

**משחקים דיגיטליים אלימים:
האינטראקציה בין תכונות השחקנים ומאפייני המשחק**

מלאכ-אנג'לה נהרה

בהנחיית: ד"ר אינה בלאו, האוניברסיטה הפתוחה
פרופ' שיזף רפאלי, אוניברסיטת חיפה

משחקים דיגיטליים מהווים היום תחביב נפוץ, כאשר תכנים אלימים מתפקדים במשחקים אלה כגורם המגביר את אטרקטיביות המשחק. בחקר משחקים דיגיטליים ניתן לאתר גישות תיאורטיות שמובילות למסקנות סותרות: לפי מודל התוקפנות הכללי (General Aggression Model - GAM), חשיפה לתכנים אלימים תוביל להגברת רמת התוקפנות ותעורר נטיות שליליות של השחקנים, בעוד שתיאוריית הקתרזיס מדגישה את הפן החיובי של פורקן רגשות שליליים בסביבת המשחק, דבר שיפחית התנהגות אלימה מחוצה לו. מטרת המחקר הנוכחי היא לבחון הן את ההשלכות החיוביות של שימוש במשחקים דיגיטליים, כמו הגברת השתייכות לקבוצת המשחק והגדלת מספר חברים ברשת המשחק, והן את ההשלכות השליליות של משחקים אלה, כמו כפייתיות השימוש במשחק. זאת כפונקציה של תכונות השחקנים (שחקנים בעלי רמת תוקפנות בסיסית גבוהה לעומת נמוכה) כמו גם מאפייני משחקים דיגיטליים אלימים כגון אסטרטגית המשחק (משחק תחרותי לעומת משחק שיתופי) וסוג האינטראקציה בין השחקנים (אינטראקציה בין-אישית לעומת קבוצתית). המחקר מתבצע בשילוב בין המתודולוגיה הכמותית והאיכותנית. 217 גיימרים ישראלים בני 18 ומעלה, גברים ונשים, מילאו שאלון מקוון לדיווח עצמי שהופץ ברשת החברתית "פייסבוק" במאי-יולי 2013. ניתוח הנתונים הכמותיים שנאספו מתבצע בימים אלה. בהמשך ייערכו 16 תצפיות וראיונות חצי-מובנים מתוך המשיבים על השאלון המקוון. ממצאי המחקר יאפשרו להסביר בצורה מקיפה השלכות חיוביות ושליליות של השימוש במשחקים דיגיטליים אלימים על התנהגות השחקנים ולבחון את ההסברים לאטרקטיביות של משחקים אלימים שמציעים מודל התוקפנות הכללי ותיאוריית הקתרזיס.