

על בחירה ומוסר  
במשחקי תפקידים  
ממוחשבים

## תוכן

2	פתיחה .....
3	אל תוך משחקי התפקידים .....
5	לצלוח משחקי וידאו .....
7	בין משחקים לסרטים .....
9	מוטיב רעיוני במשחקים .....
11	עולמות ללא סוף, כמעט .....
14	מקרה בוחן: וויצ'ר 2: מתנקשי המלכים .....
17	סיכום .....
19	ביבליוגרפיה .....
20	גיימוגרפיה .....
20	פילמוגרפיה .....

## פתיחה

האמנות הפוליטית החדשה – אם אכן ניתן הדבר – תיאלץ לדבוק באמת של הפוסטמודרניזם, כלומר באוביקט היסודי שלה – מרחב העולם של הקפיטליזם הרב לאומי – בעודה ממשת את פריצת הדרך שלה ומשיגה אופן חדש ובלתי משוער להצגת מרחב זה, שבו נוכל אולי להתחיל לתפוס מחדש את מקומנו כסוביקטים נפרדים וקיבוציים ונשיב לעצמו את היכולת לפעול ולהיאבק, יכולת שלעת עתה היא מנוטרלת על ידי הבלבול המרחבי והחברתי שלנו. המטלה של הפוסטמודרניזם בצורתו הפוליטית, אם תתהווה אי פעם, תהיה להמציא ולכונן מיפוי קוגניטיבי עולמי, בקנה מידה חברתי ומרחבי גם יחד. (ג'יימסון, 119)

כשפרדריק ג'יימסון (Jameson) מדבר על "האמנות הפוליטית החדשה" במאמר פוסט-מודרניזם או על ההגיון התרבותי של הקפיטליזם המאוחר הוא מתייחס ליכולת של האמנות לשנות אותנו. בעבודה זו אנסה להראות איך משחקי תפקידים ממוחשבים, יצירות אמנות היוצרות מרחב וירטואלי שהשחקן יכול לבוא בו באינטראקציה עם דמויות אחרות, יכולים לציג יחידות מוסר. משחקי תפקידים מציבים בפני השחקן החלטות מוסריות מורכבות וכך מעניקים לו כישורים שבהם יוכל להשתמש מחוץ לעולם המשחק.

אטען ששני החלקים של המשחק – מערכת המשחקיות והחוקים שלכאורה עובדים נגד הנרטיב – הם בעצם שני צדדים של אותו המטבע. שניהם הכרחיים לקיומו של משחק תפקידים והמרכיב של קבלת החלטות הוא מרכיב דומיננטי. כבר מהופעתם של משחקי התפקידים הם דרשו מן השחקן לבצע בחירות מוסריות. אראה שבזמן הופעת ז'אנר משחקי התפקידים המוסר היה מקובע, ולשחקן הייתה שליטה ראשונית בלבד עליו. עם התקדמות הזמן הדבר השתנה וכיום משחקים רבים מאפשרים בחירות מוסריות רבות. בכוונתי לטעון שמגמה זו היא מתבקשת בז'אנר המשחקים הזה כיוון שאלמנט הבחירה המוסרית הוא כמעט אינהרנטי. בעבודה זו אתמקד במשחקי תפקידים המיועדים לשחקן בודד. אנסה להראות שאחד המאפיינים המרכזיים הוא היכולת של שחקן לבחור את דרכו בעולם המשחק וכך להשפיע, במידה מסוימת, על הנרטיב. אתחיל בביסוס המונחים ואסביר מהם משחקי תפקידים ומהיכן הם צמחו. אמשיך בתיאור מערכות משחק שונות, מה הן כוללות ואיך ניתן לאפיין אותן. לאחר מכן אציג שתי קריאות על

שני משחקים שונים ואסיים עם מקרה בוחן של המשחק שלישי, שהוא לדעתי דוגמה מדויקת למגמה הגוברת של בחירה מוסרית.

### אל תוך משחקי התפקידים

אך מה הם בעצם משחקי תפקידים? מארק וולף (Wolf) מנסה לבנות טקסונומיה של משחקים בספר Genre and the Video Game והוא מציג את משחקי התפקידים כך:

Games in which players create or take on a character represented by various statistics, which may even include a developed persona. The character's description may include specifics such as species, race, gender, and occupation, and may also include various abilities, such as strength and dexterity, to limited degrees usually represented numerically. (Wolf, 130-131)

בכלליות, משחקי תפקידים הם משחקים שבהם למאפיינים שונים של כל דמות – כגון כוח, חוכמה ואישיות – מוצמדים מספרים המודדים את ערכם. במהלך המשחק הדמות צוברת ניסיון ויכולותיה משתנות בצורה ניכרת לטובה ולרעה. זאת בניגוד למשחקים אחרים המתמקדים בדמות או בקבוצת דמויות הנשארות קבועות או משתנות בצורה מינורית. כמו בז'אנרים קולנועיים, החלוקה אינה תמיד ברורה. משחקי תפקידים יכולים להכיל אלמנטים של משחקי פעולה, פלטפורמה, חידות וכדומה, ולרוב, אך לא תמיד, אחד הז'אנרים דומיננטי. עם זאת, השינוי שעוברות הדמויות הוא מהותי למשחק וקשור בצורה הדוקה למשחקיות ולנרטיב.

משחק תפקידים מציב דמות בודדת או קבוצה של דמויות בעולם, ואז מבצע פעולות בהגבלות המערכת ובהתאם לנרטיב. שורשיהם של המשחקים האלו קשורים בז'אנר ספרות הפנטזיה ולאחר מכן גם בספרות המדע הבדיוני. נקודת המפתח בהבנת ז'אנר משחקי התפקידים, טוען תומס אפרלי (Apperley) במאמר Genre and game studies, היא ההופעה של משחקי תפקידים מבוססי דף ועט, ובעיקר סט החוקים של מבוכים ודרקונים (Dungeons & Dragons) שיצר גארי גייגס (Gygax) בשנת 1974 (Apperley, 17). החוקים הסדירו את היחסים בין

שחקנים שדמויות בדיוניות מייצגות בעולם לבין העולם עצמו שמנהל משתתף נוסף בתפקיד שליט המבוך, שה"מ (Dungeon Master – DM). אם עד לנקודה זו עולמות הפנטזיה היו אדפטציות אמורפיות לעולמו של טולקין (Tolkien), עכשיו נכנסו סדר וחוקים כך שהנרטיבים האפשריים עוגנו בכללים המאפשרים להבין מה ניתן לעשות בעולם ומה לא; בעולם פנטסטי דמות תוכל לבצע כל פעולה ללא חלים עליה כללים, אבל המסגור של מבוכים ודרקונים הסדיר בצורה מספרית ובאמצעות הטלת קוביות מה ניתן לבצע ומה בלתי אפשרי, מה סביר שיקרה ומה מוגדר כנס.

