

משחקים דיגיטליים אלימים מנקודת מבטם של שחקנים

שיזף רפאלי

אינה בלאו

אנג'לה נהרה

אוניברסיטת חיפה

האוניברסיטה הפתוחה

אוניברסיטת חיפה

sheizaf@rafaeli.net

inabl@openu.ac.il

nahraangela@gmail.com

Violent Digital Games: The Gamers' Perspective

Angela Nahra

Ina Blau

Sheizaf Rafaeli

University of Haifa

The Open University of Israel

University of Haifa

Abstract

Digital games have become a common hobby, and violent content functions as a factor that attracts gamers. Research literature regarding violent digital games presents two theoretical approaches that lead to contradictory conclusions. According to the General Aggression Model - GAM (Anderson & Bushman, 2002), violent digital games increase violent offline behavior and arouse negative inclinations of the players, while the Catharsis Theory (Ferguson et al., 2010) emphasizes the positive effect of online games – purgation of negative emotions that reduces violent behavior offline. The purpose of this study is to examine the impacts of violent games experience on online and offline behavior of players from their own perspective.

The study was conducted in the qualitative research paradigm. The participants were ten male gamers who play cooperative or competitive digital games, from the north of Israel aged 18-42. Semi-structured interviews and observations were conducted during February-July, 2014. The gamers who play in cooperative games reported the sense of belonging to the game group and the increase in the number of friends on the network game due to the social interactions created with other gamers, both in- and out-of-games. Respondents from all game strategies emphasized positive implications of playing violent digital games on the player's behavior. They claimed that gaming releases negative emotions within the protected game environment and consequently allows them to reach calmness out of the game. This finding is consistent with the claim of the Catharsis Theory (Ferguson et al., 2010). However, in addition to the positive implications of games, participant's interviews revealed a variety of behaviors that correspond to the criteria of compulsive internet use (Young, 1996).

Keywords: Violent digital games, cooperative and competitive games, General Aggression Model, Catharsis Theory, compulsive use of digital games.

תקציר

משחקים דיגיטליים מהווים היום תחביב נפוץ, כאשר תכנים אלימים מתפקדים במשחקים אלה כגורם המגביר את אטרקטיביות המשחק. בחקר משחקים דיגיטליים ניתן לאתר גישות תיאורטיות שמובילות למסקנות סותרות: לפי מודל התוקפנות הכללי (General Aggression Model – GAM), חשיפה לתכנים אלימים תוביל להגברת רמת התוקפנות ותעורר נטיות שליליות של השחקנים, בעוד שתיאוריית הקתרזיס (Ferguson et al., 2010) מדגישה את הפן החיובי של פורקן רגשות שליליים בסביבת המשחק, דבר שיפחית התנהגות אלימה מחוצה לו. מחקר זה בחן את ההשלכות של משחקים דיגיטליים אלימים על ההתנהגות

של השחקנים בסביבת המשחק מנקודת מבטם. במחקר השתתפו 10 גברים בני 18 ומעלה מצפון הארץ שנוהגים לשחק משחקים דיגיטליים אלימים – תחרותיים ושיתופיים. ראיונות חצי מובנים ותצפיות מקוונות על המשחק נערכו בבתי השחקנים בחודשים פברואר-יולי 2014. נמצא כי השחקנים שמרבים לשחק משחקים שיתופיים התייחסו לתחושת ההשתייכות לקבוצת המשחק וצינו את העלייה במספר החברים ובאינטראקציה החברתית שנוצרת עם שחקנים אחרים בסביבת המשחק ומחוצה לו. כמו כן, נמצא כי המרואיינים ששיחקו משחקים שיתופיים ותחרותיים התייחסו ישירות להשלכה החיובית של משחקים דיגיטליים אלימים על התנהגותם של השחקנים, הם טענו כי משחקים אלה מאפשרים פורקן רגשות שליליים וכי בזכות התנהגויות תוקפניות בתוך המשחק מתאפשר פורקן העצבים וגוברת תחושת הרוגע מחוץ למשחק. נתונים אלה עולים בקנה אחד עם תיאוריית הקתרזיס (Ferguson et al., 2010). אך בנוסף להשלכות החיוביות של שימוש במשחקים דיגיטליים, תיאורי המרואיינים הציגו גם את שלל התנהגויות התואמות לקריטריונים לשימוש הכפייתי בסביבות דיגיטליות (Young, 1996).

