

האם טובות השתיים מהאחת? סטודנטיות ישראליות ממוצא יהודי ופלסטיני משחקות בסימולציה של הסכסוך הישראלי-פלסטיני ביחידות ובזוגות

רונית קמפף
אוניברסיטת תל אביב
ronit.kampf@gmail.com

Are Two Better than One? Israeli Female Students of Jewish and Palestinian Origin Playing a Simulation of the Israeli-Palestinian Conflict Singly and in Dyads

Ronit Kampf
Tel Aviv University

Abstract

The study examined game performance and decision making of Israeli female undergraduate students of Palestinian and Jewish origin in a computerized simulation of the Israeli-Palestinian conflict. To win the game, players are required to arrive at a two-state solution of the conflict. 100 Israeli students of Palestinian and Jewish origin either supporting or opposing this solution played the game singly or in dyads. In order to challenge the interaction between players in dyads and their decision making in the game, all dyads comprised Jewish and Palestinian participants holding opposing views with regard to a two-state solution. The rules of the study required players in dyads to reach mutual agreement on every action in the game. Results indicated that 19 out of 25 dyads resolved the conflict in the game as opposed to 16 out of 50 single players. In addition, Players in dyads took more diplomatic actions and less security actions than single players did. Finally, players in dyads preferred to focus on diplomatic actions more than on security actions in the game.

Keywords: PeaceMaker, Computerized Simulations, Israeli-Palestinian Conflict, Gender, Dyads.

תקציר

המחקר בחן את ביצועי המשחק ואת קבלת ההחלטות של סטודנטיות ישראליות ממוצא יהודי וממוצא פלסטיני בסימולציה ממוחשבת של הסכסוך הישראלי-פלסטיני בשם פיסמייקר. כדי לנצח במשחק, יש להגיע לפתרון של שתי מדינות לשני עמים. 100 סטודנטיות ישראליות ממוצא יהודי וממוצא פלסטיני אשר תומכות או מתנגדות לפתרון הנ"ל שיחקו במשחק ביחידות או בזוגות. כדי לאתגר את האינטראקציה בין השחקניות בזוגות ואת קבלת ההחלטות שלהן במשחק, כל הזוגות כללו שחקנית יהודיה ושחקנית פלסטינית אשר מחזיקות בעמדות מנוגדות כלפי הפתרון של שתי מדינות לשני עמים. חוקי המשחק קבעו כי על השחקניות בזוגות להגיע להחלטה מוסכמת לגבי כל מהלך במשחק. המחקר הצביע על חמישה ממצאים עיקריים. ראשית, 19 מתוך 25 הזוגות פתרו את הסכסוך במשחק, לעומת 16 מתוך 50 השחקניות ביחידות. שנית, המשחק הזוגי עודד התנהגות משחק יונית שכן השחקניות נקטו בו יותר

פעולות דיפלומטיות ופחות פעולות צבאיות בהשוואה אלה ששיחקו בו ביחידות. שלישית, שחקניות פלסטיניות הציעו יותר פעולות דיפלומטיות לפני שהגיעו להחלטה משותפת עם בת זוגן היהודיה מאשר לאחריה. רביעית, שחקניות יהודיות שמתנגדות לפתרון של שתי מדינות לשני עמים הציעו יותר פעולות צבאיות לפני שהגיעו להחלטה משותפת עם בת זוגן הפלסטינית שתמכה בפתרון הנ"ל מאשר לאחריה. לבסוף, כל הזוגות העדיפו להתמקד בפעולות דיפלומטיות יותר מאשר בפעולות צבאיות.

מילות מפתח: פיסמייקר, סימולציות ממוחשבות, סכסוך ישראלי-פלסטיני, מגדר, משחקי זוגות.