במשחקי התפקידים הממוחשבים כבר אין צורך באדם שיתפקד כשליט המבוך כיוון שהמחשב מבצע פעולה זו בעצמו. המשחקים הראשונים הדגישו את הכללים עד שנוצר מצב שבו הדמות הפכה למצבור של מספרים, אך עם השנים השתנה ההדגשה בחזרה אל בניית מאפייני דמות המשפיעים על הנרטיב כמו שמתאר אפרלי: "The remediation of role-playing to computers changed the focus of games from character development to the acquisition of characteristics that are contextualized and valued through play" (18).

עולות כאן שאלות על היחס בין מערכת החוקים של משחק לבין הנרטיב השזור בו, ולהפך. אפרלי טוען שעם השתנות הזמן משתנה היחס הזה. החוקים המייצגים את המשחקיות (Gameplay) ואפשר להקביל את סט החוקים של גייגס לחוקים פיזיקליים – השחקנים דימו את המצבים בחופשיות כאשר החוקים מגבילים אותם כמו שכוח המשיכה מגביל אותנו ולא מאפשר לנו לרחף בעולם, ולא משנה כמה נשאף לכך. התנגשות זו בין המצוי לרצוי, בין המימזיס לדיאגזיס, מתקיימת בכל משחק בעל נרטיב. נוכל לקטלג משחקים במידת ביטחון זו או אחרת על ציר המודד את היחס בין המשחקיות והנרטיב. ישנם משחקים המתקיימים אך ורק על בסיס המשחקיות שלהם, ובצד הנגדי נמצאים משחקים הנדחפים על בסיס הנרטיב המצוי בהם. משחק הווידאו הפופולארי הראשון, פונג (Pong, 1972) ושנים אחריו טטריס (Tetris, 1984) הם דוגמאות קלאסיות למשחק נטול עלילה, אך כך גם כמעט כל משחקי הקלפים לשחקן בודד. דוגמאות למשחקים מבוססי עלילה אך בעלי משחקיות דלה שכיחות פחות, ואפשר למנות למשל את מסע בין כוכבים: בורג (Star Trek: Borg, 1996) ואת סדרת משחקי טקס מרפי (Tex Murphy, 1989-1998). משחקים אלו נמצאים על הגבול המיטשטש בין משחקים לבין סרטים אינטראקטיביים, וייתכן שזו הסיבה שאין הרבה משחקים כאלו – קשה להגדיר אותם כמשחקים ולהגישם לקהל יעד. במסע בין כוכבים: בורג מוצבת לפני השחקן סדרה של בחירות, וכל פעם רק

אחת נכונה. בעולם הפילם נואר של **טקס מרפי** על השחקן לפענח תעלומה באמצעות תחקור עד אחרי עד.

אם היחס בין המשחקיות לנרטיב נוטה בחדות לאחד הצדדים נשאר משחק שאפשר לראות אותו כמנוון. מנגד, להגיע לאיזון בין שני האלמנטים זה לא דבר פשוט, כפי שמעיד טום ביסל (Bissel) בספרו Extra Lives:

[...] the video game form is incompatible with traditional concepts of narrative. Stories are about time passing and narrative progression. Games are about challenge, which frustrates the passing of time and impedes narrative progression. The story force wants to go forward and the "friction force" of challenge tries to hold the story back. This is the conflict at the heart of narrative game, one that game designers have thus far imperfectly addressed by making story the reward of a successfully met challenge. (Bissel, 93)

אמנם ביסל אינו אקדמאי, אך הוא נוגע בבעייתיות המופיעה כשניגשים לבחון משחקי מחשב – הטקסט מעמיד מכשולים בפני הקורא, בין שאלו חידות הדורשות מחשבה ובין שאלו מרחבים שכדי לחצות אותם נדרשת קואורדינציה גבוהה בין עיניים וידיים.

### לצלוח משחקי וידאו

כדי לתאר את הטקסטים ה"דורשניים" האלו טובע אספן ארסת' (Aarseth) בספר Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature שני מונחים. הראשון הוא סייברטקסט (Cybertext), טקסט מורכב הנבנה בהיזון חוזר מפעולות הקורא/מפעיל (1). אם בטקסט רגיל כמו ספר סדר המילים קבוע ואינו משתנה בין קורא לקורא, בסייברטקסט כגון משחק וידאו<sup>1</sup> יכול השחקן לבחור ברגע נתון אם ללכת ימינה או שמאלה, ובכך גם להפעיל את המשחק אך גם לעצב

<sup>1</sup> בעברית שגור המונח "משחק מחשב", אך כיום מחשבים (Personal Computers) הם פחות מחצי ממערכות המשחקים בעולם. הרוב הוא קונסולות המתחברות לטלוויזיה, קונסולות נישאות, טלפונים סלולריים, טאבלטים וכו'. אשתמש בביטוי המכליל יותר "משחקי וידאו", אלא אם כן מדובר נקודתית במחשב.

את הנרטיב. קיימת האפשרות לדלג על פרטי עלילה או להתעכב ולהתעמק בנקודה מסוימת פעם נוספת. העיקר נמצא בקשר האינטראקטיבי בין הטקסט לבין המשתמש של הטקסט כתוצר של המהות הממוחשבת של הטקסט. המונח השני הוא Ergodic, והוא מבטא את העבודה ניכרת או הכישור המסוים שהמשתמש צריך להפעיל כדי לצלוח את הטקסט. דוגמה לסייברטקסט שאינו ארגודי ניתן למצוא בסיפור שהוכנס לתוך תוכנת מחשב. אם המשתמש לוחץ על מקש התוכנה מציגה את השורה הבאה, ואם המשתמש לוחץ על מקש אחר משתנה השורה הקודמת. המשתמש יכול לקרוא את הסיפור קדימה ואחורה באיזה קצב שירצה. ההיזון החוזר המאפיין סייברטקסטים נוכח כאן, אך זו לא "פעולה מאומצת", כלומר פעולה שדורשת שקילה בין נתונים שונים שהסייברטקסט מציג, קבלת החלטה וביצועה בצורה כזו שהמחשב יפעל כמו שהשחקן רוצה. אם ניקח לדוגמה את פונג, נוכל לראות שנתונים לשחקן מיקומו, מהירותו וכיוונו של הכדור, מיקומו של המחבט שבשליטת השחקן ומיקומו של מחבט היריב. נקודות מוענקות אם הכדור חוצה את קו האורך שבו ממוקם מחבט היריב, ובאותה מידה היריב מקבל נקודות אם הכדור עובר את מחבטו של השחקן. זהו אחת המשחקים הבסיסיים ביותר ומגוון הפעולות של השחקן מסתכמות באחת משלוש אופציות בתנועה למעלה, תנועה למטה או הישארות במקום. עם זאת, היכולת של השחקן להשפיע על הכדור לא מאפשרת שני משחקים זהים, עקב שינוי במיומנות של השחקנים, בתשומת לבם וכו'. זוהי המהות של סייברטקסט ארגודי - הוא עצמו משתנה משום שהשחקן מגיע למצבים שונים בכל פעם. האינטראקציה הזאת שגוללת פעולה מאומצת היא המהות הבסיסית של משחקי וידאו ומה שמבדיל אותם מסייברטקסטים אחרים.