מילות מפתח: משחקים דיגיטליים אלימים, משחקים שיתופיים ותחרותיים, מודל התוקפנות הכללי, תיאוריית הקתרזיס, שימוש כפייתי במשחקים דיגיטליים.

מבוא

אלימות במשחקים דיגיטליים והשלכותיה להתנהגות השחקנים הינה מקור למחלוקת קשה בקהילה המדעית ובציבור הרחב (Elson & Ferguson, 2015). בספרות המחקרית קיימות גישות תיאורטיות מנוגדות על ההשלכות של משחקים דיגיטליים אלימים, כאשר לכל אחת מהן תמיכה אמפירית (Bösche, 2009). המחקר הנוכחי בוחן השלכות של משחקים דיגיטליים אלימים על התנהגותם של השחקנים בסביבת המשחק ומחוצה לה מנקודת מבט של שחקנים עצמם.

תוקפנות בהקשר של משחקים דיגיטליים אלימים

הספרות המחקרית מתארת תוקפנות משני סוגים שונים: תוקפנות בסיסית (aggression baseline) היא תכונת המשתתפים, בעוד שתוקפנות נוכחית הינה התנהגות אלימה של המשתתף ברגע נתון. לתוקפנות בסיסית מספר היבטים (Buss & Perry, 1992): תוקפנות פיזית (physical aggression), תוקפנות מילולית (verbal aggression), כעס (anger) ועוינות (hostility).

בנוגע להשלכות של משחקים אלימים על התנהגות תוקפנית מחוץ למשחק, ניתן לאתר גישות תיאורטיות מנוגדות. פרספקטיבה אחת מסתמכת על מודל התוקפנות הכללי (General Aggression Model – GAM; Anderson & Bushman, 2002) הדוגל בטענה כי חשיפת אלימות במדיום דיגיטלי תוביל בהכרח להגברת רמת התוקפנות הנוכחית. לפי המודל, צריכת משחקים דיגיטליים אלימים מגבירה התנהגות אלימה מחוץ למשחק ומפחיתה אמפטיה, הן בטווח הקצר והן בטווח הארוך (Anderson & Dill, 2000). שחקנים מתמידים במשחקים אלימים נוטים להיות בעלי תוקפנות בסיסית גבוהה מאלה הלא מתמידים (Bartholow, Bushman & Sestir, 2006), ובעלי עמדות סלחניות יותר כלפי התנהגות אלימה (Weber, Ritterfeld, & Mathiak, 2006).

חוקרים אחרים מצביעים גם על השלכה החיובית של חשיפה למשחקים דיגיטליים אלימים (Bösche, 2010). כך, יש הטוענים שאלימות מדומה במהלך משחק דיגיטלי מאפשרת מען קתרזיס-פורקן תוקפנות בסביבת המשחק הבלתי מזיקה לאחרים ובכך מפחיתה התנהגות אלימה מחוץ למשחק (Ferguson et al., 2010).

משחקים שיתופיים ותחרותיים

תחרותיות ושיתופיות נתפסות בדרך כלל כמטרות משחק מנוגדות. באסטרטגיית משחק תחרותית, השחקנים מנסים למנוע אחד מהשני להשיג משאב במשחק או לנצח (Eastin & Griffiths, 2009). לעומת זאת, באסטרטגיית משחק שיתופית השחקנים מסייעים אחד לשני להשיג מטרה משותפת, והצלחתו של שחקן אחד הנה הצלחת כולם (Steinkuehler, 2006). נתונים עדכניים (דובי, עדן ועשת-אלקלעי, 2012; Eden & Eshet-Alkalai, 2014) מדגישים את החשיבות של בחירת האסטרטגיה השיתופית של המשחק הדיגיטלי האלים על פני האסטרטגיה התחרותית. עדן ועשת לא מצאו כי הנוכחות של מרכיב האלימות בתוך המשחק משפיעה על רמת התוקפנות לאחר המשחק אלא הם

הצליחו להראות כי משחקים שיתופיים דיכאו את התוקפנות לאחר המשחק, בעוד שמשחקים תחרותיים, להפך, העלו את רמת התוקפנות. גם מחקר נוסף (Adachi & Willoughby, 2011) מראה כי תחרות, לאו דווקא אלימות, יכולה להיות תכונת המשחק הדיגיטלי שיש לה את ההשפעה המרבית על התנהגות תוקפנית של שחקנים.

