gracza. Przykładowo, Sicart wyróżnia grupę *fair players*, którzy nie tylko podążają za regułami, aby wygrać, ale też stosują się do zasad etycznych. Badacz ten sugeruje bowiem, że gracz ocenia zasady panujące w świecie, do którego trafia podczas rozgrywki, a więc reguły wirtualnego świata wchodzą w

interakcję z wartościami wyznawanymi przez jednostkę i zasadami realnego świata. Granie nie odbywa się w moralnej próżni i bez względu na to, jakie są reguły warunkujące wygraną, gracz pozostaje podmiotem moralnym, oceniającym je z perspektywy wartości, w które sam wierzy i które wyznaje się w jego kulturze.

Na podobnym stanowisku stoi Zagal (Zagal, 2009), uznający gry za nowy, nietrywialny impuls do namysłu oraz narzędzie retoryki etycznej. Podkreśla on znaczenie dylematów moralnych dla wykreowania wartościowej gry i uznaje, że moc takiej rozrywki opiera się na tym samym mechanizmie, co oddziaływanie tragedii teatralnej - zaangażowaniu zarówno intelektualnego rozumowania gracza, jak i jego emocji. Grę jako obiekt namysłu etycznego można zdaniem Zagala rozważać z kilku perspektyw: refleksji nad wartościami promowanymi w grze jako artefakcie kulturowym, analizy procesu tworzenia gry pod względem jego etycznej poprawności, oceny procesu grania, która odpowiada na pytanie „co to znaczy grać etycznie?” oraz mierzy się z problemem konfliktu efektywności i etyczności rozgrywki. W czwartej perspektywie, którą przyjmuje Zagal, podkreśla się, że gry wymagają opracowywania strategii rozwiązywania problemów i mają swoje wewnętrzne zasady, na podstawie których oceniana jest etyczność działań, to znaczy które wyznaczają ramy moralne rozgrywki przez stosowanie kar i nagród - sygnałów, co jest pożądane lub nie. Zagal powołuje się również na koncepcję Pohl, w której rozróżnia się dwa typy zaangażowania emocjonalnego, motywującego do wygrania gry lub wywołującego identyfikację z opowieścią i z troską o jej bieg, oraz na badania Garriotta, których wyniki sugerują, że gracze czują się odpowiedzialni za czyny dokonywane w grach. Zgodnie ze swoją koncepcją, Zagal akcentuje też znaczenie poczucia sprawstwa, uczestnictwa w grze, z czym wiąże się konieczność konstruowania w grach odpowiednich systemów zasad - nawet jeśli niekompletnych, to przezroczystych i spójnych, aby gracz mógł rozróżniać dobre i złe czyny oraz wskazywać uzasadnienie tych ocen. Ponadto należy zauważyć, że nie każda trudna decyzja ma charakter moralny, ale problematyczna jest dopiero sytuacja, gdy dylematy, które miały być moralne, nie są za takie uznawane przez gracza. Aby takie pominięcia nie miały miejsca, decyzja musi być podejmowana przez gracza w odpowiednim momencie, a co więcej - musi mieć percypowalne przez niego konsekwencje.

Także Iten, Steinemann i Opwis (Iten, Steinmann, Opwis, 2017) zwracają uwagę na charakterystyki gry, dzięki którym gracze czują, że ich indywidualne wybory są znaczące moralnie. Wśród tych warunków wymieniają oni: konflikt wartości, interakcje społeczne, poczucie autonomii podczas dokonywania wyborów i rozpoznawalność konsekwencji własnych decyzji. Ponadto, badacze ci kategoryzują podstawowe wybory moralne pojawiające się w grach.

