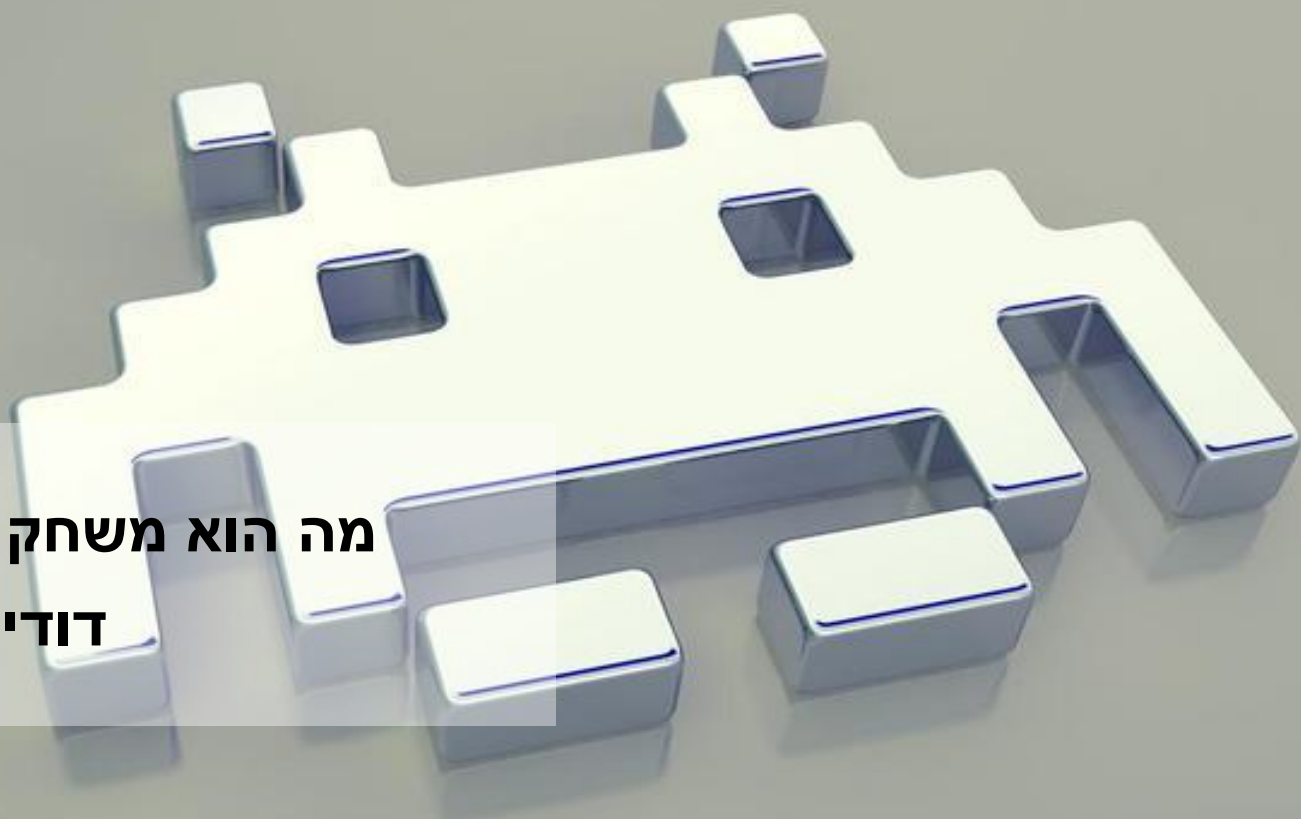


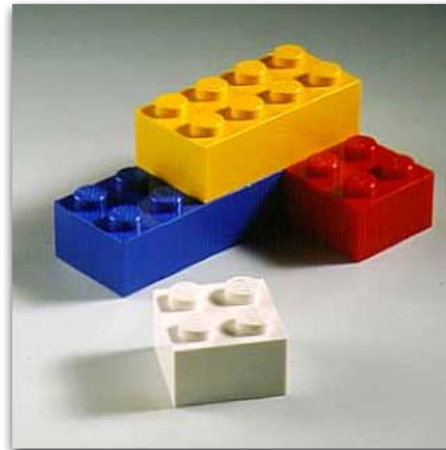
מבוא למשחקי מחשב

**מה הוא משחק – קצת תיאוריה
דודי פלס**



מה משותף לכל אלה ?

8			4	6			7
	1				4		
5		9		3		7	8
				7			
	4	8		2		1	3
	5	2					9
		1					
3			9	2			5



ויטגנשטיין



- פילוסוף גרמני - נחשב אחד הפילוסופים החשובים ביותר במאה ה-20
- ב"חקירות פילוסופיות" נותן את המשחק כדוגמא לקבוצה שלא ניתן להגדיר אותה על ידי מאפיינים ברורים.