מבוא

המחקר בוחן האם זוגות של סטודנטיות ישראליות ממוצא יהודי וממוצא פלסטיני נוקטות בפעולות שונות בפיסמייקר, סימולציה של הסכסוך הישראלי-פלסטיני, לעומת אלה שמשחקות בו ביחידות. בנוסף, המחקר בודק האם שחקניות בזוגות מציעות פעולות שונות במשחק לפני ואחרי שגיבשו החלטה משותפת לגביהן. כל אחת מהשחקניות בזוגות התבקשה תחילה להציע פעולה אותה תרצה לנקוט במשחק, והיה עליהן לגבש החלטה מוסכמת לגבי כל אחת מהפעולות. לבסוף, המחקר בוחן האם משתתפות שמשחקות בזוגות פותרות את הסכסוך במשחק (כלומר מנצחות) יותר מאשר אלה שמשחקות בו ביחידות.

המחקר הנוכחי נערך בקרב סטודנטיות ישראליות ממוצא יהודי וממוצא פלסטיני אשר שיחקו את התפקיד של ראש הממשלה הישראלי בפיסמייקר ביחידות או בזוגות. ההתמקדות במנהיג הישראלי נבעה מהרצון לבחון קבלת החלטות מהפרספקטיבה הישראלית לסכסוך אשר כה מוכרת למשתתפות אבל הן מחזיקות בתפישות שונות לגביהן. המשתתפות תמכו או התנגדו לפתרון של שתי מדינות לשני עמים (הפתרון של הסכסוך במשחק). כל הזוגות כללו סטודנטית יהודיה וסטודנטית פלסטינית אשר מחזיקות בעמדות מנוגדות כלפי הפתרון הנ"ל כדי לאתגר את האינטראקציה ביניהן ואת קבלת ההחלטות שלהן במשחק. כאמור, השחקניות בזוגות נדרשו לגבש החלטה מוסכמת לגבי כל פעולה במשחק. אם הן נתקלו בקשיים לגבשה ופנו למנהלות המחקר בבקשת עזרה, הוצעה להן האפשרות להטיל מטבע בתנאי שהזוכה קובעת את הפעולה הבאה והמפסידה את זו שלאחריה. תנאי הטלת המטבע בחנו עד כמה כל משתתפת סומכת על בת זוגה לנקוט החלטה בלבדית במשחק אשר עלולה להיות מנוגדת לתפישותיה כלפי הסכסוך ודרכי פתרונו.

פיסמייקר שייך לקטגוריה של משחקים רציניים (serious games). משחק רציני הוא תוכנה שפותחה באמצעות טכנולוגיות של משחקים ועפ"י עקרונות של עיצוב משחקים לטובת מטרה אשר שונה ממטרת בידור בלבד (למשל, מטרות חינוך, בטחון או בריאות) (Mitgutsch, 2011). מה שמבדיל בין משחק רציני לשאר סוגי המשחקים הוא הדגש על תוצאות הלמידה על מנת ליצור שינויים מדידים בביצועי השחקנים והתנהגותם (Mitgutsch, 2012). משחקים רציניים מתוכננים מתוך מטרה לשפר למידה וזאת בזכות שלושה מאפיינים עיקריים: למידה חוויתית ופעילה, הנאה ושיתוף פעולה בין שחקנים (Mitgutsch & Navda, 2012). במקרה של משחקי סימולציה כמו פיסמייקר הלמידה מועצמת בזכות שני מאפיינים עיקריים: סביבת מולטי מדיה שמקנה ריאליזם לחווית המשחק ומעצימה את חווית המשתמש והאפשרות לראות את שני הצדדים בסכסוך ואיך כל מהלך יכול לגרום תגובה שונה משניהם (Burak, Keylor & Sweeney, 2005). המחקר הנוכחי, בניגוד למחקרים קודמים על משחקים רציניים (e.g., Mitgutsch, 2011), מתמקד בפיסמייקר בתור כלי חינוך לשלום תוך השוואה בין משחק יחידני למשחק זוגי של סטודנטיות ישראליות ממוצא יהודי ופלסטיני כדי לבחון איזה מביניהם אפקטיבי יותר למטרה זו ותחת אלו תנאים.