במאמר Decision-Making Capacity מנסה לואיס צ'ארלנד (Charland) לרכז את האלמנטים הדרושים לקבלת החלטה. מטרתו היא לקבוע אם מטופל כשיר להחליט באשר להמשך הטיפול בו, אך חמשת האלמנטים שהוא מונה יכולים לשמש בתחומים אחרים רבים כדי לאמוד "Decisional Capacity" – היכולת או הקיבולת לקבלת החלטות.

הבסיס הראשוני לקבלת החלטה הוא הבנה (Understanding). הסובייקט חייב להבין את העובדות הנוגעות להחלטה. צ'ארלנד משתמש כאן בצורה מכוונת בהגדרה מצומצמת כדי להימנע ממחלוקות הקיימות כיום לגבי המונח וכדי ליצר מקום לאלמנט השני, הערכה (Appreciation). הערכה היא מצב שבו הסובייקט מקשר בין ההחלטה לבין העובדה שמדובר בעצמו: "subjects must recognize that this really is *their* decision to make, that it is *their* life and values and future that are at stake" (מוטה במקור). נוסף להבנה, הסובייקטים חייבים להעריך את

המשמעות של האלטרנטיבות ולהכליל אותן בשיקול. לאחר מכן ישנו אלמנט הנימוק או ההצדקה (Reasoning), ובו נשקלים סיכונים מול רווחים כדי לשער את התוצאות. בחירה (Choice) היא אלמנט החובה האחרון, שכן ללא אפשרות בחירה לא ניתן להחליט. אפשר להבין, להעריך ולנמק, אך בהיעדר פעולת הבחירה ההחלטה מתרוקנת מתוכנה. האלמנט האחרון מעט בעייתי והוא ערכים (Values). הבעייתיות נובעת מן העובדה שסט הערכים של סוביקט יכולים להשתנות עם הזמן, וצ'ארלנד מציע להתייחס לערכים בתקופת ביצוע הבחירה ולא לערכים קבועים. הוא טוען שהתפיסה של הדבר הנכון לעשותו הכרחית לקבלת החלטות.

חמשת האלמנטים הנ"ל - הבנה, הערכה, נימוק, בחירה וערכים - צרכים להתקיים בכל מצב שבו מתקבלת החלטה מהותית. דוגמה מעולם המשחקים אפשר לקחת ממשחק השחמט; כל מהלך דורש מן השחקן להבין את חוקי המשחק, להעריך את האפשרויות העומדות בפניו, לנמק (לעצמו) למה מהלך זה טוב ממהלך אחר ואז ליישם את הבחירה. אין כאן התחשבות בערכים מכיוון ששחמט הוא משחק בעל נרטיב מנוון שבו צריך רק להגיע למצב שהמלך של היריב מאוים ואינו יכול לברוח. משחקי תפקידים, לעומת זאת, מתרחשים בתוך עולם ותמיד מכילים נרטיב. השחקן צריך לבצע החלטות הנוגעות גם למשחקיות וגם לנרטיב. החלטות אלו יכולות להתקיים משום שמשחקי וידאו הם טקסט אינטראקטיבי, אך הם מאתגרים ומושכים אותנו כיוון שהם ארגודיים. לא כל הטקסטים האינטרקטיביים הם ארגודיים. אין זה אומר שהבחירות בתוכם אינן מעניינות, אך כרגע נראה שטקסטים המאפשרים לקורא לבחור את דרכו אך לא מכילים ממד משחקיות מתקשים למצוא קהל. ייתכן שהסיבה לכך נעוצה באתגר שמושך את הצופה או שתכיפות הבחירות חשובה יותר מאיכותן ויכולתן להפעיל את הנרטיב.

### בין משחקים לסרטים

דוגמה אחרת לסייברטקסטים אפשר למצוא בסרטים אינטרקטיביים. סרטים אלו מאופיינים בבחירות מהותיות ומורכבות, אך הם מובדלים ממשחקי וידאו בכמה מאומצת הפעולה ובתכיפות הבחירות. כיום רוב משחקי המחשב התלת ממדיים מכילים Cut-Scene, סיקוונס שבו המשחקיות נעלמת והמשחק והופך לסרט בלי שלמשתמש תהיה אפשרות לשלוט במתרחש. בקטעים כאלו אפשר להבחין בחוסר הליטוש שבמדיום משחקי הוידאו, כשהדיכטומיה בין משחקיות ונרטיב מוחלטת. פתרונות חדשים לבעיה זו מופיעים עם הזמן, ואחד הנפוצים הוא Quick Time Event או QTE – מצב שבו השליטה הרגילה מופקעת מידי השחקן, אך הוא עדיין



צריך ללחוץ על כפתורים כדי להמשיך לראות ולהפעיל את הסצינה. לחיצה על כפתור לא נכון או השתהות יובילו לכישלון והשחקן יאלץ להתחיל מחדש. **גשם כבד** (Heavy Rain, 2010) עושה שימוש נרחב ב-QTE. בריאיו עמו, הציג הבמאי דיויד קייג' (Cage) את הציר המניע של הנרטיב במילים "how far you're willing to go to save someone you love"<sup>2</sup>, ואכן עלילת המשחק עוקבת אחרי ארבעה אנשים המחפשים ילד חטוף, והחוטף משאיר אחריו עקבות ורמזים. לכל דמות יש רקע עשיר משלה, והעולם בנוי כדרמת בילוש ומתח המכילה קטעי אקשן, ומעוצב ברוח של סרטי פילם נואר. רוב הזמן השחקן צריך לברר פרטים על החטיפה וברגעים אלו השליטה בדמות מלאה. כשהמשחק עובר להילוך גבוה משתנה מערכת השליטה כך שהשחקן צריך להגיב לסימונים המופיעים על המסך במהירות ובדיוק. לדוגמה, בסצינת נסיעה בכביש מהיר לא ניתן להאיץ ולהאט, אלא אפשר רק למלא אחר הפקודות כדי להתחמק מרכבים אחרים. פעולה כזו לא תעלה על הדעת בסימולטור נהיגה שמטרתו לדמות נהיגה, אך **בגשם כבד** יש ניסיון להעביר תחושה של לחץ ודחיפות שהנרטיב של הסצנה מכתוב. כישלון במשימה מביא לא לסיום המשחק אלא להחמצה של רמזים.

