|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **חוקר** | **מה רוצה מאיתנו?** | **מושגים עיקריים** |
| יוהאן הויזנחה | מטרת המשחק היא הנאה וכל מה שלא קשור לכך, גורם לקלקול המשחק. כלומר, כאשר יכניסו לתוך המשחק הימורים, רמאות או כל דבר שקשור בהפקת רווחים, הדבר עלול לפגוע בו. | **מעגל קסמים –** הויזנחה רואה את המשחק כישות נפרדת, כעולם נפרד. |
| רוז׳ה קאיווה | בגדול, הוא רואה במשחק תחום שמנוהל על ידי חוקים ומחלק אותו לשניים: האחד, הלודוס (משחק עם חוקים) והשני, פאידיה (משחק ללא חוקים). | לודוס, פאידיה |
| בריאון סאטון-סמית׳ | מציג את המשחק בתור מושג עמום במהותו ומנסה ליצור כמה קטגוריות כדי להבחין בין סוגי משחקים: משחק כהתקדמות, משחק כגורל, משחק ככוח, משחק כזהות, משחק כדמיוני, משחק כעצמי, המשחק כשטויות. |  |
| מיגל סיקארט | מבדיל בין משחק ומשחקיות. הוא טוען כי המשחק הוא פעולה, שניתן לצפות בו, ומשחקיות היא גישה, משהו שאנשים עושים מתוקף המצבים והרגשות שלהם. זו גם הסיבה שגישות הרבה יותר קשה לזהות ולהבחין, לעומת פעולה שניתן לצפות בה. | עיקרון האוטוטליות - כלל האצבע כדי להבין אם משהו הוא משחק או משחקיות. המשחק הוא אוטוטלי, הנועד לצרכי עצמו. כלומר, אנחנו משחקים כדי לשחק. המשחקיות אינה כזאת, אלא משהו שלוקח חלקים, או מאפיינים מסוימים של המשחק, ומשלבת אותם בתוך פעילות אחרת. |
| דודי פלס | הטיעון המרכזי של פלס, הוא שבתעשיית משחקי המחשב, טכנולוגיות שהשכילו להפוך לפלטפורמות שגשגו, וטכנולוגיות שלא השכילו לעשות כך - כשלו. | **1. תיאוריית ההבניה החברתית -** אנשים ולא אנשים, שבבים, חומרים, תוכנות – יוצרים ביחד שרשראות של פעילות ואין משהו שקובע דווקא את השימוש המסוים, הסופי, של טכנולוגיה מלבד השרשראות האלה. למשל, הטלוויזיה לא תהפוך את כולנו לטיפשים. כולם מתערבים בתהליכים ארוכים של יצירת טכנולוגיות חדשות.  **2. פלטפורמה -** פלטפורמות הן רעיון די מרכזי, גם בבסיסם של מחקרי אינטרנט ורשתות חברתיות, אך כפי שהא מציין מדובר במושג שהתפתח בחקר משחקי המחשב.  פלטפורמות שונות התהוו בצורה שונה וגם הגיבו בצורה שונה של כל מיני שחקנים להשתתף בפלטפורמה. |
| מיה קונסלבו | מבקרת את הויזנחה, שטוען כי המשחק הוא עולם נפרד, ממש כמו ״מעגל קסמים״ שבו מתנהלת הפעילות המשחקית. קונסלבו מציעה לראות את המשחק מנקודת הראות של השחקנים, שכל אחד מהם מביא לסיטואציה הקשרים אישיים: קוגניטיביים, פסיכולוגיים, תרבותיים, דתיים. המשחק איננו מעגל קסמים ונפרד מחיי היומיום של השחקנים. | קונסלבו מדגישה את המושגים של גופמן – **מסגור וכיול**. גופמן מתייחס לחיי היומיום כרצף של מסגורים המארגנים את מעשינו ואת ההתנסויות שלנו ומשפיעים על המשמעות שנעניק למה שאנחנו עושים. כדי שנוכל לפעול ברצף המסגורים האלה אנחנו חייבים ליצור התאמות של המשמעות שמעניקים למעשינו וזהו הכיול, לפי גופמן.  קונסלבו לעומת זאת, דוחה את הגדרת הכיול של גופמן משום שלדעתה הכיול אינו מוגבל רק להתאמה או שכפול של מסגורים קיימים אלא מוביל למעבר למסגורים אחרים או ליצירת מסגורים חדשים. |
| מרקי ופרגוסון | מחקר המאפשר למומחי בריאות הנפש לאפיין אנשים עם בעיות שונות, לוקח את עניין המשחק במשחקי מחשב, ספציפית ברשת, ומחליט האם השחקן במחלת נפש או בעיה מסוימת בבריאות הנפש בתסמינים שונים.  הממצאים: מבין כל האנשים שמשחקים במשחקי מחשב, פוחת הסיכוי שאחד מהם יהפוך להיות מכור להימורים. | כדי להיות מוגדר בתור מכור למשחקי מחשב, אדם היה צריך לדווח לפי המאפיינים הבאים: טורדנות כפייתית, גמילה, התרגלות, היעדר יכולת להפחית את זמן המשחק, ויתור על פעילויות אחרות עבור המשחק, משחק לשם אקספיזם (לשחק כדי להימלט מתחושות לא נעימות) וסיכון הזדמנויות בחיים על מנת להמשיך לשחק. |
