



دانشگاه قم

دانشکده الهیات

پایان نامه دوره کارشناسی ارشد فلسفه اخلاق

عنوان:

اخلاق در بازی‌های رایانه‌ای

استاد راهنما: دکتر محسن جوادی

استاد مشاور: مهندس سیدحسن هانی طبایی

محمدعلی محمودی

تابستان ۱۳۹۱

استاد محترم

تقدیم به

شهدای گرانقدر تاریخ اسلام که جان خویش را برای اهداف متعالی‌اش در طبق اخلاص نهادند و جلب رضایت معبود خویش را بر هر چیز دیگری مقدم داشتند.

آنانکه در همیشه تاریخ ماندگارند و نورشان بر ظلمت و ظلمت‌خواهان چیره خواهد بود.

ظلم‌ستیزانی که برای رهایی انسان‌ها از ظلم ستم‌پیشگان از هیچ کوششی فروگذار نکردند.

تشکر و قدردانی

سپاس بی حد و حصر خدایی را که بر انسان منت نهاد و او را آموختن بخشید

شکر بی کران شایسته اویی است که با عرضه پهنه بی کران لطفش بر بندگان، آنان را سرمست از وجود ساخت تا بهره کمال یابند

و

سپاس فرهیختگانی را که دانایی اندکم را مرهون تلاش های بی شائبه و تحمل های صبورانه ایشانم

و

سپاس ویژه نثار اساتید بزرگوار جناب آقایان دکتر جوادی و مهندس هانی، اساتید گرانقدری که با بذل تمام تلاش و نهایت جد و جهد، در تهیه و تدوین این رساله چراغ راه و روشن گر مسیر گشتند

و

یکایک افراد خانواده که با تحمل کاستی ها، جایگاه دانش اندوزی را ارج نهادند و در این مسیر نیز شریک تعالی روحم گشتند

چکیده:

رساله حاضر پژوهشی است در حوزه اخلاق کاربردی که مسائل و پرسش‌های پیرامون بازی‌های رایانه‌ای را مورد توجه قرار داده است. در این نوشتار تلاش شده است تا مکاتب اخلاقی سودگرایی، وظیفه‌گرایی، فضیلت‌گرایی و اسلامی به صورت کلی و مختصر معرفی شده است. با شکل‌گیری و گسترش سریع فضای مجازی در جامعه، مسائل و نکاتی نو در عرصه‌های اجتماعی، قانونی، اخلاقی و خانواده و ... پیش چشم متفکران و اندیشمندان حوزه‌های مختلف قرار گرفت. در این رساله با التفات به بخش کوچک اما مهمی از این‌گونه مسائل ابتدا تاریخچه ورود اخلاق به این حوزه و سپس رویکردهای مکاتب مختلف اخلاقی به فضای مجازی بیان شده است و مسائل و چالشهایی از آن در محک این نظام‌ها پیش روی مخاطبان قرار گرفته است. همچنین ضمن بازتعریف بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از شاخه‌های مهم صنعت رایانه ارتباط وثیق آن با دنیای اخلاق مورد بحث و مذاقه قرار گرفته و با شناسایی فرصت‌ها و تهدیدهای بازی‌های رایانه‌ای در زمینه اخلاق، مسئولیت‌های اخلاقی طراحان و بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌کنندگان آن ارائه گردیده است. در پی ضرورت کنترل تهدیدهای ناشی از بازی‌های رایانه‌ای بخشی از امور بر عهده سازمان‌ها و بخش‌های حاکمیتی است که با ارائه یک سیستم رده بندی سنی و تحلیل محتوایی این مهم آغاز شده است اما نظارت بر اجرا و رعایت آن خود راهی است پر مشقت که باید با فرهنگ‌سازی و فراهم کردن شرایط لازم در جامعه طی گردد. در بخشی از این رساله به نظام‌های رده بندی دنیا اشاره شده و نظام رده بندی سنی ایران نیز با بیان برخی جزئیات از چگونگی امر، در اختیار خواننده قرار گرفته است. اما بدون توجه به جنبه‌های کاربردی این مباحث، میزان کارآمدی مباحث در سنجش و بررسی بازی‌های رایانه‌ای به نظر می‌رسد آن چنان که باید فضای پیرامون بازی‌ها و اخلاق اسلامی به عنوان کارآمدترین و کامل‌ترین نظام اخلاقی روشن نشده است. کاری که علی‌الخصوص در مورد اخلاق اسلامی و کارآمدی آن باید با دقت، تلاش و جدیت بیشتری انجام پذیرد. در پایان تلاش شده تا با معرفی ارکان یک بازی اخلاقی، اصولی جهت طراحی بازی‌های اخلاقی ارائه گردد.