השלכות חיוביות: תחושת השתייכות לקבוצת המשחק

אנשים רבים משתתפים בקבוצות תמיכה מקוונות על מנת להפחית את רגשות הבידוד החברתי במיוחד עבור אלה הסובלים מסטיגמה פיזית או נפשית (Barak, Boniel-Nissim, & Suler, 2008). השתתפות בקבוצות מקוונות מספקת למשתתפים תחושת השתייכות ולכידות חברתית אשר לאחר מכן הופכת לתחושה של העצמה אישית (Barak et al., 2008; Tanis, 2007). תיאורית ההגדרה העצמית (Self-determination theory; Ryan et al., 2006) מציגה מודל מקיף להבנת סיבות להשתתפות במשחקים דיגיטליים. מודל תיאורטי זה מציע כי השתתפות במשחקים דיגיטליים יכולה לאפשר הזדמנויות לפגוש צרכים אנושיים בסיסיים (Przybylski et al., 2010). בין היתר, משחקים דיגיטליים יכולים לספק הזדמנויות לאנשים להתחבר חברתית לדומים להם דרך המשחק הדיגיטלי ולהרגיש חלק מקבוצת המשחק.

השלכות חיוביות: אינטראקציה בין-אישית ובניית קשרים חברתיים ברשת המשחק

הישג, אינטראקציה חברתית ושקועה (immersion) הם שלוש הסיבות העיקריות למוטיבציה לשחק משחקים דיגיטליים לפי המודל של Yee (2006) שמתבסס על מודל הטיפולוגיה של השחקנים לפי Bartle (1996). לפי ברטל ניתן לחלק את השחקנים לארבעה טיפוסים שונים: הישגיים (achievers), חברותיים (socializers), חוקרים (explorers) ורוצחים (killers), כאשר כל שחקן מספק באמצעות משחקים דיגיטליים אלימים את הצורך שלו. כך למשל, שחקנים חברותיים מחפשים אינטראקציה עם אנשים אחרים ונהנים מהסביבה החברתית במשחקים כאלה (Bartle, 1996). זאת ועוד, חוקרים מראים שאינטראקציה חברתית בתוך המשחקים הדיגיטליים נתפסת על ידי השחקנים כיותר משמעותית מאשר מטרת מסוגים האחרים (Kneer et al., 2012).

השחקנים במשחקים דיגיטליים יכולים לקיים אינטראקציה עם אחרים וליצור מערכת יחסים בין-אישיים ברמות קרבה שונות. במהלך האינטראקציות השחקנים מצפים לקבל משוב של אחרים, ולהשיג תועלת הדדית או תגמולים חברתיים אישיים כגון: בניית מוניטין, חיזוק קשרים והגברת אמון (Huang & Hsieh, 2011). מעבר לאינטראקציות ממוקדות מטרה, בין חברים בקבוצות המשחק יכולה גם להתפתח מערכת יחסים קרובה הגולשת לקשרים חברתיים מעבר למשחק (Williams, 2006).

השלכות שליליות: כפייתיות השימוש במשחק

כפייתיות השימוש בטכנולוגיה הינו דפוס השימוש שגורם להפרעות בחייו של אדם, אך אינו מעיד על תהליך מחלה ספציפי או התנהגות ממכרת (Morahan-Martin, 2008). הסממנים של כפייתיות השימוש בטכנולוגיה הם לדוגמה הסיכון לאבד קשרים משמעותיים לאדם, לפגוע בתפקוד בעבודתו, לימודיו בגלל השימוש באינטרנט או בכלי דיגיטלי ספציפי, חשיבה חוזרת ונשנית על הפעם האחרונה שהאדם היה מחובר או ציפיה להזדמנות הבאה להתחבר שוב (Young, 1996).

תוצאות מטה-אנליזה מראות (Cheng & Li, 2014) שרמת השימוש הכפייתי באינטרנט במזרח התיכון הוא הגבוה ביותר בעולם, כאשר ישראל היא אחת מארבע מדינות מזרח התיכון שנכנסו לניתוח. ממצאים אחרים מצביעים על כך שצרכים פונקציונאליים (הצורך ללמוד את הטכניקה של המשחק, הצורך במערכת יחסים והצורך בבריחה מהמציאות) הם המניעים שדוחפים אנשים להשתתף במשחקים מקוונים (Yee, 2006; Xu et al., 2011). עוד נמצא כי הצורך של האנשים בפיתוח קשרים והצורך בבריחה מהמציאות הינם המנבאים של שימוש כפייתי במשחקים מקוונים (Xu et al. 2011).

