

הבדלים מגדריים בביצועי משחק של זוגות זהים וזוגות מעורבים מבחינה מגדרית: כלי הבוחן PeaceMaker

רונית קמפף*

תקציר

המחקר משווה בין ביצועי המשחק של זוגות זהים וזוגות מעורבים מבחינה מגדרית, ומשתמש בסימולציה ממוחשבת של הסכסוך הישראלי-פלסטיני (PeaceMaker) בתור כלי בוחן. כמו כן, הוא בוחן הבדלים במידת היוניות של הפעולות שנוקטים זוגות זהים וזוגות מעורבים מבחינה מגדרית לפני ואחרי גיבוש החלטה משותפת. במחקר השתתפו 150 סטודנטים ישראלים יהודים, מחציתם נשים ומחציתם גברים. הם חולקו אקראית לזוגות זהים וזוגות מעורבים מבחינה מגדרית ששיחקו ב-PeaceMaker. הממצאים הראו כי זוגות של נשים פתרו את הסכסוך במשחק יותר מאשר זוגות מעורבים וזוגות של גברים. כמו כן, זוגות של נשים הציעו יותר פעולות יוניות מאשר זוגות מעורבים מגדרית וזוגות של גברים - לפני וגם אחרי גיבוש החלטה משותפת לגבי הפעולות שיינקטו במשחק. המחקר מראה כי הפערים הרווחים בביצועי משחק בין זוגות של נשים ובין זוגות מעורבים וזוגות של גברים מצטמצמים ב-PeaceMaker.

מבוא

אישה ששיחקה עם גבר בסימולציה ממוחשבת של הסכסוך הישראלי-פלסטיני נשאלה כיצד הייתה משחקת עם אישה. היא השיבה: "התווכחנו הרבה והוא כפה עליי מהלכים שלא הסכמתי איתם. אני מאמינה שעם אישה היה קל יותר להגיע להסכמה והפעולות

* ד"ר רונית קמפף, אוניברסיטת תל אביב והאוניברסיטה העברית בירושלים (ronit.kampf@mail.huji.ac.il).

אני מבקשת להודות לרוני פורת ולשופטת השנייה על הערותיהם והארותיהם, שתרמו לחיזוק הטיעונים ולשיפור המאמר. תודה גם לנתן סטולרו על הערותיו לגרסה מוקדמת של המאמר. אם נותרו שגיאות הרי הן שלי בלבד.

שלי היו שונות, לא יודעת עד כמה אבל בטוח הן היו משתנות והיה יותר דרישי". אישה אחרת, ששיחקה עם אישה בסימולציה, התייחסה לאינטראקציה ביניהן במהלך המשחק: "אני לא יכולה לומר שאני משוכנעת שכל מה שאיילת הציעה היה נכון [...] לא הסכמתי עם כל מה שהיא הציעה, אבל דיברנו על זה ודנו באפשרויות השונות. זה פתח את הראש שלי ושלה לדעות שונות לגבי הסכסוך".

המחקר הנוכחי בוחן ביצועים ומהלכים של זוגות זרים ומעורבים מבחינה מגדרית, כאשר המשחק הרציני PeaceMaker, סימולציה ממוחשבת של הסכסוך הישראלי-פלסטיני, משמש כלי בוחן. חשיבותו של המחקר נובעת מכך שעד כה, למיטב ידיעתי, לא נערכו ניסויים שבחנו ביצועים ומהלכים של זוגות זרים ומעורבים מבחינה מגדרית, במיוחד בהקשר של משחקים רציניים. הניסוי הנוכחי מאפשר ליצור הכללה סטטיסטית לגבי השאלות המגדריות שמעלה המחקר. נוסף על כך, מחקרים מראים כי יחסית לגברים, נשים מחזיקות בעמדות יוניות לגבי הסכסוך הישראלי-פלסטיני (הרמן ויער, 2021). מאחר שביצועי משחק טובים ב־PeaceMaker דורשים פעולות יוניות (Burak et al., 2005, 2015; Cuhadar & Kampf, 2014; Gonzalez & Saner, 2012; Gonzalez et al., 2013; Kampf & Stoler, 2015; Kampf & Stoler, 2018; Nicolaidou et al., 2023), ניתן לצפות כי זוגות של נשים יפגינו ביצועי משחק טובים יותר מזוגות של גברים וזוגות מעורבים מגדרית, בזכות נקיטת פעולות יוניות בעיקר (כלומר פעולות דיפלומטיות, בשונה מפעולות צבאיות. ראו: Burak et al., 2005). יש בכך כדי לרמוז כיצד אפשר (או אי אפשר) להגיע לפתרון של הסכסוך העיקש דרך הפריזמה המגדרית.

חסגרת תאורטית

מגדר ומשחקי מחשב

מגדר הוא מושג הנתון לפרשנויות שונות, בהתאם לגישת הדיסציפלינה שאליה משתייכים החוקרים. מאמר זה מאמץ את הגישה הפסיכולוגית למגדר, ובמיוחד את התאוריה הקוגניטיבית-חברתית של דיפרנציאציה מגדרית (ראו למשל; Bem, 1981; Bussey & Bandura, 1999), שלפיה "תפקידים מגדריים הם תוצר של קשת רחבה של השפעות חברתיות התלויות זו בזו ופועלות במגוון מערכות חברתיות. האבולוציה האנושית מספקת מגוון של אפשרויות, ואינה מכתיבה סוג יחיד של דיפרנציאציה מגדרית" (Bussey & Bandura, 1999, p. 676).

לפי נתונים עדכניים, כ־45% מהגיימרים (משחקנים) במדינות המערב הם נשים (Entertainment Software Association, 2022; Interactive Software Federation of Europe, 2022), אך היקף המחקר העוסק בהן מצומצם ביותר (Lopez-Fernandez et

(al., 2019). יתרה מכך, לעיתים קרובות הן מופלות לרעה ולא נחשבות לשחקניות בעלות כישורים וכישרונות (Vermeulen et al., 2017). זאת משום שבאופן מסורתי מפתחי משחקי מחשב, כמו קהל היעד שלהם, היו גברים, מה שהוביל להיווצרות הסטראוטיפ הרווח כי גיימרים הם גברים, ולכן גיימרות לא נתפסות תמיד כשחקניות "אמיתיות" או "רציניות" (Kuss & Griffiths, 2012; Lopez-Fernandez, 2018; Lopez-Fernandez et al., 2019). הדימוי של גיימרות מתבסס במידה רבה על החפצה וסטיגמות מיניות, בדומה לדמויות נשיות הנפוצות במשחקי מלחמה (Lynch et al., 2020; Paaßen et al., 2017; Vermeulen et al., 2017). משמע, יש פער בין העובדה שנשים הן כמעט מחצית מהגיימרים במערב ובין התפיסה שמבטאים משחקים מסוימים של הנשים המשחקות בהם, ומחקרים מראים כי הדבר משפיע לרעה על ביצועי המשחק שלהן - בעיקר במשחקי אסטרטגיה, מלחמה ותחרות (Ducheneaut et al., 2006, 2017; Tondello & Nacke, 2019; Williams, Yee et al., 2018; Williams, Consalvo et al., 2019; Yee, 2014).

