

תוכן

3	מבוא
3	משחקי וידיאו- רקע
4	השפעתם של משחקי וידיאו
5	אלימות במשחקי וידיאו
7	משחקי וידיאו ויכולות אקדמיות וקוגניטיביות
8	משחקי וידיאו והתנהגות חברתית
9	סיכום
11	ביבליוגרפיה

מבוא

בעידן הטכנולוגי של ימינו, כמעט לכל מתבגר בחברה המערבית ליברלית יש גישה לאינטרנט, מאמצעים אלקטרוניים שונים. זמינותו של האינטרנט, הביאה בכנפיה גם את משחקי המחשב, ובתוכם, משחקי וידאו, המיושמים על מכשיר אלקטרוני בעל צג. ביקורת רבה הופנתה כנגד משחקי המחשב, המעודדים אלימות, מרתקים ילדים לשעות רבות של ישיבה מול המסך, אינם מעודדים פעילות גופנית, גורמים להתבודדות חברתית ועוד (Prot et al., 2014).

במאמר זה נבקש לבחון את השפעתם של משחקי מחשב על ילדים, לחיוב ולשלילה, תוך התייחסות למאפייניהם השונים. נתייחס לטענות שהועלו כנגד משחקי הווידאו אודות השפעתם השלילית דרך בחינת מחקרים מבוססים מחקרית שנערכו בנושא, ועד למחקרים אחרים שטוענים שבצד משחקי הווידאו יכולה להיות גם תועלת. נסכם את העמדות המצודדות במשחקי הווידאו בתצורה מסוימת, ובאחרות הפוסלות אותן מכל, בקרב ילדים ומתבגרים. שאלת המחקר הנדונה בחיבור זה בהיקף מצומצם היא: מהי השפעתם של משחקי וידאו בקרב ילדים ומתבגרים?

משחקי וידאו- רקע

משחקי מחשב הם משחקים דיגיטליים על צג אלקטרוני, בהם משחקים דרך המחשב, קונסולות משחק ייעודיות, משחקים למשתמשים מזדמנים דרך הטלפון החכם (סמארטפון) והרשתות החברתיות ועוד (Ynet, 2017). עשרות בודדות של שנים מאז הפך המחשב להיות בשימוש ביתי, ובו משחקי המחשב, אשר הפכו במהירות לצורה הנרחבת והמשפיעה ביותר של בידור בארצות הברית וברחבי העולם (Squire, 2003). משחקים דיגיטליים מהווים חלק משגרת יומם של ילדים ובני נוער, המקדישים להם חלק ניכר מזמנם הפנוי (דובי, עדן ועשת-אלקלעי, 2012). במחקרים שנעשו בארות הברית הודגם כי תשעה מתוך כל עשרה ילדים משחקים במשחקי וידאו, ובמוצע שעתיים ביום. מחקרים אחרים, אחוז ניכר מהבנים מעידים על ארבע שעות משחק וידאו ביום (Prot, Anderson, Gentile, Brown, & Swing, 2014). הזינוק בפופולריות של משחקי הווידאו בקרב ילדים ונוער הביא לפרץ של מאמרים אקדמיים בנושא (Barlett, Anderson, & Swing, 2009, אצל Andersin et al., 2014).

משחקי וידאו כוללים סוגי תוכן שונים. בהתייחס למשתתפי המשחק, קיימים משחקי יחיד, של השחקן מול המחשב, לעומת משחקים שיתופיים, מול שחקנים אחרים ברשת האינטרנט, המשחקים באותו המשחק. ישנם משחקים בעלי תוכן אלים, כולל מלחמות, הרג דמויות במשחק, ועוד, לעומת משחקים שאינם כוללים תכנים אלימים.

עם עליית השימוש בהם, נסוב דיון רב סביב סוגיית השפעתם השלילית של משחקי הווידאו על ילדים ומתבגרים, הן בהתייחס להשפעת התוכן האלים שבהם על מידן אלימותו של השחקן, והן בהתייחס לשעות הישיבה הרבות מול מסך המחשב, הבידוד החברתי שהם כופים על השחקן, גם אם הוא משחק מול שחקנים נוספים ברשת, על סכנת ההתמכרות שבצדם, ועד לשינויים נוירולוגיים במערכת הגמול העצבית. מנגד, ניתן למצוא קולות המצדדים במשחקי המחשב כתורמים ליכולות אסטרטגיה וחשיבה מרחבית, מיקוד וחלוקת קשב, ועוד (Ynet, 2017).

מחקר שנערך בטאיוואן (Wan & Chiou, 2006) ביקש לבחון את הסיבות הפסיכולוגיות שמספקת ההתמכרות למשחקי הווידאו. המחקר כלל ראיונות לעשרה מתבגרים, שהקדישו בממוצע יותר מ-48 שעות שבועיות למשחקי וידאו אינטרנטיים. הממצאים הראו כי הסיבות העיקריות לשימוש תכוף במשחקי הווידאו הן בידור ושעשוע, התמודדות רגשית, ריגוש ותאוה לאתגרים ובריחה מן המציאות. משחק הווידאו שימש עבורם כערוץ מנחם לצרכים לא מסופקים או למוטיבציות בחייהם האמיתיים. שחקנים מכורים, לדברי החוקרים (שם) חשים שהם יכולים להשיג תחושה של שליטה דרך משחקי הווידאו, שתחתיה יש רצון דווקא לא לשלוט או להחליט, וכדי לגשר על הקונפליקט הזה שבין האיד לסופר אגו, לפי פרשנות החוקרים, הם חשים תאוה תמידית לתחושת השליטה המדומה שבמשחקי הווידאו.

בשנים האחרונות מספר מחקרים שמתמקדים שהתמכרות למשחקי וידאו. במדריך לאבחון ולסטטיסטיקה של הפרעות נפשיות (DSM) אין הגדרה להתמכרות למשחקי וידאו, אם כי ישנה התייחסות להפרעת אינטרנט ומשחקים, כדי לעודד מחקר עתידי בנושא (האגודה הפסיכיאטרית האמריקאית אצל Prot et al., 2014). במחקרים שניסו לבדוק זאת, כולל בארצות הברית, בסינגפור, בסין, בגרמניה, באוסטרליה וביפן, העריכו החוקרים את אחוזי ההתמכרות למשחקי וידאו בין 8.5%-11.9% מבין הילדים שנהגו לשחק במשחקי וידאו (שם). מחקרים אלו לא נקטו בגישה מחקרית זזה או מוכרת, ולכן יש להתייחס לכך כאל טווח הערכות ראשוניות בלבד.

השפעתם של משחקי וידאו

פרוט ושות' (Prot et al., 2014) מסכמים מספר גישות שהוצעו בנוגע להשפעתם של משחקי הווידאו על ילדים ובני נוער. גישת חמשת הממדים של השפעות משחקי הווידאו של ג'נטייל ואחרים (Gentile, 2011; אצל Prot et al., 2014; Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004) מניחה כי אלו משפיעים על השחקנים בחמישה ממדים לפחות- כמות הזמן המוקדשת למשחק, תוכן המשחק, ההקשר, המבנה והמכניקה, כאשר כל ממד יכול לייצר סוג מסוים של השפעה. החוקרים מציעים מחקרים שנערכו אודות השפעותיהן של משחקי הווידאו בכל אחד מן הממדים הללו.