**הגדרות בסיסיות:**

**משחק -** הצורה הבסיסית של פעולות אנושיות, שבהן אנו משחקים או מבצעים פעולות של משחק.

**משחקים -** משחק, אבל בצורתו המוסדרת עם חוקים (כדורגל, מחבואים...). לא מדובר במשחק חופשי, אלא משחקים עם חוקים.

**משחקיות -** גישה או תחושה, שקורית לנו שאנחנו חשים כשעוסקים בפעולת המשחק.

**משחק, מדיה וזהות**

המשחק לפי יוהאן הויזנחה

משחק הוא יסוד מכונן משמעותי בתרבות.

במסגרת הרעיון של הויזנחה, המטרה של המשחק היא הנאה וכל מה שלא קשור להנאה במשחק גורם לקלקול המשחק. כלומר, כאשר יכניסו לתוך המשחק הימורים, הדבר יפגע במשחק. כל מוטיבציה שקשורה בהפקת רווחים יכולה לקלקל את המשחק ואף לפגוע בו בצורה משמעותית.

הויזנחה אמנם הגדיר את המשחק כחלק בלתי נפרד מחיי היומיום, אך יחד עם זאת, המשחק לא דומה לחיים היומיומיים ולמרחב שבו המשחק מתנהל הוא קורא ״מעגל קסם״ – תחום נפרד שאליו הדברים הרגילים, איתם אנו מתעסקים באופן יומיומי, לא חודרים. המשחק מבחינתו בעל כללים, שאותם אנשים המשחקים מקבלים מתוך רצון. הכללים אינם דומים לכללים שפועלים ביומיום.

על פי הויזנחה, המטרה של המשחק היא עצם המשחק. כמו גם, ההנאה, המתח שהשחקנים מפיקים ממנו. כל מה שלא קשור לכך, מקלקל את המשחק. למשל, אם נכניס למשחק הימורים ונכניס את ההיבט הכלכלי, הוא יקולקל. הוא שולל את המוטיבציה התחרותית שאמורה להיות במשחק.

המשחק לפי רוז'ה קאיווה (מאמר)

בניגוד להויזנחה, קאיווה לא ראה במשחק תחום שמנוהל תמיד על ידי חוקים. הוא הבחין בין שני סוגים שונים של משחקים. הראשון, אותו מונה גם הויזנחה ונקרא ״לודוס״ (משחקים עם חוקים). ולצידו, קיים תחום נוסף של משחק, אותו כינה ״פאידיה״ (משחק ללא חוקים, משחקים חופשיים, משחקי השתובבות). המשחק יוצר מציאות מדומיינת ואמנם קיימים משחקים עם חוקים, אך ישנם גם משחקים חופשיים.

בעקבות ההבחנה בין לודוס לפאידיה, הוא מונה ארבעה סוגים של משחקים שהדבר המרכזי בהם הוא תחרות, מזל, תפקידים וסחרור.

כשסוציולוגים וחוקרי תרבות החלו לבחון את משחקי הוידאו, התיאוריות של הויזנחה וקאיווה הפכו למאוד רלוונטיות. הבחינה הזו הניבה את אחת הגישות הנפוצות ביותר לניתוח של מהותם של משחקי הוידאו היא **הגישה הלודולוגית**. לפיה, המשחק הוא לא סיפור, אלא הדמיה או מציאות דמיונית. החל מהעשור האחרון, החלו להופיע טענות של חוקרי תרבות שטענו שלמשחקים אין משמעות נרטיבית. המשמעות היא האופן שבו משחקים אותו, הכללים שלו ובעיקר פעולות השחקנים.

מה שחשוב במשחק הם הכללים שהמשחק בנוי לפיהם, המעצבים את חווית השחקן. המשחק מבוסס על צבירת נקודות, עליית שלבים (כל מה שמעניין את השחקן שלמעשה צולל אל תוך מציאות מדומה). הדבר שמאפיין את הגישה הלודולוגית – הוא שהמשחק רק פעולה.

