

25.59x34.04	1/2	עמוד 20	הארץ - the marker week	29/06/2018	64155305-9
המרכז הבינתחומי הרצליה - 84260					

20 המחלה של המאה ה-21: מיליוני אנשים בעולם מכורים לגיימינג רפאלה גויכמן וישראל פישר

שוק של מיליארדים משחקי הווידאו המכניסים ביותר ב-2017, במיליוני דולרים



<p>קלאש אוף קלאנס</p> <p>1,200</p>	<p>קלאש רויאל</p> <p>1,200</p>	<p>מאנסטר סטרייק</p> <p>1,300</p>	<p>פנטסי ווסטוורד ג'רני</p> <p>1,500</p>	<p>ארינה אוף ואלור</p> <p>1,900</p>
<p>פיפא 18</p> <p>324</p>	<p>דסטיני 2</p> <p>329</p>	<p>פיפא 17</p> <p>409</p>	<p>קול אוף דיוטי: מלחה"ע ה-2</p> <p>502</p>	<p>ג'י. טי. איי 5</p> <p>521</p>

מקור: סופרדאטה

אני באמצע משחק!

מפורטנייט, דרך פוקימון גו, מיינקראפט וטטריס – רבע מהאנושות בעולם משחקת במשחקי מחשב והכנסות החברות לא מפסיקות לעלות. האם מדובר ב"הפרעת גיימינג", כפי שהגדיר זאת ארגון הבריאות העולמי, או בהתמכרות לא מזיקה למשחק שיש בו גם אסטרטגיה, חברויות וערכים? רפאלה גויכמן וישראל פישר

מכורים עד הסוף

על פי אותם נתונים של חברת המחקר, מאותם 2.5 מיליארד בני אדם, רובם שיחקו בשנה שעברה במי שחקי וידאו הינמיים בכלל הפלטפורמות (אך רובם בסמארטפון), שיצרו את רוב ההכנסות של התעשייה ב-2017 – 82 מיליארד דולר. את מרבית ההכנסות מהמשחקים האלה מקבלות החברות המפתחות מרכזי שות בתוך המשחקים.

המשחק הנמכר ביותר בשנה שעברה היה GTA 5 – שנועד בעיקר למהשב ולקונסולות – שהניב ליצרנית שלו הכנסות של 521 מיליון דולר. המשחק הושק לפני ארבע שנים וחצי, והניב מאז הכנסות של 6 מיליארד דולר ומכירות ב-95 מיליון עותקים.

GTA 5, השייך ליצרנית המשחקים רוקסטאר, נהפך בעצם למוצר הבידור הנמכר ביותר מעולם. בהי שוואה לתעשיית הקולנוע, ההכנסות של הסרט המי צליח ביותר בהיסטוריה, אווטאר, הגיעו לפחות מ-3 מיליארד דולר מאז שיצא לאקרנים ב-2009. ב-2017 כולה הכניסה כל תעשיית הקולנוע 40.6 מיליארד דולר – 37% מההכנסות של תעשיית הגיימינג העולמית באותה שנה.

פורטנייט הוא משחק מלחמה הינמי שאותו מפתחת חברת אפיק גיימס. כבר מאז שהושק לראשונה ב-2011 הוא זכה להצלחה, אך לאחר שביולי 2017 החברה הוסיפה לו את ה-Battle

סיטי. ההכרזה הדרמטית, שיכולה לגרום לאנשים ובמיוחד להורים מוראגים להיכנס לפאניקה, מגיעה גם עם כמה הבהרות מרגיעות. המטרה של המסמך שהופץ, שייכנס לספר סיווג המחלות של הארגון, היא להצביע על מחלות וטרנדרים בריאותיים באופן אחיד לכל מדינות העולם, ונחשב מדרוך שבו משתמשים רופאים ומומחים בתחום הבריאות. הארגון מודגיש כי ההגדרה של הפרעת גיימינג נועדה בעיקר להעלות את המודעות לקיומה של התופעה בקרב הרופאים והציבור, על קבוצות הסיכון לפגיעה מההפרעה ולכך שיש לה טיפול, אם קיים חשש להתמכרות קיצונית. אמנם במשך השנים נרשמו לא מעט מצבים קיצוניים כאלה, אך לא כל גיימר שמשחק שעות נחשב מכור. "זה פייק ניוו. לקחו את ההגדרה המקצועית של התמכרות, והוסיפו משחקים כעוד סוג של התמכריות שמוכרת רפואית", אומר ג'ור מירצקי, מנכ"ל GameIS, עמותת תעשיית המשחקים הריגטייליים בישראל. "זה נתון סטטיסטי. אנשים אוהבים לטפס על קירות, לשחק שעות כרוגל בחוץ – אף אחד לא יקרא להם מכורים. אנשים מתמכרים לבניג' (לצי פייה מרובת שעות) בסדרות, למתוק, לקפה – זה לא מבטל את הרצון החופשי שלהם. גיימינג היא תופעה כל כך גלובלית, שכל מקרה אוטורי נהפך לסיפור. זה ממכר כי זה כיף וזה עשוי טוב, ואני מסכים שזה מפעיל משהו במוח – אבל מפה ועד שזה יהיה משהו קליני – הדרך עוד ארוכה".