למעשה, פיסמייקר נמצא כבר בשימוש בעבר כדי לבחון ביצועי משחק וקבלת החלטות לגבי הסכסוך הישראלי-פלסטיני (e.g., Gonzalez, Kampf and Martin, 2011; Harmat, 2009). עם זאת, אותם מחקרים בחנו את ביצועי המשחק וקבלת ההחלטות בפיסמייקר עבור שחקנים יחידים, בעוד המחקר הנוכחי בוחן אותם בקרב סטודנטיות ישראליות ממוצא יהודי וממוצא פלסטיני שמשחקות במשחק בזוגות לעומת אלה שמשחקות בו ביחידות.

הבחירה להתמקד בנשים נבעה מארבעה שיקולים עיקריים. ראשית, מחקרים מצביעים על הבדלים בין האופן בו גברים ונשים משחקים במשחקי מחשב. למשל, ביצועי המשחק של נשים במשחקי מחשב נופלים לרוב מאלה של גברים עקב חרדת מחשב שנעוצה בתהליכי סוציאליזציה שונים של בני שני המינים בשילוב עם הסטריאוטיפ של מחשבים כ"צעצועים" לגברים (Cooper, 2006; Hyde). שנית, מחקרים מצביעים כי מגדר אינו מסביר ביצועי משחק בפיסמייקר (כלומר פתרון הסכסוך במשחק). במילים אחרות, נשים מצליחות לפתור את הסכסוך במשחק לא פחות מגברים (e.g., Kampf and Cuhadar, 2012). לכן יש עניין להשוות בין ביצועי המשחק של נשים המשחקות בו בזוגות וביחידות. שלישית, מחקרים מצביעים על הבדלים בין ביצועי משימות אינטרנטיות ע"י הרכבים מעורבים מבחינה מגדרית והרכבים זהים מבחינה מגדרית, במיוחד לגבי נשים (Inkpen et al., 1995; Williams et al., 1993). מאחר והביצועים של נשים יורדים חדות בהרכבים מעורבים מבחינה מגדרית לעומת הרכבים זהים מבחינה מגדרית, המחקר הנוכחי מתמקד בזוגות של נשים (Light et al. 2000). לבסוף, מאחר ומחקרים מצביעים כי נשים ישראליות יותר יוניות מגברים בתפישותיהן כלפי הסכסוך ודרכי פתורו (e.g., Halperin, 2011), יש עניין לבחון את תהליכי קבלת ההחלטות של נשים שמשחקות בסימולציה של הסכסוך הישראלי-פלסטיני ביחידות ובזוגות.

המשחק פיסמייקר

בפיסמייקר, שחקן יחיד יכול למלא את התפקיד של ראש הממשלה הישראלי או את התפקיד של נשיא הרשות הפלסטינית ולנקוט בסדרה של פעולות מתוך מטרה לספק את שני הצדדים בסכסוך. אימפקט גיימס פיתחה את המשחק עם עזרה של יועצים בישראל, הרשות הפלסטינית וארה"ב (Burak et al., 2005).

פיסמייקר משוחק באנגלית, עברית או ערבית תחת רמת סכסוך רגועה, מתוחה או אלימה, שנבדלות זו מזו בתדירות האירועים שמופיעים על המסך והיא מעבר לשליטת השחקן (תמונה 1). כדי להתמודד עם האירועים על השחקן לבחור פעולות משלוש קטגוריות עיקריות: צבאיות, דיפלומטיות וכלכליות אשר מתפצלות לקטגוריות משנה כמו מחסומים ונאומים.



תמונה 1. צילום מסך של פיסמייקר אשר מראה את סרגל הכלים מתוכו בוחר השחקן בפעולות דיפלומטיות, צבאיות או כלכליות שנקוט במשחק (צד שמאל), את האירועים שמופיעים באזורים שונים על המפה (עגולים מקווקוים), ואת הניקוד שניתן לשחקן על פעולותיו מהצד הישראלי ומהצד הפלסטיני (בתחתית התמונה מצד שמאל).