גישה נוספת, **הנרטיב**, מציגה את הסיפור במשחקי הוידאו כדבר המרכזי. המשחקים עוזרים לנו להתרגש ומאמצים כללים שמיובאים מהספרות. כלומר, הניתוח של המשחקים הוא בעיקר ספרותי.

המשחקים משתמשים בכל מיני סמלים ומעניקים משמעות למעשים. המשחק טעון בדמויות, צלילים, חפצים ומיועד לעורר רגשות. מהבחינה הזו, המשחקים אינם שונים מסרטים וספרים שיש בהם סיפור, דמויות וטיפוסים.

**2. מסוגי משחקים לשיח על משחקים**

**בפרק זה נתמקד בעמימות הנלווית להגדרה של משחק ומשחקים. במקום להבחין בין סוגים שונים של משחקים, נלמד להכיר ולהבחין בין סוגים שונים של ״רטוריקות״ – צורות דיבור, המבטאות נקודות מבט שונות על תופעת המשחק והמשחקים.**

משחק ועמימות / בריאון סאטון-סמית׳

החוקר מציג במאמרו את המשחק בתור מושג עמום במהותו, ומנסה ליצור קטגוריזציה של המושג משחק. הוא לא מבדיל בין סוגי משחקים, אלא מנסה להבחין בין הסוגים השונים של שיח ושיחה שאנו משתמשים בהם כשמדברים על משחקים. הוא מונה כמה סוגי משחקים:

1. משחק כהתקדמות - הכוונה למשחק המפתח בצורה גופנית, נוירולוגית, קוגניטיבית. הרבה פעמים כשאנחנו קונים לפעוטות משחקים, משחקי חשיבה, משחקי קופסה, מצוין עליהן בפירוש שאלו משחקים התפתחותיים. וכאן בעצם נעוץ הדגש של רטוריקה זו שבה אנו חושבים על משחק כמפתח ומקדם, מכין אותנו לחיים, מאפשר לנו להיות טובים יותר.

2. המשחק כגורל - בקזינו אנשים משחקים, מהמרים, והגורל הוא זה שקובע אם ינצחו או לא. אבל סאטון-סמית׳ לאו דווקא מדבר על סוגי משחקים ואת אותה רטוריקה של משחק כגורל אפשר להטיל גם על בחירות במונחים של הצלחה או כישלון, שטמונים באיזשהו כוח חיצוני.

3. משחק ככוח – משחק כדורגל, בחירות, מאבקי כוח, כל אלו יכולים להיתפס בתור משחקים. אבל בהבדל מעניין הגורל, פה המשחק נתפס כשיא היכולות של השחקנים. משחק כביטוי ליכולות.

4. משחק כזהות – פה המושג של המשחקיות מאוד נעוץ באנתרופולוגיה קלאסית, אם חושבים על טקסטים או על שבטים באמזונס שמאששים את הזהות השבטית דרך טקסים או פסטיבלים – זה משחק כזהות. אבל, זה לא משהו שקרה פעם או שקורה במקומות רחוקים, משחק כזהות, אפשר לחשוב על ה״מימונה״ של יוצאי מרוקו, טקסים שמאששים השתייכות לקבוצה כלשהי.

5. משחק כדמיוני – העניין של משחק מקושר ליצירתיות. מדובר ברעיון שאנשים משחקים או עוסקים בפעילות חופשית, נוצר אצלם מצב שמעודד יצירתיות ושיכול לתרום גם לפעילויות אחרות, למשל, במסגרת העבודה.

6. המשחק כעצמי –מדובר במשחק שהוא מנוחתי במהותו. משחק שלא נועד להציב את העצמי בתור יצירתי, אלא משחק בצורה הכי בסיסית, משהו שעושים עבור העצמי והרבה פעמים כנגד העבודה. למשל, משחקים שמשחקים בהם לבד או צפייה לבד בטלוויזיה.