במובייל (59.2 מיליארד דולר), וממכירות של משחקים למחשבים אישיים (33 מיליארד דולר) וקונסולות (8.3 מיליארד דולר). יתר ההכנסות הגיעו ממדיה דיגיטלית, כמו תוכנות למציאות רבודה או יוטיוב.

אבל חכו רגע עם האבחון לילד שלא יוצא מהחדר, יושב שעות וצועק על המסך, או לפני שאתם מוחקים מהסמארטפון את הקנדי קראש או את סים

לפי הארגון הבריטי Video Game Addiction, שמציע תמיכה של 24 שעות למכורים למשחקי מחשב, חלק מהתסמינים להתמכרות הם אנשים שנראים מאושרים כשהם משחקים, אך כועסים בסיום המשחק; מתחמקים מלהשיב על השאלה: "עשית משהו מעניין לאחרונה?"; ומשחקים במשחקי מחשב בשעות מאוחרות בלילה, או מתעוררים במיוחד בשביל זה

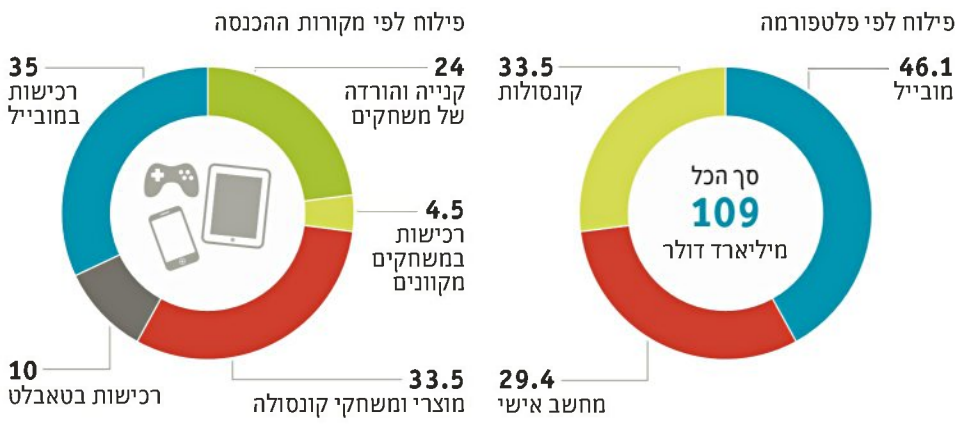
הפרעת גיימינג (Gaming Disorder): דפוס של התנהגות בעת משחק (ויראו ודיי גיטלי) המאופיין בשימוש יתר וללא שליטה בכך, בהעדרה לשחק על פני כל פעילות אחרת. דפוס זה מגיע עד כדי מצב שהמשחק מקבל קריי מות על פני אינטרסים אישיים אחרים ופעילויות יומיומיות, ואף הגברת השימוש במשחקים למרות ההשלכות השליליות הברורות. הקריטריונים לאבי חזון הם אובדן עניין משמעותי בתחומי חיים שונים – האישיים, משפחתיים, חברתיים, חינוכיים, תע" סוקטיים". כך נפתח המסמך שפירסם בשבוע שעבר ארגון הבריאות העולמי.