כאמור, הידע העכשווי על משחקנות (גיימינג) נשית מצומצם יחסית (ראו למשל: Lopez-Fernandez et al., 2019), אך מחקרים מראים כי חוויות, מוטיבציות ותפיסות של משחקנות נשית נבדלות מאלה של גברים. למשל, קאיה ואח' (Kaye et al., 2017) מצאו כי מגדרו של האוטר משפיע על מידת המיומנות המיוחסת לשחקן, וגיימרות ששיחקו באוטר גברי נתפסו כמוכשרות יותר מאלה ששיחקו בדמויות נשיות. לעומת זאת, לא עלה ממצא דומה לגבי גברים גיימרים. כמו כן, נשים נטו להפגין התנהגות תוקפנית יותר כאשר שיחקו מול גברים. בס'מורביץ ומאסטרו (Behm-Morawitz & Mastro, 2009) מצאו כי כאשר גיימרות שיחקו דמות נשית בעלת מאפיינים מיניים בולטים, כגון חזה גדול ומותניים צרים, הדבר השפיע לרעה על תפיסתן העצמית בעולם הגשמי. כאמור, מוטיבציות המשחק של נשים שונות מאלה של גברים, גם בהקשרים תרבותיים שונים (Ducheneaut et al., 2006, 2017; Tondello & Nacke, 2019; Williams, Yee et al., 2018; Williams, Consalvo et al., 2019; Yee, 2014). למשל, מחקרים שנערכו באירופה הראו כי נשים מעוניינות באסקפיזם, תחרות, דיאלוג (Laconi et al., 2017), או רוצות לאתגר את עצמן (Lewis & Griffiths, 2011), בעוד גברים מעוניינים בהתמודדות עם מתח (Laconi et al., 2017) והצלחה באמצעות תחרות (Demetrovics et al., 2011). מחקרים שנערכו באסיה (למשל Ko et al., 2005) הצביעו על כך שמוטיבציות המשחק של נשים הן חברתיות, הישגיות וקיום דיאלוג, בעוד גברים משחקים כדי להעביר את הזמן. מחקרים מארצות הברית מצאו בקרב גיימרות מוטיבציות של הישגיות ושליטה, קשרים, קיום דיאלוג ופיתוח יחסים חברתיים, אשר משפיעות גם על ביצועי המשחק שלהן (Ducheneaut et al., 2006, 2017; Taylor, 2019).

2006; Tondello & Nacke, 2019; Williams, Yee et al., 2018; Williams, Consalvo et al., 2019; Yee, 2014). אם כן, ניתן לראות כי לנשים בתרבויות שונות יש מוטיבציות משחק דומות: פיתוח קשרים חברתיים, קיום דיאלוג ויחסים בין-אישיים.

כאמור, המחקר הנוכחי מתמקד במשחקים רציניים (Serious Games). משחק רציני הוא תוכנה שפותחה באמצעות טכנולוגיות של משחקים ובהתאם לעקרונות של עיצוב משחקים לטובת מטרה שאינה בידור בלבד, כגון מטרת של חינוך, ביטחון או בריאות (Mitgutsch, 2021). משחק רציני נבדל ממשחקים אחרים בדגש המושם על תוצאות הלמידה ובשאפייה ליצור שינויים מדידים בביצועי השחקנים והתנהגותם (Mitgutsch, 2020). משחקים רציניים מכוונים לשיפור ביצועי משחק, באמצעות שלושה מאפיינים עיקריים: למידה חווייתית ופעילה, הנאה ושיתוף פעולה בין שחקנים (Mitgutsch & Navda, 2019). במקרה של משחקי סימולציה כמו PeaceMaker, כלי המחקר הנוכחי, ביצועי המשחק מועצמים בזכות שני מאפיינים עיקריים: סביבת מולטימדיה שיוצרת תחושה ריאליסטית ומשפרת את חוויית המשתמש, והאפשרות לראות את שני הצדדים בסכסוך ואת האופן שבו כל מהלך עשוי לגרום תגובה שונה מכל אחד מהם (Burak et al., 2005).

רק מחקרים מעטים עוסקים בהצטלבות של משחקים רציניים ומגדר (ראו למשל: Mitgutsch, 2020, 2021), והם מתמקדים בעיקר בהבדלים מגדריים בתפיסות המשחק והסוגיות שבהן הוא עוסק (ראו למשל: Pena et al., 2018), וכן בהבדלים מגדריים בין משחק ביחידות ומשחק בקבוצה (כולל זוגות) (ראו למשל: Sanchez, 2022). מחקרים הראו כי אימוץ נקודת המבט של הדמות במשחק עשוי להשפיע על כוונות התנהגותיות ועמדות לגבי סוגיות סוציו-פוליטיות, וכי ישנם הבדלים מגדריים בהקשר זה (ראו למשל: Bhem-Morawitz et al., 2016; Kampf & Stolerio, 2018; Pena et al., 2018). למשל, נשים שמילאו תפקיד של פקיד הגירה במשחק Papers, Please הביעו יותר נכונות לעזור למהגרים מאשר גברים שמילאו תפקיד זה (Pena et al., 2018). גם במחקר של פנג ואח' (Peng et al., 2010) נמצא כי נשים הביעו יותר נכונות מגברים לעזור לתושבי דארפור שבדרום סודן לאחר ששיחקו במשחק Darfur is Dying. נשים שמילאו תפקיד של עיתונאי מערבי החוקר את הנעשה במחסומים של צה"ל בגדה המערבית במשחק Global Conflicts, גילו עמדה יותר מורכבת בנוגע לסכסוך הישראלי-פלסטיני לאחר המשחק ואמפתיה רבה יותר כלפי הפלסטינים במחסומים בהשוואה לגברים ששיחקו בו (Kampf & Stolerio, 2018). למרות שאירועי המשחקים אינם ממשיים, אפקט פרטאוס מסביר כיצד אנשים מתנהגים בהתאם למצופה מהאוטר שלהם ומדמותם במשחק (Yee, 2014).