واژگان کلیدی: فضای مجازی، اخلاق، اخلاق فناوری اطلاعات، اخلاق رایانه، بازی‌های رایانه‌ای

فهرست مطالب

هـ	چکیده:
۱	۱. کلیات
۹	۲. مکاتب اخلاقی و فضای مجازی
۱۲	۲,۱. فضای مجازی و اخلاق
۱۴	۲,۲. چالش‌های اخلاقی در دنیای مجازی
۱۷	۲,۳. سودگرایی و فضای مجازی
۱۹	۲,۴. وظیفه‌گرایی و فضای مجازی
۲۲	۲,۵. اخلاق فضیلت و فضای مجازی
۲۵	۲,۶. اخلاق اسلامی و فضای مجازی
۲۵	۲,۶,۱. رابطه دین و اخلاق
۲۶	۲,۶,۲. حقیقت و ماهیت انسان
۲۶	۲,۶,۳. مفهوم سعادت
۲۷	۲,۶,۴. غایت‌گرا و وظیفه‌گرا
۲۸	۲,۶,۵. اخلاق اسلامی نظامی قاعده‌نگر
۲۸	۲,۶,۶. واقع‌گرا، شهودگرا و معتقد به امر الهی
۳۰	۲,۶,۷. اختلاف نظام اخلاقی اسلام با سایر مکاتب
۳۱	۲,۶,۸. مصدر و منشأ ارزش‌های اخلاقی
۳۳	۲,۶,۹. ارزشمندی اخلاقی افعال
۳۳	۲,۶,۱۰. معیار ارزیابی اخلاقی
۳۴	۲,۶,۱۱. سقوط اخلاقی
۳۵	۲,۶,۱۲. اخلاق توصیفی و تربیت اخلاقی
۳۶	۲,۶,۱۳. مصداق‌های اخلاقی در قرآن
۳۷	۲,۶,۱۴. اخلاق فردی
۳۷	۲,۶,۱۵. اخلاق اجتماعی
۳۷	۲,۶,۱۶. اخلاق الهی
۳۸	۲,۶,۱۷. پاسخ اخلاق اسلامی به نمونه مسائل دنیای مجازی

۴۰	۳. بازی‌های رایانه‌ای و اخلاق
۴۱	۳,۱. بازی‌های رایانه‌ای
۴۵	۳,۲. بازی‌های رایانه‌ای موضوعی اخلاقی
۴۶	۳,۳. بازی‌های رایانه‌ای و تاثیرهای متقابل آن بر فرهنگ و اخلاق
۴۷	۳,۴. تحلیل ارزش‌گذاری عمل بازی‌گر در دنیای طبیعی و مجازی و ارزش‌گذاری عامل بازی
۴۷	۳,۵. تفاوت اخلاق بازی و بازی اخلاقی
۴۹	۳,۶. مسئولیت‌های اخلاقی طراحان بازی‌های رایانه‌ای
۵۲	۳,۷. مسئولیت‌های اخلاقی بازی‌کنندگان
۵۵	۴. فرصت‌ها و تهدیدها
۵۸	۴,۱. تهدیدها
۶۱	۴,۲. فرصت‌ها
۶۶	۴,۳. پیش‌گیری از آثار مخرب
۶۸	۴,۴. رده‌بندی بازی‌ها در دنیا
۷۱	۴,۵. نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۷۴	۵. بررسی اخلاقی برخی بازی‌های رایانه‌ای
۷۷	۵,۱. کیش یک آدمکش – ASSASSIN'S CREED
۷۸	۵,۱,۱. داستان کلی بازی
۸۲	۵,۱,۲. توصیف اخلاقی فضای بازی
۸۳	۵,۱,۳. توصیف اخلاقی شخصیت اول بازی
۸۳	۵,۱,۴. تحلیل محتوایی
۸۹	۵,۲. متال گیر سالید ۳ : SNAKE EATER METAL GEAR SOLID ۳
۸۹	۵,۲,۱. داستان کلی بازی
۹۹	۵,۲,۲. توصیف اخلاقی فضای بازی
۹۹	۵,۲,۳. توصیف اخلاقی شخصیت اول بازی
۱۰۰	۵,۲,۴. تحلیل محتوایی
۱۰۲	۵,۳. دنیای هنر نبرد یا WORLD OF WARCRAFT