מפורטנייט, השיגעון הממכר הכי חם כיום שנהפך למשחק חובה בקרב ילדים ורשם בשנה האחרונה שיאים עם 125 מיליון משתמשים ברי חבי העולם, דרך סופר מריו וטטריס, שכבר יותר מ-30 שנה נחשבים למשחקי הווידאו הפופולריים שנעשו אי פעם, ועד פארם ויל – רבע מהאנושות מכורה לגיימינג, אחד הענפים הצומחים בעולם עם כ-2.5 מיליארד משתמשים.

כדי להבין עד כמה המשחקים האלה ממכרים, די להסתכל בביצועים שמציגות החברות המפתחות אותם. לפי דו"ח של חברת המחקר סופרדאטה, ב-2017 לבי רה הסתכמו ההכנסות של תעשיית משחקי הווידאו ב-108.4 מיליארד דולר – עלייה של 14 מיליארד דולר לעומת ב-2016. רוב ההכנסות הגיעו מהמשחקים

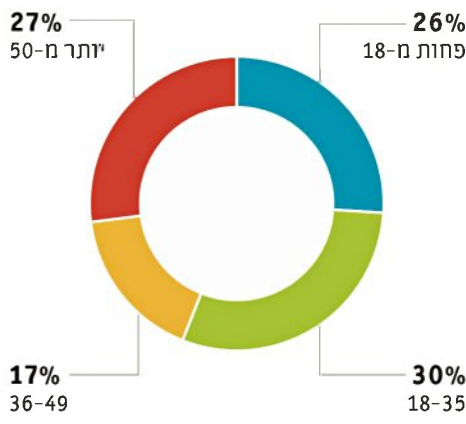
26.4x33.02	2/2	עמוד 21	the marker week - הארץ	29/06/2018	64155306-0
המרכז הבינתחומי הרצליה - 84260					

לשחק ביותר מ-100 מיליארד דולר ההכנסות בשוק הגיימינג העולמי ב-2017, במיליארדי דולרים



מקור: newzoo

הגיל לא קובע חלוקה של גיימרים בארה"ב, לפי גיל



מקור: ESA

Royal – מצב שבו השחקן נלחם מול 99 משותפים אחרים שצונחים יחד מאוטובוס מעופף על אי בודד ונלחמים עד לשורר האחרון, המנצח – המשחק קיבל דחיפה משמעותית והכניס לחברה 1.2 מיליארד דולר מאז 2017, על פי סופר-דא-טה. המשחק זמין בכל סוגי הפלטפורמות – מחשב, קונסולות ובסארטפונים בגרסת iOS – מה שעוד להגברת הפופולריות שלו, וניתן לשחק בו בחינם או לרכוש מנוי לעונה באמצעות מטבע וירטואלי שנקרא V-Bucks (שכמו כן נרכש בכסף אמיתי). בנוסף לרכישת המנוי, השחקנים בפורטנייט גם מבצעים רכישות במהלך המשחק הכוללות מוצרים כמו בגדים, כלי נשק וגם תנועות של ריקוד, שנועדו לשרד את חוויות המשחק. המשחק פורטנייט כל כך מצליח, שאפילו פוקימון גו, שעם השקתו לפני שנתיים נהפך לאחד המשחקים הפורטנייט בעולם אי פעם, לא רשם זינוק כה מרשים במספר המשתמשים בו.

ואולם לצד ההצלחה של יצרניות המשחקים והשעשוע להמונים, לא פעם היו גם תופעות שליליות שהעיבו על החגיגה. כך למשל, לפני כשינתיים, כשניטנדו, מציאת פוקימון גו, הצליחה לגרום למאות מיליוני משתמשים בכל העולם להתהלך ברחובות כשהם קבורים בתוך הסמארטפון – לא מעט אנשים הגיעו לבתי חולים, ובי מקרים קיצוניים אף מצאו את מותם. ההתמכרות של חלק מהשחקנים היתה כה קשה, שבעודם מתעסקים עם מכשירם כדי לחפש את הפוקימון, הם נפלו מצוקים וגשרים, נפגעו ממכוניות או עלו על פסי רכבת. צעיר מגוואטמלה אף נורה למוות לאחר שהגיע באמצעות האפליקציה לשכונת פשע ונקלע לקרב ריחות.

בחדש האחרון דווח בכריטינה על ילדה בת 9 שנשלחה לגמילה בעקבות התמכרות קשה לפורטנייט, לאחר שאביה מצא אותה יושבת בחורה בתוך צרכיה, מכיוון שלא רצתה להתפנות באמיצת המשחק. אחת הדוגמאות הבולטות להתמכרות למשחקי מחשב היא של אדם מדרום קורדיאה שנמציא מת ב-2005 אחרי ששיחק במשך 50 שעות בריציפות במשחק וורלד אוף וורקראפט, שבו שולטים בדמויות בדיוניות.