השחקן צובר נקודות לשני הצדדים בסכסוך בהתאם לפעולות שנקט במשחק. הניקוד, שמחושב ע"י פונקציה בתוך המשחק, קשור לסקרים שמשקפים את שביעות הרצון של המדינות השונות וקבוצות פוליטיות שונות בתגובה לפעולות המנהיג. כדי לפתור את הסכסוך במשחק, הניקוד לצד הישראלי ולצד הפלסטיני צריך להגיע ל-100 נקודות לכל אחד. אם הניקוד לאחד מבין שני הצדדים ירד מתחת ל-50 – השחקן מפסיד במשחק.

שיטת המחקר משתתפים

100 סטודנטיות ישראליות לתואר ראשון ממוצא יהודי וממוצא פלסטיני השתתפו בניסוי (גילאים 19-29, $M=26$, $SD=2.4$). המשתתפות הפלסטיניות כללו 40 (80%) מוסלמיות, 7 (14%) נוצריות ו-3 (6%) דרוזיות, והמשתתפות היהודיות כללו 42 (84%) חילוניות ו-8 (16%) מסורתיות. המשתתפות אותרו באמצעות דגימת כדור שלג במוסדות אקדמיים שונים באזור תל אביב.

50 משתתפות שיחקו במשחק על בסיס יחידני ו-50 שיחקו בו על בסיס זוגי (25 זוגות). מתוך 50 השחקניות ששיחקו ביחידות: 12 (24%) יהודיות תמכו בפתרון של שתי מדינות לשני עמים, (26%) 13 יהודיות התנגדו לפתרון, (26%) 13 פלסטיניות תמכו בפתרון ו-12 (24%) פלסטיניות התנגדו לו. מתוך 25 הזוגות: (60%) 15 זוגות כללו פלסטינית שתומכת בפתרון של שתי מדינות לשני עמים ויהודיה שמתנגדת לו, ו-10 (40%) זוגות כללו פלסטינית שמתנגדת לפתרון הנ"ל ויהודיה שתומכת בו.

תכנון והליך

לפני תחילת הניסוי נשלח מייל למשתתפות בו הן היו צריכות לציין את מידת תמיכתן בפתרון של שתי מדינות לשני עמים (כדי לקבוע את עמדתן כלפי פתרון הסכסוך במשחק) ואת גילן (כדי שהבדל הגילאים בכל זוג לא יעלה על חמש שנים).

כשהמשתתפות נכנסו לחדר המחקר, מנהלות המחקר הציגו את עצמן ואת מטרת המחקר – שימוש בפיסמייקר ככלי למידה על הסכסוך הישראלי-פלסטיני. לאחר מכן נאמר למשתתפות כי הן תשחקנה את תפקיד ראש הממשלה הישראלי במשחק במצב סכסוך רגוע (תדירות נמוכה של אירועים על המסך), ועליהן לצבור 100 נקודות לכל אחד משני הצדדים בסכסוך כדי לנצח במשחק. לבסוף, הוצגו למשתתפות עקרונות המשחק והן שיחקו בדמו שלו.

בכל שלב במשחק היה על המשתתפות לומר בקול את הפעולה שתציגנה לנקוט בו, ועל השחקניות בזוגות היה לגבש יחדיו החלטה משותפת לגבי כל מהלך. אם הן נתקלו בקשיים לגבש הסכמה ופנו לעזרה ממנהלות המחקר, הוצעה להן האפשרות להטיל מטבע בתנאי שהמנצחת קובעת את הפעולה הבאה והמפסידה את זו שלאחריה. במהלך המשחק 20 מתוך 25 הזוגות פנו למנהלות המחקר בבקשת עזרה לאחר שהתקשו להגיע להחלטה מוסכמת, אבל כולן סרבו לאפשרות להטיל מטבע לאחר שלמדו על תנאיה והעדיפו ליישב את המחלוקת ביניהן.