כאמור, נערכו גם מחקרים שבחנו הבדלים מגדריים בין משחקים קבוצתיים או זוגיים למשחקים ביחידות. למשל, במחקר שערכתו (Kampf, 2014) בדקתי כיצד סטודנטיות ישראליות - יהודיות ופלסטיניות - משחקות בסימולציה ממוחשבת של הסכסוך הישראלי-פלסטיני בזוגות מעורבים וביחידות, ומצאתי כי ביצועי המשחק של זוגות מעורבים היו טובים יותר מביצועיהן של שחקניות יחידות. נוסף על כך, המשחק הזוגי תרם להתנהגות יונית: הזוגות נקטו יותר פעולות דיפלומטיות ופחות פעולות צבאיות מאשר שחקניות ששיחקו ביחידות, במנותק מעמדותיהן הפוליטיות של המשתתפות לגבי הסכסוך. מחקר אחר, שבחן משחק מחשב המיועד להכשרה מקצועית והשווה בין משחק ביחידות למשחק בקבוצה קטנה עם אינטראקציה אנושית, מצא כי האפקטיביות מבחינת למידה וביצועים הייתה רבה יותר במשחק הקבוצתי, במיוחד בקרב נשים (Sanchez, 2022). חוקרים אחרים ניתחו את הקשרים בין מגדר, משחק ביחידות או בקבוצה, מאפיינים של משחקים רציניים וההשלכות של מרכיבים אלה על למידה וביצועי משחק, אך לא העלו ממצאים עקביים שהצביעו על הבדלים מגדריים בהקשר זה (ראו למשל: Erhel & Jamet, 2013; Bedwell et al., 2012).

עם זאת, למיטב ידיעתי לא נערכו מחקרים שבחנו ביצועים ומהלכים של זוגות זהים ומעורבים מבחינה מגדרית במשחקים רציניים. לאור הספרות שנסקרה, סוגיה זו מעוררת עניין עקב שלוש סיבות עיקריות. ראשית, מחקרים קודמים, שלא עסקו במשחקים רציניים, הראו כי נשים נטו להפגין התנהגות תוקפנית יותר כאשר שיחקו עם גברים (Kaye et al., 2017), ולכן ראוי לבדוק האם נשים בזוגות מעורבים מגדריים יציעו יותר פעולות צבאיות (כלומר ניציות). זאת, אף על פי שנמצא כי ככלל עמדותיהן של נשים ישראליות הן יותר יוניות מאלו של גברים ישראלים (הרמן ויער, 2021). כמו כן, כדאי לבחון כיצד נשים ימלאו את תפקידו של ראש ממשלת ישראל, שהוא בעיקרו תפקיד גברי שבעבר מילאו גנרלים רבים. הדבר מעניין כי מחקרים הראו שאימוץ נקודת המבט של הדמות במשחק עשויה להשפיע על התנהגות משחק (ראו למשל: Bhem-Morawitz et al., 2016; Kampf & Stoloro, 2018; Pena et al., 2018). למשל, מחקר מצא כי נשים שמילאו תפקיד של עיתונאית מערבית בסימולציה של מחסום צבאי בגדה המערבית הביעו עמדות יותר מורכבות לגבי הסכסוך הישראלי-פלסטיני ויותר אמפתיה כלפי הפלסטינים מאשר נשים שמילאו תפקיד של עיתונאית מערבית (Kampf & Stoloro, 2015). לכן מעניין לבחון במחקר הנוכחי את התנהגות המשחק של נשים שממלאות תפקיד של ראש ממשלה, שהוא כאמור תפקיד גברי סטראוטיפי, את הפעולות שנקטו ואת השפעת התפקיד על ביצועי המשחק שלהן. הבחירה בתפקיד של ראש ממשלת ישראל, ולא נשיא הרשות הפלסטינית, נועדה

לבחון איך מילוי תפקידו של הצד שהנבדקים מכירים משפיע על התנהגות המשחק וביצועי המשחק שלהם.

לבסוף, המחקר הנוכחי בוחן את החשיבות שהנבדקים מייחסים לדיאלוג עם בן/בת הזוג, שכן מחקרים קודמים הראו כי זו מוטיבציית משחק חשובה עבור נשים (Ducheneaut et al., 2006, 2017; Tondello & Nacke, 2019; Williams, Yee et al., 2014; Williams, Consalvo et al., 2018). לשם כך ניתנה אפשרות להטיל מטבע במקרה של קושי להגיע להסכמה בין שני השחקנים לגבי הפעולה הבאה במשחק. נקבע כי המנצח בהטלת המטבע יחליט לבדו מה יהיה המהלך הבא, והמפסיד יחליט איזה מהלך יתבצע לאחר מכן. ההחלטה להטיל מטבע או להימנע מכך, כמו גם ההבדלים בנימוקים לקבלת החלטה זו או דחייתה, עשויים ללמד על מידת חשיבותם של אינטראקציה בין-אישית ודיאלוג עבור הזוג ועל ההבדלים בהקשר זה בין זוגות זהים לזוגות מעורבים מבחינה מגדרית.

כאמור, במחקר הנוכחי המשחק PeaceMaker משמש כלי מחקר. במשחק זה, שחקן יחיד יכול למלא את תפקיד ראש ממשלת ישראל או נשיא הרשות הפלסטינית, ולבצע סדרת פעולות שמטרתן לרצות את שני הצדדים בסכסוך. חברת Impact Games פיתחה את המשחק בעזרת יועצים מישראל, הרשות הפלסטינית וארצות הברית (Burak et al., 2005). ניתן לשחק ב-PeaceMaker באנגלית, בעברית או בערבית, ולבחור מצב סכסוך רגוע, מתוח או אליים. המצבים נבדלים זה מזה בתדירות האירועים המופיעים על המסך שאינם בשליטת השחקן. כדי להתמודד עם אירועים אלה על השחקן לבחור פעולות מתוך שלוש קטגוריות עיקריות: צבאיות, דיפלומטיות וכלכליות, אשר מתפצלות לקטגוריות משנה, כגון מחסומים ונאומים. השחקן צובר נקודות עבור שני הצדדים בסכסוך בהתאם לפעולותיו. הניקוד, שמחושב באמצעות אלגוריתם, יכול להיות חיובי או שלילי, ונגזר מסקרים שמשקפים את שביעות הרצון של המדינות השונות ושל קבוצות פוליטיות שונות ביחס לפעולות שנוקט המנהיג. האלגוריתם פותח באמצעות התנסויות של צעירים המתגוררים במדינות שונות עם המשחק, ובהתאם למהלכיהם נקבע הניקוד עבור כל פעולה. כדי לפתור את הסכסוך במשחק, יש להשיג 100 נקודות עבור כל צד - הישראלי והפלסטיני. אם הניקוד לאחד משני הצדדים צונח ל-49 ומטה, השחקן מפסיד. יש לציין כי המשחק יצא לאור ב-2007 ובגרסת סולולר ב-2015, ולכן הסימולציה אינה עדכנית. זהו אומנם חיסרון של המשחק, אך המחקר הנוכחי מתמקד בעיקר בביצועי משחק והתנהגות משחק, ולכן אין חשיבות רבה למידת העדכניות של הסימולציה. כמו כן, במחקרים קודמים לא נמצא קשר בין מידת העדכניות של הסימולציה לביצועי המשחק של הנבדקים (ראו למשל: Cuhadar & Kampf, 2014; Kampf & Stoler, 2015; Nicolaidou et al., 2023), ונמצא שגם בימינו נבדקים רואים

