

זהירות! "אחרי הפעולות נמשכים הלבבות" (ריה"ל, ספר החינוך)

משחקי מחשב, לא מה שחשבתם!

על משחקי מחשב כמעצבי זהות

רציונל



ילדים, בני נוער ומבוגרים מבלים שעות רבות, מידי יום, מול מסך: טלוויזיה, מחשב, סמארטפון, קונסולת משחק ועוד. ילד מגיל שנתיים יודע לתפעל טלפון מגע. ילדים בני חמש מבלים שעות ארוכות, לבדם, מול מסך. תלמידי בתי ספר יסודי משחקים במשחקי מלחמה והנוער מצוי בעומקו של העולם החברתי הווירטואלי - הפייסבוק ודומיו.

השהות הממושכת מול מסך עלולה לגרום לנזקים רבים בריאותיים, חברתיים ואף תפקודיים. בעיות כגון השמנה, בעיות ראייה וכאבי שרירים נפוצות מאד בקרב בני נוער ומבוגרים כאחד. ילדים המבלים שעות רבות מידי מול מסך אינם מפתחים כישורים חברתיים נדרשים. "התמכרות" למסכים, הפכה אף היא לתופעה רווחת הדורשת טיפול בהתמכרות כפי שמטפלים בהתמכרויות קלאסיות כגון אלכוהול או לסמים.

ילדי דור המסכים מבלים שש-שמונה שעות ביום מול מסך. פעילויות מול מסך חדלו, זה מכבר, מלהיות "עיסוק" לשעות הפנאי, אלא עיקר סדר היום, תוך טשטוש גבולות מוחלט בין פנאי לחובה. דבר המתאפשר גם ב"זכות" גלישה במכשירי טלפון סלולאריים.

כל זאת, וטרם נאמרה מילה ביחס לתוכן!

בפעילות שלהן אנו מתמקדים בנושא משחקי המחשב תוך שימת דגש על שני היבטים המשולבים זה בזה: תוכן המשחקים וזמן החשיפה למשחקים.

השילוב בין משחקי מחשב המשדרים ערכים של אלימות, תחרותיות בלתי מתפשרת, רדידות ביחסי אנוש, ומציאות של "עולם" בו לא משלמים מחירים (תמיד אפשר להתחיל משחק חדש, restart) יחד עם כמות שעות אדירה גורמת לכך **שמשחקי המחשב הופכים להיות הגורם המחנך ומעצב הזהות של המתבגר.**

הפעילות שלהלן איננה מתיימרת לגרום לילדים ובני נוער להפסיק לשחק במשחקי מחשב. אין אנו מתיימרים "לעצור את העולם". אולם כאנשי חינוך, עלינו לחנך את הילדים לצריכה מבוקרת של משחקי מחשב, לטפח את חוש הביקורת שלהם ביחס לתכנים השונים ולהציע דרכים להתמודדות עם התופעה.

מטרות



1. לברר עם המשתתפים את מימדי החשיפה שלנו לעולם של מסכים.
2. להביא למודעות המשתתפים כי כאשר משחקים שעות רבות במשחקים שבהם מבצעים פעולות אלימות שונות, אי אפשר שלא להיות מושפע, וכי "משחק" מחשב משפיע הרבה יותר ממה שאנחנו חושבים, כי "אחרי הפעולות נמשכים הלבבות".
3. להציע למשתתפים שלוש דרכים להקטנת מימדי הבעיה:
 - א. לא לשחק בכל משחק בו הם נתקלים, גם אם זה "כייף"
 - ב. להגביל במכוון את זמן המשחק ולבקש מן ההורה להיות שותף בכך.
 - ג. להמליץ להורים לרכוש תוכנת סינון.

עזרים



- 1: דף משימה אישי כמספר המשתתפים
- 2: עובדות וסיפורים על משחקי מחשב, למנחה
- 3: דף משימה אישי מקבלים החלטה, כמספר המשתתפים

קהל יעד



ז'-ט'

משך הפעילות



50 דקות

- שלב א': מליאה: דור המסכים (10 דקות)
- שלב ב': זוגי / קבוצתי: משחקי המחשב שלנו (5 דקות)
- שלב ג': מליאה: תהום פעורה (10 דקות)
- שלב ד': מליאה: סיפור ודיון (10 דקות)
- שלב ה': מליאה: פעילות סיום - שתי אפשרויות (10 דקות)

מהלך ההפעלה

שלב א: מליאה – "דור המסכים"

- עזרים:** דף משימה נספח מס' 1 כמספר המשתתפים, מכשירי כתיבה, טוש/גיר למנחה
- ❖ המנחה יחלק למשתתפים דף משימה מספר 1 ויבקש מהם לעקוב אחר הוראות המנחה.
 - ❖ במקביל המנחה ירשום על הלוח את המושגים מחשב, טלוויזיה, טאבלט, וידאו, סלולארי, קונסולת משחק כמודגם באיור שלהלן:



- ❖ המנחה ישאל את המשתתפים מה המכנה המשותף לכל המושגים וירשום את המילה **מסכים** במרכז ויבקש מן המשתתפים לתת כותרת לדף.
- ❖ **הצעות לכותרת:** "דור המסכים", "עולם המסכים"
- ❖ המנחה יבקש מן המשתתפים לרשום בכל עיגול את מספר השעות ביום (בממוצע) בו הם צופים בכל אחד מן המסכים. (חשוב להדגיש כי אין צורך לדייק אלא, רק לתת הערכה ראשונית).
- ❖ המנחה יבקש מן המשתתפים לסכם את מספר השעות היומי הכולל.
- ❖ משחק: "מי שנמצא מול מסך שיקום":
 - המנחה יבקש מכל המשתתפים שנמצאים מול מסך לפחות שעה ביום לקום.
 - המנחה יבקש מכל המשתתפים שנמצאים מול מסך פחות משלוש שעות לשבת.
 - המנחה יבקש מכל המשתתפים שנמצאים מול מסך פחות משש שעות לשבת.

❖ סיכום: המנחה ישקף לקבוצה את התוצאות כפונקציה של מס' שעות ביממה, כפונקציה של חיים.

מסתבר כי יותר ויותר אנשים בכלל ובני נוער וילדים בפרט מבליים מול מסך שעות ארוכות, כשמונה שעות בממוצע. מציאות זו של צפייה במסך שליש מן היממה, או למעשה שליש מן החיים יוצרת מצב חדש בעל השלכות חברתיות, לימודיות, בריאותיות וערכיות. בפעילות שלהלן נתייחס להיבט הערכי של שהות ממושכת מול מסכים.

שלב ב: זוגי/קבוצתי – משחקי המחשב שלנו

(הערה: החלוקה לזוגות או קבוצות תתקבל בשטח בהתאם לגודל הקבוצה, מבנה החדר ועוד)

עזרים



דפים ריקים, מכשירי כתיבה.

המנחה יבקש מכל זוג/קבוצה לרשום עשרה משחקי מחשב בהם הם משחקים.

שלב ג: מליאה – "תהום בין מציאות למסכים"

❖ המנחה יקריא רשימה של פעלים ויבקש מן המשתתפים למחוק בקו כל משחק בו נוקטים פעולה זו.

❖ רשימת הפעלים:

- מחיקה, דחיפה, פגיעה, מעיכה, דריכה, דקירה, דריסה, ירייה, הטבעה, השמדה, חיסול.
- במקביל המנחה ירשום על הלוח את רשימת הפעולות הנ"ל.
- המנחה יבקש מכל זוג/קבוצה לציין כמה משחקים נותרו לאחר השלב הקודם.
- **המטרה:** להציף את העובדה כי אנחנו משחקים במשחקים אלימים.

שאלות לדיון:

1. מתי לאחרונה משהו מבינכם או מבין החברים שלכם הטביע, חיסל, ירה, השמיד, מעך וכדו' ילדים אחרים?
2. באלו פעילויות אתם עוסקים כאשר אתם אינכם מול מסכים? (המנחה ירשום את התשובות על הלוח)
3. איזו כותרת הייתם מציעים לכל אחת מן הרשימות?

4. מה ניתן להסיק על ילדים של דור המסכים כאשר מתבוננים ברשימת הפעלים האלימים שבהם משתמשים במשחקי מחשב?
5. האם לדעתכם, כאשר ילד הורג/מחסל/ שורף/דוקר/משמיד/דורס/מועך/פוגע/חוטף/מכה דמויות רבות, זה משפיע על התנהגותו? משפיע על הערכים שלו? (רצוי לחדד - ברור שאתה לא הורג אף אחד, אבל האם זה משפיע קצת?)
6. "ספר החינוך" מתייחס לקשר בין הפעולות לבין הלב:

אחר הפעולות נמשכים הלבבות

דע כי האדם נפעל כפי פעולותיו. ולבו וכל מחשבותיו תמיד אחר מעשיו שהוא עושה בהם, אם טוב ואם רע, ואפילו רשע גמור בלבבו וכל יצר מחשבות לבו רק רע כל היום, אם יערה רוחו וישים השתדלותו ועסקו בהתמדה בתורה ובמצוות, ואפילו שלא לשם שמים, מיד ינטה אל הטוב, ובכוח מעשיו ימית היצר הרע, כי אחרי הפעולות נמשכים הלבבות. ואפילו אם יהיה אדם צדיק גמור ולבבו ישר ותמים, חפץ בתורה ובמצוות, אם אולי יעסוק תמיד בדברים של דופי... ישוב לזמן מן הזמנים מצדקת לבו להיות רשע גמור, כי ידוע הדבר ואמת שכל אדם נפעל כפי פעולותיו, כמו שאמרנו