משך המשחק נע בין חצי שעה לשעה וארבעים דקות. עם תום המשחק המשתתפות ענו על שאלון קצר (שייכות דתית, גלישה באינטרנט ועמדות פוליטיות), ולאחר מכן קיבלו עותק של פיסמייקר במתנה תמורת השתתפותן במחקר.

מדדים

המשתנה התלוי העיקרי היה נצחון במשחק (כן או לא) כדי לקבוע את השפעת המשחק הזוגי/יחידני על פתרון הסכסוך במשחק, כלומר האם שחקניות ששיחקו בזוגות מעורבים פותרות את הסכסוך במשחק (נצחון) יותר מאלה ששיחקו בו ביחידות. ההשערה היא כי שיתוף הפעולה בין שחקנית יהודיה לבין שחקנית פלסטינית יוביל להתנהגות יותר יונית במשחק (יותר פעולות דיפלומטיות ופחות פעולות צבאיות) ולכן ישפר את סיכוייהן לנצח במשחק שמלכתחילה שואף לפתרון פשרני (שתי מדינות לשני עמים) (Burak et al., 2005). בנוסף, נמדדה הפרופורציה של פעולות דיפלומטיות וצבאיות שננקטו ע"י המשתתפות כדי לקבוע את השפעת המשחק הזוגי/יחידני על קבלת ההחלטות בו. לבסוף, נמדדה הפרופורציה של פעולות דיפלומטיות וצבאיות שנקטו השחקניות בזוגות לפני ואחרי שהגיעו להסכמה משותפת כדי לבחון את השפעתה על קבלת ההחלטות בו (הניתוח התמקד במשחקי הזוגות שכן רק בהם נמדדה החלטה לפני ואחרי הסכמה משותפת). לצורך חישוב הפרופורציה של הפעולות הדיפלומטיות והצבאיות, כל אחת מהן חולקה בסך הפעולות שנקטו המשתתפות במשחק. המחקר התמקד בפעולות צבאיות ודיפלומטיות שכן הן משקפות את התפישות השונות כלפי דרכי ההתמודדות עם הסכסוך.

ממצאים

פתרון הסכסוך בפיסימיקר: משחק יחידני לעומת משחק זוגי

טבלה 1. פתרון הסכסוך בפיסימיקר: משחק יחידני לעומת משחק זוגי

משחק זוגי	משחק יחידני	
19 (75%)	16 (32%)	כמה פתרו את הסכסוך?
		מאפייני פותרות הסכסוך
		לאום
	9 יהודיות (56%) 7 פלסטיניות (44%)	
11 (58%) זוגות כללו יהודיה שמתנגדת לפתרון ופלסטינית שתומכת בו. 8 (42%) זוגות כללו יהודיה שתומכת בפתרון ופלסטינית שמתנגדת לו.	10 תומכות בפתרון הנ"ל (62%) 6 מתנגדות לפתרון הנ"ל (38%)	תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים

משחק יחידני לעומת משחק זוגי: פרופורציה של פעולות דיפלומטיות

כדי לבחון האם משחק זוגי/יחידני השפיע על הפרופורציה של פעולות דיפלומטיות במשחק, נערך ניתוח שונות דו-כיווני עם תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים, משחק יחידני/זוגי ולאום כגורמים בין נבדקים. האינטראקציה של שלושת המשתנים הנ"ל היתה מובהקת $F(3,99)=4.19, p<.043$. יהודיות שתמכו בפתרון של שתי מדינות לשני עמים ושיחקו ביחידות נקטו פחות פעולות דיפלומטיות בהשוואה לאלה ששיחקו בזוגות. דפוס דומה נמצא לגבי פלסטיניות שתמכו בפתרון הנ"ל אך ההבדל היה פחות משמעותי. לעומת זאת, יהודיות שמתנגדות לפתרון הנ"ל ושיחקו ביחידות נקטו יותר פעולות דיפלומטיות מאלה ששיחקו בזוגות. דפוס דומה נמצא לגבי פלסטיניות שמתנגדות לפתרון הנ"ל אך ההבדל היה פחות משמעותי.