יוהאן הויזינגה



- היסטוריון הולנדי, אבי חקר התרבות - אחד החוקרים הראשונים שחקר משחקים, מפורסם בזכות ספרו "האדם המשחק" מ 1938.
- גורס שמקורה של כל התרבות הוא במשחק
- המשחק הוא "מעגל קסמים" וכשהשחקן משחק הוא לא משפיע עד דבר מחוץ למעגל.
- למשחק חוקים נפרדים מחוקי היום יום, אנו מתנהגים שונה במשחק.
- ביקורת: למשחק תמיד יש השפעה על היום יום. לסיטואציות רבות בחיים חוקים משלהם (שיעור, חתונה)

רוג'ר קיליוס

- פילוסוף צרפתי, מגדיר בספרו Man, Play, and Games מ 1958 מה הוא משחק:



- מבוצע בהתנדבות
- התוצאות שלו לא ודאיות
- לא מעיל
- יש בו מהלא מציאותי

- כל משחק הוא: תחרות, מזל, חקיינות או ורטיגו (סחרחורת)

- משחקים תמיד נעים בין ציר של משחקיות יצירתיות (Play) והגבלת המשחק על ידי חוקים (Game)

- משחקי מחשב נוטים להיות מוגבלים על ידי חוקי מחשב

מרשל מקלואן



- נחשב לאבי חקר המדיה ("המדיום הוא המסר", "הכפר הגלובלי")
- בספר "להבין את המדיה" מ 1964 טוען שמשחקים קושרים לתרבות ולעיתים מעידים על אופי התרבות בה התפתחו
- בנוסף טוען שמשחקים נועדו להפיג מתחים

אורי רפ

- מהספר עולמו של המשחק מ 1980

- משחק הוא פעילות, לעיתים נמרצת מאוד, שאין לה תוצאות מעבר לה.

- אל המשחק מתלווה הנאה שאינה נובעת מסיפוק של צורך חיוני (כגון רעב או עייפות). הפעולה עצמה היא הסיפוק של עצמה.

- המשחק דומה למשהו שאינו משחק ועם זאת שונה מאותו משהו שינוי ניכר. המשחק הוא חיקוי תוך שינוי.

- למשחק יש כללים ברורים ומוגדרים המאפשרים חופש מסוים במסגרת אותם חוקים.

נעבור לחוקרי משחקי מחשב

כן, יש דבר כזה...

כריס כרופורד (1982)

- מעצב משחקים שעבד באטארי בשנות ה-70 וה-80

- כותב הספר The Art of Computer Game Design
- כל משחק תמיד מורכב מ:



- יצוג
- אינטראקציה
- קונפליקט
- ביטחון

סאלין וצימרמן (2003)

A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results a quantifiable outcome



ג'ספר ג'ול (2005)

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable



הגדרתו של ג'ספר ג'ול

- חוקים (Rules)
- תוצאה משתנה ומדידה (Variable, Quantifiable Outcome)
- תוצאות בעלות מגוון ערכים שונים (Valorization of Outcome)
- מאמץ השחקן (Player Effort)
- השחקן קשור לתוצאה (Player Attached to Outcome)
- תוצאות (השפעה על העולם האמיתי) ניתנות למשא ומתן (Negotiable Consequences)

בעיות בהגדרות

- גם ההגדרות החדשות בעיתיות
 - מבחן בכיתה מתאים להגדרה של סאלין וצימרמן
 - ג'ול בעצמו מבחין במספר גדול של מקרי קצה שלא עומדים בתנאים ועדיין נחשבים משחקים



אז מה זה משחק ?



מה זה משחק מחשב?



- מדיום
- ניו מדיה
- טכנולוגיה
- נרטיב
- עולם וירטואלי
- הנאה
- תרבות
- אומנות
- תעשייה
- תיאוריה

מדיום

- ב"מדוע ללמוד מדיה?" רוג'ר סילברסטון מחלק כל מדיום ל: חוויה, תיווך וטכנולוגיה.
- החוויה במשחקי מחשב נחשבת עוצמתית
- משחקי מחשב נתפסים כמדיום בידורי בלבד
- התכנים כיום מאוד מוגבלים (בעיקר בגלל חוסר הליניאריות של המשחק וההרגל שלנו להעביר תוכן בצורה ליניארית)



ניו מדיה

- לב מונוביץ' – מה שמבדיל מדיה מניו מדיה הוא האופן בו המידע נשמר.
- שמירה דיגיטאלית מאפשרת היברידיזציה של תוצרים.
- ב GTA4 ניתן לשמוע רדיו, לראות תוכניות טלוויזיה, לגלוש באינטרנט וגם לשחק במשחקי מחשב.

