

תוכן העניינים

מבוא.....	3
רקע תיאורטי.....	4
מציאות מדומה.....	4
סקנד לייף.....	5
מתודולוגיה.....	7
ממצאים.....	8
תמה 1 : הדמיון בין האוטאר ובין דמות המרואיין במציאות.....	8
תמה 2 : הפער בין האוטאר ובין דמות המרואיין במציאות.....	9
תמה 3 : הסיבות לבחירת דמות האוטאר.....	9
דיון.....	11
סיכום ומסקנות.....	13
ביבליוגרפיה.....	14
נספחים.....	16

מבוא

עבודה זו עוסקת בשאלת המחקר: מהם שיקולי גיימרים וגיימרות בבחירת האוטאר שלהם במשחק העולם הווירטואלי סקנד לייף.

משחק הסקנד לייף הוא משחק מחשב המדמה מציאות אמיתית באופן ווירטואלי. המשחק מאפשר לשחקנים לבחור דמות ווירטואלית שנקראת אוטאר והיא זו שעומדת להם משחקים. השחקנים יכולים לעצב את הדמות כרצונם לרבות לעצב את המראה החיצוני שלה, את הביגוד שהיא לובשת ואת הפעילויות שהיא עושה. לשחקנים יש מרחב פעולה גדול מאוד והם משתמשים בכסף ווירטואלי כדי לרכוש עבור הדמות חפצים ואביזרים לשימוש וללבוש.

בשנים האחרונות החלו מכללות ואוניברסיטאות רבות ברחבי העולם לעשות שימוש במשחק זה לטובת לימוד. אנשי חינוך רבים החלו לחקור את הנושא ולכתוב מאמרים אודותיו והם רואים במשחק כקרקע למחקר עמוק אודות השחקנים, בחירותיהם ואישיותם. מחקר זה עשוי להרחיב את היריעה האקדמית ולהטיל אור על הסיבות לבחירה של שחקנים באוטאר מסוים ועל מה שניתן ללמוד מהבחירות אשר עושים השחקנים בבחירת הדמות המסוימת.

במסגרת מחקר זה תבחנה הסיבות לבחירה של שחקנים בדמות אוטאר מסוימת לרבות תבחנה הסיבות לעיצוב הדמות באופן המסוים. המחקר יבוצע בשיטה איכותנית כאשר כלי המחקר אשר ישמש לאיסוף הנתונים הוא ראיון. יבוצעו בעבודה זו שלושה ראיונות עומק חצי מובנים אשר יערכו עם שלושה שחקני סקנד לייף.

הפרק הראשון בעבודה יציג סקירה ספרותית של תמות המחקר הרלוונטיות לנושא הנחקר, הפרק השני יציג את ממצאי המחקר כפי שעלו מין הראיונות והפרק השלישי יציג דיון תיאורטי אשר יהווה אינטגרציה בין סקירת הספרות ובין ממצאי המחקר כפי שאלו עלו מין הראיונות. בתום העבודה יוצג פרק מסכם ויוצגו מסקנות המחקר.

רקע תיאורטי

פרק זה יציג סקירה תיאורטית של תמות המחקר כפי שאלו עולות משאלת המחקר הנדונה. המידע בפרק זה נדלה ממאמרים ומחקרים אקדמיים ומובא בתוך מספר תתי פרקים.

מציאות מדומה

מציאות מדומה זוהי טכנולוגיה אשר מייצרת סביבה ממוחשבת תלת ממדית ואינטראקטיבית אשר מדמה את המציאות בעולם האמיתי. השחקן נכנס למשחק ופועל בחלל מגוון אשר עשויים להיות בו אלמנטים מהמציאות או מהדמיון. לעתים החוויה של המשתמש כוללת גם אלמנטים קוליים ולעתים רק אלמנטים ויזואליים כאשר המשחק והאלמנטים בו מגיבים לפעולות השחקן. במציאות המדומה יכול השחקן ללמוד מהסביבה הווירטואלית ומהפעילות בה מגוון רחב של דברים ולפתח מיומנויות שונות (Ferrington, Loge, 1992).

משחקי מציאות מדומה הפכו לכלי למידה בשנים האחרונות והם מצויים בשימוש במסגרות לימוד שונות לרבות באקדמיה. המשחקים מזמנים יצירה של מערכות יחסים ברשת ומציעים דרך מתקדמת לרכישת ידע ולמידת פעולות חדשות. כדי לאמוד את הפוטנציאל של משחקים אלו ככלי למידה הוקמה קבוצת עבודה ייעודית לעניין זה וממנה עלה כי דרך חשיפתם של המשתתפים בקבוצה לעולמות וירטואליים שונים הם רכשו מיומנויות חדשות כגון מיומנויות תקשורת, תנועה ובניית דמות, הם למדו עקרונות תיאורטיים שונים, למדו אוריינות משחקית, הכירו את חכמת ההמונים, את השייכות לקהילה חברתית מסוימת ולמדו על אינטראקציה מבוססת רגש. קבוצות אלו הדגימו מעבר מצבי של השחקן מפסיבי לאקטיבי תוך שהוא מיישם בפועל התנהגויות שונות ובוחר בתפקיד שמתאים לו ביותר הן מבחינת העדפותיו והן מבחינת יכולותיו (גזית, 2010). עוד עלה מין הקבוצות כי בקרב השחקנים ניתן לזהות כמה טיפוסים כגון יזם שלוקח חלק בבנייה של נכסים וביצירה של משאבים וירטואליים, אדריכל אשר מתכנן מבנים מיוחדים, אומן שמבקש להפיק סרטים ולצלמם, כתב, אשר מתעד בכתבה את מפגשיו עם דמויות משחק אחרות, סייר אשר תר אחר מקומות מעניינים, אינטגרטור חברתי אשר פועל ליצירה של תקשורת קבוצתית ועוד (Gazit, 2008).