העלילה **בגשם כבד** מהותית יותר מן המשחקיות עד שכמעט אפשר להשוות אותו לסרט אינטרקטיבי. לדעתי לא ניתן להבדיל בין הבחירות הנעשות בסרטים אינטרקטיביים ומשחקי וידאו כיוון ששני סוגי הטקסטים האלו מופרדים ברמה האיכותית בגבול מטושטש, אם בכלל. לכן אציע למתוח את הגבול בין השניים בכמות, או אם לדייק, באורך הזמן הנדרש לשחקן כדי צלוח את הטקסט מן ההתחלה ועד הסוף. משחקי וידאו לרוב ארוכים יותר מסרט ארוך, ובוודאי מסרט ממוצע. כדי למתוח את הגבול אציע לכנות משחקי וידאו כל טקסט אינטרקטיבי מונע עלילה שמציע אפשרות לשמור את ההתקדמות ולהמשיך בזמן אחר. סרטים אינטרקטיביים לרוב לא יימשכו יותר משעתיים עד שלוש שעות ולכן לא יישמו בתוכם את המאפיין של שמירה כחלק מהתוכנה המפעילה אותם. ישנם משחקים קצרים, אך הם ללא ספק שייכים לקטגוריה של משחקים, כיוון שהמשחקיות בהם מהותית כמו הנרטיב, אם לא יותר. משחקים שהם סיפורים אינטרקטיביים כמו **גשם כבד** מכילים שעות אחדות של טקסט, כך שגם שחקן מנוסה שיודע לאן צריך ללכת ומה לעשות כדי לקדם את העלילה עדיין יתקשה לסיים הכל במהלך משחק רציף.

<sup>2</sup> <http://www.shacknews.com/article/59020/heavy-rain-hands-on-meeting>

## מוטיב רעיוני במשחקים

שילוב מורכב יותר בין משחקיות ובין נרטיב אפשר למצוא במאמר Philosophical Game Design, שם מציע לארס קונזק (Konzack) לבחון את עיצוב המשחק דרך ראייה כוללת הדורשת ממשחקים "coherent cosmology", הכפפת עיצוב המשחק כך שיהדהדו את הרעיון הפילוסופי העומד בבסיסו:

Game design should no longer just involve the question of how to create immersive experiences, but instead ask how to express and present philosophical ideas in a game system.  
(Konzack, 33)

קונזק מעדיף לראות את המתכננים, את המעצבים ואת הבונים של משחקים מכניסים אלמנטים מיוחדים למשחק לא מכיוון שזה נראה להם מגניב או כמושך קהל, אלא מכיוון שזו מכניקה שתומכת ברעיון הפילוסופי של המשחק ומשתלבת בו (33). כמו אפרלי, גם קונזק רואה את סט החוקים הקלאסי של גייגס כמקור למשחקי התפקידים, אך הוא מעמיק לבחון בעיקר את מערכת האתיקה (36–37). לכל דמות אצל גייגס, בין שמדובר בדמות שחקן<sup>4</sup> ובין שלא, ישנם שני צירים הקובעים את הנטייה המוסרית, כל אחד בעל שלושה ערכים, תשעה בסך הכל (Gygax, Advanced Dungeons & Dragons, Player's Handbook, 33–34). הציר הראשון הוא נאמנות לחוק – דמות המציית לחוקי החברה נקראת סדר, דמות שאינה מכונה תוהו, ובאמצע יש קטגוריה ניטרלית. הציר השני מגדיר נטייה אתית – טוב, ניטרלי או רע.<sup>6</sup> אמנם מערכת זו לוקה בדטרמיניזם בעייתי של דמויות שאליה מתיחס קונזק, אבל היא מאפשרת שילוב הדוק בין המשחקיות לבין הנרטיב. מכיוון שהנטייה מתבצעת כחלק מתהליך בניית הדמות, נדרשת כאן בחירה מודעת ועיצוב של התנהגות. החוקים מחייבים את השחקן למלא את תפקידו על פי הנטייה הנבחרת ושליט המבוך אוסף אותם. שחקן שבחר תוהו רע לא יוכל להגיש עזרה לדמויות

<sup>4</sup> המונח של גייגס הוא Player Character (PC) לעומת Non-Player Character (NPC) ומתורגם בספרות העברית לדמות שחקן (ד"ש) לעומת דמות ללא שחקן (דב"ש).

<sup>6</sup> יצוין גם שהמערכת הנ"ל נכונה רק לגרסה השנייה של מבוכים ודרקונים, הקרויה Advanced Dungeons & Dragons, ושגרסאות מוקדמות ומאוחרות שלה מכילות מערכות מוסר שונות במקצת.

אחרות גם אם ירצה, ודמות בעלת נטייה של סדר טוב לא תוכל לתקוף בהפתעה בלי להזהיר את האויב.

**King Arthur Pendragon** מערכת שונה שקונזאק בוחן היא המערכת של המשחק

(1985), שבה 13 צירי ערכים שונים לכל דמות שחקן (37–38). הפעולות וההחלטות של השחקן משפיעות על היכולות ועל הכישורים שיש לדמות. המשחק מתגמל עקביות באמצעות פתיחת יכולות מיוחדות ואפשרויות פעולה נוספות, אבל בו זמנית עדיין מאפשר לשחקן לשנות את התנהגותו במהלך המשחק; שחקן המחליט שהטוב לא משתלם יוכל לפשוט ולהעלות את רמת האכזריות שלו, ולהפך. הדגש הוא ביצירת דמויות מגוונות אתית ובהתנסות בעולם.

