

23.97x32.94	1/2	14	עמוד	עסקים - השבוע	22/06/2018	64057975-3
המרכז הבינתחומי הרצליה - 84260						



משחק מסוכן

באבחנה שנויה במחלוקת קבע השבוע ארגון הבריאות העולמי שמשחקי מחשב עלולים להוות הפרעה התמכרותית לכל דבר ■ האם יש בכך כדי לאיים על השוק הענק שסוחף אחריו מיליארדי אנשים ומגלגל מאות מיליארדי דולרים, או שמא מדובר בהצהרה זניחה שתדעך במהרה?

אלירן מלכי

אין זו הפעם הראשונה שבה אוטוריטה רפואית בינלאומית נדרשת אל התופעה החדשה יחסית ומסווגת אותה ברשימת ההפרעות ההתנהגותיות.

במהדורה החמישית של ה-DSM, הלא הוא התנ"ך של הפסיכיאטרים, הוגדרה הפרעת גיימינג, אולם להגדרה הוצמדה הסתייגות חשובה: התופעה, נכתב שם, דורשת מחקר נוסף כדי לסווגה באופן רשמי כהפרעה פסיכיאטרית.

ההכרזה האחרונה של ארגון הבריאות העולמי היא שנויה במחלוקת בקרב המומחים, ורבים מהם טוענים שהיא אכן נמהרת ולא עומדת בקריטריונים המדעיים הנוקשים. לפיכך, אין להתפלא על כך שאנשי שוק המשחקים המשגשג ממהרים לקפוץ על עגלת המסתייגים: בהתייחסות אל המוצרים שלהם כאל סמים ממכרים

ארגון הבריאות העולמי (World Health Organization - WHO) הכריז השבוע על משחקי המחשב (גיימינג) כעל התמכרות לכל דבר. בנימוקים להכללתם של משחקי מחשב אינטנסיביים (Gaming Disorder) תחת הקטגוריה של הפרעות ההתמכרות מציינים אנשי WHO כמה פרמטרים: משך הזמן שהגיימר מבלה מול המסך, היחס בין של זמן המשחקים לבין הזמן המוקדש לפעילויות אחרות ורמת ההתמדה בפעילות זו גם לנוכח השלכות שליליות על הגיימר.

נמצא בכלל באסיה. יש הרבה חברות נסחרות שאף אחד לא חושב עליהן, אומר דיוויד גרנר מאוטומיטו.

הגורם הממכר

"לוקח זמן להגדיר תופעה כהתמכרות, אולם במקרה של הגיימינג, הכתובת הייתה על הקיר", אומר פרופסור יאיר עמיחי-המבורגר, ראש המחקר לחקר הפסיכולוגיה של האינטרנט מהמרכז הבינתחומי הרצליה. "אנחנו כבני אדם מופעלים על ידי חיזוקים. המשחקים מעודדים את השחקנים בחיזוקים חיוביים, וזו תופעה שקשה להכחיד. כל מי שמשחק במשחק מספיק טוב חווה הצלחה. להצלחה יש נקודות, כסף או משהו דומה שמסמל הצלחה: אני השחקן, אני זה שהוא מכה, אני מקבל חיזוקים חיוביים, אני חי בחוויה טוטאלית, אני מאדיר את עצמי. הבעיה היא שזה ממלכד אותך בעולם סגור. השחקנים לא מנסים להצליח בעולם האמיתי, ולכן

יש נזק פוטנציאלי כלכלי אדיר, הן תודעתית והן פוליטית, ולא קשה לדמיין את גל החקיקה הפופוליסטית ("למען עתיד ילדינו") נגד הסם החדש.

משאיר את תעשיית הקולנוע מאחור

על היקפו האדיר של שוק המשחקים מעיד, בין היתר, דוח של קרן ההון סיכון אטומיקו מ-2017. לפי הדוח, שווי שוק משחקי המחשב בשנת 2017 היה כ-109 מיליארד דולר. הקרן חוזה שבשנת 2020, שוק הגיימינג יהיה שווה 129 מיליארד דולר. שוק משחקי המחשב, על 2 מיליארד המשתמשים שלו, משאיר אבק לשווקים מניבים אחרים כשוק המוזיקה (16 מיליארד דולר) ושוק סרטי הקולנוע (39 מיליארד דולר). באותו דוח מצוין ש-43 מתוך 50 חברות המשחקים הן מאסיה, ו-18 מתוכן מסין. "חלק גדול מהשוק