۱۰۳	۵,۳,۱. داستان کلی بازی
۱۱۲	۵,۳,۲. توصیف اخلاقی فضای بازی
۱۱۳	۵,۳,۳. توصیف اخلاقی شخصیت اول بازی
۱۱۳	۵,۳,۴. تحلیل محتوایی
۱۱۴	۶. نتیجه گیری
۱۱۶	۶,۱. تدوین اصول اخلاقی مورد پذیرش در سطح جهانی
۱۱۷	۶,۲. تعریف شاخصه‌های اساسی بازی اخلاقی
۱۱۸	۶,۳. استخراج اصول اخلاقی اسلام برای تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور
۱۱۸	۶,۴. فرهنگ‌سازی و آموزش
۱۲۰	منابع فارسی و عربی
۱۲۳	منابع انگلیسی

پیوست‌ها

۱۲۴	پیوست ۱- اعلامیه به سوی یک اخلاق جهانی
-----	--

فهرست اشکال و نمودارها

۵۱	شکل ۱ - نمودار اخلاقی بازی‌گر در بازی KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
۵۷	نمودار ۱ - رشد فروش کنسول، نرم افزار و لوازم جانبی صنعت بازی‌های رایانه‌ای
۶۴	نمودار ۲ - مقایسه میزان جرائم و فروش بازی‌های رایانه‌ای بین سالهای ۱۹۹۵ تا ۲۰۰۹
۷۱	جدول ۱ - مقایسه رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای کشورهای مختلف
۷۸	شکل ۲ - لوگوی بازی ASSASSIN'S CREED
۸۴	شکل ۳ - تصویر و نمایی از مبارزات در بازی ASSASSIN'S CREED

۸۴	شکل ۴- صحنهای از درگیری‌ها و کمک به شخصیت اول بازی
۸۶	شکل ۵ - رقص و پایکوبی در بازی ASSASSIN'S CREED
۸۶	شکل ۶- از خون بیگناه پرهیز
۸۷	شکل ۷ - به کسی که تو را امین شمرده خیانت مکن
۸۸	شکل ۸ - ماموران در حال آزار یک شهروند - اتریو می‌تواند کمک کند یا نادیده انگارد
۸۸	شکل ۹ - کمک به مستمندان در بازی ASSASSIN'S CREED
۹۰	شکل ۱۰ - لوگوی بازی METAL GEAR SOLID ۳ : SNAKE EATER
۹۲	شکل ۱۱- تصویری از اسنیک
۹۲	شکل ۱۲ - تانک SHAGOHOD
۹۳	شکل ۱۳- تصویری از درگیری اسنیک و باس
۹۵	شکل ۱۴- اسنیک، مجروح و خسته
۹۵	شکل ۱۵ - مواجهه اسنیک با SORROW در رودخانه برزخی
۹۷	شکل ۱۶ - نمایی از فضای بازی
۹۸	شکل ۱۷- اسنیک همچنان در حال سیگار کشیدن
۱۰۰	شکل ۱۸- اسنیک و اوا
۱۰۳	شکل ۱۹- تصویری از کتاب WORLD OF WARCRAFT
۱۰۸	شکل ۲۰ - تصویری از هنر نبرد - خشم شاه لیج

شکل ۲۱- صحنه‌ای از نبردهای بازی هنر نبرد

شکل ۲۲- هنر نبرد - سرزمین هوردها

۱. کلیات

تعریف موضوع و اهمیت آن:

امروزه رایانه و صنعت‌های وابسته به آن، از ملزومات اساسی زندگی روزمره بشر شده است. علی‌رغم عمر کوتاه این تکنولوژی تازه نفس، رایانه‌ها در دنیای امروز از اقتصاد گرفته تا فرهنگ، از پزشکی تا صنعت، از بازرگانی تا سیاست و اجتماع آن‌چنان نقش موثری یافته‌اند که تصور داشتن دنیایی بدون حضور آن‌ها سخت و دشوار است و گستره کاربران آن شامل تقریباً تمامی رده‌های سنی و صنفی جامعه می‌گردد.