7. המשחק כשטויות – ההבדל הזה בין משהו שעושים ברצינות, לבין משחק שהוא בזבזני, לא קשור לעניינים רציני – זה אופן הדיבור על משחק ברטוריקת השטויות.

טענתו של סאטון-סמית׳ היא שכיוון שישנה עמימות רבה בנוגע להגדרה של משחק, במקום להבדיל בין סוגים שונים של משחקים, עלינו להבחין בין רטוריקות שונות המשמשות להתייחסות למשחקים. לכן, ניתן למעשה להתייחס לאותה סיטואציה משחקית, ולהסביר אותה באמצעות רטוריקות שונות.

**3. משחק – בין פעולה לגישה**

בפרק זה נדון במושג משחקיות, המתאר מצב של משחק: אתם משחקיים כשאתם משחקים, בדיוק כפי שאתם מרוכזים כשאתם מתרכזים.

**מיגל סיקארט**, טוען במאמרו כי משחק הוא פעולה ומשחקיות היא גישה. בהבדל הזה נעוצים שאר ההבדלים והבעייתיות בהבחנת מושגים אלה. פעולה זה משהו שעושים, שניתן לצפות בעולם. משחקיות היא גישה. משהו שאנשים עושים מתוקף המצבים המנטליים שלהם, הרגשות שלהם. וגישות, הרבה יותר קשה לזהות ולהבחין.

באמצעות ההבדלים בין משחק למשחקיות, סיקארט מנסה להבחין בין המאפיינים של המשחק, שנכללים בתוך גישת המשחקיות ובין אלו שלא. כלל האצבע כדי להבין אם משהו הוא משחק או משחקיות, הוא עיקרון האוטוטליות.

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.

מאפייני המשחקיות על פי סיקארט:

1. כמו משחק, גם המשחקיות משבשת את המציאות שבה היא מתחרשת, אך לא משמידה.

2. משחקיות מנכסת. כלומר, לנכס מצב או כלי או סביבה שלא יועדה להיות משחק.

3. משחקיות מערערת את הוודאיות של העולם. כלומר, עולם הופך להיות פחות מסוגר והמשחקיות משבשת חלק מהחוקים הנוקשים של הסביבה החברתית.

4. משחקיות היא אישית וכמו המשחק, היא מאפשרת להביע את עצמנו בעולם רציונלי ופונקציונלי.

הרבה מהדוגמאות שסיקארט נותן למשחקיות, באות מתחום המחשוב. הוא רואה קשר חזק בין עניין המחשוב לבין עניין המשחקיות. במאמר חדש יותר, הוא טוען שהן המשחק והן מחשוב חולקים ביניהם מאפיין מסוים, לו הוא קורא לייצר אונטולוגיה (קטגוריזציה/אפיון) מחודשת. למעשה, שניהם מעצבים את העולם ומסדרים אותו בדמותם.

**4. משחקי מחשב כפלטפורמות**

ההיסטוריה של משחקי מחשב / דודי פלס

התיאוריה המרכזית שפלס כותב במאמרו היא תיאוריית ההבניה החברתית. הרעיון בבסיס תיאוריה זו הוא פשוט: 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.

פלס לוקח את התיאוריה הזו ומיישם אותה על משחקי המחשב, כשאחר המושגים העיקריים שבו הוא משתמש – הוא מושג הפלטפורמה.

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.