### **TWoM jako przykład gry opartej o dylematy moralne**

TWoM, choć jest grą wojenną, zdecydowane odbiega od kanonu tego gatunku, a już na etapie projektowania gry, jej twórcy dążyli do stworzenia rozgrywki obciążającej emocjonalnie i przedstawiającej dramatyczne okrucieństwo wojny (de Smale, Kors, Sandovar, 2017). Chociaż więc tworzyli fikcyjny kontekst, zainspirowali się rzeczywistą sytuacją oblężenia Sarajewa i historią Emira Cermovica (Ecenbarger, 2016). Dlatego też graczom zaoferowano możliwość sterowania cywilami w oblężonym mieście, nie zaś żołnierzami na froncie. Postaci zmagają się z głodem, zimnem, napaściami uzbrojonych bandytów i nudą, rywalizują między sobą o zasoby, ale nie biorą udziału w starciach regularnych sił zbrojnych. Gracz ma możliwość kierowania losem pojedynczej postaci lub kilkuosobowej grupy, do której w rozszerzonej wersji gry (*This War of Mine - The Little Ones*) mogą należeć też dzieci. Za dnia możliwe jest zaspokajanie podstawowych potrzeb postaci, ulepszanie schronienia, handel z innymi postaciami oraz przyjmowanie kolejnych osób pod swój dach. W nocy natomiast możliwe jest przemieszczanie się w ramach określonych lokacji i pilnowanie schronienia. Z czasem gracz uczy się, że postaci, którymi kieruje, potrzebują nie tylko wyżywienia i snu, ale również opieki medycznej oraz rozrywki. Co więcej, manifestują złość i smutek, gdy są krzywdzone lub zmuszone krzywdzić oraz okazują zadowolenie, gdy mogą pomagać innym lub otrzymują pomoc. W grze zadbano również o zbudowanie napięcia poprzez brak możliwości zapisu jej stanu w dowolnym momencie. Cywile, którymi kieruje gracz, jeśli giną, to bezpowrotnie. Śmierć ostatniej postaci wyznacza koniec gry. Alternatywnym, w tym wypadku szczęśliwym, zakończeniem jest utrzymanie bohaterów przy życiu do momentu, w którym konflikt przerywa przybycie pomocy z zewnątrz.

Gra zaprojektowana została w specyficznej, minimalistycznej estetyce. W wizualnej oprawie dominują odcienie szarości, a jedynymi dźwiękami są delikatna muzyka i nieliczne odgłosy otoczenia, w tym odległe wybuchy i skrzywienie drzwi oraz podłogi. Bodźce te wprawiają gracza w stan zaniepokojenia, budują silne napięcie i wraz ze starannie opracowaną psychologiczną charakterystyką postaci wzmacniają poczucie realności (Ecenbarger, 2016).

Gracz zobowiązany jest do ustawicznego dokonywania trudnych wyborów, często o moralnym charakterze. Najbardziej podstawowe są decyzje związane z dystrybucją zasobów wewnątrz kierowanej przez gracza grupy oraz dystrybucją ryzyka związanego z ochroną kryjówki oraz nocnym poszukiwaniem rzeczy niezbędnych do przeżycia. Nie można też podczas gry uniknąć stania się ofiarą lub sprawcą agresji. Kryjówka bywa napadana i okradana przez bandytów, a postaciom, które jej bronią, zadawane są obrażenia o różnej skali. Nierzadko też zdobycie niezbędnych zasobów jest związane z koniecznością okradania postaci z grupy, którą nie kieruje gracz, a czasem wymaga zastosowania przemocy. Ponadto, twórcy gry zaprojektowali kilka specjalnie wyrazistych dylematów, w których dodatkowo odczuwa się często presję czasu. Jednym z nich jest sytuacja, w której w supermarkecie jest się świadkiem próby gwałtu, której dokonuje żołnierz na cywilnej kobiecie. Gracz może wówczas bezpiecznie odejść lub zaatakować żołnierza i dać dziewczynie szansę ucieczki, samemu ryzykując życie postaci, którą kieruje. Innym wyrazistym przykładem dylematu moralnego jest sytuacja, w której gracz napotyka bezbronne małżeństwo w podeszłym wieku, które posiada liczne zapasy. Należy wówczas zdecydować, czy grupa sterowana przez gracza postanowi zdobyć łatwy łup, czy oszczędzi staruszków.

Granie w TWoM wydaje się więc sprowadzać do rozstrzygnięcia serii dylematów, które podpadają pod schemat:

- życie „mojej” postaci lub postaci z innej grupy;
- życie x lub życie y (przy czym mogą oni obaj należeć do grupy „mojej” lub jeden z nich może być członkiem grupy obcej);
- życie x lub dobrostan y;
- życie innej jednostki a życie kilku innych jednostek.