در این میان بازی‌های رایانه‌ای نیز جایگزین بسیاری از انواع بازی‌ها در فضای واقعی شده است. این مساله از آن‌جهت که بخش عظیمی از مخاطبان این‌گونه بازی‌ها کودکان می‌باشند و با توجه به تاثیر این بازی‌ها در شکل‌گیری شخصیت آن‌ها، جایگاه ویژه و با اهمیتی می‌یابد.

بازی‌های رایانه‌ای یکی از مهم‌ترین مشغله‌هایی است که بهترین ساعات کودکان و حتی گاهی بزرگسالان را نیز پوشش می‌دهد. نکته قابل تامل آنکه تا دیروز و پیش از چنین عصری هیچ کودکی اجازه بازی‌های خشن را نداشت و بازی به طور غالب ابزاری بود برای دوستی کودکان و نشاط آنها؛ والدین در انتخاب دوستان دقتی فوق‌العاده داشته و اجازه هرگونه رفاقتی را به کودکان نونهال خویش نمی‌دادند و اما در عصر تکنولوژی‌های رایانه‌ای والدین یاری همیشگی را در خانه و در اختیار کودکان خود قرار می‌دهند در حالی که نظارت چندانی بر رفتارهای وی نداشته و کودک، بنا بر امیال خویش و یا

متاثر از محیط پیرامونی‌اش آن را انتخاب و بیشترین و بهترین زمان قابل بهره‌برداری خود را صرف آن می‌کند. پیش از این تنوع‌های فرهنگی در جوامع گوناگون در بازی‌ها نیز رخ می‌نمود. تنوع بازی‌ها حتی در شهرها خودی نشان می‌داد و هر دیاری بازی‌های خاص خود را به رخ می‌کشید.

امروزه با پیشرفت‌های تکنولوژی شیوه بازی‌ها نیز متفاوت گشته است. در دنیای بازی‌های رایانه‌ای که امروزه در میان رده‌های سنی مختلف رواج یافته است، علاوه بر آنکه دیگر به محدوده سنی کودکان محدود نیست همسانی خاصی نیز در شیوه‌های بازی و شکل آن به چشم می‌آید. دیگر از تنوع‌های فرهنگی در بازی‌ها چندان اثری نیست. گویی همگان قالب‌هایی خاص را برای بازی‌های رایانه‌ای پذیرفته‌اند. نگاهی گذرا به بازی‌های شرق و غرب عالم گویای این مطلب است. گرچه تلاش می‌شود تا داستان‌های بازی با توجه به رویکردهای فرهنگی یا سیاسی متفاوت باشد. نگاهی به غالب بازی‌های تولید شده داخل و خارج در حوزه بازی‌های اکشن صحت این مدعا را آشکار می‌کند.

در تمام بازی‌ها، اعم از رایانه‌ای و یا بازی‌های دنیای واقعی هدف رسیدن به بالاترین درجه ممکن از پیروزی با هر هزینه‌ای است. در دنیای بازی‌های رایانه‌ای که غلبه با بازی‌های استراتژی (Strategic)، اکشن - ماجراجویی (Adventure-Action)، تیراندازی (Shooters - Shoot'em Up)، مبارزه - ای (Fighting) و اتومبیل‌رانی است رسیدن به هدف و کسب موفقیت امکان‌پذیر نیست مگر با نابودی دشمن و ویران‌گری حداکثری، کشتن و به غنیمت گرفتن هر آنچه می‌توانی، درهم کوبیدن و سرعت فوق العاده. با مشاهده انواع بازی‌هایی که در اطراف هر یک از ما به چشم می‌خورد می‌توانیم موارد متعددی را بشماریم که در آنها قتل و کشتار و ویرانگری جزء مهمی از بازی به شمار می‌آید که گاه منجر به روان‌پریشی مخاطبان آنها نیز می‌گردد.

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخش مهمی از دنیای مجازی مسائل و پرسش‌هایی را در حوزه اخلاق طرح نموده است که پاسخ به آنها لاجرم بر عهده عالمان اخلاق است. پرسش‌هایی از بد و خوب در دنیای مجازی تا مسئولیت‌های نهادهای حاکم و سیاست‌گذار.