הטיעון המרכזי הוא שבתעשיית משחקי המחשב, טכנולוגיות שהשכילו להפוך לפלטפורמות שגשגו, וטכנולוגיות שלא השכילו לעשות כך - כשלו. הדוגמה העיקרית היא הניסיון של חברות מסוימות – דוגמת ייצרני מכונות הארקייד הראשונות - להגביל את הייצור של המשחקים לחומרה שלהם בלבד, מה שבדרך כלל הוביל לחוסר רלוונטיות או ליצירת מוצרים לא חוקיים (פיראטיים) על ידי מפתחים חיצוניים. מנגד, חברות שאפשרו (לעתים רק לאחר מאבק משפטי) למפתחים ליצור תוכן עבור החומרה שלהן – לדוגמה אטארי – נהנו ממגוון גדול יותר של תוכן ומהענקת ערך רב יותר לשחקן. על כן, תעשיית המשחקים מסתמכת ברובה כיום על הרעיון שהפלטפורמה (כדוגמת הפלייסטיישן או המחשב האישי) היא רק אמצעי לאפשר לגורמים חיצונים להתחבר לשוק שבבעלות מפתחי הפלטפורמה. כך אלו יכולות להרוויח משוק רב-צדדי שבו הן שולטות מצד אחד בגישת המפתחים אל הפלטפורמה, ומצד אחר בגישת השחקנים אל המוצרים המפותחים.

**5. לשבור את מעגל הקסמים**

אין מעגל קסמים / מיה קונסלבו

נקודת המוצא של המאמר היא ההבחנה של הויזנחה במשחק כעולם נפרד, מעין ״מעגל קסמים״ שבו מתנהלת הפעילות המשחקית. מחברת המאמר מותחת ביקורת על תפיסה זו ומציעה לראות את המשחק מנקודת הראות של השחקנים, שכל אחד מהם מביא לסיטואציה הקשרים אישיים: קוגניטיביים, פסיכולוגיים, תרבותיים, דתיים.

החלק הראשון במאמר נפתח בדוגמה של שחקן שמרמה במשחק ופועל בניגוד להנחיות ולכללים שקבעו יוצרי המשחק. אילו ההגדרות של הויזנחה היו תקפות, השחקן שבחר לרמות היה הורס את האשליה של המשחק. לעומת זאת, קונסלבו מציעה שההתנהגות הזו שינתה את כללי המשחק אך לא הרסה את האשליה. משחקים דיגיטליים מחדדים את האפשרות להבין את התופעה כי אפשר לעקוב אחרי מהלכי המשחק ולנטר את התפתחותם של יחסי הגומלין בין המשתתפים.

לטענתה, הרמאות היא חלק ממשא ומתן בין השחקנים והיא מושפעת מהניסיון שהם צברו, על כן המשחק איננו מעגל קסום, נפרד מחיי היומיום של המשתתפים. על בסיס זה טוענת המחברת כי הסברים המתמקדים בניתוח המבנה של המשחק והכללים שלו, אינם מספיקים. יש לבחון את הרקע של המשתתפים ואת מה שהם מביאים איתם למשחק ונוסף על כך את יחסי הגומלין והמשאבים והמתנים שהם מנהלים בינם לבין עצמם.

קונסלבו מקדישה חלק במאמר להתנהלות המשתתפים במשחק באמצעות המושגים של ארווין גופמן: מסגור (Framing)  וכיול (Keying). 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. המשחקים המקוונים נותנים מקום לשלושה מסגורים: מסגור ההיכרות עם העולם היומיומי (הרגיל), מסגור שמכונן העיצוב של המשחק על ידי מפתחיו ומסגור הידע שמחזיק כל משתתף, כגיימר, על המשחקים הדיגיטליים ועל ההתנהגויות שמקובלות בהן. הכיול מאפשר מעבר חלק בין שלושת המסגורים. הגיימרים יודעים שהם יכולים לשנות את הכללים במהלך המשחק ומשתמשים בידע זה כדי ליצור מסגור חדש או מעודכן. כפי שמסבירה המחברת בחלק הראשון של המאמר, הם עשויים להביא אל המשחק משאבים מבחוץ כמו קניית סוכנים דיגיטליים שיתקדמו במקומם בשלבי המשחק, עד למקום שבו יחליטו להתחיל לשחק בו בעצמם או יכולים לרכוש משאבים דיגיטליים על ידי קנייתם, בכסף של ממש, משחקנים אחרים.