ספר החינוך מצוה כ'

- דברים אלו מכוונים לקיום מצוות ולתועלת שיש לאדם. האם ניתן להסיק גם להיפך? האם מעשים שליליים החוזרים ונשנים במשחקי מחשב עלולים למשוך אף הם את הלבבות?
7. מה אתם, כבני נוער, יכולים לתרום לקידום המודעות לסכנות שבמשחקים אלימים?

עולם המסכים	פער תהום	העולם האמיתי
מחיקה		לימודים
דחיפה		ספורט
פגיעה		חוגים
מעיכה		בילוי משפחתי
דריכה		ים/בריכה
דריסה		התנדבות
ירייה		עזרה בבית
הטבעה		שיחה עם חבר
השמדה		טיול
חיסול		

שלב ד: מליאה – סיפור

מומחים בכל העולם טוענים כיום, לפי מחקרים שעשו, כי משחקי מחשב הופכים אותך לאלים יותר. ילד שמשחק משחקי מחשב רבים מתרגל "לחסל" את כל מי שעומד מולו ולכן מתחיל לפתח תגובות קיצוניות, כל פעם שהוא נקלע למצב בו הוא אינו מקבל את מה שהוא רוצה. ילד כזה גם נהיה יותר ויותר מתוסכל ועצבני.

חשוב לציין כי טרם ידועות כל ההשפעות מכיוון שהשפעת המסכים וחדירתם לעולם של ילדים צעירים מאד (גילאי 4) היא תופעה חדשה יחסית שטרם נחקרה דיה ויש להניח כי ההשלכות האמיתיות טרם נתגלו.

המנחה יבחר אחד או שניים מן הסיפורים/מחקרים שבנספח מס' 2 ויספרו למשתתפים.

שאלות לדיון:

1. איזו מחשבה עולה בדעתכם בעקבות הפעילות?
2. האם לדעתכם כדאי לספר למבוגרים (הורים ומורים) על סוג הפעילות שלכם מול מסך (משחקי מחשב אלימים)?
3. האם לדעתכם כדאי לבקש מן המבוגרים (הורים/מורים) להגביל את זמן השהייה שלכם מול מסכים?
4. האם לדעתכם כדאי לבקש מן המבוגרים (הורים/מורים) להתקין במחשב תוכנת סינון שתמנע גישה למשחקים אלימים במיוחד בהם הורים, רוצחים ואונסים?

שלב ה: אישי/קבוצתי – סיום

אפשרות ראשונה: קבוצתי

עזרים

- דפי A3, דפים רגילים, מכשירי כתיבה וחומרי יצירה (טושים, צבעים, מספריים, דבק)
- המנחה יחלק את המשתתפים לקבוצות ויבקש מכל קבוצה לייצר סטיקר/חמשיר/דגם אשר מטרתו להציף את הסכנה במשחקים אלימים שעות ארוכות.
- המנחה יתלה את התוצרים בכיתה.
- רצוי לצלם/להעתיק את התוצרים לצורך סיכום הפעילות בבית הספר.



אפשרות שנייה: אישי

עזרים

- נספח 3 כמספר המשתתפים, מכשירי כתיבה.
- המנחה יחלק למשתתפים את דף המשימה "מקבלים החלטה" – נספח 3, ויבקש מהם למלא את הדף בכנות. המנחה ידגיש כי הדף נשאר בידיהם.
- המנחה יבקש מן המשתתפים להדביק את דף ההחלטה ביומן/ליד המחשב כדי שישמש תזכורת קבועה המזהירה מפני צפייה במשחקי מחשב אלימים שעות ארוכות.



נספח 1

תנו כותרת:



מחשב



טלוויזיה



טאבלט

מה
המשותף
לכל המושגים
והתמונות
סביב?



סלולארי



DVD



קונסולת
משחק

נספח 2

עובדות ו"סיפורים" על משחקי מחשב

לצורך מחקר פיתחו חוקרים גירסה אלימה וגירסה לא אלימה של משחק המחשב הפופולארי - Doom, בו מטרת השחקנים היא לנווט את דרכם בתוך מבוך תלת מימדי. בגירסה האלימה של המשחק השחקנים מותקפים על ידי יריבים ממוחשבים (למשל, מפלצות) וניתנת להם האפשרות להשתמש בכלי נשק שונים כדי להרגם. הגירסה הלא אלימה לא כללה יריבים או כלי נשק (כדי שלא יהיה הבדל משמעותי בקושי המשחק, השחקנים יכלו להרוג בקלות את היריבים בגירסה האלימה של המשחק).