در بررسی مسائل اخلاقی و اجتماعی مرتبط با فضای مجازی کارهای مفیدی در عرصه بین الملل انجام شده است. که در میان آنها می‌توان به برگزاری دو اجلاس جهانی جامعه اطلاعاتی^۱ در سالهای ۲۰۰۳ (ژنو) و ۲۰۰۵ (تونس) به عنوان یکی از مهمترین اقدامات انجام شده در این خصوص اشاره نمود. از دستاوردهای این نشست آن بود که بخش عمده‌ای از دغدغه‌های نمایندگان کشورهای مختلف

۱. WSIS - World Summit on the Information Society

را که در بیانیه‌ها و فرصت‌های مختلف در سازمان ملل مطرح شده بود، مدون نموده و در قالب بیانیه اصول منتشر نمود. در بند ۵ بخش الف بیانیه اجلاس اول آمده است:

«علاوه بر این ما دوباره تعهد خود را به مفاد بند ۲۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر مبنی بر اینکه هر کسی در جامعه در قبال آزادی و توسعه کامل شخصیت فرد وظایفی دارد، و این که در به کار بردن این حقوق و آزادی‌ها، هر کسی باید محدودیت‌هایی را رعایت کند که صرفاً توسط قانون و با هدف امنیت بخشیدن به حقوق رسمی و احترام به حقوق و آزادی‌های دیگران و نیل به نیازهای اخلاقی، آداب و سنن اجتماعی و رفاه عمومی در جامعه دموکراتیک تعیین شده است، تأیید می‌کنیم. این حقوق و آزادی‌ها در هیچ شرایطی نباید در خلاف اصول و اهداف بیان شده توسط سازمان ملل اعمال شوند. به این ترتیب ما جامعه اطلاعاتی‌ای را گسترش می‌دهیم که در آن عزت انسانی مورد احترام قرار می‌گیرد.»^۱

هم چنین در بند ۱۵ بیانیه اصول با تأکید بر وضعیت فرهنگی جوامع آمده است:

«در انقلاب جامعه اطلاعاتی توجه ویژه‌ای باید به نیازهای خاص مردم بومی، و همچنین حفاظت از میراث و فرهنگ آن‌ها بشود.»^۲

بند ۱۰ بخش «ب» به عنوان ابعاد اخلاقی جامعه اطلاعاتی در ۴ ماده به اصولی اخلاقی مانند حفاظت از خانواده، احترام به سرشت طبیعی، نفی نژادپرستی و تبعیض نژادی هم چنین نفی نفرت و خشونت و سوء استفاده از کودکان اشاره دارد:

«۵۶- یک جامعه اطلاعاتی باید به صلح احترام بگذارد و ارزش های بنیادی و اصولی شامل آزادی، برابری، اتحاد، بردباری، احترام به سرشت طبیعی و مسئولیت‌های مشترک را پاس بدارد.

۵۷- ما اهمیت اخلاقیات در جامعه اطلاعاتی را برای رشد عدالت و هویت و ارزش نوع بشر تأیید می‌کنیم. امکانات حفاظت از خانواده و توانا ساختن آن برای ایفا نمودن نقش حیاتی و مهم آن در جامعه باید اصلاح شود.

۵۸- آزادی استفاده از ICT و ایجاد مضامین باید با احترام به حقوق بشر و آزادی‌های اصولی دیگران، شامل حفظ حریم خصوصی افراد، آزادی اندیشه، عقیده و مذهب، مطابق با اسناد بین المللی مربوطه باشد.

۱. <http://www.itu.int/wsis/docs/geneva/official/dop.html> - Declaration of Principles

۲. ibid

۵۹- - تمام بازی‌گران جامعه اطلاعاتی باید از طریق فعالیت‌های مناسب و اقدامات پیش‌گیرنده، مطابق با قانون، از استفاده نادرست از ICT مانند فعالیت‌های غیرقانونی مربوط به اعمال نژادپرستی، تبعیض نژادی، بیگانه ترسی و تعصبات مربوط به آن، نفرت، خشونت و انواع شکل‌های سوءاستفاده از کودکان، و انواع استفاده و بهره‌برداری از نوع بشر را جلوگیری کنند.»

برگزاری این گونه اجلاس‌ها و تداوم آن گرچه قدمی نیکو و ستودنی است اما تنها با همراهی همه ارکان جامعه بشری اعم از نهادهای علمی و حکومتی تا نهادهای مردمی است که می‌توان به دستاوردهای آن امید داشت.

در مطالب فوق نمونه‌هایی از توجه به فرهنگ و اصول اخلاقی در فضای مجازی مشهود است و فراهم کردن زمینه‌های رشد اخلاقی به عنوان وظیفه‌ای بر دوش دولت‌ها و ملت‌ها تلقی شده است.