הרשימה הקבועה של המכורים

איגוד החברות בארה"ב המייצרות ומפתחות משחקים לצורכי בידור (ESA), ניסה לחפש את הגיימר הממוצע בארה"ב, והגיע למסקנה שהוא בן 35, משחק ששעות בשבוע במשחקי רשת מקוונים ועוד חמש שעות בשבוע עם אנשים אחרים שנמצאים בסמוך אליו. 54% מהגיימרים שאליהם בסקר שערך ESA בסוף 2017 אמרו שמשחקי המחשב אף עוזרים להם לפתח קשרים חברתיים, ו-45% ציינו שזה עוזר להם לבלות יותר זמן עם בני המשפחה שלהם. בחלוקה לסוגי משחקים, 29% מהנשאלים העדיפו משחקי יריות, 27% אמרו שהם משחקים במשחקי פעולה, ו-28% אמרו שהם משחקים במשחקי "סגרה" – משחקים כמו באבלס וקנדי קראש.

נתונים של ESRB, איגוד דירוג תוכנות בידור בארה"ב, גוף שמדרג את התכנים של משחקי וידאו ובוחר את התאמתם לילדים, טוען כי הגיימר הממוצע מבלה בכל שנה 416 שעות מול משחקי מחשב – בערך 17.5 יממות בשנה.

מי חושד כי הוא מכור למשחקי וידאו יכול לאבחן זאת ברשת, לצד אתרים המייצעים ומדריכים כיצד להתגבר על ההתמכרות. האתר videogameaddiction.co.uk, למשל, המופיע על ידי ארגון בריטי עם שם זהה, מציע תמיכה טלפונית 24 שעות ביממה למכורים למשחקי מחשב. לפי הארגון, חלק מהתסמינים להתמכרות הם אנשים שנראים מאושרים כשהם משחקים, אך כויעסים בסיום המשחק; אנשים שמדברים כמעט כל הזמן על המשחק; כאלה שנרמז שהם מבזבזים כל רגע חופשי על המשחק; או מתחמקים מלהשיב על השאלה: "עשית משהו מעניין לאחרונה?" ואנשים משחקים במשחקי מחשב בשעות מאוחרות בלילה, או מתעוררים במיוחד בשביל זה.

הארגון אף פירסם רשימה של המשחקים הממכרים ביותר, לפי דיווחים של לקוחות שלו: וורלד אוף וורקראפט, איב אונליין, באטלפילר,

הסיבה שאותה מסמן עמיתיה המבורגר כמרכזית להתמכרות בגיימינג היא התגמולים שמקבל שחקן מהמשחק בעקבות ניצחונות, מהפרסים והניקוד הגבוה ובעיקר מהמשמעות שכל אלה מספקים לו, לעומת החיים עצמם. "זה עולם של חוויית הצלחה. מהר מאוד מתמכרים אליה כי היא מתגמלת באופן מיידי, בעוד החיים מחוץ למשחק אינם מתגמלים באופן מיידי", הוא מסביר. "היום אסור לנו להיות משועממים, וגם זה מעצים את חוויית המשחק. בתור לרופא, בזמן הפסקה ממשוה – אנשים רוצים התעסקות כי החיים משעממים לעומת המשחק. פעם המשחק היה בחוץ, במגרשים, בחצר והיום הוא אתך כל הזמן. הבריחה למשחק מתגמלת וזה ממכר. ככל שהחיים לא מתגמלים, הפיתוי ליפול לתוך המשחקים ולהתמכר גדול יותר".

לדברי עמיתיה המבורגר, המשחקים והשחקנים נבדלים זה מזה. "יש כאלה שמתמשים בזה כדי להירגע ולהינתן, ויש כאלו שמתמקצעים בזה. לא כל מי שמשחק, יש לו בעיה. הבעיה היא הגלישה להתמכרות וחוסר האיוונים. אני נתקל בבני נוער שלא ישנים מספיק ובדרך כלל מדובר בתמהיל שקשור במשחקים ורשתות חברתיות. הם מתעוררים בלילה וניגשים לסמארטפון. יש קוקטייל שלם סביב ההתמכרות למשחקים ופרופיל גבוה של שימוש במסכים שונים".