טבלה 2. פרופורציה של פעולות דיפלומטיות: משחק יחידני לעומת משחק זוגי

משחק זוגי ממוצע (סטיית תקן)	משחק יחידני ממוצע (סטיית תקן)	
56.12 (5.41) 49.17 (11.79)	34.55 (11.9) 37.87 (13.51)	תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים
		יהודיה פלסטינית
49.17 (11.79) 56.12 (5.41)	60.67 (4.14) 62.69 (5.9)	התנגדות לפתרון של שתי מדינות לשני עמים
		יהודיה פלסטינית

טבלה 3. ניתוח שונות לפרופורציה של פעולות דיפלומטיות

p	η^2	F	df	
.05	.041	3.98	1	משחק יחידני/זוגי
.001	.339	47.18	1	תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים (ב)
.474	.006	.52	1	לאום (ג)
.043	.031	4.19	1	א*ב*ג

משחק יחידני לעומת משחק זוגי: פרופורציה של פעולות צבאיות

כדי לבחון האם משחק זוגי משפיע על הפרופורציה של פעולות צבאיות שנקטו במשחק, נערך ניתוח שונות דו-כיווני עם תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים, לאום ומשחק זוגי/יחידני כגורמים בין-נבדקים. האינטראקציה של שלושת המשתנים הנ"ל היתה מובהקת $F(3,99)=4.33, p<.04$. יהודיות ששיחקו ביחידות נקטו יותר פעולות צבאיות מאלה ששיחקו בזוגות, במיוחד בלט הדבר אצל אלה שמתנגדות לפתרון של שתי מדינות לשני עמים. לעומת זאת, אצל הפלסטיניות לא נמצא הבדל משמעותי בין הפרופורציה של פעולות צבאיות אותן נקטו אלה ששיחקו ביחידות ואלה ששיחקו בזוגות.

טבלה 4. פרופורציה של פעולות צבאיות: משחק יחידני לעומת משחק זוגי

משחק זוגי (ממוצע (סטיית תקן))	משחק יחידני (ממוצע (סטיית תקן))	
16.78 (3.35) 16.94 (3.81)	26.2 (14.22) 15.1 (2.81)	תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים יהודיה פלסטינית
16.94 (3.81) 16.78 (3.35)	33.7 (9.96) 20.79 (4.52)	התנגדות לפתרון של שתי מדינות לשני עמים יהודיה פלסטינית

טבלה 5. ניתוח שונות לפרופורציה של פעולות צבאיות

P	η^2	F	df	
.001	.251	30.78	1	משחק יחידני/משחק זוגי (א)
.001	.197	22.55	1	תמיכה בפתרון של שתי מדינות שני עמים (ב)
.963	.015	.002	1	לאום (ג)
.045	.045	4.33	1	א*ב*ג

פעולות של שחקניות בזוגות: לפני ואחרי קבלת החלטה משותפת

כדי לבחון האם החלטה משותפת (לפני או אחרי) ותמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים משפיעים על הפרופורציה של פעולות דיפלומטיות שנקטו השחקניות בזוגות, נערך ניתוח שונות עם מדידות חוזרות שכלל החלטה משותפת כגורם תוך-נבדקים ותמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים ולאום (יהודי או פלסטיני) כגורמים בין-נבדקים. האינטראקציה בין החלטה משותפת ולאום היתה מובהקת, $F(1,46)=6.36, p<.015$. פלסטיניות הציעו במובהק יותר פעולות דיפלומטיות לפני החלטה משותפת מאשר לאחריה. לא היה הבדל מובהק בין הפרופורציה של פעולות דיפלומטיות שהציעו היהודיות לפני ואחרי החלטה משותפת.