اما بازی‌های رایانه‌ای به دلیل برخورداری از چهار ویژگی عمده زیر نیازمند توجهی مضاعف در بررسی و بیان مسائل اخلاقی آن است:

تأثیر گذاری: تأثیر گذاری بالای این گونه بازی‌ها روی مخاطب، این بازی‌ها را به یک ابزار با استعداد بسیار بالا برای آموزش، آگاهی، ترویج مذاهب، سوء استفاده سیاسی، شستشوی مغزی و ... تبدیل کرده است. بسیاری از دولت‌ها بازی‌های رایانه‌ای را به دلیل احتمال تحریک کودکان و نوجوانان و ترویج خشونت محدود کرده‌اند.

سود آوری: امروزه صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای به یک عرصه سود آور تبدیل شده است و شرکت‌های بزرگ تولید کننده این گونه بازی‌ها هر سال سود هنگفتی به دست می‌آورند، به گونه‌ای که در سال ۲۰۰۴ میزان سود خالص سالانه به دست آمده از صنعت بازی‌های رایانه‌ای به مرز ۱۰ میلیارد دلار رسید^۱.

سرگرم کنندگی: بازی‌های رایانه‌ای بر خلاف بیشتر سرگرمی‌های دیگر، عموماً هیجانی و تعاملی بوده و از این رو جذاب‌تر هستند.

اعتیاد: عده‌ای از محققین بازی‌های رایانه‌ای را اعتیادآور و خطرناک قلمداد می‌کنند. هر چند این مساله ثابت نشده است؛ اما شواهد موجود نشان می‌دهد تعدادی از علاقمندان به بازی‌های رایانه‌ای به طرز غیرطبیعی به این سرگرمی وابسته شده و از زندگی عادی خود باز می‌مانند.

۱. <http://www.wikipedia.org>, Video-Game

به دلیل چهار ویژگی پیش گفته لزوم توجه به بازی‌های رایانه‌ای به دلیل فراگیری مخاطبان و طیف سنی آن‌ها در جامعه ما که تاثیر پذیری سریع‌تر را به دنبال دارد به صورت مضاعف احساس می‌شود.

در فصل اول این رساله تلاش شده است تا ضمن تعریف فضای مجازی (به عنوان مدخل بحث بازی-های رایانه‌ای) و مسائل این حوزه، چشم اندازی در زمینه اخلاقی به روی فضای مجازی گشوده گردد. بررسی چالش‌های اخلاقی دنیای مجازی از دیگر موضوعات این فصل از رساله است. این چالش‌ها با استفاده از تعاریف بد و خوب، عامل اخلاقی و نوع نگاه هریک از مکاتب وظیفه‌گرایی، سودگرایی، فضیلت و اخلاق اسلامی به این مفاهیم به بحث گذاشته خواهد شد.

در فصل دوم ابتدا تعریفی از بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده است و مولفه‌های آن‌ها برشمرده شده‌اند. سپس ضمن نشان دادن اینکه بازی‌های رایانه‌ای موضوعی برای تاملات اخلاقی است، مسائل عمده اخلاقی مربوط به آن را توضیح خواهیم داد. این مسائل گاهی مربوط به ارزش‌گذاری عمل بازی‌گر، گاه ناظر به جنبه‌های فاعلی و شخصیتی بازی‌گر و گاه به مسئولیت‌های طراحان و سازندگان یا توزیع کنندگان این بازی‌ها و بالاخره برخی مسائل مربوط به والدین یا مراجع فرهنگی و حاکمیتی است.

در فصل سوم فرصت‌ها و تهدیدهای پیش رو در بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه قرار گرفته است و در انتهای این فصل نیز نظام رتبه بندی بازی‌های رایانه‌ای در برخی کشورها که البته نه لزوماً تماماً ولی در مواردی با توجه به ارزش‌های اخلاقی درجه بندی شده‌اند، به عنوان نمونه‌ای از عملکرد دولت‌ها در این حوزه مورد بررسی قرار گرفته است.

فصل چهارم این رساله به بررسی مسائل اخلاقی سه بازی از دسته‌های^۱ مختلف به صورت Case Study اختصاص یافته است. تلاش شده است تا در این بررسی با نگاه تفکیکی به فالب، محتوا، جنسیت، بافت‌ها و رده‌های سنی افق دقیق‌تری از مسائل این حوزه پیش روی خواننده روشن گردد.