המסקנה החשובה ביותר של המחברת היא, שנקודת המוצא של הגיימרים היא ניסיונם הקודם וההיכרות שלהם עם משחקים שבהם השתתפו בעבר, כך הם ממשיכים תמיד את מה שעשו קודם. מסקנה נוספת היא שהשחקנים מביאים אתם אל המשחק ציפיות, תקוות ותשוקות שמקורן בעולם שמחוץ למשחק. מסיבה זו הפעולה המשחקית תלויה במעשיהם של המשתתפים, שהם תמיד תלויי הקשר בתוך המשחק או מחוצה לו. לכן, כדי להבין משחק חשוב להבין את הסיבות לפעולותיהם של המשתתפים. כך, מעקב אחרי רמאות עשוי להבהיר לחוקרים את נתיב המשחק. על בסיס זה היא מבהירה את הטענה המרכזית שלה שמעגל הקסם של המשחק נתון לשינויים והתפתחות תוך כדי הפעילות, ואי אפשר יהיה להבין מה מתרחש במשחק רק מתוך הסתמכות על הכללים, ההנחיות והתסריט שקבעו היוצרים שלו.

**6. משחוק**

במהלך השנים האחרונות יצאו המשחקים מתחום המוגבל לבידור או שעשוע, וגם מחוץ לתחום חקר המשחקים האקדמי. גורמים בתעשיות שונות הפנימו מה שהחוקרים שאל התיאוריות שלהם התוודענו, טענו מזה עשורים – משחקים הם עניין רציני, שהם מונחים בבסיס פעילויות אנושיות ושהם בסיס עקרוני לאופן שבו אנחנו לומדים, חושבים וחיים.

מה זה משחוק?

המושג משחוק הוא בסך הכל תרגיל שיווקי להגדלת רווחים. למשל, כרטיסי המועדון הראשונים היו אלו של חברות התעופה והרעיון בהם היה בסיסי: עושים משהו במסגרת היחסים עם חברת התעופה, למשל, טיסה שווה לצבירת נקודות, ולבסוף ניתן להשתמש בנקודות הללו כדי לעשות משהו במסגרת אותם היחסים העסקיים המתקיימים מול חברות התעופה.

חברות תעופה עשו זאת במשך הרבה זמן ואף אחד לא קורא לזה משחוק. אבל אז משהו השתנה במערכת היחסים שלנו עם חברות וארגונים והמשהו הזה נעוץ בדיגיטציה.

במאמר נוסף של מיה קונסלבו משנת 2009, היא מציגה את השאלה המרכזית – מה מעצב את חוויית המשחק של הגיימרים. לטענתה, הדרך שבה הם משחקים מושפעת מידע ומיזכרון של משחקים ששיחקו בעבר. חשוב לציין שסביב תעשיית משחקי המחשב והוידאו, התפתחה בתקופה זו פעילות עצמאית של עזרים למשחקים הפופולריים (מדריכים מקוונים, קודים וכד׳). על רקע זה, המחברת בחרה לבדוק איך גיימרים השתמשו בעזרים האלה ואם הם תפסו זאת כרמאות.

לשם כך, המחברת ראיינה 24 נשים וגברים בני 41-14 שהגדירו עצמם כגיימרים, והצביעה על שלוש קטגוריות של הגדרת רמאות, שמשותף לכולן הוא הרעיון שיתרון לא הוגן מושג באמצעות רמאות.

סוגיית היתרון הלא הוגן מעסיקה את הגיימרים בעיקר במשחקים מרובי משתתפים, שבהם השחקן מתחרה בשחקנים אחרים ובמידה מסוימת, גם במשחקים שבהם התחרות היא מול מחשב. מבין המשיבים, אלה שתפסו רמאות כמעניקה יתרון לא הוגן, התייחסו גם ל"עיגול פינות" או לפירוש מוטה של כללים באופן שיתאים לאינטרסים אישיים, כרמאות.