בו משחק חשוב, מהנה ומלמד (ראו למשל: Kampf & Nicolaidou, under review; Kampf & Stoloro, 2018).

השערות המחקר

1. זוגות של נשים ינצחו ב־PeaceMaker יותר מזוגות מעורבים מגדרית או זוגות של גברים.
2. זוגות של נשים יציעו יותר פעולות דיפלומטיות ופחות פעולות צבאיות לפני קבלת החלטה משותפת, וגם אחריה, לגבי מהלכי המשחק מאשר זוגות מעורבים מגדרית או זוגות של גברים.
3. שחקניות בזוגות של נשים ישימו יותר דגש על המשך הדיאלוג ביניהן במקרים של חוסר הסכמה לגבי מהלכים במשחק מאשר זוגות של גברים וזוגות מעורבים, ולכן הן ימעטו יחסית לבחור באפשרות של הטלת מטבע במקרים של חילוקי דעות.
4. בגלל החשיבות שמייחסות נשים להמשך הדיאלוג והאינטראקציה עם בני/בנות הזוג במשחק בהשוואה לגברים, הנימוקים שלהן להחלטה לא להטיל מטבע במקרים של חוסר הסכמה לגבי מהלכים במשחק יהיו שונים מאלה של הגברים.

שיטת המחקר חשתתפים

במחקר השתתפו 150 סטודנטים וסטודנטיות ישראלים יהודים לתואר ראשון בגילאי 23-32 ($M=25, SD=3.4$), מחציתם נשים ומחציתם גברים. כ־70% מהמשתתפים היו חילונים וכ־30% מסורתיים. כ־45% מהמשתתפים החזיקו בעמדות פוליטיות שמאליות, 30% החזיקו בעמדות מרכז ו־25% החזיקו בעמדות ימניות. לאף אחד מהמשתתפים לא הייתה היכרות מוקדמת עם המשחק PeaceMaker, ו־95% מהם שיחקו במשחקים דיגיטליים חמש שעות בשבוע בממוצע.

המשתתפים למדו במוסדות אקדמיים שונים באזור תל אביב-יפו. כמחציתם אותרו באמצעות מודעות שפורסמו בקמפוסים על הניסוי, שבהן נאמר כי דרושים סטודנטים וסטודנטיות לתואר ראשון להשתתפות במחקר עם סימולציה ממוחשבת של הסכסוך הישראלי-פלסטיני. במודעות צוין כי המחקר יארוך כשעה וחצי והמשתתפים יקבלו בסופו עותק של המשחק לשימושם האישי. המשתתפים שענו למודעה התבקשו להציע מועמדים נוספים שיתאימו להשתתפות במחקר (דגימת כדור שלג). חלוקת המשתתפים לזוגות נעשתה תוך הימנעות מחיבורים בין סטודנטים שיש ביניהם היכרות מוקדמת, כדי לא להטות את ממצאי המחקר.

המשתתפים חולקו אקראית על בסיס יחידי לשלוש קבוצות של זוגות: זוגות של נשים, זוגות של גברים וזוגות מעורבים של נשים וגברים, כדי לבחון הבדלים בין זוגות מעורבים וזוגות זהים מבחינה מגדרית מבחינת מהלכי משחק וביצועי משחק. כל קבוצה כללה 50 משתתפים (25 זוגות). הבסיס לחלוקה היה כאמור מגדר, גיל (הבדלי הגילאים בכל זוג לא עלו על חמש שנים, כדי להימנע מפערים גדולים מדי) והיעדר היכרות מוקדמת.

תכנון והליך

לפני תחילת הניסוי נשלחה הודעת דוא"ל למשתתפים ובה הם התבקשו לציין את המגדר שלהם ואת גילם, האם יש להם היכרות מוקדמת עם PeaceMaker וכמה שעות בשבוע במוצק הם משחקים במשחקים דיגיטליים.

המחקר נערך בחדר שקט באחת הספריות באוניברסיטת תל אביב. בחדר נכחו דוקטורנט ודוקטורנטית שניהלו את המחקר, כדי להבטיח ייצוג שווה לשני המינים בסיטואציית המחקר. שניהם נכחו בחדר לכל אורך המשחק, כאשר אחד מהם תיעד היבטים שונים של המחקר, כגון מחלוקות בין המשתתפים, נימוקים לגבי החלטות הקשורות להטלת מטבע או שליטה בעכבר, דיונים על פעולות שיש לנקוט במשחק, פעולות שנקטו במשחק ועוד, והשני הגיש עזרה למשתתפים ולמשתתפות במידת הצורך.

כאשר המשתתפים נכנסו לחדר, מנהלי המחקר הציגו את עצמם ואת מטרת המחקר - שימוש ב-PeaceMaker ככלי למידה על הסכסוך הישראלי-פלסטיני. כדי לא להטות את הממצאים, לא צוין שהניסוי מתמקד בביצועי משחק ובמהלכים שנקטים בו. לאחר מכן נאמר למשתתפים כי הם ישחקו את תפקיד ראש ממשלת ישראל במשחק במצב סכסוך רגוע (תדירות נמוכה של אירועים על המסך), ועליהם לצבור 100 נקודות עבור כל אחד משני הצדדים בסכסוך כדי לנצח במשחק. לבסוף הוצגו בפניהם עקרונות המשחק והם שיחקו בדמו קצר של PeaceMaker. ההסברים ניתנו לכל משתתף ומשתתפת בנפרד, ונאמר להם כי הם ישחקו עם בן/בת זוג, וכי לפני כל מהלך עליהם לומר איזו פעולה ירצו לנקוט במשחק, ולאחר מכן להגיע להסכמה עם בן/בת הזוג ולנקוט פעולה מוסכמת במשותף. משך המשחק היה כשעה וחצי.