על פי אותו מסמך של ארגון הבריאות העולמי, ילדים ובני נוער נמצאים בקבוצת הסיכון הגבוהה להתמכרות לגיימינג. לדעתו של עמיתיה המבורגר, אחת הסיבות לשימוש הגבוה בגיימינג בקרב ילדים נובעת מההשפעה של המבוגרים עליהם. "ילדים שואבים את ההשראה ממבוגרים. כמו אצל מבוגרים, גם ילדים מפתחים חוסר יכולת לקחת הפסקה מהמכשיר. אנשים לא מסוגלים ללכת היום למשחק כדורסל, הצגה, סרט בקולנוע – בלי לפתוח את הסמארטפון. לא כולם שם, חלק גדול עדיין משתמשים באופן אופטימלי במסכים, אבל

ניר מירצקי, מנכ"ל GameS, עמותת תעשיית המשחקים הדיגיטליים בישראל: "זה פייק ניוו. אנשים מתמכרים לצפייה מרובת שעות בסדרות, למתוק, לקפה – זה לא מבטל את הרצון החופשי שלהם. גיימינג זה ממכר כי זה כיף וזה עשוי טוב, ואני מסכים שזה מפעיל משהו במוח – אבל מפה ועד שזה יהיה משהו קליני, הדרך עוד ארוכה"

חייבים לפתח מודעות לבעיה שתופסת תאוצה. ילדים לומדים כל הזמן – הם מחקים את ההורים שלהם. אין ספק שבמקרה הזה התלמיד יגבר על מורו", מסביר עמיתיה המבורגר.

רונית, אמא לילד בן 9 שמשחק בעצמו, מספרת כי "אני חושבת שהילד קצת מכור, ושוה משתנה כל פעם למשהו אחר. הוא מגיע הביתה מהבית ספר ומתחבר. למרות זאת, אני לא חושבת שצריך לעצור אותו או להילחם בזה. יש במשחקים האלה גם המון דברים טובים שאנחנו, המבוגרים, לא תמיד מצליחים להבין, כי יש פער בין האופן שבו אנחנו תופשים את הזמן הפנוי שלנו לבין איך שילדינו תופשים אותו. יש פער בין איך שאנחנו מסתכלים עליהם לבין איך שהם חווים את החוויה, ומה שהם מפקים ממנה". מיטל מספרת שהחלייטה להגביל את הזמן שבו בנה משחק, "כי צריך גבול – לא נכון שמאחת בצהריים ועד הלילה הוא יהיה במשחק. כן הייתי רוצה כהורה לחשוף אותו לעוד דברים, אבל לא באמצעות מאבק".

תעשיית הגיימינג מייצרת בעצמה איוונים ובימים, כפי שמסביר מירצקי. "יש היום טרנד בתעשיית המשחקים, במיוחד בסוויאל קווינו ובמשחקים שכוללים הוצאה כספית, כמו פורטנייט – לזהות את אלה שמגזימים ולפנות אליהם, גם כדי לראות שאין פה הונאה ושימוש בכרטיס אשראי גנוב, וגם מבחינת בריאות של השחקן – ובשביל להימנע מכי תבות כאלה. מפתחים שתגיע רגולציה שתשנה את החוקים. מעדיפים רגולציה עצמית ולהרוויח מקהל שנהנה ולא מקהל שבו", הוא אומר.

מירצקי מוסיף כי צריך לראות את הצדדים החיוביים של המשחק, שגורם לילדים לפתח עוד מיומנויות כמו חשיבה ופיתוח אסטרטגיות. "הם הולכים ללמוד ביוטיוב פתרונות לבעיות שהם נתקלים בהם, הם לומדים לחשוב קדימה. פורטנייט, למשל, הוא לא משחק אלים כמו דום (DOOM), הוא מאוד קומיקסי, אין שם תמונות גרפיות קשות והוא גם מורגד לגילי 12 ומעלה. הדברים הופכים לבעייתיים כשזה מגיע לילדים שקשה לשים להם גבולות, כמו למבוגרים. אבל לשחק זה כיף מזוקק וצריך לקחת את זה במידה, כמו סוכר וקפאין".



אמא לילד בן 9: "הוא מגיע הביתה מהבית ספר – ומתחבר" צילום: בלומברג