טבלה 6. השפעת קבלת החלטות משותפות על הפרופורציה של פעולות דיפלומטיות

אחרי קבלת החלטה משותפת (ממוצע סטיית תקן)	לפני קבלת החלטה משותפת (ממוצע סטיית תקן)	
53.3 (9.01)	61.8 (9.3)	פלסטיניות
53.3 (9.01)	55.1 (8.4)	יהודיות

ניתוח סטטיסטי דומה נערך לגבי פעולות צבאיות. האינטראקציה בין החלטה משותפת, תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים ולאום היתה מובהקת, $F(1,46)=17.5, p<.001$. יהודיות

שמתנגדות לפתרון הנ"ל הציעו במובהק יותר פעולות צבאיות לפני שהגיעו להחלטה משותפת עם בת זוגן הפלסטינית שתמכה בפתרון הנ"ל מאשר לאחריה. פלסטיניות שמתנגדות לפתרון של שתי מדינות לשני עמים הציעו במובהק פחות פעולות צבאיות לפני שהגיעו להחלטה משותפת עם בת זוגן היהודיה שתמכה בפתרון הנ"ל מאשר לאחריה. שאר ההבדלים לא היו משמעותיים.

טבלה 7. השפעת קבלת החלטות משותפות על הפרופורציה של פעולות צבאיות

אחרי קבלת החלטה משותפת (ממוצע (סטיית תקן)	לפני קבלת החלטה משותפת (ממוצע (סטיית תקן)	
21 (2.45) 16.8 (3.35)	23 (3.56) 17.1 (2.55)	תמיכה בפתרון של שתי מדינות לשני עמים יהודיה פלסטינית
16.8 (3.35) 21 (2.45)	23.1 (7.33) 14 (3.25)	התנגדות לפתרון של שתי מדינות לשני עמים יהודיה פלסטינית

דיון ומסקנות

למחקר ארבע מסקנות עיקריות. ראשית, ביצועי המשחק של השחקניות בזוגות מעורבים טובים מאלה של השחקניות ביחידות. שנית, במשחק הזוגי נקטו השחקניות יותר פעולות דיפלומטיות מאשר במשחק היחידני, במיוחד אלה שתומכות בפתרון של שתי מדינות לשני עמים. שלישית, שחקניות ביחידות נקטו יותר פעולות צבאיות מאלה בזוגות, במיוחד שחקניות יהודיות. אם כן, המשחק הזוגי מעודד התנהגות משחק יונית שכן השחקניות נוקטות בו יותר פעולות דיפלומטיות ופחות פעולות צבאיות בהשוואה לאלה שמשחקות בו ביחידות ובכך משפרות את סיכוייהן לנצח בו (Burak et al., 2005). לבסוף, השחקניות בזוגות הצליחו לגשר על הפער בין תפישותיהן המנוגדות כלפי פתרון הסכסוך במשחק (נקיטה בפעולות דיפלומטיות לעומת פעולות צבאיות), במיוחד נכון הדבר לגבי אלה שמתנגדות לפתרון של שתי מדינות לשני עמים.

תוצאות המחקר מצביעות על שלוש המלצות עיקריות לחינוך לשלום. ראשית, המשחק פיסמייקר יכול לשמש כגורם מרכזי לסכסוך. שנית, רצוי לשחק את המשחק בזוגות ולא על בסיס יחידני. לבסוף, הזוגות שמשחקים במשחק צריכים להיות מורכבים משחקנית יהודיה ושחקנית פלסטינית כדי לאתגר את האינטראקציה ביניהן ואת התנהגות המשחק שלהן.