| איאן בוגוסט | מדובר במאמר רשות, אך הכרחי כדי להבין את החוקר הבא. מבחינתו, המושג משחוק, הוא בעצמו משחוק, שהשפה. הוא בעצם איזשהו ניסיון לייצר מציאות חדשה בשפה המדוברת, לייצר הייפ, דרך כינון המושג של המשחוק ותעשייה שלמה שמנסה למכור לנו את המשחוק. ואלו שמתנגדים למשחוק, צריכים להפסיק להשתמש במילה. | על פי בוגוסט, המשחוק הוא פשטני ופתרון זול. המושג שהוא מציע, במקום המושג משחוק הוא ״נוצלה״. הוא מדבר על להפסיק להשתמש במשחוק ולדבר על תוכנות שעושות שימוש באלמנטים משחקיים אבל למעשה אינן משחק כלל. תוכנות שעושות את עצמן כמשחקים, על מנת לנצל אותנו ועל מנת לגרום לנו לא לשים לב לכך שאנחנו מנוצלים. |
| סבסטיאן דטרדינג | דטרדינג מבקר את בוגוסט ונקודת מבטו שונה. הוא טוען שגישתו של בוגוסט שרואה במשחוק רטוריקה שלילית שמונעת מעולם המשחק להיות טהור ובמקום זאת מזהמת אותו בחשיבה של עולם השיווק/הפרסום/נצלנות, דטרדינג אומר שגם זה סוג של רטוריקה, צורת דיבור על משחוק שגם כן מנסה לגרום לנו לשכוח שזו צורת דיבור מסוימת. הוא לא מקבל את ההבדל המהותי של משחקים לעומת דברים אחרים בחיים.  \*\*מגדיר עצמו כקרוב לסיקארט שהגדיר את המשחק כדרך לדעת על העולם דרך החפצים הנמצאים בו.  **דטרדינג לא יוצר הפרדה בין משחק לבין דברים אחרים בעולם.** | מגדיר שני סוגים שונים של טקסים: האחד, לימינלי – כמו בר מצווה, המשתתפים בו משנים את הסטטוס שלהם. טקס מעבר, שינוי מעבר.  לעומת זאת, ישנו טקס לימינואידי בו החוויה הטקסית היא ללא שינוי או מעבר למעמד אחר. דוגמה לכך היא הקהל בפסטיבל מוזיקה, מסיימים את הפסטיבל וכלום לא משתנה בחייהם.  בנוסף, רטוריקה שעוסקת במשחק זקוקה ל: קהילות שעוסקות בנושא, דיסציפלינה אקדמית, תשתית רעיונית חזקה, תומכים מוכרים וידועים, תחומי יישום. |
| וויליאם דיוויס | הפרק של דיוויס מתמקד בהפיכת העולם לסוג של מעבדה פסיכולוגית. כלומר, הוצאת ניסויים מתחומי המעבדה האקדמית המוגבלת וסדרתם כחלק מחיי היומיום שלנו.  שמו של הפרק, ״לחיות במעבדה״, משקף את הטענה המרכזית במסגרתה בני אדם מסכימים להיחשף ולהיות נתונים למניפולציות שפולשות לפרטיותם. הפרק בוחן את הנכונות של בני אדם להתמסר למעקב תמידי תוך התייחסות למסירת נתונים ובניית מאגרי מידע, לצמיחת היכולות לנתח את המידע ולפענח אותו ולשכלולים טכנולוגיים שמאפשרים לעקוב אחרי מצב הרוח. |  |
| פוקסמן ונייבורג | המחברים ערכו מחקר שמסקר את ההיסטוריה של כתיבת הביקורות על מחשקי מחשב, ובדקו תכנים של ביקורות שהתפרסמו באתרים המכוונים לגיימרים.  המחברים טוענים שהציפיות של הגיימרים ושל החברות המסחריות ממבקרי המשחקים, מנוגדות.  מצד אחד מצפים מהם לייצג את תרבות הגיימינג ולטפח אותה באמצעותם כתיבתם. מצד אחר, קיומם של האתרים שבהם הם מועסקים תלוי בחברות המסחריות והם נזקקים להן כדי לקבל מידע על המשחקים שעומדים לצאת ולהתנסות בהם. הציפיות הסותרות מכוננות מתחים שמתבטאים בכתיבת הביקורת בכלל ובפרטי המבנה, הסגנון והתוכן שלה, והם מעכבים התפתחות של פרופסיה שעניינה ביקורת משחקים. יתר על כן, הם מעכבים גיבוש של זהות פרופסיונלית של המבקרים. המחברים מדגישים שהתנאים האלה לא מאפשרים צמיחה של ביקורת שתופנה כלפי המסחור וכלפי תרבות הגיימינג כפי שהיא כיום. |  |