Nietrudno zatem zauważyć, że schemat dylematów, z jakimi mierzy się gracz odpowiada schematom, do jakich odwołują się psychologowie i etycy badający intuicje moralne.

Co więcej, grę można scharakteryzować odwołując się do grup dylematów wyróżnionych przez zespół Iten (Iten, Steinmann, Opwis, 2017). Kategorie te wyróżniono poniżej; w nawiasach przypisano im odpowiednie przykłady z gry:

- a) krzywdzenie/troska (okradanie sąsiadów lub pomoc w zabezpieczeniu ich schronienia);
- b) sprawiedliwość/wzajemność (sposób prowadzenia handlu);
- c) wspólnotowość/lojalność (przyjmowanie nowych do grupy, zapewnianie wyżywienia);
- d) autorytet/szacunek (możliwość wsparcia lub obrabowania instytucji takich jak kościół i szpital);
- e) czystość (grzebanie w śmieciach, rabowanie zmarłych, jedzenie szczurów).

### **Oblężenie jako problem moralny**

TWoM można również analizować w kontekście badań intuicji związanych z wojną. Jak wielokrotnie zauważono i co uwidacznia się również w grze, podział na walczących i niewalczących nie może być jednoznacznie przeprowadzony. Choć z wielu względów niesłuszna wydaje się rezygnacja z tego rozróżnienia, jest ono arbitralne i problematyczne. Niezwykle wyraźnie uwidacznia się ten problem w przypadku oblężenia, kiedy niewalczący cierpią najbardziej, a ponadto używani są jako środek do osiągnięcia celów militarnych i czasem wbrew sobie zmuszani do zaangażowania w działania wojenne, w tym wprost przemocowe.

Kwestię tę rozważa Walzer (Walzer, 2010). Przede wszystkim podkreśla on, że w kontekście oblężenia pewne istotne moralnie pytania należy zadać zanim odwołamy się do często stosowanej zasady podwójnego skutku, w szczególności - jak doszło do tego, że określona grupa cywilów znalazła się w niebezpieczeństwie utraty życia na skutek celowych działań lub jako przypadkowe ofiary. Walzer (Walzer, 2010, s.247-249) wskazuje tu na istotne rozróżnienie pomiędzy tymi, którzy znaleźli się w takiej sytuacji na skutek zewnętrznego przymusu i tymi, którzy są w niej z własnego wyboru (co raczej nie znaczy, że zupełnie



dobrowolnie, gdyż przynajmniej część z nich po prostu została w swoich domach). Gdy szczegółowo rozważymy sytuację ludności cywilnej w oblężonym mieście, możemy wskazać pięć grup osób, wyróżnionych ze względu na motywacje do pozostania w nim:

- 1) są przymuszeni przez swoich rzekomych obrońców (...);
- 2) zgadzają się na to, że będą bronieni (...);
- 3) są przymuszeni przez napastników, postawieni w sytuacji zagrożenia i pozbawiani życia, wobec czego nie ma znaczenia, czy ich śmierć jest skutkiem bezpośrednim, czy ubocznym ataku, ponieważ w obydwu przypadkach jest zbrodnią;
- 4) nie są przymuszeni, lecz atakowani, (...) istotną staje się zasada podwójnego skutku, która wyklucza jako niemoralne oblężenie w celu wyniszczenia głodem;
- 5) napastnicy proponowali im, iż mogą bez przeszkód odejść, wobec czego tych, którzy zostali, można sprawiedliwie zabijać (...) (Walzer, 2010, s. 256).