המחקר הנוכחי מצביע על ארבעה כיוונים אפשריים למחקרי המשך. ראשית, מה יקרה אם הזוגות יורכבו משתי שחקניות יהודיות או שתי שחקניות פלסטיניות אשר מחזיקות בעמדות שונות כלפי הפתרון של שתי מדינות לשני עמים. האם גם במקרה זה המשחק יוכיח את עצמו ככלי אפקטיבי לחינוך לשלום. שנית, מה יקרה אם המחקר ייערך בקרב גברים ישראלים ממוצא יהודי ופלסטיני. מחקרים קודמים כבר הצביעו כי אין הבדל מבחינת ביצועי משחק וקבלת החלטות בפיסמייקר בין גברים לנשים אשר משחקים ביחידות (e.g., Gonzalez et al. 2011), אבל אף מחקר לא בחן עדיין את ביצועי המשחק וקבלת ההחלטות של גברים במשחקי זוגות. שלישית, מה יקרה אם המחקר ייערך בקרב בני נוער ישראלים ממוצא יהודי ופלסטיני (המשחק מוגבל לגילאי 14 ומעלה). לבסוף וחשוב מכל מה יהיו תוצאות מחקר אשר ייערך בקרב משתתפים ישראלים-יהודים ופלסטיניים מהגדה ועזה, שכן ניתן להניח כי עשוי להיות קל יותר להגיע להסכמה במשחק עם ישראלי ממוצא פלסטיני מאשר עם פלסטיני מהגדה או מעזה, אשר ניצב בלב ליבו של הסכסוך.

מקורות

- Burak, A., Keylor, E., & Sweeney, T. (2005). PeaceMaker: A video game to teach peace. In *Intelligent technologies for interactive entertainment* (307-310). Berlin: Springer.
- Cooper, J. (2006). The digital divide: The special case of gender. *Journal of computer Assisted Learning*, 22(5), 320-334.
- Gonzalez, C., Kampf, R., & Martin J.M. (2012). Action diversity in a simulation of the Israeli-Palestinian conflict. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 233-240.
- Halperin, E. (2011). Emotional barriers to peace: Emotions and public opinion of Jewish Israelis about the peace process in the Middle East. *Peace and Conflict*, 17(1), 22-45.
- Harmat, G. (2009). *Evaluation and assessment report of the "PeaceMaker" Educational Program*. A report prepared for the Peres Center for Peace.
- Hyde, J.S. (2004). *Half the human experience: The psychology of women*. 6th ed. Boston: Houghton, Mifflin and Company.
- Inkpen, K., Booth, K.S., Klawe, M., & Uptis, K. (1995). Playing together beats playing apart, especially for girls. In *Proceedings of the first international conference on Computer Support for Collaborative Learning* (177-181). Hillsdale, NJ: L. Erlbaum Associates Inc.
- Kampf, R., and Cuhadar, E. A simulation of the Israeli-Palestinian conflict as a tool for knowledge acquisition and attitude change. In Proc. Of CHAIS 2012, (2012), 35-40.
- Light, P., Littleton, K., Bale, S., Joiner, R., & Messer, D. (2000). Gender and social comparison effects in computer-based problem solving. *Learning and Instruction*, 10, 483-496.
- Mitgutsch, K. (2011). Serious learning in serious games: Learning in, through and beyond serious games. In M. Ma et al. (eds.), *Serious games and edutainment applications* (pp. 45-58). Springer Science+Buisness Media.
- Mithgutsch, K. (2012). Learning through play – A delicate matter: Experience-based recursive learning in computer games. In J. Fromme & A. Unger (eds.), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. Springer Science+Buisness Media.
- Mitgutsch, K., & Navda, A. (2012). Purposeful by design? A serious game design assessment framework. In *Proceedings of the international conference on the foundations of digital games*. NY, 00. 121-128.
- Williams, S.W., Ogletree, S.M., Woodburn, W., & Raffeld, P. (1993). Gender roles, computer attitudes, and dyadic computer interaction performance in college students. *Sex Roles*, 29(7-8), 515-525.