שאלת המחקר

המחקר הנוכחי בחן השלכות השימוש במשחקים דיגיטליים על חווית השחקנים. בדקנו כיצד שחקני משחקים דיגיטליים אלימים, שיתופיים ותחרותיים, חווים השלכות חיוביות ושליליות של פעילותם – בתוך המשחק ומחוצה לו.

השיטה

המשתתפים

במחקר השתתפו 10 גברים מצפון הארץ שנוהגים לשחק משחקים דיגיטליים אלימים. החלטנו להתמקד במגדר שמתואר בספרות כצרכן עיקרי של משחקים דיגיטליים (Lucas & John, 2004).

טווח הגילאים של המשתתפים בחלק האיכותני נע בין 18 עד 42, כאשר ממוצע הגילאים הוא 24.9. טווח הותק של המשתתפים במשחקים דיגיטליים אלימים נע בין 5 שנים עד 28 שנים, כלומר, השחקנים הוותיקים ביותר במדגם התחילו לשחק עוד לפני עידן האינטרנט. באשר לחשיפה למשחקים דיגיטליים אלימים, ארבעה מהמשתתפים שחקו במשחקים בגרסה השיתופית כגון Combat arms ו-Battlefield 3. בעוד ששישה משתתפים שחקו משחקים בגרסה התחרותית כגון Half life ו-Fear of cry, Call of duty, League of legends, Dekaron.

כלי המחקר

המחקר הנוכחי התמקד במתודולוגיה האיכותנית במסגרת הגישה הפרשנית, כאשר שני סוגי כלים שימשו במחקר הזה: תצפית פרשנית וראיון מובנה למחצה.

תצפית פרשנית מקוונת – במחקר הנוכחי המראיין התבקש להתחבר למשחק המקוון שהוא נוהג לשחק ולשחק בו בנוכחות המתצפתת כפי שהוא רגיל לשחק; החוקרת תפקדה כצופה חיצונית בלתי מתערבת. התצפית במשחק התנהלה תוך מתן הסבר כללי למתצפתת על המתרחש בסביבת המשחק כגון: איזה סוג משחק הוא משחק, מול מי הוא משחק, מה מנחה אותו באינטראקציה עם שחקנים אחרים, מה מטרת המשחק, איך זוכים בנקודות, מה האסטרטגיה שהוא בוחר בתוך המשחק ומדוע. זאת על מנת לקבל את פרשנות השחקן למה שמתרחש במהלך המשחק.

ראיון מובנה למחצה – המראיין התבקש לספר על חווייתו מההשתתפות במשחקים דיגיטליים אלימים והתהליך האישי שהוא עובר במשחקים אלה. השאלות (ראו נספח 1) התייחסו לנושאים הבאים: תחושת השתייכות לקבוצת המשחק, מספר החברים בהקשר של המשחק וטיב הקשר עימם, כפייתיות השימוש במשחק (על פי הקריטריונים של Young, 1996) והתבטאות התוקפנות במשחק אם בכלל. מטרת הראיון הייתה להבטיח מיצוי של הנושא על כל היבטיו יחד עם זאת, מבנה גמיש זה אפשר חופש ודיאלוג בין המראינת למראיין כאשר למראיין הייתה אפשרות "להשמיע את קולו", לתאר את החוויה האישית שלו כשחקן, להוביל את הראיון ולהעלות נקודות משמעותיות עבורו במסגרת הנושא הכללי.

הליך המחקר

התבצעה פנייה למשתתפים שמילאו שאלון מקוון לדיווח עצמי (שלא מתואר במאמר הנוכחי) ובו הביעו את נכונותם לקחת חלק במחקר המשך. כל המראיינים שאותרו רואיינו ע"י החוקרת במהלך החודשים פברואר-יולי 2014 בביתם, מול המחשב האישי שלהם. כל הראיונות התקיימו מיד לאחר התצפית ונמשכו כשעה. במהלך התצפיות נרשמו רישומי שדה וההסברים של השחקנים במהלך התצפית הוקלטו בהקלטת אודיו ותומללו. כל הראיונות גם הם הוקלטו בהקלטת קול ותומללו לצורך הניתוח.

