

תוכן עניינים

3.....	מבוא	
5.....	1. סקירה ספרותית	
5.....	1.1 התקדמות המשחקים הטכנולוגיים	
5.....	1.1.1 תחילת הדרך	
5.....	1.1.2 משחקים ששינו את פני ההיסטוריה	
7.....	1.2 עולמם של הגיימרים	
7.....	1.2.1 הטשטוש בין המציאות האמיתית למשחק	
8.....	1.2.2 בריחה מהמציאות	
10.....	1.3 תודעה מלאכותית	
10.....	1.3.1 תודעה מלאכותית – מהי?	
11.....	1.3.2 ייצוג רובוטים על המרקע	
14.....	2. שיטות מחקר	
14.....	2.1 שאלת המחקר	
14.....	2.2 כלי המחקר	
14.....	2.3 שדה המחקר	
14.....	2.4 ניתוח הממצאים	
15.....	3. ממצאים	
15.....	3.1 פארק השעשועים של ווסטורלד	
16.....	3.2 מפגשם של בילי ו-דולורס	
17.....	3.3 לוגאן (הגיס של בילי) וחוסר המוסר שלו	
18.....	3.4 התפתחותה של מייב	
19.....	3.5 חזון הפארק על פי פורד וארנולד	
20.....	3.6 המבוך של האיש בשחור	
21.....	4. דיון וסיכום	
21.....	4.1 ווסטורלד כמשחק דיגיטאלי	
22.....	4.2 בין תודעה לבינה מלאכותית	
23.....	4.3 סיכום	
24.....	מקורות	

מבוא

ניתן לפתוח ולומר, כי המשחקים הדיגיטאליים הולכים יד ביד, כבר מהתחלתם, עם הטכנולוגיה והתפתחות המחשב, וגם נחשבת לאחד מהגורמים העיקריים להתפתחויות טכנולוגיות כאלו ואחרות. משחקי המחשב הם, בעיקר היום, אך תמיד היו, האפשרות לשפר מיומנויות חשיבה כאלו ואחרות, אך זאת בזמן שהשחקן מאמץ דמות וזהות חדשים (Funk, 1993). זהות אחרת, לעיתים דומה לשלו, לעיתים שונה במקצת, ולעיתים שונה לחלוטין, וכך יכול השחקן להיכנס לנעליו של דמויות שרק יכול היה להיות דרכיהם בדמיון. הדמות יכולה להיות שחקן כדורסל או כדורסל, ויקינג, או אפילו זהות מגדרית אחרת הבוחנת גבולות מגדריות ומיניות (Kaplan & Haenlein, 2009).

נוכח האפשרויות הבלתי נגמרות, במידה רבה נחשבים המשחקים הדיגיטאליים כסוג של פלטפורמה של בריחה מהמציאות, או לפחות טשטוש, כאשר המשחקים, בדומה לרשתות החברתיות, חודרות לתוך חיינו, מבצעות דריסת רגל בעולמנו ומשפיעות עליו. כך למשל, כפי שיהיה ניתן ללמוד מסקירת הספרות, אפשר לציין את המשחק לילדים 'מיקמק', אשר בדיוק שילב עבור ילדים את היכולת לאמץ דמות ווירטואלית מצוירת, אך התקשורת עם שחקנים אחרים התרחשה במציאות, וקידמה את הקשר של הילדים בחיים האמתיים (Levin, 2016).

בשל כך, ונוכח ההתקדמות האדירה של הבינה והתודעה המלאכותית, בשנים האחרונות עולות שאלות מורכבות ואף פילוסופיות על עתיד המשחקים והאופן שבהם הם ישפיעו על חיינו, ומה תהיה המשמעות שלהם.

במחקר זה אבקש לבחון שאלות אלה במסגרת של ניתוח של תרבות פופולארית. במסגרת ניתוח שכזה, אבקש להבין **כיצד המשחקים הטכנולוגיים תופסים את מקומם בחיי האדם וכיצד אלו עשויים להשפיע על חיינו ועל החברה בה הוא חי?** (קרי, שאלת המחקר).

כדי לעשות כן, במחקר זה, אנתח את סדרת הטלוויזיה האמריקאית ווסטוורלד (Burk, Weintraub, Joy, Nolan & Abrams, 2016) על כל העונה הראשונה שלה (עשרה פרקים), תוך זיהוי וניתוח של הדמויות השונות, אם של האנדרואידים בעלי התפקיד העצום והמשמעותי בסדרה, ואם של המבקרים של שפוקדים את הפארק ומשתתפים בפארק השעשועים שהוא למעשה משחק אחד גדול. הסדרה 'וסטוורלד', במיוחד בעונתה הראשונה, נחשבת לאחת הסדרות העמוקות, המסובכות ביותר במיינסטרים של הטלוויזיה האמריקאית, והיא נחשבת לרבת שכבות, משמעויות, פרשנויות וחיזות.

במסגרת המחקר הבטתי על הסצנות השונות בסדרה, במשך העונה הראשונה כולה, מתוך המשקפיים של הטכנולוגיה ושל המשחק הדיגיטאלי, וזאת כדי להבין את המשמעויות ואת המסרים שעוברים דרך סדרה זו.