המחקר כלל גם ראיונות אישיים חצי-מובנים שנערכו לאחר סיום המשחק עם 30 משתתפים ומשתתפות ששיחקו במשחק בזוגות זהים וזוגות מעורבים מגדרית. לצורך זאת נבחרו אקראית 10 מרואיינים מכל אחד משלושת סוגי הזוגות. הראיונות ארכו כשעה ובהם נבחנו באופן מעמיק יותר עמדות לגבי המשחק, בן/בת הזוג במשחק ועצם

המשחק בזוג, כמו גם עמדות לגבי מחלוקות שהתעוררו במהלך המשחק ודרכי יישובן, הטלות מטבע ונימוקים בנוגע אליהן, השפעת המשחק על המרואיין או המרואינת ומידת הרלוונטיות של הסימולציה. במאמר הנוכחי מובאים ציטוטים נבחרים מתוך הראיונות, התומכים בטיעונים המועלים לאורכו.

עם תום המשחק, המשתתפים ענו על שאלון קצר (שייכות דתית, דפוסי גלישה באינטרנט ועמדות פוליטיות), ולבסוף קיבלו עותק של PeaceMaker במתנה תמורת השתתפותם במחקר.

כללי החחקר

כאמור, כל המשתתפים שיחקו בתפקיד ראש ממשלת ישראל, כדי לבחון התנהגות משחק בהקשר של תפקיד גברי וסטראוטיפי אצל זוגות מעורבים וזוגות זרים מגדרית. זאת בעקבות מחקרים שהראו כי מאפייני הדמות במשחק עשויים להשפיע על התנהגות משחק וביצועי משחק (Pena et al., 2018; Peng et al., 2010; Yee, 2014). כמו כן, התפקיד של ראש ממשלת ישראל מאפשר למשתתפים לקבל החלטות מהזווית הישראלית, שאותה הם מכירים היטב, גם אם עמדותיהם לגביה אינן אחידות.

בכל שלב במשחק התבקש כל אחד מהמשתתפים לומר בקול איזו פעולה ירצה לנקוט, והזוגות נדרשו לגבש החלטה משותפת לגבי כל מהלך. אם הם נתקלו בקושי להגיע להסכמה וביקשו עזרה ממנהלי המחקר, הוצע להם לנסות ולפתור את המחלוקת ביניהם, ואם לא הצליחו בכך הוצעה להם האפשרות להטיל מטבע. לאחר הצגת אפשרות זו פורטו תנאיה: המנצח יקבע מה תהיה הפעולה הבאה והמפסיד יבחר את זו שאחריה. האפשרות הזו נוספה כיוון שהיא יכולה להראות איזו חשיבות מייחסים המשתתפים להמשך הדיאלוג, האינטראקציה ושיתוף הפעולה ביניהם, ולחשוף את ההבדלים המגדריים בהקשר זה, שכן מחקרים קודמים הראו כי נשים מייחסות להיבטים אלו חשיבות רבה בהשוואה לגברים. ההחלטה יכולה גם להראות איזו חשיבות מייחסים הנבדקים לשיתוף הפעולה ביניהם ולהמשך האינטראקציה (Ducheneaut et al., 2006, 2017; Taylor, 2006; Tondello & Nacke, 2019; Williams, Yee et al., 2018; Williams, Consalvo et al., 2019; Yee, 2014).

שיקולים חקריים

מאחר ש-PeaceMaker פותח עבור שחקן יחיד, כל זוג נדרש להחליט מי ישלוט בעכבר. לפני תחילת המשחק הציעו מנהלי המחקר למשתתפים לחלק ביניהם את השליטה בעכבר שווה בשווה, או להחליט כי אחד מהם ישלוט בעכבר. הזוגות קיבלו זמן מה

כדי להכריע בסוגיה, ואם התקשו בכך יכלו להסתייע במנהלי המחקר לגיבוש החלטה, אולם כולם הגיעו להסכמה בנושא זה בלי צורך בסיוע. כמחצית מהזוגות החליטו כי השליטה בעכבר תחולק שווה בשווה בין השחקנים (למשל, החלפה כל חצי שעה). שאר הזוגות החליטו כי אחד משני השחקנים ישלוט בעכבר לאורך כל זמן המשחק, שכן הם לא סברו כי זו סוגיה בעלת משמעות רבה במשחק. למשל, אפרת אמרה: "זה בלתי אפשרי ששתינו נחזיק בעכבר ונלחץ על הכפתור. זה לא באמת חשוב [...] יותר חשוב שנגיע לדיאלוג משותף ואינטראקציה במשחק"; וגיא הסביר: "אני מבין שבלתי אפשרי ששנינו נשלוט בעכבר [...] הייתי להוט להתחיל לשחק וזה לא היה מאוד חשוב בעיניי".

מדיים

המשתנה התלוי העיקרי היה ניצחון במשחק (כן או לא), והוא נועד לברר האם זוגות של נשים מצליחים לפתור את הסכסוך במשחק יותר מאשר זוגות של גברים וזוגות מעורבים. ההשערה היא כי שיתוף הפעולה בין השחקניות יוביל להתנהגות יותר יונית במשחק - כלומר יותר פעולות דיפלומטיות ופחות פעולות צבאיות (Kampf & Nicolaidou, under review) - אשר תשפר את סיכוייהן לנצח במשחק, שמלכתחילה שואף לפתרון פשרני של שתי מדינות לשני עמים (Burak et al., 2005).

נוסף על כך נבדק אחוז הפעולות הדיפלומטיות (למשל: משא ומתן עם הפלסטינים, שיחות עם מנהיגים ערבים, מתן סיוע לפלסטינים) ואחוז הפעולות הצבאיות (לדוגמה ירי טילים, מעצר מבוקשים, הוספת מחסומים) מתוך סך הפעולות שנגקטו במשחק. כאמור, הפעולות במשחק מחולקות מלכתחילה לדיפלומטיות, צבאיות וכלכליות, ובמחקר נעשה שימוש בחלוקה זו, נספרו הפעולות הדיפלומטיות והפעולות הצבאיות שנגקטו במשחק לפני ואחרי גיבוש החלטה משותפת, וחושב האחוז של כל אחד משני סוגי פעולות אלו מתוך סך הפעולות שנגקטו במשחק. המטרה הייתה לבחון את השפעתן של עמדות מוקדמות של המשתתפים על העדפת פעולות מסוימות במשחק לפני ואחרי גיבוש החלטה משותפת, והשפעת סוג הזוגות - זרים או מעורבים מגדרית - על קבלת החלטות משותפות במשחק. המחקר התמקד בפעולות צבאיות ודיפלומטיות, שכן הן משקפות הבדלים מגדריים בנוגע לדרכי ההתמודדות עם הסכסוך (ראו למשל: הרמן ויער, 2021).

