

תפיסה חדשה של משחק: משחק ופדגוגיה

המונח "משחק" נוצר בתחילת המאה ה-21 ונהפך לנפוץ רק בשנות העשרה. לפי אחת ההגדרות המצוטטות ביותר, משחק הוא שימוש ברכיבים של עיצוב משחק בסביבה לא משחקית. לפי הגדרה זו, משחק מתייחס למשחקים בעלי עיצוב וכללים מתקדמים, כאשר השימוש בו לא נעשה למטרות לימודיות ולא במשחק שלם (כפי שקורה במשחקים שפותחו למטרות חינוכיות), אלא בגיוס רכיבים מסוימים של חוויית המשחק. לעיתים נטען, כי השימוש בחלק מהרכיבים הקשורים למכניקה (ולא לדינמיקה) של המשחק (כמו נקודות, סמלים, רמות ההתקדמות, אתגרים, מערכת תגמולים) מצביע על משחק. אולם, זוהי תפיסה בעייתית, משום שהיא אינה מתייחסת למורכבות של המונח. משחק טוב יעיל מבוסס לא רק על השימוש ברכיבים הבודדים של המשחק, אלא על ההיגיון הפנימי ועל המערכת הכללית שלו.

כמעט כל משחק משפיע על השחקן באמצעות הכללים שלו, גם אם הכללים סמויים. משחקי וידאו רבים דורשים מהשחקנים להיכנס לעולמות לא מוכרים, לבצע משימות ולהבין את ההיגיון לפיו הם בנויים. שחקנים לומדים את המיומנות הנדרשת לפעילות בעולמות המשחק תוך כדי המשחק. באמצעות המשחק הם מקדמים פרקטיקות רצויות ולומדים את האסטרטגיות הדרושות להצלחה. משחקי וידאו, למשל, עושים זאת משום שהם זקוקים לסוג מסוים של פעילות מצד השחקנים, כדי ליצור חוויית משחק. מעצבי המשחקים מעניקים לשחקנים מרחב מסוים של אוטונומיה, אך אוטונומיה זו מוגבלת. עיצוב המשחק מתמקד באימון; משחק מגייס טכניקות אימון מתוחכמות, המכוננות את התנהגויות השחקנים ומנרמלות אותן. כל משחק מלמד משהו, לכן ניתן לומר, כי לא רק משחקים שנוצרו למטרות חינוכיות, אלא כל המשחקים, משלבים בין הנאה ללמידה ושייכים לסוג הנקרא "edutainment", כלומר ההנאה והלמידה משולבות במשחק במכלול אחד. חלק מרכזי של חוויית המשחק היא ההנאה, הנגרמת מתחושת המומחיות והלמידה המוצלחת. שתי סכמות למידה מרכזיות במשחקי וידאו הן "סמלים מספריים" ו"התקדמות". רכיבים אלה מסייעים ליצור אצל השחקן חוויה מורכבת ולא מוכרת.

סמלים מספריים, כמו נקודות או ציונים המוענקים לשחקנים עבור הישגיהם במשחקים רבים, מהווים משוב מתמיד המאפשר לשחקן לשפר ולייעל את אסטרטגיית המשחק שלו. יתרה מזאת, סמלים מספריים מהווים חלק מרכזי ביצירת חוויית המשחק; בלעדיהם לא הייתה מתאפשרת למידה של הדרך הנכונה להתייחסות למשחק. המשוב המספרי פופולרי משום שהוא מתפקד בצורה יעילה, קל להבנה ולפענוח. מערכות הניקוד במשחקים קודמים סבלו מהיעדר גמישות, אולם במשחקים מודרניים ניתן לא רק לרכוש, אלא גם לאבד או להמיר את היחידות המושגות. לעיתים, שחקן נדרש להקריב את היחידות שקיבל בעקבות הישגיו לשם מימוש המטרות. סמלים מספריים במערכות אלה משחקים תפקיד פדגוגי כפול: הם לא רק מתגמלים את השחקן בעד הפעולה הנכונה, אלא מקדמים רפלקציה ומעורבות עמוקה.

התקדמות היא רכיב בסיסי של כל המשחקים. במרביתם היא מיוצגת בצורה ברורה, כמו באמצעות רמות. רמות ההתקדמות, בדומה לנקודות, מסמלות את מידת הצלחת השחקן. במקרה הזה, הצלחה מיוצגת לא בצורה המספרית, אלא בצורה הנרטיבית או המרחבית. עם זאת, לאחרונה מעצבי משחקים פחות משתמשים ברמות ההתקדמות וזאת משום שהן הופכות את המשחק לליניארי ומצמצמות את האוטונומיה של השחקן. לכן, הרמות מוחלפות על ידי סימני התקדמות אחרים, כמו ציון מיומנויות,

הוספת חפצים יקרים או פשוט התקדמות בנרטיב המשחק. עם זאת, סימני ההתקדמות ממשיכים להיות חלק אינטגרלי של המשחק ומנגנון פדגוגי חיוני.