עבודה זו תחולק לארבעה חלקים. בחלק הראשון, אציג סקירת ספרות נרחבת שבה אעסוק בהיסטוריה של עולם המשחקים, בדרך שבה משחקים היסטוריים שינו את העולם, ואת עולמם של ה-'גיימרים'. הגיימרים, אלו שמשחקים במשחקי המחשב, נחשבים לא פעם בתור כאלו שמוצאים פתרון במשחקי המחשב כדי 'לטשטש' את המציאות, או לחלופין, לברוח ממנה (Hussain & Griffiths, 2009). בסופה של הסקירה, אציג את הטכנולוגיה שמופיעה בסדרה, כמו התודעה והבינה המלאכותית, ואת הופעתם הקודמות של הרובוטים (או האנדרואידים) בתרבות הפופולארית.

1. סקירה ספרותית

1.1 התקדמות המשחקים הטכנולוגיים

1.1.1 תחילת הדרך

המיקום התרבותי של משחקי הווידאו ניתן להבנה אך ורק על ידי סקירת ההיסטוריה של משחקי וידאו מראשיתם. קשה להבין את המשחקים כיום מבלי להבין את התחושה של המשחקים הראשונים. יש לתת את הדעת לתהליכים שעברו המשחקים, וכיצד עברו מתחום הציבור (מתחמי "ארקייד" Arcade) אל תחומים פרטיים יותר (מחשבים וקונסולות משחק). עם השנים, המשמעות התרבותית של המשחקים הלכה והתעצמה – כאשר מצד אחד הם נחשבים לחלק בלתי נפרד מתרבות המיינסטרים, אך מצד שני ישנן ביקורות תרבותיות רבות על משחקים אלו. עוד ועוד אנשים נחשפים למשחקים, אך השפעתם נתפסת פעמים רבות כשלילית. החל מבעייתיות התוכן של המשחקים, נטייתם להיות ממכרים עבור צרכנים לא מעטים וקידום התנהגויות אגרסיביות. משחקי הווידאו, עם השנים, החלו לקבל משמעות תרבותית רחבה יותר ויותר המשפיעה הן על הייצור ועל הצריכה שלהם (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2013).

משחקי וידאו הצליחו לכבוש נישת תרבותית המתחרה בצורה ישירה עם תעשיות הסרטים והמוזיקה בכל הקשר להקדשת הפנאי והכסף של הצרכן. אמנם מדובר במודלים עסקיים שונים במקצת, אך מדובר בתעשיות שונות המאפשרות לפרט להקדיש את שעות הפנאי שלו לדברים שמעניינים אותו יותר. רווחיה של תעשיית משחקי הווידאו נובעים ממכירתם של משחקים באופן ישיר לצרכן, בחנויות או בחנויות אינטרנטיות ועל ידי דמי מנוי עבור משחקים מקוונים. ישנם מקורות מעטים של הכנסה משנית באמצעות מכירת רישיונות למשחקים. עם השנים, ניתן לראות מגמות עלייה במכירות, כאשר עוד ועוד צרכנים רוכשים מנויים אינטרנטיים ומשחקים למכשירי הטלפון הניידים שלהם (Juul, 2010).

1.1.2 משחקים ששינו את פני ההיסטוריה

כאשר פונים לבחון את השפעתם של משחקים ספציפיים על שוק המשחקים הווירטואליים הרחב, יש לתת את הדעת לטכנולוגיה ספציפית המופיעה במשחקים רבים, הלוא היא המציאות הווירטואלית (Virtual life). המציאות הווירטואלית מאפשרת לפרט לצלול לתוך עולם סינתטי לחלוטין, אשר נוצר על ידי עבודת מחשב – עולם זה נקרא הסביבה הווירטואלית (Virtual environment). בסביבה הווירטואלית, להבדיל מהסביבה הטבעית בה הפרט מתקיים, החושים של הפרט נשלטים לחלוטין על ידי מחשב. חוש הראיה, השמיעה, הריח וכדומה הינם נדבכים המתקיימים בסביבה בה לפרט יש נגיעה מוגבלת ביותר בה, ופעולותיו נשענות על יכולות ממוחשבות המושפעות מגירויים המיוצרים בסביבה הווירטואלית. ניתן להגיד כי המציאות הווירטואלית הינה חוויה אינטראקטיבית הנוצרת על ידי עשייה ממוחשבת המתרחשת בסביבה מדומה. במהלך "השהות" במציאות הווירטואלית, מקבל משובים סנסוריים, הבולט מבניהם הינו משוב שמיעתי. באמצעות המציאות הווירטואלית, הפרט יכול ליצור חוויה שאינה אפשרית במציאות הפיזית הרגילה, ולקבל על עצמו סיטואציות שלא היו יכולות להתרחש במציאות (Bimler & Raskar, 2005).

מעבר למציאות הווירטואלית, ישנן מערכות מציאות רבודה (Augmented reality systems)