در فصل پایانی این رساله نیز با نتیجه‌گیری از مباحث مطرح شده رویکرد مکتب اخلاق اسلامی به عنوان مکتب اخلاقی برتر مورد مذاقه و تاکید قرار گیرد و در آن به طرح و بررسی برخی صفات و وظایف خاص اخلاقی که در بازی و یا طراحی بازی‌های رایانه‌ای اهمیت زیادی دارند، پرداخته شده است و راه‌کارهایی جهت اصلاح مسائل مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده است.

امید است این بضاعت اندک در گشودن دریچه‌ای بر روی یکی از حوزه‌های مهم زندگی روزمره ما موفق بوده و راه را برای اندیشمندان اخلاق کاربردی هموارتر سازد.

پرسشهای اصلی تحقیق:

۱. مولفه‌های اصلی بازی‌های رایانه‌ای و مسائل اخلاقی مربوط به آن‌ها کدام است؟
۲. نگرش اخلاق اسلامی به بازی‌های رایانه‌ای چیست؟

پرسشهای فرعی تحقیق:

۳. فرصت‌ها و تهدیدهای بازی‌های رایانه‌ای کدام است؟

فرضیه‌های تحقیق:

۱. مهم‌ترین مولفه بازی‌ها عبارت است از تاثیرپذیری، سودآوری، اعتیاد و سرگرم‌کنندگی. که هر کدام از آن‌ها از نظر اخلاقی احکام متمایزی دارند.
۲. اخلاق اسلامی با گشودن افق حیات اخروی، نگرش خاصی را به بازی به طور کلی و نیز به بازی‌های رایانه‌ای دارد.
۳. امکان آموزش اخلاقی سریع و فراگیر از طریق بازی‌های رایانه‌ای مهم‌ترین فرصت و به همین قیاس مهم‌ترین چالش است.

روش تحقیق:

در این تحقیق، روش کار کتابخانه‌ای بوده و کارکردهای اخلاق در حوزه فناوری اطلاعات و بازی‌های رایانه‌ای و سایر مباحث نظری آن به روش کتابخانه‌ای مورد تحلیل و تحقیق قرار گرفته است.

هدف مورد انتظار از انجام تحقیق:

در پایان این تحقیق انتظار می‌رود که ضمن شناسایی مولفه‌های عمده اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به چهار مکتب مطرح اخلاقی، مسائل و جوانب مختلف در زمینه بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار گرفته و راه‌کار مناسبی جهت بررسی تعهدات اخلاقی در این حوزه و شناسایی اهم آن‌ها عرضه کرد.

۲. مکاتب اخلاقی و فضای مجازی

اندیشمندان علم اخلاق تعاریفی متفاوت از اخلاق ارائه نموده‌اند:

اخلاق در لغت جمع «خَلَق» (به فتح خاء و سکون لام) و «خُلِقَ». (به ضم خاء و سکون لام) می‌باشد، این دو واژه در اصل به یک ریشه باز می‌گردد، خَلَق به معنی هیئت و شکل و صورتی است که انسان با چشم می‌بیند و خَلَق به معنی قوا و سجایا و صفات درونی است که با چشم دل دیده می‌شود.^۱

خلق همان حالت نفسانی است که انسان را به انجام کارهایی دعوت می‌کند بی آن‌که نیاز به تفکر و اندیشه داشته باشد.^۲

بدان که خوی (خلق) عبارت است از هیئتی استوار با نفس که افعال به آسانی و بدون نیاز به فکر و اندیشه از آن صادر می‌شود.^۳

علم اخلاق عبارت است از فنی که پیرامون ملکات انسانی بحث می‌کند، ملکاتی که مربوط به قوای نباتی و حیوانی و انسانی اوست، به این غرض بحث می‌کند که فضائل آنها را از رذائلش جدا سازد و معلوم کند کدام یک از ملکات نفسانی انسان خوب و فضیلت و مایه کمال اوست، و کدامیک بد و رذيله

۱. راغب اصفهانی، مفردات غریب قرآن، دفتر نشر الکتاب، ۱۴۰۴ هـ.ق، ص ۱۵۷، ذیل عنوان خلق

۲. ابن مسکویه، تهذیب الاخلاق، صفحه ۵۱

۳. ملا محسن فیض کاشانی، حقائق، صفحه ۵۴