W grze TWoM cywile nie mogą odejść - nikt nie proponuje im bezpiecznego przejścia, a celem gry jest dotrwanie do czasu przybycia ratunku z zewnątrz. Zatem możliwość opisana w punkcie 5 zostaje wykluczona. Punkt 4 również wydaje się nie mieć zastosowania do sytuacji z rozgrywki - gra nie dzieje się w realiach napaści jednego państwa na inne, ale toczy się podczas wojny domowej. Za niewłaściwy można uznać również punkt 2 - żadna ze stron konfliktu nie jest zasadniczo zainteresowana losem ludności cywilnej, nie broni jej aktywnie. Z obiema stronami można natomiast handlować, a więc sądzić można, że cywile są po prostu postronnymi, walka nie tylko nie toczy się dla nich, ale wręcz jakby pomimo nich. Interesująco można odpowiedzieć na punkty 1 i 3, bowiem odwołując się do wskazanych wyżej elementów rozgrywki, można przypuszczać, że zarówno „siły rządowe” (jak nazywa się je w grze), czyli regularna armia państwa, jak i tak zwani „rebelianci”, tocząc między sobą walki, odcinają cywilom możliwe drogi ucieczki oraz pozbawiają ich zapasów wszystkiego, co niezbędne do przetrwania i nie starają się ich ochronić. Postaci cywilów są więc narażone na agresję przedstawicieli obu stron konfliktu i mogą zostać przez nich zabite, ale jednocześnie, gdy zachodzi potrzeba, możliwy jest też handel z członkami obu ugrupowań.

Jest to sytuacja bardzo trudna moralnie. Jednocześnie gracz dostaje jasny przekaz, że musi przetrwać w takich a nie innych warunkach, a więc pewne wybory można rozstrzygnąć tylko na dwa lub trzy sposoby (zabić i zyskać, zostać zabitym lub uciec z niczym), które

wyczerpują zakres możliwości. Co więcej, grający podlega presji czasowej. Ponadto - odczuje też skutki swojej decyzji: zyska wiedzę o sobie jako podmiocie moralnym i swoich dyspozycjach oraz zaobserwuje zmiany „samopoczucia” manifestowanego przez postaci, którymi kieruje (a co może wpłynąć na dalsze wydarzenia w grze). Takie uwarunkowania rozgrywki wydają się czynić z TWoM interesujący materiał do badań nad intuicjami moralnymi w kontekście wojennym.

### **Pilotażowe badania własne nad TWoM**

Choć autorka niniejszej pracy usiłowała skontaktować się z twórcami gry w celu uzyskania statystyk dotyczących decyzji moralnych graczy, studio nie odpowiedziało na wiadomości. Wobec tego wybrała inną formę dotarcia do opinii graczy i ich moralnych intuicji związanych z rozgrywką.

Aby rozpoznać pewne intuicje dotyczące sytuacji cywilów podczas wojny, tak jak ją przedstawiono w TWoM, zastosowano ankietę stanowiącą badanie pilotażowe, które w przyszłości wydaje się warte rozbudowania. W grupie respondentów znalazło się pięciu mężczyzn i jedna kobieta, wszyscy byli studentami, w grę zagraли minimum raz, ale przeważnie mieli za sobą wiele rozgrywek.

Z uwagi na niewielką grupę badanych, wyników nie można opracować statystycznie ani zgeneralizować. Warto jednak zwrócić uwagę na wnioski wyciągnięte na podstawie jakościowej analizy udzielonych odpowiedzi. Godne odnotowania wydają się przede wszystkim deklaracje graczy dotyczące znacznego zaangażowania emocjonalnego w rozgrywkę oraz przywiązania do postaci. Osoby badane opisywały grę jako silnie immersyjną, zwracały uwagę na jej estetyczne walory, które silnie oddziaływały na zmysły wzroku i słuchu oraz na emocje. Ponadto - interesującym zjawiskiem była tendencja graczy do silnego antropomorfizowania postaci i empatyzowania z nimi, pomimo stwierdzenia, że jest to gra. Co więcej, gracze zwracali uwagę na moralny charakter dylematów. Opinie dotyczące tego, czy decyzje, jakie podejmowali w grze były niezwykle, czy też zbliżone w swojej naturze do zwyczajnych, były podzielone. Niektórzy zwrócili uwagę na to, że były to decyzje podejmowane w wojennych warunkach, co czyniło je wyjątkowymi, nawet, gdy one same nie odbiegały od zwykłych decyzji. Co interesujące, zdecydowana większość graczy

opisywała, że typowymi reakcjami w sytuacjach problemowych było ratowanie innych osób lub oszczędzanie ich i nieokradanie. Odmienne traktowane były postaci określane jako bandyci lub dopuszczające się występków - gracze odnosili się do nich inaczej niż do zwykłych cywilów i dopuszczali się brutalnych czynów wobec nich. Uwagę zwraca również częste podkreślanie, że podjęcie decyzji niezgodnych z moralnością zakazującą kradzieży i zabijania, a nakazującą pomaganie słabszym, wywoływało u graczy poczucie smutku. Aby unikać związanego z tym dyskomfortu, gracze często decydowali się na „półśrodki” - np. kradzież jedynie części zapasów innych bezbronnych postaci zamiast zagrabienia wszystkiego.