תהליכים לימודיים המתרחשים במהלך משחקים אינם מקריים, אלא מצטברים למערכת פדגוגית כוללת. ניתן לראות ברכיבים הבסיסיים של המשחק מנגנונים פדגוגיים, המפתחים את אימון השחקן, גורמים למעורבות ומקדמים רפלקציה. לכן, עלינו לראות את המשחק לא רק כשימוש ברכיבים של עיצוב המשחק בהקשרים שאינם קשורים למשחק, אלא כשיטה פדגוגית אלטרנטיבית, המבוססת על משחק ומיושמת בהקשרים מגוונים. הכוח והייחודיות של פדגוגית המשחק נובעים מהתמקדות בהנאת השחקן. הדגש על הנאה ובידור מבדיל את פדגוגית המשחק מדגמים פדגוגיים אחרים. רק במסגרות החינוכיות, המיועדות לילדי הגיל הרך, למידה מבוססת על משחק ועל הנאה; במערכת החינוך בגילאים בוגרים יותר השימוש במשחק פוחת באופן דרסטי. על פניו, האופי הבידורי של המשחקים סותר את יעדי הלמידה. כמו כן, אחד המאפיינים הבסיסיים של המשחק הוא אופיו החופשי – משחק שמתקיים בכפייה מאבד את האטרקטיביות שלו. לכן, תפיסת המשחק על פניו מנוגדת לתפיסת ההשכלה הפורמלית וחינוך החובה. מעורבות והנאה אינן נמצאות בראש מערכת העדיפויות של מערכת החינוך הפורמלי. עם זאת, הפדגוגיה של המשחק עשויה להיות בעלת ערך במסגרות חינוכיות אלה בעקבות השילוב הייחודי בין החוויה המהנה לתהליכי אימון ולמידה. התמקדות המשחק בהנאה ובקידום המעורבות מעניקה לה יתרון מיוחד בניגוד לפדגוגיות אחרות המתקשות להשיג תוצאות. יש להדגיש, כי ייחודיותה של פדגוגית המשחק, המבוססת על הנאה, היא לא בכך שהתלמיד לומד למרות או במקביל להנאה, אלא בכך שהוא לומד בגלל ההנאה. בסביבת המשחק הנאה ולמידה אינן תהליכים נפרדים, אלא מהווים מכלול אחד, שבו משחק מהווה למידה ולמידה מהווה משחק. כך, האתגר של משחק מעוצב היטב וההנאה שהשחקן מפיק ממנו כרוכים בהכרח ההיגיון של המשחק, בלמידה וביישום כלליו. המשחק המצליח חייב להתבסס על הקשר ההדדי והחזק בין הנאה ללמידה; קשר זה אינו מתרחש כשלעצמו, הוא נוצר בעקבות תכנון מודע במסגרת תהליך העיצוב והתאמת סביבת המשחק.

אחת השאלות המרכזיות של בניית סביבת משחק יעילה היא שאלת הקושי. בפדגוגית המשחק התייחסות לקושי אינה נובעת משיקולים של התאמה לגיל או פיתוח מיומנויות מסוימות, כמו במערכת החינוך הפורמלי. לאור האופי החופשי של המשחק, תיאוריית עיצוב המשחקים נוטה לראות את שאלת הקושי כפועל יוצא של הנאה. נטען, כי כדי להיות מהנה המשחק חייב להיות מאוזן: לא קל מדי ולא קשה מדי. תפיסה זו תואמת למונח הזרימה בפדגוגיה החיובית, המתייחסת למצב המיטבי של מעורבות ומיקוד. במרבית המסורות הפדגוגיות, במיוחד במערכת החינוך הפורמלי, מיושמים דגמים ליניאריים של העלאת הקושי. לעומת זאת, מנקודת מבט של פדגוגית המשחק, ניתן לדבר על מבחר של עקומות אפשריות, המשקפות את הקשר בין התקדמות לקושי, כאשר המטרה היא להגיע לרמה המרבית של מעורבות ואינטרס של התלמיד.

לסיכום, משחק מהווה פדגוגיה אלטרנטיבית, המתמקדת בהנאה ומקדמת את המעורבות. משחקי וידיאו, למשל, שנעשו לאחת מצורות הבידור הפופולריות ביותר מאמנים את השחקנים להתנהגויות מסוימות, דורשים להציב יעדים, ללמוד ולהבין את כללי הפעולה בעולמות וירטואליים חדשים וליישם

את הידע באסטרטגיות מעשיות ובפתרון בעיות. הטכניקות שבדרך כלל נתפסות כחלק מפרקטיקת המשחק מהוות חלק אינטגרלי ממערכת פדגוגית מורכבת. מגוון האפשרויות המוצעות על ידי משחקי וידיאו מצביעים על היעילות הגבוהה של המשחק המודרני. הטכניקות המתקדמות של עיצוב המשחק מסייעות להשיג את מעורבות השחקן לאורך זמן בעת ביצוע משימות מורכבות. בכוח זה טמון הפוטנציאל האמיתי של המשחק עבור מערכת החינוך המודרנית.

התקציר מבוסס על המאמר:

Tulloch, R. (2014). Reconceptualising gamification: Play and pedagogy. *Digital Culture & Education*, 6(4) 317-333.