ממצאים

פתרון הסכסוך הישראלי-פלסטיני ב-PeaceMaker

19 מתוך 25 (76%) זוגות הנשים פתרו את הסכסוך ב-PeaceMaker (כלומר ניצחו), לעומת 12 מתוך 25 (48%) זוגות הגברים ו-10 מתוך 25 (40%) הזוגות המעורבים. כדי לבחון אם משחק בזוגות מעורבים או זהים מגדרית משפיע על ניצחון במשחק, נערך ניתוח שונות חד-כיווני עם סוג הזוג (נשים, גברים או מעורב) כגורם בין-נבדקים. התוצאה הייתה מובהקת: $F(1, 149)=4.39, p<0.023, \eta^2=0.07$. כלומר, זוגות של נשים ניצחו במשחק במובהק יותר מזוגות של גברים וזוגות מעורבים.

פעולות של זוגות – לפני ואחרי קבלת החלטה משותפת

טבלה 1. השפעתה של קבלת החלטות משותפות על אחוז הפעולות הדיפלומטיות חתוך ככל הפעולות*

זוגות של נשים	לפני קבלת החלטה משותפת (חחוצע [מטיית תקן])	אחרי קבלת החלטה משותפת (חחוצע [מטיית תקן])
אישה א'	47 (9.3)	40 (9.01)
אישה ב'	48 (8.4)	40 (9.01)
זוגות של גברים		
גבר א'	20 (7.8)	30 (7.03)
גבר ב'	23 (8.1)	30 (7.03)
זוגות מעורבים		
אישה	40 (6.97)	33 (6.05)
גבר	27 (8.09)	33 (6.05)

* הטבלה מציגה את הפעולה שהציעו כל משתתף או משתתפת בנפרד, לפני קבלת החלטה משותפת (למשל אישה א' לעומת אישה ב'), ואת הפעולה המשותפת לאחר שהסכימו עליה. לכן אותה פעולה מופיעה אצל אישה א' ואצל אישה ב' לאחר קבלת החלטה משותפת.

כדי לבחון האם קבלת החלטה משותפת משפיעה על אחוז הפעולות הדיפלומטיות שנקטו הזוגות, נערך ניתוח שונות עם מדידות חוזרות, שכלל החלטה משותפת כגורם תוך-נבדקים וסוג הזוג (נשים, גברים או מעורב) כגורם בין-נבדקים. הקשר בין החלטה משותפת לסוג הזוג היה מובהק: $F(1, 146)=7.36, p<0.015, \eta^2=0.04$. טבלה 1 מראה כי

זוגות של נשים נקטו יותר פעולות דיפלומטיות מזוגות של גברים וזוגות מעורבים לפני וגם אחרי קבלת החלטה משותפת. לא היו פערים גדולים בין זוגות של גברים וזוגות מעורבים מבחינת אחוז הפעולות הדיפלומטיות אחרי קבלת החלטה משותפת. בזוגות מעורבים נשים הציעו הרבה יותר פעולות דיפלומטיות מגברים לפני קבלת החלטה משותפת. לאחר קבלת החלטה משותפת, אחוז הפעולות הדיפלומטיות היה אומנם גבוה מזה שהציעו גברים לפניה, אך נמוך מזה שהציעו נשים. מעניין לציין כי שחקניות בזוגות של נשים הציעו פחות פעולות דיפלומטיות לאחר קבלת החלטה משותפת מאשר לפניה.

טבלה 2. השפעתה של קבלת החלטות משותפות על אחוז הפעולות הצבאיות*

אחרי קבלת החלטה משותפת (מחוצע (מטיית תקן)	לפני קבלת החלטה משותפת (מחוצע (מטיית תקן)	
		זוגות של נשים
30 (6.01)	25 (6.07)	אישה א'
30 (6.01)	28 (5.09)	אישה ב'
		זוגות של גברים
50 (5.08)	60 (5.04)	גבר א'
50 (5.08)	58 (5.09)	גבר ב'
		זוגות מעורבים
42 (4.08)	30 (7.06)	אישה
42 (4.08)	53 (5.04)	גבר

* הטבלה מציגה את הפעולה שהציע כל אחד מהמשתתפים בנפרד לפני קבלת החלטה משותפת (למשל אישה א' לעומת אישה ב'), ואת הפעולה המשותפת לאחר שגיבשו אותה יחדיו. לכן מופיעה אותה פעולה אצל אישה א' ואצל אישה ב' לאחר קבלת החלטה משותפת.

כדי לבחון האם החלטה משותפת משפיעה על אחוז הפעולות הצבאיות שנקטו הזוגות, נערך ניתוח שונות עם מדידות חוזרות, שכלל החלטה משותפת כגורם תוך־נבדקים וסוג הזוג (נשים, גברים או מעורב) כגורם בין־נבדקים. הקשר בין החלטה משותפת לסוג הזוג היה מובהק: $F(1, 146)=18.5, p<0.001, \eta^2=0.34$. טבלה 2 מראה כי זוגות של נשים הציעו משמעותית פחות פעולות צבאיות לפני ואחרי קבלת החלטה משותפת בהשוואה לזוגות של גברים וזוגות מעורבים. עם זאת, מעניין לציין כי נשים בזוגות מעורבים הציעו משמעותית פחות פעולות צבאיות לפני קבלת החלטה משותפת, וגם אחריה אחוז הפעולות הצבאיות אצל זוגות מעורבים היה נמוך מאשר אצל זוגות

של גברים, אם כי גבוה משמעותית מזה שנמצא אצל זוגות של נשים. משמע, לנשים בזוגות מעורבים מגדרית הייתה השפעה מסוימת, אם כי מוגבלת, על כמות הפעולות הצבאיות שהזוג נקט במשחק. כמו במקרה של פעולות דיפלומטיות, זוגות של נשים הציעו מעט פעולות צבאיות יחסית לזוגות של גברים וזוגות מעורבים.