כמו סרטים, גם משחקי וידאו יכולים לבנות עולם המייצג תפיסה פילוסופית. כמו שקריסטוף קישלובסקי (Kieślowski) בונה את ערכי היסוד של המהפיכה הצרפתית – חירות, שוויון ואחוה – בטרילוגיית הצבעים שלו **כחול** (Three Colors: Blue, 1993), **לבן** (Three Colors: White, 1994) ו**אדום** (Three Colors: Red, 1994), כך מגשים קן לוין (Levine) את האוטופיה/דיסטופיה האובייקטיביסטית של איין ראנד (Rand) במשחק **ביושוק** (BioShock, 2007). העלילה מתרחשת בעיר תת ימית שבנה אנדרו רייין (Ryan). לראיין יש דעות דומות לאלו של איין ראנד ואין זה מקרי ששמו דומה במצלולו לשמה. העיר מתנהלת בגישה ליברטריאנית כך שאדם חופשי לעשות כרצונו, המדע אינו מוגבל באמצעות חוקים והכסף הוא ערך עליון. קונזאק מכנה את תמצית העולם הזה במילים "חמדנות היא מעלה" – "greed is good" (40). הוא מציע לקרוא את **ביושוק** כמשחק פילוסופי הדורש מהשחקן לבחון את הביטוי "חמדנות היא מעלה" כדי להחליט אם הוא מקבל אותו או לא. במהלך המשחק מתגלה שחומר בשם ADAM, היכול להעניק כוחות מיוחדים לבני אדם, מגודל בתוך ילדות יתומות הנקראות אחיות קטנות (Little Sisters). ה-ADAM משמש ככסף לקניית יכולות חדשות, אך הבעיה היא שכדי להשיגו צריך להרוג את אותן אחיות קטנות בדם קר. ישנו עוד ADAM בתוך עולם המשחק, אך הוא מועט ביותר ולכן מקשה על השחקן לשרוד מול האויבים והבעיות הניצבים בדרך. זו הנקודה שבה מתממשות המילים "חמדנות היא מעלה" בתוך המשחק ונדרש מהשחקן לבחור.

רגע חשוב מגיע באמצע **ביושוק**, כשדמות השחקן מגלה שבאמצעות התניה לביטוי "would you kindly" הביא אותו האנטגוניסט עד למבצרו של אנדרו רייין. בשלב זה כבר איבד ראיין כל תקווה לשיקום העיר, והוא מבקש מן השחקן להרוג אותו עם אותן המילים בדיוק. רגע

לפני כן נראה המוטו של ראיין כתוב בגדול על קיר החדר, מוטו שמופיע פעמים רבות במהלך המשחק – "A man chooses, a slave obeys". השחקן ניצב כאן מול רגע של בחירה, המאיר בצורה רפלקסיבית משחקי וידאו; אפשר לציית בעיוורון ולהרוג את ראיין או להתמודד עם הבחירה בין להרוג ולא להרוג. המשחק לא ימשיך כל עוד ראיין חי, ודמות השחקן, שנחשבה עד עכשיו לחופשייה, מתגלה בעצם כעבד הכבול במגבלות הנרטיב. כשיש נרטיב נטול פיצולים למשחק הוא מוליך את דמות השחקן בדרך סלולה, מכתוב לו מה לעשות ומשעבד אותו לעלילה. **ביושוק** מכיל ביקורת על כלכלה נאו-ליברלית בזמן שהוא חושף את את הציות הנדרש משחקני משחקי וידאו. אם אפשר להכניס רעיונות כאלו במשחק בעל עלילה כמעט לינארית, כמה ניתן יהיה להכניס במשחק בעל עלילה פתוחה?

### עולמות ללא סוף, כמעט

התקדמות הטכנולוגיה מאפשרת למעצבי משחקים לבנות עולמות ענק. משחקי הווידאו הגדולים ביותר נקראים משחקי עולם פתוח (Open World) ולפעמים משחקי שוטטות חופשית (Free Roam). משחקים אלו מאפשרים לדמות השחקן לבקר בעשרות, במאות ואפילו באלפי מקומות בעולם עמוס באנשים, בחיות ובחפצים. לא כל משחקי העולמות הפתוחים הם משחקי תפקידים, אך השילוב של השניים יוצר עולם מורכב המאפשר למעצבי המשחק להכניס בו נפח הכולל כמה נרטיבים מרכזיים ונרטיבים קטנים רבים בצורת משימות משנה (Side Quest). המשימות הנ"ל דוחפות את דמות השחקן לחקור ולגלות את עולם המשחק וכך בונות עולם עשיר ומגוון. בקטגוריית משחקים זו אתמקד במשחק השלישי בסדרת פולאאוט, המתרחשת בעתיד האלטרנטיבי של ארצות הברית אחרי מלחמת העולם השלישית. **פולאאוט 3** (Fallout 3, 2008) מציג תמונת עולם שבה הנשורת הרדיואקטיבית שינתה את פני הסביבה לחלוטין. האדמה טרשית וצחיחה, ומעט בעלי החיים ששרדו הם מוטציות תוקפניות. בני אדם מנסים לשרוד בקבוצות או בבודדים. המשחק נפתח ברגע הלידה ומשם ישנן קפיצות בזמן שבהן אפשר לבחור מאפיינים של הדמות: שם, מין, מראה, יכולות פיזיות ומנטליות וכישורים מעשיים.

במאמר Moral Decision Making in Fallout טוען מרקוס שולץ (Schulzke) שמשחקי וידאו, משום שהם מכילים נרטיב אינטראקטיבי ולא לינארי, הם בעלי יכולת ליצור משמעות עצמאית ולא מחויבים לטווח המשמעויות המצומצם בטקסט בעל נרטיב לינארי: "Player can remake the game world and produce their own characters rather than simply

"attributing meaning to those created by others". יש חשיבות מכרעת לבחירה ולהתנסות. העולם הפתוח של פולאאוט 3 מאפשר לבדוק את התוצאות של בחירה מוסרית ושל בחירה שאינה מוסרית.

[...] they are effective in presenting players with complex moral dilemmas that require careful reasoning. The games do not purport to teach morality and they should not attempt to do so. Their value is in creating compelling simulations that force players to test their own values then using sanctions in the game to respond to the player's choices. We should see them as a training ground in which players can practice thinking about morality. (Schulzke)

המשחקיות של פולאאוט 3 מכילה מערכת בשם קארמה – ציר הנע בין 1,000 ל-1,000-. פעולות "טובות" מוסיפות קארמה ואילו פעולות "רעות" שוללות קארמה. מערכת זו משפיעה על הנרטיב שכן דמויות בלי שחקן מגיבות אחרת בהתאם למעשים הקודמים של דמות השחקן. דמויות בלי שחקן שיהיו תוקפניות לדמות שחקן בעל קארמה חיובית לא יתקפו אם הקארמה שלו שלילית, ולהפך. כל פעולה שמבצעת דמות השחקן פותחת אפשרויות פעולה חדשות ובו זמנית סוגרת אחרות. נוסף על כך, קארמה נמדדת בצורה מקומית כך שבעיר אחת הדמות יכולה להיתפס כחיובית ואילו בקהילה אחרת יהיה לה דירוג שלילי. תוצאותיהן של משימות מסוימות מפורסמות בעולם, כך שהריגה של מנהיג פושעים מסוים תגרום לשיגור צוותי התנקשות, והצלה של דמות חיובית באזור אחד תביא לקבלת פנים חמה באזור אחר. שולץ טוען שהמשחק מפעיל פרונוסיס (Phronesis), תבונה מעשית, אחת המעלות המוסריות שמונה אריסטו (Aristotle). פרונוסיס היא היכולת של סובייקט לפתור בעיות מוסריות בכוחות עצמו על סמך ניסיון העבר שלו. שולץ מציג את פולאאוט 3 כזירת אימון לפרונוסיס של השחקן:

By situating players in a virtual world in which they can test their phronesis and improve it without suffering from the adverse

consequences actions real world, video games serve as an invaluable educational tool. When players choose to act morally they get practice in making sound decisions, and even when they choose to act immorally they gain experience in evaluating moral problems and experience the consequences of their actions. (Schulzke)

בניגוד לספר, לסרט, להצגה או לכל יצירה אמנותית שבה אין לצופה יכולת להשפיע, משחק וידאו הוא ארגודי ודורש לבצע בחירות מושכלות ופעולות. כל זה מקנה לשחקן ניסיון בפתרון בעיות מוסר. שולץ בוחן כמה בעיות אתיות הקיימות במשחק, והמעניינת ביותר מכילה נווה מדבר שהתפתח מעץ הגדל על ראשו של אדם בשם הארולד עקב קרינה רדיואקטיבית. כשדמות השחקן מגיעה למקום היא נחשפת לעובדה שמדובר באזור פורה שלא רק מקיים את התושבים באזור, אלא גם יכול להיות מפתח לשיקום הצמחייה בעולם. מנגד, העץ כולא את הארולד ומכאיב לו עד שהארולד מבקש מהשחקן שיגאל אותו מיסוריו. לשחקן ניתנת האפשרות לבחור בין שלוש אופציות: להרוג את הארולד על פי בקשתו, אך להרוג גם את העץ; לעזור לעץ לגדול ובכך לקדם את שיקום העולם, אך להסב סבל נוסף להארולד; ולעצור את הגדילה של העץ, אפשרות שתשמר את הסטטוס-קוו הקיים, אך לא תקדם אף אחד מהצדדים. עולות כאן שאלות על המתת חסד וסבל של פרט לטובת אושרה של קבוצה. לכל פתרון יש השלכות, יתרונות וחסרונות - להארולד אישית, לתושבים באזור ולתושבים בעולם. זו אינה החלטה קלה ובוודאי לא החלטה שיש בה טוב ורע, אלא רק דעות וגישות שונות. הבחירה הזאת ומאות החלטות מורכבות אחרות שעל השחקן להחליט מגדילות את הפרונסיס. **פולאאוס 3** משתנה עם כל החלטה כזו הן ברמת המשחקיות עם שינוי הקארמה והמדדים הסטטיסטיים של דמות השחקן והן ברמת העלילה המתעצבת בעקבות הבחירות.

## מקרה בוחן: וויצ'ר 2: מתנקשי המלכים<sup>7</sup>

Geralt: Give them the password.

Zoltan: What 'them'?

Geralt: Hurry up. They're edgy.

Zoltan: Kier-ke-gaard

Scoia'tael: Stop bawling. What do you want?

Zoltan: Countersign.

Scoia'tael: Hei-de-gger.

(The Witcher 2: Assassins of Kings, Chapter 1<sup>8</sup>)

הציטוט לקוח מתוך הפרק הראשון של המשחק וויצ'ר 2: מתנקשי המלכים (The Witcher 2: Assassins of Kings, 2007) ומכיל פסטיש להוגים אקזיסטנציאליסטים. זוהי האחת מן התמות המרכזיות במשחק – החירות לבחור את הדרך בעולם מנוכר. על השחקן לפלס את דרכו בין עשרות בחירות שרובן אינן מכילות דיכוטומיה של טוב ורע, אלא הן נקיטת עמדה נזילה בקונפליקט מדיני-גזעי מתמשך, והפעולות שנעשו לא תמיד משפיעות בדרך הצפויה. היצורים החיים שם שאובים מן העולם של טולקין וכוללים גמדים, עלפים ובני אדם. נוסף על כך, מופיעים יצורים השאולים ממיתולוגיות שונות ומפלצות פרי דמיונם של היוצרים. מכיוון שאורכו של המשחק כ-30 שעות והוא מכיל 16 סופים אפשריים, לא אפשר את כל העלילה. אסכם בקצרה שגיבור המשחק הוא הוויצ'ר גרלט מריויה (Geralt of Rivia), צייד מפלצות שעקב אירועי המשחק הקודם עובד בעל כורחו כשומר ראשו של פולטסט (Foltest) מלך טמריה. כדי להיות וויצ'ר על אדם לעבור שינוי הכולל קסם וכימיקלים שונים. הוויצ'ר זוכה בכוח פיזי רב וביכולת לראות בחשכה, אך מאבד את האפשרות להביא ילדים. מסדר הוויצ'רים פועל מחוץ לחברה ואנשיו הם נוודים בעולם, לרוב מנוודים כיוון שהם לא משתייכים לשום גזע. זיכרונו של גרלט אבד באירועים שקדמו למשחק הקודם והוא מנסה לשחזר את חייו. יש לו חברים ואויבים, והעלילה מסתבכת כשמתנקש מצליח לחסל את פולטסט בזמן שגרלט לא היה עירני. גרלט מואשם ברצח אך מצליח להימלט מהכלא ויוצא בעקבות הרוצח כדי לטהר את שמו. טריס (Triss), בת זוגו של גרלט, נחטפת בידי המתנקש הרוצח להשתמש בכוחות הקסם שלה, וגרלט

<sup>7</sup> המילה Witcher היא התרגום האנגלי למילה הפולנית Wiedźmin. בהיעדר תרגום לעברית אשתמש בתעתיק וויצ'ר.

<sup>8</sup> לצפייה בסצנה הנ"ל – <http://www.youtube.com/watch?v=SexwzK0NgxM&t=25s>

יוצא להצלתה. בהמשך מסתבכת העלילה וכוללת מאבק של הגזעים המדוכאים – עלפים וגמדים – להכרתם כשווים לבני האדם במטרה לבסס מדינה חופשית.

