



Co-funded by  
the European Union



**TETHICS**

---

# **Tethics**

# **Βιβλίο Κανόνων**

---

<https://tethics.eu/>

Κωδικός Έργου: 2023-1-EL01-KA210-VET-000161379



Co-funded by  
the European Union



TETHICS

# Tethics

## Βιβλίο κανόνων, 2024

### Ομάδα Έργου



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Εθνικόν και Καποδιστριακόν  
Πανεπιστήμιον Αθηνών  
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

**Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο  
Αθηνών, Greece**

Giannis Perperidis, Manolis Simos, Katerina  
Vlantoni, Marilena Pateraki, Kornilia Papanastasiou,  
Panos Kazantzias, Elli Vartzioti, Konstantinos  
Konstantis, Aristotle Tympas



**Dracon Rules Design Studio, Greece**

Konstantinos Lekkas, George Samaras, Cristina  
Morar, Dimitrios-Aristotelis Lekkas, Spyridon  
Koustourakis



**Galaxea Advisory, France**

Iason Spilios, Maria Jalwan



[TethicsGame](#)



<https://tethics.eu>



Co-funded by  
the European Union

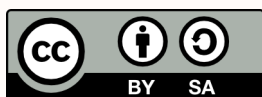


TETHICS

## Δήλωση αποποίησης ευθύνης

Με την επιχορήγηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ιδρύματος Κρατικών Υποτροφιών (ΙΚΥ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Οι εικόνες που παρήχθησαν για τα υλικά αυτού του εγχειριδίου κανόνων και του παιχνιδιού Tethics ήταν εικόνες που δημιουργήθηκαν με τεχνητή νοημοσύνη και προτάσεις από κείμενο με τη χρήση των εφαρμογών AI photo generator του Canva.



© Αυτό το υλικό έχει άδειες **CC BY-SA**, για να μάθετε περισσότερα επισκεφτείτε τον παρακάτω σύνδεσμο:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Co-funded by  
the European Union



TETHICS

## Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή .....	4
Περιεχόμενα.....	5
Κάρτες Πτυχής.....	5
Σενάρια .....	5
Κάρτες τεχνολογίας.....	5
Κάρτες Πτυχής .....	6
Ταμπλό παικτών .....	6
Το παιχνίδι με λίγα λόγια .....	7
Κύριοι κανόνες .....	8
Στήσιμο.....	8
Ο γύρος .....	9
Τέλος παιχνιδιού και τελική βαθμολογία.....	12
Σενάρια υπαρξιακού κινδύνου.....	13



Co-funded by  
the European Union



TETHICS

## Εισαγωγή

Στις σύγχρονες τεχνολογικές κοινωνίες, όποιος ελέγχει την τεχνολογία ελέγχει τα πάντα. Από την τεχνητή νοημοσύνη που διαμορφώνει τις αποφάσεις μας μέχρι τη γενετική μηχανική που επαναπροσδιορίζει την ίδια τη ζωή, **οι δυνάμεις της καινοτομίας υπόσχονται τόσο σωτηρία όσο και κίνδυνο.**

Τι συμβαίνει όταν η ισορροπία ανατρέπεται;  
Θα ευδοκιμήσει η ανθρωπότητα σε αρμονία με τα δημιουργήματά της-ή θα σκοντάψει στην καταστροφή;

### **Καλώς ήρθατε σε ένα παιχνίδι δύναμης!**

Εδώ, θα μπείτε στη θέση **τεσσάρων βασικών παικτών: του κράτους, της αγοράς, των ερευνητών και των πολιτών.** Η κάθε θέση έχει το δικό της όραμα για τη χρήση της τεχνολογίας, καθοδηγούμενη από αξίες όπως ο έλεγχος, το κέρδος, η γνώση και ο εκδημοκρατισμός. Οι επιλογές σας θα διαμορφώσουν το μέλλον. Θα αγκαλιάσει ο κόσμος σας την ηθική καινοτομία ή θα τρέξει με φόρα προς τον υπαρξιακό κίνδυνο; **Κάθε απόφαση είναι ζωτικής σημασίας για το μέλλον.**

Το μέλλον είναι άγραφο και το διακύβευμα είναι υπαρξιακό. Είστε έτοιμοι να παίξετε;

Το Tethics είναι ένα επιτραπέζιο **παιχνίδι για 4 παίκτες ή 4 ομάδες παικτών που αναλαμβάνουν το ρόλο σημαντικών φορέων και δυνάμεων της κοινωνίας.**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες θα προσπαθήσουν να αποφασίσουν ποιες πτυχές ενός ζητήματος είναι πιο σημαντικές γι' αυτούς, και στη συνέχεια θα αποκτήσουν μια εικόνα των αποτελεσμάτων των αποφάσεών τους, με βάση τις εκτιμώμενες πεποιθήσεις της ομάδας ενδιαφερομένων που εκπροσωπούν.