במחקר נטלו חלק 48 משתתפים ששיחקו 244 זוגות. מחצית מהזוגות שיחקו בגירסה האלימה של המשחק ומחציתם בגירסה הלא אלימה.

בהמשך הופרדו זוגות השחקנים ובפני כל שחקן נשאלו שאלות ביחס לשיתוף פעולה. התברר כי משתתפים ששיחקו בגירסה האלימה של המשחק נטו יותר לבחור באפשרות ניצול בן זוגם מאשר משתתפים ששיחקו בגירסה הלא אלימה של המשחק.

מעובד מתוך האתר מט"ח - המרכז לטכנולוגיה חינוכית

ילדים ששיחקו במשחקים אלימים במשך פחות מעשר דקות, והשתתפו לאחר מכן במבחן להערכת מצב הרוח שלהם, העידו על עצמם כבעלי מאפיינים אגרסיביים וביצעו פעולות תוקפניות זמן קצר לאחר המשחק.

ילדים שמשחקים במשחקי מחשב אלימים נוטים לחקות במציאות את המהלכים שביצעו במשחק - לדוגמה, ילדים ששיחקו במשחקי קראטה אלימים, השתמשו בתנועות זהות בעת ששיחקו עם חבריהם.
מעובד מתוך מחקר: משחקי וידאו גורמים לאלימות, ynet

בארה"ב צעיר בן 18 בשם דווין תומספון, הורשע ברציחתם של שלושה שוטרים. במהלך המשפט, טיעונם המרכזי של עורכי דינו היו, כי המשחק Grand Theft Auto וילדותו הקשה הם שגרמו לו לבצע את הפשע.

חבריו של תומפסון ציינו, כי לפני האירועים התמכר חברים ל-GTA 3 ו-GTA: Vice City.
מעובד מתוך מחקר: משחקי וידאו גורמים לאלימות, ynet

קץ עידן התמימות

בספטמבר 1997 רצח מייקל קארנל בן ה-14 שלושה בני נוער בקנטאקי. ב-20 באפריל 1999 הגיעו דילן קלבלד ואריק האריס בני ה-16 לבית הספר התיכון "קולומביין" בליטלטון, ארקאנסו, בו למדו, וטבחו 15 תלמידי ומורים ברובי ציד ורימונים. ב-19 באפריל 2002 טבח רוברט שטיינהויזר בן ה-19 ששה-עשר ממוריו ובני כיתתו בעיר ארפורט בגרמניה.

מדובר במקרים קיצוניים של עבריינות נוער חמורה, שבוצעו בידי בני טובים מאזורים מבוססים. התקשורת וכן מרבית חוקרי הפרשות סבורים כי החוט המקשר בין המקרים הוא שכל ארבעת הרוצחים נהגו לשחק בקביעות במשחקי מחשב אלימים. מייקל קארנל למד כיצד מכוונים רובה במשחק בו פגיעות מדויקות מקנות נקודות רבות; קלבלד והאריס שיננו אידיאולוגיה נאצית והתאמנו במשחק "DOOM" ואילו חבריו של שטיינהויזר סיפרו כי היה מכור למשחק "Quake".

מעובד מתוך האתר "האייל הקורא"



תמונה מן המשחק Doom

נספח 3

מקבלים החלטה

**דיבורים ומחשבות זה נחמד וחשוב
אבל אולי נעזוב קצת את המשחק האהוב
כדאי היום לקבל החלטה
אני לבדי, או עם כל הכיתה**

לפניכם מספר שאלות. הקיפו את התשובה הנכונה ביותר בעיגול.

1. האם אתה משחק במשחקי מחשב? כן / לא
2. אם כן כמה זמן אתה משחק מידי יום במשחקי מחשב? 1 שעה, 2 שעות, 3 שעות, 4 שעות ויותר
3. האם אתה משחק במשחקי מחשב אלימים? כן / לא
4. אם כן כמה זמן אתה משחק מידי יום במשחקים אלימים? 1 שעה, 2 שעות, 3 שעות, 4 שעות ויותר
5. האם חשבת עד היום שאין בעיה לשחק במשחקים כאלה? כן / לא.
נמק: _____
6. האם דעתך על משחקי מחשב אלימים השתנתה בעקבות הפעילות? כן / לא. נמק:

7. את מי היית רוצה לשתף בחוויות ובידיעות שרכשת במהלך הפעילות? הורים, אחים, חברים. אחר:

8. מה אתה מבטיח לעצמך מהיום?
 - א. _____
 - ב. _____
 - ג. _____