המשחק משתרע על פני פרולוג, שלושה פרקים ואפילוג, וכל אחד מארבעת הראשונים מכיל אירוע שהבחירה בו מפצלת את הנרטיב לשניים, כך שיש 16 סיומים שונים שהשחקן יכול להגיע אליהם. הבחירות לא מודגשות לשחקן ולא תמיד מתרחשות בסוף הפרק. הבחירה בפרולוג היא הניסיון של גרלט לגרום למפקד האויבים ואדם בעל תואר אצולה להיכנע בפני המלך הכובש. האירוע נשזר בתוך המשחק ואין לו משמעות עד לפרק השלישי, שבו הנכנע מופיע שוב ומטה את מאזן הכוחות. בסוף הפרק הראשון גרלט צריך להחליט עם מי ינסה להציל את טריס. הוא יכול להצטרף לורנון רויץ' (Roach), ראש הכוחות המיוחדים של טמריה, או ליורבת' (Yorveth), מנהיג הסקויטאל (Scoia'tael), המיליציה העלפית הפועלת נגד הגזענות המתרחבת בעולם ומנסה לכונן מדינה שבה יוכלו כל הגזעים לחיות יחד. הבחירה בין רויץ' לבין יורבת' משפיעה על המיקום שבו מתרחש הפרק השני, וגם שם יש בחירה מהותית. הסיפור נסגר כשכל הדמויות מגיעות לדיונים על הסכם שלום בעיר ההרוסה לוק מויין (Loc Muinne), ושם צריך גרלט להחליט פעם אחת ולתמיד אם הוא מתערב בפוליטיקה לטובת אחד הצדדים או יוצא להציל את טריס.

מערכת המשחקיות בוויצ'ר 2, כמו בכל משחק תפקידים, בנויה על סטטיסטיקות המרכיבות את יכולותיו של גרלט ואת איכות הציוד שברשותו. עם זאת, ובניגוד לרוב משחקי התפקידים, הבסת אויבים הוא דרך משנית לפיתוח אישי. נקודות הניסיון מוענקות לשחקן עם השלמת משימות שונות. נוסף על כך, יכולות מיוחדות נוספות מוענקות אחרי ביצוע של פעולות מסוימות. בין הדוגמאות האפשריות יש תוספת לנזק אחרי נתיחת גופה, תוספת למשקל הציוד שדרלט יכול לסחוב אחרי נשיאת פצוע והגנה מפני מתנקשים תעניק בונוס לניסיון בחרבות. מערכות אלו דוחפות את השחקן לקחת משימות שונות, לחקור את העולם להתנסות באפשרויות שונות ולבחון את התוצאות. אלו כמה דרכים שבהן הנרטיב עובד בשביל המשחקיות. יתר על כך, המשחק דורש מן השחקן לתכנן את מהלכיו הבאים. אין אפשרות להתרפא או לשמור במהלך קרב, אלא צריך להתכונן רגע לפני, לסדר את הציוד, למשוך את הנשק ברעל מתאים למפלצות באזור, לנוח כדי למלא את נקודות הבריאות ולשתות שיקוי מתאים. מספר השיקויים שניתן לשתות מוגבל כיוון שהם רעליים. ככל ששותים יותר כך מתגברות תופעות הלוואי, וצריך לאזן ביניהן כדי לא לסבול מנקודת תורפה. השיקולים המקדימים האלו דורשים מהשחקן לעבוד בסבלנות ובזהירות כשהוא מתקדם. קפיצה פזיזה לתוך שדה קרב תוביל למוות מהיר.



כדי להדגים איך המשחקיות עובדת בשביל הנרטיב בוויצ'ר 2 אבחן שלוש משימות משנה. הבחירות במשחק הן לא בחירות של שחור ולבן, אלא בחירות בין טובת הכלל לבין טובת היחיד. לבחירות משמעות של נתינת אמון תוך הסתכנות, של יישום של חוק אל מול צדק ושל חיפוש אחר אמת, והן מאירות את הקונפליקט בין הדומה לנו לבין השונה. משימת המשנה הקרויה Malena נפתחת כשגרלט פוגש קבוצת שומרים הטוענים שעלפית בשם מלנה הטעתה שניים מחבריהם ושלחה אותם למארב של הסקויטאל, ואילו מלנה מכחישה הכל. השחקן יכול להחליט אם להאמין לשומרים ולתמוך בהם, מה שיוביל להוצאתה להורג של מלנה, או ללכת לברר את העניין. השומרים לא רוצים להיכנס למארב בעצמם ולכן גרלט צריך להסתכן ולהיכנס לבדו. הוא מוצא שהסקויטאל הם אלו שהרגו את השומרים הנעדרים, אך עדיין אין הוכחה שמלנה היא שהובילה אותם אל תוך המארב. שוב גרלט צריך לבחור אם לתמוך בה או בשומרים. אם גרלט נותן למלנה לנסות להוכיח את חפותה, היא מובילה אותו ואת השומרים למארב נוסף. הבעת האמון שגרלט נותן במלנה מובילה אותו פעמים למצב סכנה, אך לא מעניק לשחקן דבר מלהד התחושה שהוא הגיע אל האמת.

משימה אחרת בשם In the Claws of Madness מתרחשת בבית משוגעים נטוש. אדם מבוהל פונה אל גרלט מחוץ למבנה וטוען שרוחות תפסו אותו ואת שותפו. שניהם מדענים, אבל רק אחד הצליח להינצל. גרלט נכנס למבנה ומגלה שהוא נהרס בשרפה, ושני האנשים הם רופאים שעבדו כאן לפני שנים. בשלב מסוים הם גילו שאסיר הסובל מטראומה עקב מלחמה יודע על מקום הימצאו של אוצר. הרופאים עינו את החולה ושרפו את בית החולים על כל מטופליו כדי להסתיר את העקבות. רוח הלוחם עדיין נמצא במקום ורוצה נקמה. גרלט צריך לבחור בין הסגרת הרופאים לרוח ובין ניסיון לשקר. אם הוא משקר, ניתן לבחור אם לשחרר אותם, להרוג אותם או להסגירם לרשויות. הדילמה כאן כוללת החלטה בין צדק פואטי, נטילת החוק לידיים הווירטואליות של גרלט, ובין חוק המדינה. כיוון שכל האפשרויות מעניקות את אותו מספר של נקודות ניסיון, ההחלטה מושפעת לא מן המשחקיות, אלא מן הנרטיב בלבד.

משימת משנה שלישית נפתחת כשגרלט מתבקש לחקור מקרה מוות בטענה ששדה מסוג סוקובוס (Succubus) התמקמה באזור, וכעת היא מפתה והורגת גברים. לגרלט ניתנים שני כיווני חקירה – מפגש עם הסוקובוס ונתיחת גופת המת האחרון. הסוקובוס טוענת שהמת אינו באשמתה אלא בגלל מאהב דחוי. הנתיחה מראה תוצאות דו משמעיות, אך בלי כלים מיוחדים לא ניתן לחלץ רסיס מן הגופה. השחקן צריך להשתמש בתושייה שלו כדי למצוא כלים ניתוח ולהוכיח שהסוקובוס אינה אחראית למוות. בשלב זה, האדם ששכר את גרלט מציע לו כסף וחפצים כדי

שימצא את הסקובוס אשמה. החמדנות והעצלנות עומדות במבחן מול הרצון למצוא את האמת. גרלט, שעיסוקו הוא ציד מפלצות, יכול לבחור לצדד הפעם בסוקובוס הדוברת אמת.