תוצאות ודיון

לאחר קריאה חוזרת ונשנית של תמלילי הראיונות והתצפיות נמצאו תמות מרכזיות על סמך ניתוח תוכן: השתייכות לקבוצת המשחק, אינטראקציה עם שחקנים אחרים, כפייתיות השימוש במשחק, והשלכות התוקפנות על התנהגות השחקן.

השלכות חיוביות: פורקן רגשות ואינטראקציה חברתית

המראיינים המשחקים משחקים שיתופיים ותחרותיים כאחד התייחסו ישירות להשלכה החיובית של משחקים דיגיטליים אלימים על התנהגותם של השחקנים מחוץ למשחק. הם טענו כי משחקים אלה מאפשרים **פורקן רגשות שליליים בסביבת המשחק** וכי בזכות התנהגויות תוקפניות בתוך המשחק גוברת תחושת הרוגע שהם חשים בתחומים אחרים של חייהם. נתונים אלה עולים בקנה אחד עם הסבר להשלכות המשחק שמציעה תיאוריית הקתרזיס (Ferguson et al., 2010), לפיו אלימות מדומה במהלך משחק דיגיטלי מאפשרת פורקן אלימות בסביבה בלתי מזיקה של המשחק ובכך מפחיתה התנהגות אלימה מחוצה לו.

"שחרור לחצים וזה כף. ולשחרר את זה במשחק על משהו וירטואלי, לא אמיתי במקום ללכת להרביץ למישהו, יש מקום שאת יכולה לפרוץ את העצבים, לשחק עם חברים, לצחוק גם כשאת משחקת". (מס' 1)

"במשחק, לדעתי זה משהו שגורם לי לפרוק עצבים... מגיע למחשב כדי לפרוק את העצבים על המחשב ולא להוציא מהמחשב כלפי חוץ". (מס' 7)

"כשאני עצבני אני מחליט לבוא לשחק, אני יכול גם סתם לירות בלי קשר למטרות, רק יורה ויורה ומוציא את העצבים, אחר כך אני רגוע... זה עוזר לי להוציא את העצבים". (מס' 8)

"אלימות במשחק זה טוב כי היא משחררת לחצים, כמו שאמרתי – קתרזיס... זו דרך ממש טובה כדי להירגע... זה הקטע של המשחקים האלה שהם גורמים לשחרור הלחצים ולגרום הנאה". (מס' 9)

בנוגע לאינטראקציה חברתית עם שחקנים אחרים, מתצפיות וראיונות עלה כי שחקנים שהוסיפו חברים למשחק שלהם לפייסבוק הם שחקנים של משחקים שיתופיים ולא של משחקים תחרותיים. המרואיינים סיפרו על משחק עם חברים או מכרים בחיים מחוץ לרשת כמו גם על יצירת קשר עם אנשים חדשים דרך המשחק. האינטראקציה עם האנשים שהכירו דרך המשחק, נעה מהוספה לפייסבוק, שיחה על המשחק דרך הפייסבוק, הסקייפ או אתרים המיועדים לגיימרים, יצירת קבוצות סגורות לעצמם בתוך הרשת החברתית, שיתוף בעניינים אישיים שאינם קשורים למשחק - ועד למפגשים פנים-אל-פנים, הן בארץ והן בחו"ל. מדובר אם כן על ביטוי נוסף בסביבת המשחק של חברות הקיימת מחוץ למשחק או ביצירת קשרים חדשים על טווח מחברות בפייסבוק בלבד עד לקשר בין-אישי עמוק וחברות גם מחוץ לרשת:

"בערך חצי מהחברים שלי בפייסבוק הם אנשים ממשחקים ברשת וחצי מהחצי הזה הם אנשים שאני משחק איתם כל יום... אותם חברים שאני משחק איתם הם חברים שהכרתי מכול מיני ערים בישראל שהכרתי במשחק עצמו, כל חודש בעצם אנחנו עושים פגישה לפעמים בתל – אביב ... הרוב הם מחוץ לישראל אך כולנו שחקנים שמכירים אחד את השני ממשחקים קודמים בממוצע כולם מכירים מעל 10 שנים... יש לי חבר, הוא רוסי וגר בישראל, הכרתי אותו לפני 12 שנה דרך משחק. אני משחק איתו כל יום ולמשל היום אנחנו הולכים לראות סרט, בכל חודש אנחנו רואים ביחד סרט". (מס' 1)