## Εξαρτήματα

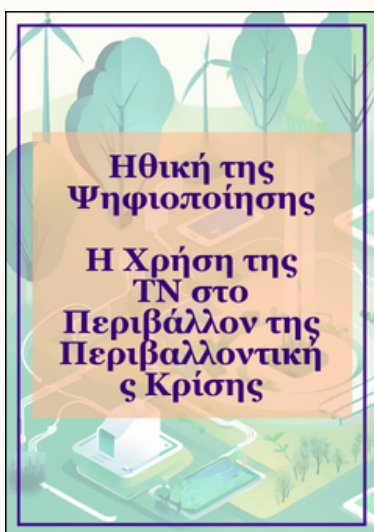


### Κάρτες Σημαντικότητας

Αυτή η τράπουλα περιέχει **κάρτες με συγκεκριμένους αριθμούς και ειδικές ικανότητες** που οι παίκτες θα χρησιμοποιήσουν για να καθορίσουν τη σημασία κάθε πτυχής και να **προσπαθήσουν να πάρουν τον έλεγχό της**. Κάθε ομάδα παικτών έχει μία τέτοια τράπουλα.

### Σενάρια

Αυτά τα σενάρια εξηγούν τους **Υπαρξιακούς Κινδύνους που αντιμετωπίζουν οι παίκτες**, με τη μορφή αφήγησης. **Περιλαμβάνονται στις τελευταίες σελίδες του εγχειριδίου κανόνων**. Κάθε σενάριο σας επιτρέπει να επιλέξετε συγκεκριμένες κάρτες τεχνολογίας.



### Κάρτες τεχνολογίας

Οι κάρτες Τεχνολογίας υποδεικνύουν σε **ποιο σενάριο ανήκουν**, καθώς και μια συγκεκριμένη τεχνολογία που οι παίκτες καλούνται να υλοποιήσουν, αναθέτοντας κάρτες Σημαντικότητας σε κάθε Πτυχή της Τεχνολογίας. Κάθε κάρτα Τεχνολογίας συνοδεύεται από μια σειρά από κάρτες Πτυχής.



## Εξαρτήματα

### Κάρτες Πτυχής



Οι κάρτες αυτές συνοδεύουν μια συγκεκριμένη Τεχνολογία και η ομάδα παικτών θα πρέπει να αποφασίσει αν μια συγκεκριμένη ερώτηση είναι πρωταρχικής ή λιγότερο σημαντικής σημασίας για την ομάδα της, αποδίδοντάς της μια κάρτα Σημαντικότητας.

Έχουν το ίδιο οπισθόφυλλο με την Τεχνολογία τους. Δείχνουν για ποιο θέμα θα διαγωνιστούν οι παίκτες και τον αντίστοιχο κωδικό Πτυχής (για την πλήρως τυπωμένη έκδοση), ενώ εμφανίζουν επίσης έναν κωδικό QR για τις κάρτες αποτελεσμάτων (για την μικτή έκδοση).

### Ταμπλό παικτών

Ένας πίνακας που βοηθά τους παίκτες να τοποθετούν τις κάρτες τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού χωρίς σύγχυση.





## Το παιχνίδι με λίγα λόγια

Στην αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες χωρίζονται σε ομάδες όσο το δυνατόν πιο ισότιμα, εκπροσωπώντας μία από τις τέσσερις Κοινωνικές Δυνάμεις / Ενδιαφερόμενα Μέρη, και στη συνέχεια εισάγονται σε ένα Σενάριο (Υπαρξιακός Κίνδυνος) και τραβούν 3 κάρτες από την τράπουλα Σημασίας τους. Στη συνέχεια, επιλέγουν μια Τεχνολογία για να διεκδικήσουν, και αποκαλύπτουν την τράπουλα των καρτών Όψεων που συνοδεύει την τεχνολογία και τις διαβάζουν.

Επιλέγουν μία κάρτα Άσκησης και κάθε παίκτης επιλέγει και αποκαλύπτει ταυτόχρονα μία από τις κάρτες Σημασίας στο χέρι του, για να χρησιμοποιηθεί για να διεκδικήσει την εν λόγω κάρτα Άσκησης. Στη συνέχεια, μπορούν να ξοδέψουν Επιρροή για να αυξήσουν την αξία της κάρτας τους. Η ομάδα παικτών που έπαιξε τη μεγαλύτερη συνολική αξία θεωρείται νικήτρια και κερδίζει την κάρτα Όψης.