Wydaje się, że to ostatnie odczucie - zasmucenia - jest reakcją na dokonaną transgresję moralną. Trudno rozstrzygnąć, czy prymarną motywacją graczy było uniknięcie nieprzyjemnych doznań związanych ze złamaniem normy (choćby w hipotetycznej, wyimaginowanej sytuacji), dążenie do postępowania zgodnego z zasadami, czy raczej chęć zapewnienia sobie przyjemnej rozrywki. Zapewne te trzy motywacje były obecne jednocześnie, w różnych proporcjach, w różnych momentach i u różnych osób. Pomimo tych wątpliwości, faktem pozostaje, że gracze wracali w ankietach uwagę na to, że gra apelowała do ich moralnych intuicji, rozpoznawali w niej historie podpadające pod schemat konfliktu wartości.

### **Dyskusja wyników**

Warto zestawić zebrane wyżej odpowiedzi z danymi uzyskanymi w badaniu opartym na dylematach moralnych rozgrywających się w kontekście codziennego życia, a nie wojennym. Pozwoli to oszacować, czy i w jakim stopniu intuicje moralne dotyczące czynów różnią się w zależności od zewnętrznych okoliczności.

Gracze w TWoM wydawali się zżyci z postaciami, którymi kierowali, wobec czego starali się o nie dbać i zapewniać im bezpieczeństwo. Tendencje te rozszerzali na inne grupy cywilów, których starali się nadmiernie nie krzywdzić lub pomagać im w miarę możliwości, czasem za cenę życia i dobrostanu członków własnej drużyny. Przedstawiciele grup bandyckich i żołnierzy traktowali natomiast jako obcych, a więc rywalizowali z nimi oraz byli gotowi zadawać im obrażenia i śmierć.

Na podstawie badań Swanna i współpracowników (Swann, Gómez, Dovidio, Hart, Jetten, 2010) można wskazać podobne tendencje. Respondenci zżyci z własną grupą deklarowali gotowość poświęcenia życia dla ocalenia innych jej członków, ale nie dla przedstawicieli grupy obcej, nawet jeśli mogli powstrzymać się od działania. Co więcej, badani zżyci z własną grupą wykazywali też tendencję do deklarowania chęci poświęcenia się osobiście dla zabicia terrorystów, nawet gdy historyjka wskazywała, że nie jest to konieczne, gdyż poświęcić się może inny jej bohater.

Skoro tak, to wydaje się, że kontekst nie wpływa znacząco na zmianę przekonań respondentów. Zarówno bowiem w kontekście „codziennych” wypadków, jak i w sytuacji wojny, deklarują oni gotowość oddania własnego życia dla tych, z którymi czują się związani, ale nie dla obcych. Co więcej - gotowi są zabijać tych, którzy stanowią zagrożenie i których oceniają jako niemoralnych.

### **Podsumowanie**

W świetle przedstawionych wyżej wniosków zrozumiąta wydaje się tendencja, by działania wojenne żołnierzy oraz innych osób powiązanych z konfliktem lub przez niego dotkniętych oceniać podług tych samych kryteriów, co zachowania znane z codziennego życia. Rezultaty badań zdają się potwierdzać przypuszczenia Walzera, że „pragnieniem większości, nawet na wojnie, jest postępować - rzeczywiście lub wedle wszelkich pozorów - moralnie. A pragniemy tego najzwyczajniej w świecie dlatego, że wiemy, co znaczy moralność (a przynajmniej wiemy, co ona znaczy w powszechnym mniemaniu).” (Walzer, 2010, s.61-62). Konstatacja ta mogłaby w zasadzie stać się mottem niniejszego artykułu. Wydaje się bowiem, że przynajmniej dla części osób grających w silnie emocjonującą grę wojenną, moralność dnia codziennego i moralność na wojnie to dalej ta sama, równie wiążąca moralność, a decyzje podejmowane zazwyczaj nie różnią się znacząco od tych podejmowanych pod osłoną wojny. Jeżeli zatem gotowi będziemy uznać intuicje moralne za dobrą podstawę dla koncepcji etycznych, to teorie z zakresu etyki wojny powinny mieć na uwadze tego rodzaju deklaracje ludności cywilnej.