"הכרתי הרבה חברים, הכרתי לפחות 40 אנשים שהם אצלי עכשיו בפייסבוק... אני משחק ברשת בערך מגיל 15, עכשיו אני בן 26 מאז הכרתי חבר שעכשיו הוא מהחברים הטובים שלי. בערך 7-8 שנים מכירים". (מס' 7)

במה שקשור להשתייכות לקבוצת המשחק, ניתן לציין כי שחקנים המרבים לשחק במשחקים שיתופיים התייחסו לתחושת ההשתייכות לקבוצה. הם הביעו את תחושתם זו באמצעות שימוש במונחים המדגישים את החיבור, האחריות, ההיכרות והנוחות שקיימים כבר שנים רבות בין השחקנים:

"כי את תראי שהכימיה בקבוצה שמשחקת כבר עשר שנים ביחד כולם מכירים אחד את השני וכולם יודעים מה היכולות אחד של השני ואיך כול אחד חושב ומה הטקטיקה של כול אחד אז בכלל לא צריכים לדבר וזה הכי נוח במשחק. יש לי גם אחריות כלפי החברים שלי והמשחק... שכנעתי את כולם גם לקנות מחשבים חדשים ולעבור לשחק במשחק הזה... כולם מתקשרים כי תמיד יש את המחסור כי כולם ממש מתחברים, הם כאילו חיים אתך באותו בית ומכירים אחד את השני". (מס' 1)

"ממש להתחבר כשכולם מדברים והכול עובד כשמתכננים אסטרטגיה ואנחנו עושים אותה, לשחק ולדעת להגיע למטרה בסופו של דבר... להרגיש שייך למשחק, זה שכול הקבוצה עובדת ביחד והתפקיד שלי חלק מזה". (מס' 9)

השלכות שליליות: כפייתיות השימוש במשחק

בנוסף להשלכות החיוביות שעלו בתצפיות וראיונות עם שחקני משחקים דיגיטליים אלימים, לגבי שחקני משחקים שיתופיים ותחרותיים כאחד הנתונים העלו גם סממנים של **כפייתיות השימוש במשחק**. כך, במספר תיאורי המרואיינים, ניתן היה לראות דמיון לקריטריונים לשימוש הכפייתי באינטרנט (Young, 1996) כגון: ציפייה להתחברות הבאה, תחושת אי-נוחות כאשר התחברות איננה

אפשרית, פגיעה בקשרים חברתיים או תסמינים של שימוש כפייתי במשחקים דרך עיניהם של בני המשפחה.

"זה כבר על אוטומטי אצלי. אני ישר נכנס לבית, הולך לחדר, מחליף בגדים, מתקלח, נכנס למחשב ומשחק". (מס' 5)

"נגיד ההורים שלי לדוגמה הם נגד זה שאני יושב על המחשב שעות ומשחק ולפעמים קוראים לי לאכול איתם ואני בקושי יוצא לכמה דקות וחוזר, אני פשוט לא מוצא את הזמן להיות איתם... הם טוענים שאני מבלה הרבה שעות מול המחשב". (מס' 8)

"אני אומר לאימא: רגע תני לי לעבור פה שלב. אחרי שאני אעבור אני אוכל לזרוק את הזבל. היא לפעמים מתעצבנת אבל בסדר". (מס' 5)

רוב המרואיינים תיארו תהליך דומה שעברו, כאשר בתחילת דרכם כשחקנים, בילו זמן רב במשחק, הרגישו קושי להתנתק ממנו ותיארו מצבים של השתלטות המשחק על מהלך חייהם. אך ככל שגדלו ההתחייבויות היכולת שלהם לווסת את הזמן שבילו במשחק השתפרה.