Στη συνέχεια, οι παίκτες διαβάζουν το αποτέλεσμα για τον παίκτη που κέρδισε, βλέποντας ένα υποθετικό αποτέλεσμα και τα υποθετικά αποτελέσματα που θα μπορούσαν να έχουν προκύψει αν είχε κερδίσει μια άλλη ομάδα παικτών. Οι παίκτες συζητούν και παρουσιάζουν τις απόψεις τους σχετικά με το αποτέλεσμα της Δύναμης τους, και αν παίζουν με συντονιστή, μπορούν να κερδίσουν επιπλέον πόντους.

Η βασική έκδοση του παιχνιδιού συνεχίζεται μέχρι να επιλυθούν όλες οι κάρτες Όψεων και για τις δύο Τεχνολογίες του επιλεγμένου σεναρίου, και ο παίκτης που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους (κάρτες και πόντους συντονιστή) θεωρείται νικητής για το αποτέλεσμα της συγκεκριμένης Τεχνολογίας.





## Κύριοι κανόνες

### Στήσιμο

#### 01

Οι παίκτες χωρίζονται σε ομάδες παικτών κοινωνικών δυνάμεων/ ενδιαφερόμενων φορέων

#### 02

Κάθε ομάδα (εφεξής αναφερόμενη ως "Παίκτης") πρέπει να πάρει ένα ταμπλό παίκτη, το αντίστοιχο σετ καρτών Σημασίας και να το τοποθετήσει κλειστό στην αντίστοιχη περιοχή της τράπουλας του ταμπλό.

#### 03

Τοποθετήστε τα μάρκες Επιρροής στη μέση του τραπέζιου για να σχηματίσετε μια ομάδα μαρκών επιρροής.

#### 04

Επιλέξτε μια Υπαρξιακή Απειλή και πάρτε και τις δύο αντίστοιχες τράπουλες Τεχνολογίας.

#### 05

Επιλέξτε μία αντίστοιχη τράπουλα Τεχνολογίας και τοποθετήστε την στο κέντρο της περιοχής παιχνιδιού, σε κοντινή απόσταση από όλους τους παίκτες.

#### 06

Αποκαλύψτε όλες τις κάρτες Πτυχής της συγκεκριμένης Τεχνολογίας και διαβάστε τις σε όλους τους παίκτες.

#### 07

Κάθε παίκτης ανακατεύει την τράπουλα Importance και τραβάει τα 3 κορυφαία φύλλα.



## Ο γύρος

Κάθε τεχνολογία συνοδεύεται από έναν αριθμό καρτών Πτυχής (που αποτελούν την τράπουλα Τεχνολογίας), οι οποίες θα επιλύονται όλες με τη σειρά. Κάθε γύρος αφορά μία κάρτα Πτυχής.

**01.** Επιλέξτε τυχαία μια κάρτα Πτυχής.

**02.**

Οι παίκτες επιλέγουν μια κάρτα Σημαντικότητας από το χέρι τους και την τοποθετούν κλειστή στο ταμπλό τους.

**03.**

Στη συνέχεια, απορρίπτουν (τοποθετούν στα σκάρτα) ένα φύλλο από το χέρι τους και επιστρέφουν το άλλο στην κορυφή της τράπουλας τους.

**04.**

Μόλις όλοι οι παίκτες εκτελέσουν τα προηγούμενα βήματα, αποκαλύπτονται όλες οι επιλεγμένες κάρτες Πτυχής.

**05.**

Κάθε παίκτης παίρνει κρυφά όλα τα μάρκες Επιρροής (αν υπάρχουν) στα χέρια του και επιλέγει οποιονδήποτε αριθμό θέλει να χρησιμοποιήσει/να ξοδέψει για αυτόν τον γύρο. Αποκαλύπτουν ταυτόχρονα τις μάρκες και προσθέτουν τον αριθμό των μαρκών στην αξία της κάρτας Σημασίας τους.

**06.**

Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη συνολική αξία θεωρείται νικητής.

α. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης χωρίς ισοπαλία με το υψηλότερο φύλλο κερδίζει, επαναλαμβάνοντας τυχόν διαδικασίες ισοπαλίας εάν είναι απαραίτητο. Εάν κανένας παίκτης δεν κέρδισε (όλοι ισοβάθησαν με άλλον παίκτη), ξεκινήστε νέο γύρο με την ίδια κάρτα Πτυχής.

