

היש הטכנו-נרטיבי

טכנולוגיה, תרבות וההבניה של משחקי מחשב



לפני קרוב ל 11 שנה התחלתי במסע לנסות ולגלות "ביצד
מתפתחים משחקי מחשב?"

בכל מקום בו יש תיאור של התפתחות משחקי
המחשב התיאור הוא די דומה.

משחקי המחשב מתפתחים בזכות גאוניותם ויצירתיותם
של היוצרים, תעוזתם של אנשי העסקים והחברות, על
בסיס משחקים קודמים תוך שימוש בטכנולוגיה חדשה
ושיפור מתמיד.

נראה שמשחקי המחשב הם אי של התפתחות
טכנולוגית לינארית (סוג של דטרמיניזם טכנולוגי)
בעולם בו חוקרי הטכנולוגיה כבר מזמן מאמינים
שתופעות אינן מתפתחות כך

”ניצד מתפתחים משחקי מחשב?”

נשמע מוזר שאף אחד לא ניסה לענות על השאלה
הזו...

SCOT היא תיאוריה שעונה בצורה די משכנעת על השאלה כיצד תופעות טכנולוגיות מתפתחות.

מעולה, אשתמש ב SOCT

אבל משהו מוזר במשחקי מחשב, הם שונים
מאופניים, נורת חשמל או פצצה גרעינית.
הם רק חצי טכנולוגים, החצי השני שלהם הוא
התוכן (הפן הנרטיבי, האומנותי, היצירתי)

משחקי מחשב הם "יש טכנו-נרטיבי".
מושא מחקר שמשלב טכנולוגיה ותוכן

מהר מאוד הגעתי לכמה מסקנות פשוטות אך מענייניות...

כיום משחקי מחשב נצרכים באמצעות פלטפורמות

סביב כל פלטפורמה מתגבשת תת תעשייה
(שנקראת ב SCOT מסגרת טכנולוגית)

התפתחויות טכנולוגיות משפיעות על התפתחות
המשחקים בתוך המסגרות הטכנולוגיות, אך גם על
מפת המסגרות הטכנולוגיות של כל התעשייה

לדוגמא ה CD-ROM אפשר לשמור כמויות אדירות של מידע
ושינה את תעשיית מכונות המשחק הביתיות ואת תעשיית משחקי
ה-PC בשנות ה-90 מקצה לקצה
הרשת החברתית, אומנם השפיעה על כמעט כל תת תעשייה, אך
גם יצרה תת תעשייה חדשה לגמרי

שינויים טכנולוגים בתוך מסגרות טכנולוגיות יוצרים
תחושה של התקדמות מתמדת, אך בפועל השינוי שהם
מביאים לתעשייה קטן
כמעט תמיד הקהל יהיה אותו קהל, אופן השימוש יהיה
זהה, מבנה השוק לא ישתנה, מודל ההפצה לא ישתנה...

תת התעשייה משמרת את עצמה

שינויים טכנולוגיים ש"יוצרים" או "הורגים" תתי תעשיות,
הרבה יותר משמעותיים לאופן בו משחקים מתפתחים.

בין תתי תעשיות שונות יש הבדלים מהותיים: הקשר
שימוש, מודל הפצה, קהל ועוד. מאפיינים אלו לא נוטים
להשתנות בתוך תתי תעשייה קיימת.

לדוגמא, ה iPhone הוביל ליצירת תת תעשיית משחקים חדשה,
עם קהל שונה, מאפייני שימוש שונים ומודל הפצה שונה מכל תת
תעשיית משחקים שקדמה לו.

לעומתו טכנולוגיות מגע ששולבו בתת תעשיית מכונות המשחק
הניידות (Game Boy), לא הובילו לקהל, מאפייני שימוש או
מודל הפצה שונים מאלו שהיו מקובלות בתת התעשייה.

בעבודה עצמה מוצגים שני מקרי בוחן מרכזיים:

- תיאור התפתחות של ז'אנר משחקי הפאזל

- תיאור ההתפתחות של סדרת המשחקים Bubble Town

תיאורים אלו מתווספים למבוא ופרק שעוסק בהתהוות
פלטפורמות המשחק הראשונות

באמצעות מודל, שהולך ומתפתח בהדרגה עם קריאת
העבודה, מוסברת תנודתיות קיצונית בפופולריות
של משחקי הפאזל לאורך השנים והצלחות וכישלונות
של אחד המשחקים הפופולריים ביותר של סוף
העשור הקודם

אנחנו נמצאים בתקופה של ריבוי סוגי פלטפורמות
שהתחילה לפני קצת יותר מעשור.

עד סוף האלף היו 4 תתי תעשיות: ארקייד, מכונות משחק
ביתיות, PC ומכונות משחק ניידות. פתאום בשנים
האחרונות ניתן להצביע על כ-10 תתי תעשיות חדשות.

הסיבה, האינטרנט.

השפעה החשובה ביותר של האינטרנט על עולם המשחקים היא
לא שניתן לשחק ברשת או שניתן לעדכן משחקים או שיש אתרי
אינטרנט על משחקים.

ההשפעה החשובה ביותר של האינטרנט על עולם המשחקים היא
שהאינטרנט הוביל להיווצרותן של תתי תעשיות חדשות
שמנהלות על ידי חברות חדשות, בהם יוצרים משחקים מסוגים
חדשים שמשוחקים על ידי שחקנים חדשים

אין ספק שהאינטרנט שינה בצורה דומה גם את עולם
המוסיקה, הקולנוע, הספרים...
גם הם ישים טכנו-נראטיבים.

השינוי בתעשיית המשחקים היה ראדיקלי והביא אתו סיפורים
כמו של: King, Supercell, Mojang, Pop Cap, Zynga.

תעשיית המשחקים הפכה לתעשיית חדשנות.

אז "כיצד מתפתחים משחקים?"

משחקי המחשב מתפתחים על רקע מכלול מאפיינים חברתיים, אותו ניתן לכנות מסגרת טכנולוגית. המרכיב המרכזי בהתפתחות משחקי מחשב הוא ללא ספק המשחקים, היוצרים, החברות והטכנולוגיות אך בין כל אלו נמצאות המסגרות הטכנולוגיות. המסגרות הטכנולוגיות הולכות ומתגבשות בהדרגה סביב אוספי פלטפורמות דומות. בכל מסגרת טכנולוגית מתקבעים הקשר שימוש, מודל הפצה וקבוצות חברתיות רלוונטיות. המסגרות הטכנולוגיות עצמן עוברות שינויים רבים עם הזמן. רוב השינויים המהותיים בתוך מסגרת טכנולוגית יציבה יהיו שינויים בשדה האפשרויות הטכנולוגי. סיפור של תופעה בעולם משחקי המחשב לעולם לא יהיה שלם ולעיתים אף יהיה לא נכון ללא התפאורה בה הסיפור מתרחש, הלוא היא המסגרת הטכנולוגית.

275 עמודים (181 נטו)
91,200 מילים, רובן בעברית
9 טבלאות
68 איורים
233 מקורות, מתוכם 8 ראיונות

להמשך קריאה:
www.dudipeles.com