"אני משחק קרוב לשנתיים – שלוש... בהתחלה התחלתי אותו בתדירות גבוהה הייתי משחק כמעט בכל יום כמה שעות, היום זה פחות, אני נכנס פעם בשבוע אם יש לי זמן אני משחק את המשחק, מוציא קצת עצבים וזהו". (מס' 8)

"אני לא אשקיע יותר מדי זמן היום במשחקים, באותם משחקים, כמו שהשקעתי אז... היום הזמן גובה את מחירו, וכשיוצא לי לשחק משחקים כאלה, זה בדרך כלל לטעימות, ולא להתנסות מעמיקה ומלאה... למרות שהיום אני לא מגשים את הרצונות, אבל שוב, זה גם חלק מהבגרות – לדעת לדחות סיפוקים". (מס' 3)

הממצאים הראו שהמשחק מהווה עבור השחקנים מעין תחליף לעיסוק פנאי מעניין והמפלט בסביבת המשחק נוטה להיות פחות נשלט ככל שאין לשחקן אלטרנטיבה מעניינת אחרת לשעות הפנאי. בהתאם למתואר בספרות (Morahan-Martin, 2008; Young, 1996), הממצאים הראו כי **כפייתיות השימוש של המשתתפים איננה דיכוטומית אלא מתפרסת על גבי הרצף** שבקצה האחד שלו השחקנים ציינו במפורש על המעבר לשימוש קצוב ונשלט במשחק אלים כדרך לגיטימית לפרוק לחצים בתוך סביבת המשחק הבלתי מזיקה, בעוד שבקצה השני נמצאים השחקנים שמתארים את הסממנים של התנהגותם הכפייתית תוך התעלמות מוחלטת מההשלכות השליליות שיש למשחקים אלה על חיי היומיום.

לסיכום, הממצאים מלמדים כי שחקני משחקים דיגיטליים אלימים, שיתופיים ותחרותיים חווים השלכות חיוביות ושליליות בסביבת המשחק ומחוצה לה. השחקנים של משחקים שיתופיים ותחרותיים כאחד התייחסו ישירות להשלכה החיובית של משחקים על התוקפנות בהתנהגותם מחוץ למשחק. כך, בהלימה עם טענת תיאוריית הקתרזיס (Ferguson et al., 2010), המרואיינים טענו שמשחקים דיגיטליים אלימים מאפשרים להם פורקן רגשות שליליים בסביבת המשחק הבלתי מזיקה ובכך תורמים למצב הרוגע שלהם מחוץ למשחק. זאת ועוד, השחקנים דיברו על אופני ביטוי חדשים בסביבת המשחק של חברות הקיימת מחוץ למשחק או ביצירת קשרים חדשים שלעתים התפתחו לקשר חבריים משמעותי מחוץ לרשת. שחקני המשחקים השיתופיים הביעו תחושות של השתייכות לקבוצת המשחק וסיפרו על האינטראקציה החברתית שנוצרת בסביבת המשחק.

עם זאת, חשוב לשים לב ל-trade off של השלכות השימוש במשחקים דיגיטליים אלימים. מעבר להשלכות החיוביות שעלו במחקר, ההשוואה בין הקריטריונים לשימוש הכפייתי באינטרנט (Young, 1996) לבין תיאורי המרואיינים את חוויתם בהקשר למשחק, מצביעה על שלל הסממנים של השימוש הכפייתי של המרואיינים במשחק. עם זאת, נראה כי בקרב רוב המרואיינים הסממנים אלה פחתו והפכו ליותר נשלטים עם הזמן, ומשחק אלים הפך לעיסוק פנאי המאפשר פורקן רגשות שליליים בסביבה בלתי מזיקה לאחרים.

מקורות

דובי, ת', עדן, ס', ועשת-אלקלעי י' (2012). השפעת משחקים דיגיטליים אלימים ואסטרטגיות משחק על רמת התוקפנות אצל ילדים. בתוך: י' עשת-אלקלעי, א' כספי, ס' עדן, נ' גרי, י' יאיר, וי' קלמן (עורכים). **ספר כנס צי"ס השביעי לחקר חדשנות וטכנולוגיות למידה 2012** (עמ' 70-79). רעננה: האוניברסיטה הפתוחה.

- Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence?. *Psychology of Violence, 1*(4), 259.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology, 53*(1), 27-51.
- Barak, A., Boniel-Nissim, M., & Suler, J. (2008). Fostering empowerment in online support groups. *Computers in Human Behavior, 24*, 1867-1883.
- Bartholow, B.D., Bushman, B.J., & Sestir, M.A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology, 42*, 532-539.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research, 1*(1), 19.
- Bösche, W. (2010). Violent video games prime both aggressive and positive cognitions. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 22*(4), 139.
- Bösche, W. (2009). Violent content enhances video game performance. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 21*(4), 145.
- Buss, A., & Perry, M. (1992). 'The aggression questionnaire', *Journal of Personality and social psychology, 63*(3), 452-459.
- Cheng, C., & Li, A. Y. L. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: a meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17*(12), 755-760.
- Eastin, M. S., & Griffiths, R. P. (2009). Unreal: Hostile expectations from social gameplay. *New Media & Society, 11*(4), 509-531.
- Eden, S., & Eshet-Alkalai, Y. (2014). The effect of digital games and game strategies on young adolescents' aggression. *Journal of educational computing research, 50*(4), 449-466.
- Elson, M., & Ferguson, C. J. (2015). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression. *European Psychologist, 19*(1), 33-46.
- Ferguson, C. J., Olson, C. K., Kutner, L. A. & Warner, D. E., (2010). Violent video games, catharsis seeking, bullying and delinquency- a multivariate analysis of effects. *Crime & delinquency, 60*(5), 764-784.
- Huang, L. Y., & Hsieh, Y. J. (2011). Predicting online game loyalty based on need gratification and experiential motives. *Internet Research, 21*(5), 581-598.
- Kneer, J., Glock, S., Beskes, S., & Bente, G. (2012). Are digital games perceived as fun or danger? Supporting and suppressing different game-related concepts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15*(11), 604-609.
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication research, 31*(5), 499-523.
- Morahan-Martin, J. (2008). Internet abuse: Emerging trends and lingering questions. In A. Barak (Ed.), *Psychological aspects of cyberspace: Theory, research, applications* (pp. 32-69). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Przybylski, A. K., Rigby, C., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology, 14*(2), 154-166.
- Ryan, R., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion, 30*, 344-360.
- Steinkuehler, C. A. (2006). Massively multiplayer online video gaming as participation in a discourse. *Mind, culture, and activity, 13*(1), 38-52.

- Tanis, M. (2007). Online social support groups. In A. Joinson, K. McKenna, T. Postmes, & U. D. Reips (Eds.), *The Oxford handbook of internet psychology* (pp. 139-154). New York: Oxford University Press.
- Weber, R., Ritterfeld, U., & Mathiak, K. (2006). Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. *Media Psychology*, 8, 39-60.
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and civic impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651-670.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2011). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Young, K. S. (1996, August). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Paper presented at the 104th annual convention of the American Psychological Association, Toronto, Canada.

נספח: שאלות מנחות לראיון מובנה למחצה

1. ספר לי באילו משחקים דיגיטליים אתה משחק וכמה זמן אתה מבלה בתוך המשחק בדרך כלל.
2. תאר את אופי המשחק בו אתה משחק, מטרת המשחק, כיצד אתה משיג את היעדים (לבד או בשיתוף פעולה עם אחרים?). מה מושך אותך להשתתף במשחקים האלה?
3. תאר לי סיטואציה במהלך משחק אלים שזכורה לך במיוחד. מדוע אתה זוכר אותה, מה מיוחד בה? מה הרגשת?
4. תן דוגמאות למקרים שיכולים לעצבן אותך – במשחקים ובאופן כללי. איך אתה מרגיש במקרים האלה? איך אתה מגיב וכמה זמן אתה ממשיך מרגיש "תוך זה"? מה קורה שמהו שעצבן אותך בחיים יוצא במשחק או משהו שעצבן אותך במשחק משליך לחיים?
5. תאר את הקשר שלך עם משתתפים אחרים שמשחקים משחק אלים. האם אתה מרגיש שאתה חלק פעיל במשחק, מה האינטרס המשותף בינך לבין השחקנים האחרים במשחקים?
6. כמה חברים הכרת במהלך המשחק, האם החברים שרכשת מתוך המשחק הפכו לחברים שלך בתוך הרשת החברתית? האם היית מגדיר אותם כחברים קרובים או כמכרים רחוקים למדי? מדוע? האם אתם מדברים גם על נושאים שלא קשורים למשחק – על מה למשל? האם יצא לך לפגוש מישהו שהכרת במהלך המשחק?
7. ספר עד כמה אתה קשור למשחק. האם קורה שאתה חושב על הפעם הבא שבה תשחק את המשחק? כשאתה משחק, עד כמה קשה לך לעצור ולעבור לפעילות אחרת? מה אנשים קרובים אומרים על המעורבות שלך במשחקים? האם ניסית להפסיק לשחק ובמידה וכן, כמה פעמים ניסית, כמה זמן לא שיחקת, מדוע לדעתך זה לא מצליח?