הטלת חטבע

בפני 15 מתוך 25 זוגות השחקניות (60%), 18 מתוך 25 זוגות השחקנים (72%) ו-20 מתוך 25 הזוגות המעורבים (80%) הוצגה האפשרות להטיל מטבע כאשר ביקשו עזרה ממנהלי המחקר עקב קושי להגיע להסכמה לגבי מהלכי המשחק. קושי הוגדר כחוסר יכולת של הזוג לגבש החלטה, אשר הביא אותם לפנות למנהלי המחקר ולבקש עזרה. כלומר, הפנייה נעשתה ביוזמת המשתתפים. תחילה הוצע להם לנסות ולהגיע הסכמה ביניהם, אך אם לא הצליחו ופנו שוב למנהלי המחקר הוצגה בפניהם האפשרות להטיל מטבע. לאחר הסברת התנאים להטלת המטבע - מי שמנצח מחליט מה יהיה המהלך הבא, והמפסיד יקבע איזו פעולה לנקוט אחריו - כולם דחו אפשרות זו, אולם היו הבדלים מהותיים בנימוקים לדחייה.

נימוקי הנשים התמקדו בעיקר בחשיבות של המשך הדיאלוג כאמצעי להבטיח קשר ואינטראקציה, שיאפשרו גם לנצח במשחק. כך למשל טענה תמר:

היו לנו קשיים להגיע להסכמה במשחק אבל לא חשבנו כי יש טעם להטיל מטבע - בשביל מה? אז אני אנצח וזה יפגע בדיאלוג בינינו ושיתוף הפעולה שלנו [...] בפעם הבאה לא יהיה לה עניין להקשיב לי וכשתורי יגיע, לא יהיה לי עניין להקשיב לה [...] בסוף [...] שתינו נפסיד [...] עדיף להשקיע עוד מאמץ למצוא דרך לשתף פעולה ולגבש החלטה מוסכמת על שתינו.

נימוקים מסוג זה נשמעו אצל כל זוגות הנשים ואצל 15 מתוך 20 (75%) הנשים ששיחקו בזוגות מעורבים מגדרית.

נימוקי הגברים, לעומת זאת, נגעו בעיקר לקושי לתת לשחקן אחר שליטה מלאה על המהלך הבא במשחק, וגם לשיקולי רווח והפסד. כפי שאמר גיא: "לא, אני לא מסכים, את עלולה לקחת פעולות שאני לא מסכים איתן וחושב שלא יקדמו אותנו במשחק. אני מציע את הפעולה הזו ואני מאמין כי היא תפעל לטובתנו". בדומה לגיא, הגברים הדגישו כי יש לנקוט את הפעולה שהציעו במהלך הבא, כי היא תהיה מועילה ותפתור את התסבוכת שנוצרה. נימוקים כאלו הופיעו גם אצל חמש נשים מתוך 20 (25%) הזוגות המעורבים מגדרית שנתקלו בקשיים להגיע להסכמה, אבל הן בחרו בניסוח פחות נחרץ וניסו לשכנע את הגברים להמשיך בדיאלוג כדי להחליט מה יהיה המהלך

הבא. כך למשל אמרה יולי: "תנסה להבין אותי [...] קשה לי שלא אוכל להחליט איתך על הפעולה הבאה [...] בוא ננסה לדון שוב במהלך ולמצוא מוצא שיהיה מקובל על שנינו. בוא נחשוב ביחד ונמצא מוצא מהפלונטר".

מעניין לציין כי בראיונות החצי-מובנים שנערכו עם חלק מהנבדקים לאחר המשחק, סיפרו משתתפים שהיו בזוגות מעורבים מגדרית, בניגוד לזוגות זהים, כי לאחר שביקשו עזרה ממנהלי המחקר הם נטו יותר לחשוב יחד על פתרון שיהיה מקובל על שני בני הזוג. זאת מכיוון שהעדיפו להימנע מהטלת מטבע, שעלולה לכפות עליהם מהלך שיהיה מנוגד להשקפתם האידיאולוגית.

דיון וסיכום

משחקים כמו PeaceMaker הם מדיום חדש לשינוי חברתי (ראו למשל: Kampf & Stolero, 2018; Nicolaidou et al., 2023). עם זאת, מחקרים מעטים יחסית בחנו משחקים מסוג זה מנקודת מבט מגדרית, במיוחד תוך השוואה בין ביצועי משחק של זוגות זהים וזוגות מעורבים מבחינה מגדרית. חשיבותו של המחקר הנוכחי נובעת מכך שעד כה, למיטב ידיעתי, לא נערכו ניסויים שבחנו ביצועים ומהלכים של זוגות זהים ומעורבים מבחינה מגדרית, במיוחד בהקשר של משחקים רציניים. הניסוי הנוכחי מאפשר ליצור הכללה סטטיסטית לגבי השאלות המגדריות שמעלה המחקר.

למחקר ארבע מסקנות עיקריות: ראשית, זוגות של נשים פתרו את הסכסוך במשחק יותר מאשר זוגות מעורבים מגדרית וזוגות של גברים. שנית, לפני גיבוש החלטה משותפת במשחק, זוגות של נשים הציעו יותר פעולות יוניות (כלומר יותר פעולות דיפלומטיות ופחות פעולות צבאיות) מאשר זוגות מעורבים וזוגות של גברים. שלישית, זוגות של נשים הציעו יותר פעולות יוניות גם לאחר גיבוש החלטה משותפת במשחק בהשוואה לזוגות מעורבים מגדרית וזוגות של גברים. לבסוף, כל הזוגות דחו את האפשרות להטיל מטבע כדי לפתור חילוקי דעות עמוקים לגבי אחד המהלכים במשחק, אך הציגו נימוקים שונים לכך. נשים דחו אותה כי סברו שהיא תפגום בהמשך הדיאלוג והאינטראקציה עם בן/בת הזוג, בעוד גברים התמקדו בקושי לתת לשחקן אחר שליטה מלאה על המהלך הבא.