**הקטגוריה הראשונה** בהגדרת הרמאות היא "טהרנים" השואפים לשמור על המשחק כהווייתו. הם מדגישים את ההנאה מעמידה באתגרי המשחק ובהתאם לכך תופסים כל מה שחורג מהתמודדות עצמאית של השחקן, כרמאות. לדעתם, פרט להתייעצות עם ידידים במקרים של חוסר ברירה, כל סיוע מגורמים מסחריים או מאתרי אינטרנט הוא פסול. **בקטגוריה השנייה** נכללים משיבים שסבורים ששימוש בקודים שנועדו לרמות או בשינויים בקוד המקורי של המשחק הם רמאות, אבל בדיקה באתרי אינטרנט או שימוש במדריכים לפתרון בעיות אינם רמאות. יתר על כן, רמאות מתקבלת וראויה להבנה אם השחקן משחק לבדו ואינו מתחרה בשחקנים אחרים. **בקטגוריה השלישית** נכללים משיבים שלדעתם רמאות אינה הוגנת אך ורק כששחקן מרמה אדם המשחק אתו ומתחרה בו.

מדוע הרמאות היא התנהגות נפוצה בקרב הגיימרים?

הדיון ממוקד בהסברים של הגיימרים לבחירה לרמות ובאפיונים של הרמאות המקובלת במשחקים. מתוך הראיונות והשאלונים עולה שהגיימרים סבורים שרמאות היא תופעה נפוצה. כולם מרמים, זו הנורמה ולכן הם מתנהגים בהתאם. כשנשאלו מה הם עצמם נוהגים לעשות הם השיבו שהם מתייעצים עם עמיתים, מחפשים מידע מקוון שיסייע להם לפתור בעיות ומפרסמים שאלות בפורומים ייעודיים. התנהגות מקובלת קצת פחות היא להשתמש במדריכים מודפסים, שמפרטים אסטרטגיות משחק ונותנים טיפים להתנהלות במשחק. ההסתייעות בכלים דיגיטליים המאפשרים קיצורי דרך היא נדירה באופן יחסי, וההתנהגות הנדירה ביותר היא קנייה בכסף (ממשי) של משאבים הנחוצים למשחק או של שלבים במשחק, שמעניקים לשחקן יתרון משמעותי.

הסיבות לרמאות מגוונות: השחקנים נתקעים בשלב במשחק, לא יודעים איך להתקדם ומחפשים פתרונות כדי לא לפרוש. סיבה נוספת לרמאות היא הסיפוק שגיימרים מפיקים מעצם עקיפת הכללים. המשיבים ציינו שזה משהו שהם נהנים ממנו כשהם משחקים לבדם (מול המחשב) ולעתים קרובות, כשהם מכירים את המשחק ורוצים להגיע מהר לשלב  מתקדם יותר. סיבה נוספת לרמאות היא רצון להתקדם מהר בשלבי המשחק ולחסוך את הזמן שיש להקדיש לשלבים הראשונים, שהם פחות מלהיבים. במשחקים מרובי משתתפים המניע שציינו המשיבים לרמאות הוא השגת יתרון על השחקנים האחרים. בחירה לרמות שחקנים עמיתים נתפסת כחולשה וכהתנהגות נלוזה ובעיקר מעידה על היעדר כישורים, המאפשרים לשחקן להתחרות בצורה הוגנת, שהם "ההון המשחקי", כפי שמגדירה אותו המחברת. הביקורת על ניסיון לרמות עמיתים מכוונת ליכולות הלא מספיקות של מי שבחר להשתתף במשחק ואין לו הכישורים הנחוצים לשם כך.

למשחוק יש שתי הגדרות.

1. משחוק על ידי משחקים – יוצרים משחק שכל מטרתו היא ללמד או לחנך. למשל, משחק שח, הוא סוג של משחוק כאשר מטרתו המקורית הייתה ללמד גנרלים חשיבה אסטרטגית.

2. שילוב מרכיבי משחק בתוכנה שהיא לא משחק – שיטת משחוק בעיקר של קורסים באוניברסיטה, קורסים שבהם אין מבחנים או מטלות, אלא מועבר בדרך כיפית יותר.