## BIBLIOGRAFIA

- Bauman, C. W., McGraw, A. P., Bartels, D. M., Warren C. (2014). Revisiting External Validity: Concerns about Trolley Problems and Other Sacrificial Dilemmas in Moral Psychology, *Social and Personality Psychology Compass*, 8/9, 536–554.
- Ecenbarger, C. (2016). "In war, not everyone's a soldier." A Review of 'This War of Mine', *Press Start*, 3 (2), 70-73.
- Gold, N., Colman, A. M., Pulford, B. D. (2014). Cultural differences in responses to real-life and hypothetical trolley problems, *Judgment and Decision Making*, 9 (1), 65–76.
- Iten, G. H., Steinmann, S. T., Opwis, K. (2017). Poster Session: Player Experience CHI PLAY'17 Extended Abstracts, URL = [http://delivery.acm.org/10.1145/3140000/3131309/p495-iten.pdf?ip=149.156.92.58&id=3131309&acc=OPENTOC&key=6AF5E6E07E3D4A13%2EDD17CAC19898612B%2E4D4702B0C3E38B35%2E8AF5215FEFE1B25A&\\_acm\\_=1527514106\\_8565c88c4784c222a7bc08bf40189fc1](http://delivery.acm.org/10.1145/3140000/3131309/p495-iten.pdf?ip=149.156.92.58&id=3131309&acc=OPENTOC&key=6AF5E6E07E3D4A13%2EDD17CAC19898612B%2E4D4702B0C3E38B35%2E8AF5215FEFE1B25A&_acm_=1527514106_8565c88c4784c222a7bc08bf40189fc1) [dostęp 28.05.2018].
- Kahane, G. (2013). The armchair and the trolley: an argument for experimental ethics, *Philos Stud*, 162, 421–445.
- Sicart, M. (2005). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games, *International Review of Information Ethics*, 4 (12), 13-18.
- de Smale, S., Kors, M. J. L., Sandoval, A. M. (2017). The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design, *Games and Culture*, 20 (10), 1-23.
- Swann, Jr. W. B., Gómez, A., Dovidio, J. F, Hart, S., Jetten, J. (2010). Dying and Killing for One's Group: Identity Fusion Moderates Responses to Intergroup Versions of the Trolley Problem, *Psychological Science*, 21 (8), 1176–1183.
- Walzer, M. (2010). *Wojny sprawiedliwe i niesprawiedliwe. Rozważania natury moralnej z uwzględnieniem przykładów historycznych*. Warszawa: PWN.

Zagal, J. P. (2009). Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, -: 1-9.

Omawiane gry:

11 bit studios. (2014), *This War of Oine* [Gra Komputerowa], Warszawa.

11 bit studios. (2016), *This War of Mine - The Little Ones DLC* [Gra Komputerowa], Warszawa.

**ABSTRACT**

**Philosophical and psychological analysis of moral choices in the game *This War of Mine***

The moral choices made both in the context of everyday life and in the reality of war fascinate psychologists and philosophers focused on experimental research on intuition. In particular, in many psychological articles, the decisions made by the subjects in different variations of the trolley problem are analyzed. Most often, complex stories are presented for respondents and they can choose between two or three options to solve the problem, but it is required to indicate the option that respondent would choose if he/she found himself in the described situation. However, technological development allows the use of increasingly emotionally engaging methods of putting subjects in such dilemmas, including computer games such as *This War of Mine*, by 11 bit studios. In this paper selected moral choices that players in *This War of Mine* are facing are considered together with the decisions that were most often made in response to them, based on pilot study. The results of these analyses will be combined with data from psychological research on moral intuitions in various dilemma situations. The aim of the proposed considerations will be to answer the question whether the context of everyday life *versus* the reality of war affects the change of intuition regarding just action. The significance of this kind of research for philosophical inquiry into the ethics of war will also be discussed.