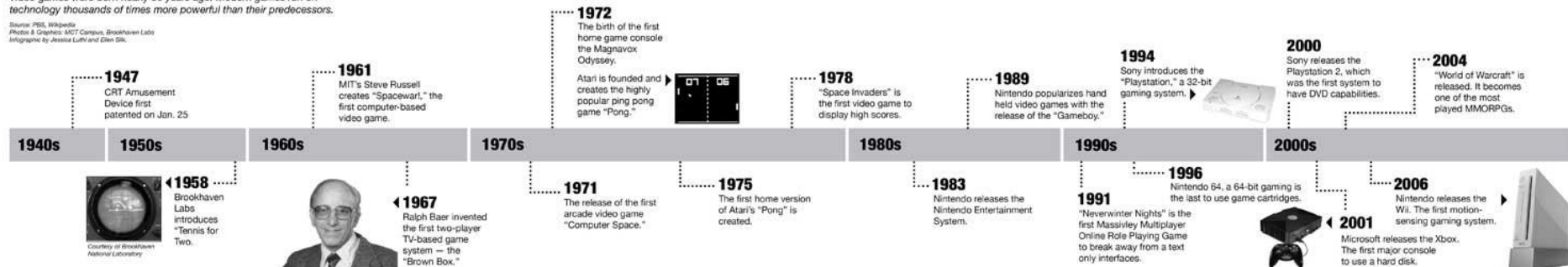
טכנולוגיה

- משחקי מחשב בעצמם הם טכנולוגיה. הם כתובים בקוד ונשמרים בביטים
- בטכנולוגיות שמפותחות כחלק ממשחקי מחשב נעשה שימוש בתחומי חיים אחרים. משחקי מחשב הם זרז לפיתוח טכנולוגיות.
- דוגמאות: גרפיקה תלת ממדית, משחקי תנועה, סימולציות צבאיות ועוד

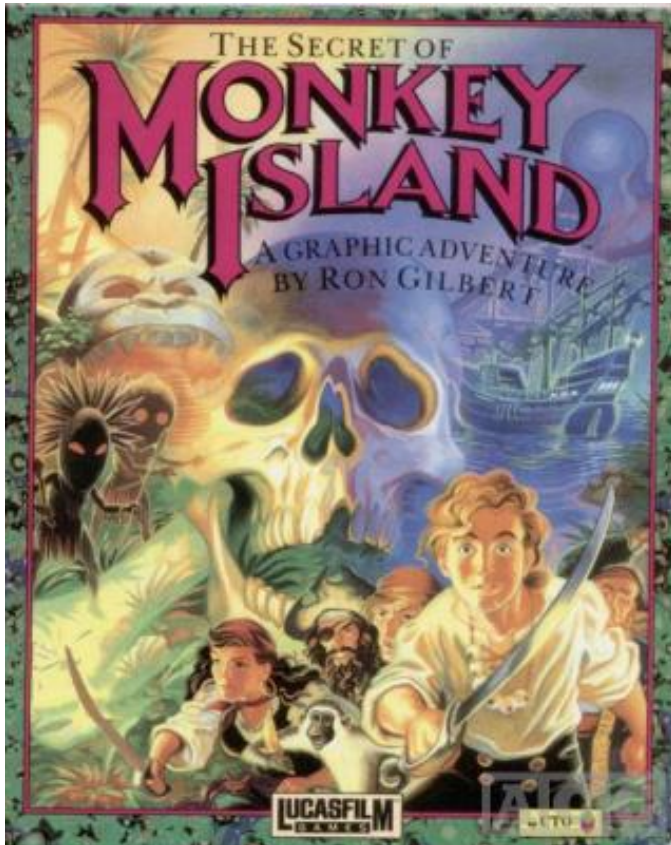
The evolution of video games

Video games were born nearly 50 years ago. Modern games run on technology thousands of times more powerful than their predecessors.

Source: PBS, Wikipedia
Photos & Graphics: MIT Campus, Brookhaven Labs
Infographic by Jessica Luthi and Ellen Sila



נרטיב



- לא כל המשחקים מספרים סיפור.
- יש ניגוד מסוים בין אינטראקטיביות ונרטיב
- במחקר שערכה בריטה ניצ'ל היא הראתה שניתן לעשות שימוש בכלים בתחום הנרתולוגיה עבור משחקי מחשב

עולם וירטואלי

- משחקי מחשב הם עולמות / מרחבים וירטואליים ובמקרים רבים לא מגבלים את השחקנים לנרטיב בודד
- משחקים רבים שנתקלנו בהם דמו יותר לארגז חול, משחק קוביות או בית בובת מאשר לסרט או ספר.



הנאה

- משחקים הוא מה שגורם לנו ליהנות



תרבות

- כמו אמצעי מדיה רבים משחקים הפכו לחלק מהתרבות בה אנו חיים



אומנות



תעשייה

Video game software sales: 1998-2007

\$ Billions



תיאוריה - מודל MDA

- הפעלה של **מכניקה** – Mechanics
 - לחץ רוח בכדי לירות
- חוויה של **דינמיקה** – Dynamics
 - השמד את החללית
- הנאה מאסתטיקה – Aesthetics
 - כיף לראות את החללית מתפוצצת
 - כיף לנצח ולעבור לשלב הבא
- מעצב רוצה להגדיר את האסתטיקה והדבר היחיד שהוא שולט בו הוא **המכניקה**.

מודל MDA - האסתטיקה

- תחושה
- פנטזיה
- נרטיב
- אתגר
- אחווה
- גילוי
- ביטוי / גילוי עצמי
- כניעה / להעביר זמן