לפי מעצב המשחקים הראל עילם, אין לראות בעולם משחקי המחשב מקשה אחת: יש בתעשיית המשחקים יותר ניואנסים, תת-תעשיות, וז'אנרים מאשר בתעשיית הקולנוע. גם החוקרים מטעם ארגון הבריאות העולמי טוענים שרוב הנערים והגברים שמשחקים במשחקים אינם מכורים. יש הבדל בין כוס יין אחת לאלכוהוליזם"

24.01x32.94	2/2	עמוד 15	מעריב השבוע - עסקים	22/06/2018	64058022-7
המרכז הבינתחומי הרצליה - 84260					



גימרים. מכורים או שחקנים תמימים? צילומים: רויטרס

לא מנסים לעשות שימוש לא אתי בדברים הללו. הם פשוט מנסים ליצור משחקים טובים, אין להם אינטרס לגרום לך להתמכר. לעומתם, משחקי סושיאל ומוכילים עובדים הרבה יותר חזק על לולאות משוב, כלומר מעודדים אותך כל הזמן לשחק, מקדמים אותך וגורמים לך להשקיע זמן וכסף. אבל ככלל, מסכם עילם, אין הכוונה של מעצבי המשחקים לגרום להתמכרות. "משחק טוב יודע ללחוץ לך על הכפתורים הנכונים - עלילה, הודרות, תחושת התקדמות וחופש בחירה. משחק טוב מפעיל אותך, אבל אני לא חושב שתעשיית המשחקים פועלת בכוונה למכור".

האבחנה של ארגון הבריאות העולמי היא טרייה, וקשה עדיין לנבא את השפעתה על תעשיית הענק. בחודשים ובשנים הבאות נדע אם מדובר בירייה הראשונה במאבק נגד הקראק של שנות האלפיים, או בקוריוז זניח וחסר חשיבות.

אחת לאלכוהוליסם. בשנים האחרונות, מספר עילם, ההתמכרות בשוק המשחקים היא יותר במקסום חוויית המשתמש מאשר ברצון לקרקע אותו אל המשחק לזמן רב ככל האפשר. "משחק טוב מתגמל את השחקן. אתה רוצה שהוא כל הזמן ייחנה, שתהיה לו התקדמות. אלה דברים מתורת המשחקים, מתמטיקה טהורה. ברור שיש בהם גם גורם ממכר, אבל מעצבי משחקים

רואים יותר ויותר אנשים צעירים שפשוט לא ישנים כמו שצריך".

לא מקשה אחת

אולם כאמור, לא כולם מקבלים את הסיווג החדש כתורה מסיני. לפי הראל עילם, מעצב משחקים בחברה הישראלית סאן קראש, התפיסה של עולם משחקי המחשב כמקשה אחת היא פשטנית. "יש בתעשיית המשחקים יותר ניואנסים, תת-תעשיות וז'אנרים מאשר בתעשיית הקולנוע. גם החוקרים מטעם ארגון הבריאות העולמי זהירים מאוד, והם טוענים שרוב הנערים והגברים שמשחקים במשחקים אינם מכורים, אלא רק המיעוט שבמיעוט. צריך להבין שלא כל נערה ונער שמשחקים במשחקי מחשב ישר מוגדרים כמכורים. יש הבדל בין כוס יין

הם בורחים לעולם הסגור שלהם כל הזמן". נוסף על כך, אומר עמיחי המבורגר, אנחנו חיים בעידן של חידושים, בעידן שבו אסור להשתעמם לרגע. "חוויית המשתמש במשחקים היום היא פשוט מדהימה. משחקים ופורנוגרפיה דוחפים היום יותר מכל דבר אחר את הפיתוח האינטרנטי. חוויית המשתמש המשתפרת נועדה למלכד אותך ולהפוך אותך למכור. אתה רואה אנשים מאוד חכמים עושים הפסקות אויכות מהחיים בשביל לשחק".

לפי עמיחי המבורגר, הקריטריון המובהק ביותר להתמכרות היא תפקוד לקוי בתחומי חיים אחרים: "לפני כמה שנים", הוא מספר, "ביקרתי במכון גמילה ממשחקים בסין. זה היה נורא. היה שם משטר צבאי לכל דבר, הם נמצאו בבידוד טוטאלי מהחברה, ולא סתם - היו שם בני נוער שהפסיקו לאכול בגלל ההתמכרות". אחד הגורמים לכך הוא כמוכון הסמארטפון, הזמין כמעט לכולם וגורם ליותר ויותר אנשים להישאב לעולם המשחקים. "אנחנו