

תוכן עניינים

2	מבוא
4	סקירת עולם משחקי המחשב האלימים
9	ניתוח התמודדות הסוגייה באמצעות תחליפי מוסר - השוק, החוק, הסביבה חברתית
16	ניתוח משחקי הווידאו האלימים באמצעות עקרונות מוסר
23	סיכום ומסקנות
25	רשימה ביבליוגרפית

מבוא

מקורותיהם של משחקי הווידאו/מחשב האלימים חוזרים אחורה לשנת 1976 אך אלה התפתחו משמעותית במרוצת השנים התרבו משחקי וידאו האלימות והפכו למשחקים מורכבים יותר, עתירי גרפיקה והציבו את השחקן בגוף ראשון (Dillio, 2014, p. 112). הכנסות תעשיית משחקי הווידאו נאמדו ב-23.5 מיליארד דולר בארה"ב בלבד בשנת 2015 עם שיעורי צמיחה שנתיים של 5-7% ; מתוך כך משחקי מחשב אלימים ובמיוחד משחקי הירי בגוף ראשון גורפים מיליארדי דולרים גם כן (Morris, 2016), כאשר המשחק Call of Duty נחשב לאחד ממשחקי המחשב ירי בגוף ראשון הרווחיים ביותר, עם הכנסות של יותר ממיליארד דולר בשנת 2017 (Dow Jones Institutional, 2017).

ישנן טענות למכביר כי משחקי הווידאו האלימים מגבירים את רמת האלימות והאגרסיביות של השחקנים (Dowsett, & Jackson, 2019, p. 25), כמו כן ישנה טענה כי ממשחקי המחשב האלימים הם אומנם רק סוג של בידור ושעשוע, אך שעשוע זה מלווה בדילמות מוסריות מהותיות המאופיינות בהתנהגות של חוסר כבוד לאובייקטים, צחוק והנאה על אלימות ומוות, ואולי אף פגיעה באיכות האינטראקציה בין אנשים (Goerger, 2017, pp. 99-100).

מאידך, עמדה אחרת גורסת כי משחקי מחשב אלימים לא מגבירים את האלימות והעוינות בקרב השחקנים (Ferguson, Trigan, Pilato, Miller, Foley, & Barr, 2016, p. 53). המשחק Call of Duty המציב את השחקן באירועי קרבות היסטוריים כדוגמת מלחמת העולם השנייה, מעביר לעיתים קרובות מסרים חינוכיים של לימודי הקרבות והיסטוריית מלחמת העולם השנייה ; הוא מציב את השחקן בנעליהם של חיילים היסטוריים מצבאות שונים כמו רוסיה, בריטניה וארה"ב ; הוא מציג את מאפייני הקרבות החשובים במלחמה והוא מתאר את המאבק של העולם המאוחד נגד הנאציזם (Ramsay, 2015, pp. 97-98).

בניסיון להתמודד עם משחקי המחשב האלימים בוצעו לאורך השנים ניסיונות רבים להגביל את תפוצת המשחקים בארה"ב. אולם לרוב החקיקה בנושא והחלטות בית המשפט נמנעו מהגבלת המשחקים בטענה כי מדובר בחופש הביטוי וחופש והעיסוק. גם הניסיון למנוע פיתוח ומכירה של משחקי וידאו אלימים לילדים נבלם על-ידי בית המשפט העליון בקליפורניה בטענה כי אין הוכחה ברורה שמשחקי וידאו אלימים גורמים לקטינים לנהוג באגרסיביות (Dillio, 2014, p. 112).

שאלת המחקר : האם הטלת הגבלות וחקיקה על פיתוח משחקי הווידאו/מחשב אלימים הינה מוסרית?

טענת המחקר : הטלת מגבלות וחקיקה על פיתוח משחקי מחשב אלימים הינה מוסרית ואיננה פוגעת בחופש הביטוי והעיסוק, שכן משחקי המחשב מחזיקים בפוטנציאל לפגוע בביטחונם ובריאותם של בני אדם אחרים כתוצאה מאלימות. חופש הביטוי והעיסוק אינם מקנים את הזכות לפתח תכנים אלימים שעלולים לסכן את החברה.

מטרת המחקר : המחקר נועד לבחון את הדילמות המוסריות הקיימות במשחקי מחשב אלימים מצד אחד, ואת הדילמות המוסריות הגלומות בהגבלת המשחקים כסוג של פגיעה בחופש הביטוי והעיסוק מצד שני. המחקר ינסה לבחון זאת באמצעות עקרונות מוסר כמו התחשיב התועלתני – עלות מול תועלת, בחינת הזכויות המוסריות – חירויות וביטחון, והציווי המוחלט –משחקי המחשב האלימים עלולים לפגוע במעמדם של בני האדם ומעודדים אלימות נגד בני האדם.