β. Εκτελέστε τις ιδιότητες των καρτών με φθίνουσα σειρά Σημαντικότητας (προσοχή: κάρτες που επηρεάζουν την χρήση των μαρκών Επιρροής θεωρούνται ενεργές αμέσως μόλις αποκαλύπτονται) και όλοι οι παίκτες εκτός του νικητή παίρνουν μία μάρκα Επιρροής.



## 07.

Ο νικητής παίκτης παίρνει την κάρτα Πτυχής και τοποθετεί την κάρτα Σημαντικότητας που έπαιξε κάτω από αυτήν, μπροστά από την τράπουλα παικτών του (η κάρτα αυτή δεν χρησιμοποιείται πλέον στο παιχνίδι). Κάθε άλλος παίκτης τοποθετεί την κάρτα Σημασίας που έπαιξε ανοιχτή στην περιοχή απόρριψης σε μια στοίβα.

## 08.

Όλοι οι παίκτες επιστρέφουν όλες τις χρησιμοποιημένες μάρκες Επιρροής στο κέντρο.

## 09.

Ανακοινώνεται το αποτέλεσμα της κάρτας Πτυχής για τον παίκτη που κερδίζει. Ομοίως, διαβάζονται και τα άλλα αποτελέσματα, ώστε οι παίκτες να κατανοήσουν τα διαφορετικά πιθανά αποτελέσματα. Κάθε παίκτης σχολιάζει τη γνώμη/συμφωνία/διαφωνία του για το αποτέλεσμα του ρόλου του.

- a. Χρησιμοποιήστε τον κωδικό QR στις κάρτες Πτυχής ή χρησιμοποιήστε μια εκτυπωμένη έκδοση των σελίδων Αποτελεσμάτων.
- b. Εάν υπάρχει συντονιστής, μπορεί να σημειώσει μυστικά πρόσθετους πόντους για κάθε παίκτη που σχολίασε, για:
  - Ακρίβεια
  - Διορατικότητα
  - Πρωτοτυπία
  - Άλλα



## 10.

Εκτός αν το παιχνίδι έχει τελειώσει (βλ. βήμα 11), κάθε παίκτης τραβάει 3 κάρτες Σημαντικότητας. Αν δεν υπάρχουν αρκετές κάρτες στην τράπουλα Σημαντικότητας ενός παίκτη, ο παίκτης τραβάει όσες περισσότερες κάρτες μπορεί, στη συνέχεια ανακατεύει τις κάρτες στη στοίβα σκάρτων και σχηματίζει νέα τράπουλα, συνεχίζοντας να τραβάει μέχρι να έχει 3 κάρτες στο χέρι του. Ξεκινήστε τον επόμενο γύρο από το βήμα 1.

- α. Μόλις επιλυθούν όλες οι κάρτες Πτυχής της Τεχνολογίας, αποκαλύπτεται η επόμενη Τεχνολογία και η διαδικασία συνεχίζεται.

## 11.

Μόλις επιλυθούν οι κάρτες Πτυχής και των δύο Τεχνολογιών, το παιχνίδι τελειώνει και ο παίκτης/ες με τις περισσότερες κάρτες Πτυχής είναι ο νικητής του συγκεκριμένου Σεναρίου, ενώ ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους συντονιστή (αν υπάρχουν) κερδίζει τον τίτλο του Πρεσβευτή Ηθικής για το συγκεκριμένο Σενάριο.



## Τέλος παιχνιδιού και τελική βαθμολογία

Όπως ορίζεται στο βήμα 11, το παιχνίδι τελειώνει μόλις επιλυθούν και οι δύο τράπουλες Τεχνολογίας ενός σεναρίου (Υπαρξιακός κίνδυνος).

Νικητής του σεναρίου είναι ο παίκτης ή οι παίκτες με τις περισσότερες κάρτες Πτυχής, ενώ το άτομο ή τα άτομα με τους περισσότερους πόντους συντονιστή (αν υπάρχουν) κερδίζουν τον τίτλο του Πρέσβη Ηθικής για να επιβραβευθούν για τη ρητορική τους.



## Σενάρια υπαρξιακών κινδύνων

### Ηθική της ψηφιοποίησης

Η ψηφιοποίηση αναφέρεται στη διάχυτη ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών σε διάφορες πτυχές της κοινωνίας, μετασχηματίζοντας τον τρόπο με τον οποίο δημιουργούνται, μοιράζονται και χρησιμοποιούνται οι πληροφορίες.

Έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές σε τομείς όπως η επικοινωνία, το εμπόριο, η εκπαίδευση και η υγειονομική περίθαλψη. Στο πλαίσιο της ψηφιοποίησης προκύπτουν και ηθικά ζητήματα. Από τη μία πλευρά, η ψηφιοποίηση έχει επιφέρει αυξημένη πρόσβαση στις πληροφορίες, βελτιωμένη επικοινωνία και συνδεσιμότητα και νέες ευκαιρίες για καινοτομία και αποτελεσματικότητα.

Από την άλλη πλευρά, προκύπτουν ηθικοί προβληματισμοί σε τομείς όπως η προστασία της ιδιωτικής ζωής των δεδομένων, η κυβερνοασφάλεια, η αλγοριθμική προκατάληψη, το ψηφιακό χάσμα, η παραπληροφόρηση και η επιτήρηση, μεταξύ άλλων.

### Ηθική της βιοϊατρικοποίησης

Η βιοϊατρικοποίηση αναφέρεται στην αυξανόμενη επιρροή των βιοϊατρικών προσεγγίσεων και τεχνολογιών σε διάφορες πτυχές της κοινωνίας, συμπεριλαμβανομένης της υγειονομικής περίθαλψης, της έρευνας, ακόμη και της καθημερινής ζωής.

Περιλαμβάνει την ενσωμάτωση των βιοϊατρικών γνώσεων, πρακτικών και τεχνολογιών σε διάφορους τομείς της ανθρώπινης ύπαρξης. Ωστόσο, οι ηθικές επιπτώσεις της βιοϊατρικοποίησης είναι σύνθετες και πολύπλευρες.



## Σενάρια υπαρξιακών κινδύνων

### Περιβαλλοντική ηθική

Η υποβάθμιση του περιβάλλοντος, που προκαλείται από ανθρώπινες δραστηριότητες όπως η ρύπανση, η αποψίλωση των δασών και η κλιματική αλλαγή, έχει σημαντικές ηθικές επιπτώσεις. Μπορεί να βλάψει τα οικοσυστήματα, την άγρια ζωή και τους ανθρώπινους πληθυσμούς και να εγείρει ανησυχίες σχετικά με τη διαγενεακή ισότητα, την ευθύνη και τη δικαιοσύνη.

Απαιτούνται υπεύθυνες και βιώσιμες πρακτικές, πολιτικές και συμπεριφορές για την αντιμετώπιση της περιβαλλοντικής υποβάθμισης, συμπεριλαμβανομένης της διατήρησης, της μείωσης της ρύπανσης, της δίκαιης πρόσβασης στους πόρους, του μετριασμού της κλιματικής αλλαγής και της βιώσιμης ανάπτυξης, ώστε να διασφαλιστεί ένας υγιής και κατοικήσιμος πλανήτης για τις σημερινές και τις μελλοντικές γενιές.



Co-funded by  
the European Union



**TETHICS**

Σας ευχαριστούμε που εξερευνήσατε το επιτραπέζιο παιχνίδι Tethics!

Αυτό το παιχνίδι είναι κάτι περισσότερο από μια διασκεδαστική δραστηριότητα - είναι ένα εργαλείο για να πυροδοτήσει ουσιαστικές συζητήσεις σχετικά με την ηθική στην τεχνολογία και να προκαλέσει τον τρόπο με τον οποίο σκεφτόμαστε για την καινοτομία και την υπευθυνότητα. Ελπίζουμε να σας εμπνεύσει να σκεφτείτε τον αντίκτυπο των αποφάσεών σας και να συμμετάσχετε με άλλους στη δημιουργία ενός πιο στοχαστικού, ηθικού μέλλοντος.

Αν έχετε σχόλια, ερωτήσεις ή ιδέες, θα θέλαμε να μας ενημερώσετε! Μαζί, μπορούμε να συνεχίσουμε να βελτιώνουμε και να επεκτείνουμε αυτό το συναρπαστικό έργο.

🌐 Μάθετε Περισσότερα: [www.tethics.eu](http://www.tethics.eu)  
📘 Ακολουθήστε μας στο Facebook: [TethicsGame](https://www.facebook.com/TethicsGame)

Αφήστε το ταξίδι της ηθικής ανακάλυψης να ξεκινήσει - καλό παιχνίδι!

Για οποιαδήποτε περαιτέρω πληροφορία, ανατροφοδότηση ή υποστήριξη, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας.



[TethicsGame](https://www.facebook.com/TethicsGame)



<https://tethics.eu>



Κωδικός Έργου: 2023-1-EL01-KA210-VET-000161379