

תוכן עניינים

מבוא.....	1
1. תעשיית משחקי המחשב: תמונת מצב.....	3
2. תיאור של משחקי המחשב האלימים.....	4
3. הביקורת על משחקי המחשב.....	6
השיח הציבורי והאקדמי כנגד השפעותיהם המזיקות של משחקי מחשב אלימים	6
ביקורת הביקורת: האמנם השד הוא נורא כל כך?.....	8
סיכום.....	10
4. דיון מוסרי: תחליפי מוסר.....	10
השוק כתחליף מוסר.....	11
כשל שוק: התמכרות למשחקי מחשב.....	12
החוק כתחליף מוסר.....	13
5. דיון על בסיס עקרונות.....	15
הפילוסופיה של עמנואל קאנט.....	15
התועלתנות.....	19
6. סיכום.....	21
7. רשימת מקורות.....	22

מבוא

משחקי מחשב משוחקים על ידי חלקים נרחבים באוכלוסייה למטרות בידור ושעשוע; בנוסף, הם מסייעים בהפגת לחצים. עקב התפתחות הטכנולוגיה, תעשיית המשחקים התפתחה וגדלה, והיא משפיעה רבות על השחקנים. לכן, היא מעוררת סוגיות מוסריות רבות. כתוצאה מכך, עלינו לבדוק ולהכיר כיצד משחקי מחשב משפיעים מבחינה אתית על האנשים המשחקים בהם. הסוגיות האתיות של משחקי מחשב המשפיעות על אנשים רבים כוללות: אלימות, חינוך, תוכן מיני, סטראוטיפים המוצגים בהם, גזענות והתמכרות. עבודה זו תעסוק בבחינת האלימות הקיימת במשחקי מחשב רבים, מתוך נקודת המבט של מוסר ועסקים. כך, העבודה תנסה לבחון מהי האחריות המוסרית המוטלת על מפתחי המשחקים בסוגיה זו, אם אמנם ישנה אחריות שכזו.

לשחקנים המשחקים במשחקי מחשב (ואם הם קטינים, אז להוריהם) יש אחריות להיות מודעים להשפעות השליליות שלהם. עם זאת, תעשיית המשחקים צריכה גם כן לקחת חלק באחריות החברתית. מסיבה זו, גם השחקנים וגם התעשייה צריכים להכיר בסוגיות האתיות הקשורות למשחקי מחשב, ושני הצדדים צריכים לחשוב עליהן. למרות שלמשחקי מחשב יכולים להיות צדדים חיוביים רבים, הם יכולים להשפיע על השחקנים לרעה. ובשנים האחרונות, הולכים ורבים אלו אשר טוענים כי משחקי מחשב ווידאו אלימים תורמים באופן זה או אחר להגברת האלימות ולביצוע פשעים.

פיתוח משחקי מחשב מבוסס על טכנולוגיות חדשות המשתנות במהירות. תוכנם של משחקי המחשב מעלה שאלות אתיות, מוסריות וחברתיות, במיוחד בכל הנוגע להצגתה של אלימות ופעולות נוספות בסצנות המשחק, שעלולות להיתפס כרעות מבחינה מוסרית. הדבר מעלה דילמה לא פשוטה עבור פוליטיקאים, אנשי ציבור ומתכנתים.

ישנם מחקרים רבים הטוענים בעד ונגד קיומו של מתאם (קורלציה) בין משחקי מחשב אלימים לבין התנהגות אלימה (Azar, 2010). מן הראוי גם לציין כי לאנשים ככלל יש ערכים מוסריים בהם הם יכולים להשתמש, בכדי לבצע קבלת החלטות מוסרית ולהחליט האם לפעול או לא לפעול בהתאם לסצנות שהם שיחקו במחשב. עם זאת, בני נוער נחשבים כנוטים להיות יותר מושפעים מאלימות בשלבים מסוימים של התפתחותם (Endestad & Torgersen, 2003). האם זו אחריותם של מפתחי המשחקים לדעת ולהבין את המנגנונים הפנימיים של בני נוער, ולפתח משחקים

בהתאם? או שתפקידם מתמצה רק בפיתוח ועיצוב של משחקים שיימשכו כמה שיותר לקוחות? או שמא מדובר בתפקידה של הממשלה להטיל הגבלות וצנזורה? אולי השוק החופשי מסוגל לעצב סביבה עם אלימות מופחתת המוצגת בבידור האלקטרוני? עבודה זו תעסוק בשאלות אלה.

הפרק הראשון בעבודה יציג תמונת מצב של תעשיית משחקי המחשב נכון להיום: מהו היקף העסקים בתעשייה זו, מי הן החברות הגדולות בתחום, ומי משחק במשחקי מחשב.

הפרק השני יתמקד בצד האלים של התעשייה, ויציג תיאור של משחקי המחשב האלימים, כולל כמה דוגמאות נבחרות ואלימות במיוחד.

הפרק השלישי יציג תחילה את הביקורת הנמתחת בשיח הציבורי ובמחקר האקדמי על משחקי המחשב האלימים, ולאחר מכן יציג ביקורת של הביקורת. בפרק זה נראה כי הסוגיה הזאת מורכבת במיוחד, והטענות אודות השפעתם המזיקה של משחקי המחשב האלימים הן שנויות במחלוקת.

הפרק הרביעי יציג דיון בתחליפי המוסר לקבלת החלטות מודעת הנשענת על שיקולים מוסריים- השוק החופשי והחקיקה המדינתית.

הפרק החמישי יציג דיון מוסרי המתבסס על עקרונות המוסר. בפרק זה נבחן את הפיתוח והמשחק במשחקי מחשב אלימים לאור הפילוסופיה הקאנטיאנית והפילוסופיה התועלתנית.

הפרק האחרון הוא פרק הסיכום, בו אציג את דעתי בנושא, לאור החקירה שביצעתי לאורכה של העבודה.