סקירת עולם משחקי המחשב האלימים

מטרת הפרק היא להציג רקע מקדים לעבודה בנושא משחקי מחשב אלימים. הפרק יציג הגדרות של מהות משחקי מחשב אלימים, סוגי משחקים אלימים, התפתחות היסטורית, היקף הכנסות, ומאפייני הצרכנים/שחקנים. כמו כן פרק זה יציג כמה יתרונות וחסרונות של משחקי המחשב האלימים בכדי להבין את האתגרים הגלומים במשחקים הללו.

ההגדרה של משחקי מחשב/ווידאו אלימים (ידוע בכינויים: Aggressor Games, Violent Video Games, Video Game Controversies), היא משחק מחשב שבו מעורבים תכנים אלימים ופעילויות אלימות בין הדמויות הקיימות במשחק המחשב, וכאשר דמויות אלו גורמות בכוונה תחילה לאלימות, נזק גופני, פגיעה גופנית, תיאורים של מוות, פציעות, מעשי זוועה, פגיעות מומיות, והתעללות כמו אונס, במהלך משחק המחשב. לדוגמה כאשר שחקן מסוים יורה, פוגע, פוצע והורג דמויות אחרות במשחק בכדי לקדם את ניצחונו. השחקנים משתמשים במגוון רחב של אמצעים בכדי ליצר אלימות במשחק כמו כלי נשק – אקדחים ורובים, מקלעים, סכינים, פצצות ואילמות גופנית בכדי להרוג ולנטרל את האויבים במשחק המחשב (Bajovic, 2013, p. 179).

משחקי המחשב האלימים כוללים מספר קטגוריות ואלמנטים המשתלבים לעיתים זה בזה: א. ירי בגוף ראשון – השחקן שולט בסביבתו מנקודת המבט בגוף ראשון והוא נדרש לירות ולפוצץ את מרבית הדמויות המופיעות מולו בכל הזדמנות אפשרית; ב. הרפתקה – המשחק לעיתים כולל הרפתקה לפיה השחקן נדרש לפתור חידות ולעבור משימות ולהתגבר בצורה מסוימת על מכשולים בכדי להתקדם במשחק; ג. ניווט סביבתי – המשחק דורש מהשחקן לנווט במסגרת המשחק ולהתקדם באמצעות כלים שונים – הליכה, ריצה, קפיצה או כלי תחבורה, והא מנווט בעצמו את התקדמותו; ד. משחקי תפקידים – במשחק המחשב השחקן/שחקנים לובשים צורה של דמות מסוימת והם מתפתחים ביחד עם הדמות. השחקן יכול לרכוש מיומנויות במהלך המשחק ולהתמודד עם משימות ואויבים; ה. סימולציות – המשחק מאפשר ליצור הדמיות של אירועים שונים ולשחזר אותם בדומה למציאות וליצור חוויה אמיתית באמצעות גרפיקה וראליזם. סימולציות אלו יכולות להציג פעילות של אירוע מסוים כמו קרב היסטורי, פעילות של מכשיר מסוים כמו תפעול מטוס או טנק, וזה בתורו מעורר השראה ויצירתיות בקרב השחקנים; ו. תנועה/קצב – משחקים המחייבים את השחקן לנוע ואפילו להזיז את גופו בפועל, כדוגמת הפעלת רפידת תזוזה שבה השחקן מזיז את גופו במציאות וכך הדמות הווירטואלית במחשב זה בהתאם לתזוזת השחקן; ז. פנטזיה ואלמנטים על-טבעיים – במשחק מלווים אלמנטים לא אמיתיים שנועדו להגביר את הפחד או ההתרגשות במשחק. לדוגמה שימוש בדמויות מפחידות, יכולות בלתי אנושיות של הדמות במשחק – ריחוף או יכולות אתלטיות ייחודיות. האלמנטים האמורים יוצרים משחק עשיר ומגוון שנועדו לעורר התלהבות ועניין עבור השחקן (Bajovic, 2013, p. 180).

התפתחותם של משחקי המחשב האלימים מצויים בשנות ה-70 של המאה ה-20 במקביל להתפתחות המחשבים האישיים. אחת הדוגמאות המוקדמות של משחקי מחשב אלימים הינו המשחק "מרוץ המוות" Death Race ששוחזר בשנת 1976. המשחק דרש מהשחקן לנווט במכונית דרך מסלול מכשולים ובמהלכו השחקן נדרש להכות ולהרוג הולכי רגל. משחק זה הוסר במהירות מהשוק מפאת ההזדהות הציבורי והפאניקה שהוא יצר בקרב קהלים שונים. כתוצאה מהדרישה הציבורית למנוע את הפצת המשחקים האלימים, לא זוהתה הפצה של משחקים אלימים העונים להגדרות מעלה או שתואמים את מבנה משחק "מרוץ המוות" במהלך שנות ה-80. הפצתם של המשחקים האלימים חזרה במהלך שנות ה-90 ותקופה זו נחשבת