בפרולוג של וויצ'ר 2 גרלט פוגש את לת'ו (Letho), המתנקש של המלך פולטסט וויצ'ר, בעל כישורים העולים על אלו של גרלט. מתברר שגרלט הציל את לת'ו בעבר, אך גרלט לא זוכר זאת. לת'ו מרגיש מחויבות לספר לגרלט את כל מה שקרה, את הסיבה להתנקשויות ואת הניסיון לבנות מחדש את מסדר הוויצ'רים המתפורר. לאחר כל הדיבורים השחקן יכול לבחור אם להילחם בלת'ו או להמשיך הלאה. לת'ו מעיד שהוא לא רוצה להילחם, אבל גם לא רוצה לחיות כשהוא מביט לאחור בחשש שגרלט ישנה את דעתו ויפיע עם חרב. זה ניגוד גמור לכל משחק שבו יש בוס אחרון (Final Boss), לרוב האנטגוניסט והאויב החזק והמורכב ביותר במשחק. האפשרות לוותר על הקרב היא נקודה נדירה, אם לא ייחודית, במשחקי וידאו. זהו רגע שבו המשחקיות מודחקת לחלוטין לטובת נרטיב ולטובת בחירה. השחקן צריך להחליט אם יש טעם בקרב נוסף, קרב שלא יוביל לשינוי, שכן אין שימוש לכל תוסף סטטיסטי לדמות אם אין אפשרות להשתמש בו. הקרב לא מעניק נקודות ניסיון או ציוד. במידה מסוימת, הבחירה הזאת מונעת קתרזיס. לדעתי זה המבחן האמיתי לשחקן – בדיקה אם הוא חושבים שסיפוק אישי והרגשת חשוב יותר משלומם של אחר, אדם שהיה חבר, נעשה לאויב מכורח הנסיבות, ועכשיו רוצה להמשיך את חייו. זהו המסר האחרון שוויצ'ר 2: מתנקשי המלכים מציע לשחקן.

## סיכום

משחקי תפקידים ממוחשבים הם אחד הז'אנרים הבולטים בתחום משחקי הווידאו ובעלי יכולת לשלב משחקיות ונרטיב בצורה הדוקה. קבלת החלטות דורשת מן השחקן להיכנס לעולם ולהבין אותו, להעריך מה היה עושה במקום הדמות שבה הוא משחק, לבדוק אפשרויות קיימות ולהעריך איך להתקדם. פעולת הבחירה היא תוצר סופי הנשפט על פי ערכים. מסיבה זו, לדעתי, הכנסה של מערכות מוסר למשחקי וידאו קוסמת למפתחים ולשחקנים כאחד. טקסט מאתגר הוא גם גורם משיכה משמעותי, ולא חשוב מכך, בעל מוטיב רעיוני שלא רק שזור אל העלילה, אלא גם מהדהד בכל אחד מחלקי המשחק. העובדה שכיום כל אדם יכול להתנסות באין ספור עולמות שונים ומשונים יכולה להעניק כלים לבחינת הערכים שלנו כמו אלגוריה בעלת מוסר השכל. המשל של סטנלי (The Stanley Parable, 2011) הוא משחק ניסיוני בעל בחירות רבות ושישה סופים שונים, אך הם נטולי תכלית. המשחק מעלה שאלות על המשמעות של בחירה ואם היא

בכלל קיימת בתוך משחק המחשב. את סטנלי אפשר להניע במרחב כאשר ברקע נשמע קולו של המספר. התיאור כולל את מה שסטנלי עושה רגע לפני שסטנלי מבצע את הפעולה, כך שלשחקן יש אפשרות לעשות משהו אחר, לעבור בדלת הימנית במקום בשמאלית. בסופו של דבר מתברר שאין בחירה, והמספר מגיב לכל פעולה שסטנלי עושה. האם יש משהו שאמור לקרות? האם יש תוצאה אחת שעדיפה על האחרות? כל קומבינצית בחירות מסתיימת במוות כזה או אחר. באחת הפעמים המספר תוהה מה הטעם ביכולת לבחור אם תמיד מתים בסוף. לא המטרה חשובה, אלא הדרך. הסיבה שאנו משחקים במשחקי וידאו ובכלל היא לא בכדי להגיע לסוף, אלא כדי להיקסם מעולם חדש ומורכב מלא באנשים, בדעות ברעיונות ובאפשרויות. העולמות האלו, כשהם בנויים בצורה מהודקת ובעלת אמירה חיובית, מעניקים לשחקן פרספקטיבה נוספת כמו שרק אמנות יכולה.

ג'יימסון, פרדריק. 1984. פוסט-מודרניזם, או ההגיון התרבותי של הקפיטליזם המאוחר. תרגום: עדי גינצברג-הירש. תל אביב: רסלינג, 2002.

Aarseth, E. J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Apperley, Thomas H. 2006. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres *Simulation & Gaming March*. 37: 6-23

Bissell, Tom. 2010. Extra Lives: Why Video Games Matter. New York: Pantheon.

Charland, Louis, "Decision-Making Capacity", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2011 Edition)*, Edward N. Zalta (ed.).

<<http://plato.stanford.edu/archives/sum2011/entries/decision-capacity/>>.

Gygax, Gary. 1978. Advanced Dungeons & Dragons, Player's Handbook. TSR Games.

Internet Movie Database <[www.imdb.com](http://www.imdb.com)>

Konzack, Lars. "Philosophical Game Design". *Video Game Theory Reader 2*. Ed: Perron, Bernard and Mark J.P. Wolf. New York: Routledge, 2009. 33-44.

Schulzke, Marcus. 2009. Moral Decision Making in Fallout. *The International Journal of Computer Game Research*, volume 9, issue 2, November.

Wolf, Mark J.P.. 2001. *The medium of the video game*. Austin: U of Texas P.

גיימוגרפיה

**BioShock.** Paul Hellquist. USA, 2007.

**Fallout 3.** Todd Howard. USA, 2008.

**Heavy Rain.** David Cage. USA, 2010.

**Tetris.** Alexey Pajitnov. USSR, 1984.

**Tex Murphy.** Chris Jones. USA, 1989-1998.

**The Witcher 2: Assassins of Kings.** Adam Badowski. Poland, 2011.

**The Stanley Parable.** Davey Wreden. USA, 2011.

**Star Trek: Borg.** James L. Conway. USA, 1996.

**Pong.** Allan Alcorn. USA, 1972.

פילמוגרפיה

**Trois Couleurs: Bleu.** Krzysztof Kieślowski. France, 1993.

**Trois Couleurs: Blanc.** Krzysztof Kieślowski. France, 1994.

**Trois Couleurs : Rouge.** Krzysztof Kieślowski. France, 1994.