המחקר מראה כי זוגות של נשים - יותר מזוגות של גברים וזוגות מעורבים מגדרית - נוקטים במשחק מגוון פעולות, אשר דרושות לביצועי משחק טובים (ראו למשל: Cuhadar & Kampf, 2014; Gonzalez et al., 2012; Kampf & Nicolaidou, under

(review). זוגות של נשים אומנם נקטו יותר פעולות דיפלומטיות מזוגות אחרים, אבל איזנו אותן עם פעולות צבאיות ופעולות תשתיתיות, כפי שדורש האלגוריתם של המשחק, שפתרון הסכסוך בו מצריך מגוון של פעולות, ובעיקר פעולות פשרניות. הממצא הזה עלה עד כה רק במשחקים המשוחקים ביחידות (ראו למשל: Cuhadar & Kampf, 2014), וזו הפעם הראשונה שהוא מופיע גם במשחק זוגי. שאר הזוגות, לעומת זאת, נטו במובהק לנקיטת פעולות צבאיות - אם כי אצל זוגות מעורבים מגדרית מעט פחות בהשוואה לזוגות של גברים - מה שהפחית במידה רבה את סיכוייהם לנצח במשחק. יש לציין כי זוגות מעורבים מגדרית נקטו פחות פעולות צבאיות מזוגות של גברים, בעיקר בזכות הנשים שניסו לשכנע את בני זוגן למשחק לנקוט התנהגות משחק יותר פשרנית ופחות מיליטנטית. יש בכך כדי לחזק ממצאי מחקרים שהראו כי נשים בישראל מחזיקות בעמדות יוניות יותר מגברים בנוגע לסכסוך הישראלי-פלסטיני (הרמן ויער, 2021).

ניתן להסביר את ביצועי המשחק הטובים של זוגות של נשים בהשוואה לזוגות של גברים וזוגות מעורבים בשלושה נימוקים עיקריים. כאמור, המשחק דורש התנהגות פשרנית ונשים נוטות לבחור בפשרות יותר מגברים בהקשר של הסכסוך הישראלי-פלסטיני, כפי שהראתה בחירת הפעולות שלהן במשחק. נוסף על כך, הצלחה במשחק דורשת מגוון פעולות, בשונה מהסתמכות על פעולות מסוג מסוים וחזרה עליהן שוב ושוב, ומחקרים מצאו כי נשים נוטות לביצוע פעולות מגוונות יותר מגברים (ראו למשל: Cuhadar & Kampf, 2014). לבסוף, המשחק מחייב דיאלוג המבוסס על שיתוף פעולה, בשל הצורך לנקוט מהלכים מוסכמים. נשים מעניקות להיבט זה חשיבות רבה בהשוואה לגברים, כפי שהראה הממצא כי בזוגות מעורבים נשים ניסו לכוון לנקיטת פעולות יותר פשרניות ופחות תוקפניות, אף שהצליחו בכך רק חלקית. מעניין לציין כי נשים ששיחקו בזוגות מעורבים נטו להציע פעולות דומות לאלה שהציעו זוגות של נשים (אחרי שגיבשו החלטה משותפת), אבל לאחר גיבוש החלטה עם בני זוגן הגברים הן נטו לקבל את עמדת הגברים ולהיות פחות פשרניות - אם כי במידה מועטה בהשוואה לזוגות של גברים. ככלל, בקרב זוגות של נשים שיתוף הפעולה היה בולט, כפי שעלה גם בראיונות שנערכו עם חלקן לאחר המשחק, ולכן הן הצליחו ליצור דיאלוג הדדי ופורה וגם להגיע לביצועי משחק טובים יותר מזוגות מעורבים וזוגות של גברים.

כאמור, עמדותיהם של מרבית המשתתפים במחקר - 75% - השתייכו לצד השמאלי של המפה הפוליטית או למרכז, ורק 25% מהמשתתפים החזיקו בעמדות ימניות. אומנם, מחקרים הראו כי עמדות פוליטיות לא משפיעות על ניצחון במשחק, וימנים מצליחים לפתור את הסכסוך ב-PeaceMaker לא פחות מאשר שמאלנים, אבל מחקרים אלה עסקו רק במשחק ביחידות ולא בזוגות (ראו למשל: Cuhadar & Kampf, 2014).

לערוך השוואה בין זוגות של שחקנים ושחקניות המחזיקים בעמדות פוליטיות מנוגדות ובין כאלה המחזיקים בעמדות פוליטיות זהות, תוך התייחסות לתפקיד שממלא המגדר בהתנהגות משחק וביצועי משחק בהקשר זה.

בהמשך כדאי גם לבחון כיצד זוגות זהים ומעורבים מגדרי, אשר כוללים שחקנים ישראלים ופלסטינים, משחקים ב־PeaceMaker. במחקר קודם בדקתי כיצד משחקות בו ביחידות או בזוגות נשים ישראליות ונשים פלסטיניות (ממזרח ירושלים והגדה המערבית), אשר מחזיקות בעמדות מנוגדות כלפי הפתרון של שתי מדינות לשני עמים - שעליו מבוסס האלגוריתם ב־PeaceMaker - במטרה לאתגר את האינטראקציה ביניהן (Kampf, 2014), ונמצא כי כ־20% מהנשים ששיחקו ביחידות פתרו את הסכסוך במשחק, בעוד אלה ששיחקו בזוגות פתרו אותו בשיעור של כ־70%. כמו כן, האחרונות הפגינו התנהגות משחק פשרנית יחסית לראשונות, במיוחד אחרי שגיבשו החלטה משותפת לגבי הפעולות במשחק. לבסוף, אף שהשחקניות בזוגות נקלעו לחילוקי דעות חריפים לגבי מהלכים במשחק, הן דחו את האפשרות להטיל מטבע, בנימוק שהדבר יפגע בדאיאלוג ביניהן ובאפשרות שלהן לנצח במשחק. הממצאים מתייחסים לא רק להיבט המגדרי, אלא גם מראים כי PeaceMaker יכול לשמש כלי חינוך לשלום באמצעות משחק משותף של צמדים שמשקפים את שני הצדדים בסכסוך הישראלי-פלסטיני.

נוסף על כך, במחקרים עתידיים מומלץ לבחון את ההיבט המגדרי גם במשחקים העוסקים בסכסוכים שאינם הסכסוך הישראלי-פלסטיני (למשל Fact Finders, על הסכסוך הקפריסאי), ולבדוק אם ממצאי המחקר הנוכחי ייחודיים ל־PeaceMaker או חוזרים על עצמם גם בהקשר של משחקים על אזורי סכסוך אחרים בעולם. יהיה גם מעניין לבחון את PeaceMaker מזווית מגדרית בקרב שחקנים שאינם משתייכים לאחד הצדדים בסכסוך הישראלי-פלסטיני (למשל, אמריקאים) כדי לגלות האם ימצאו הבדלים תרבותיים או אם אלו ממצאים חוצי תרבויות.

משתתפי המחקר הנוכחי היו צעירים שהם "ילידים דיגיטליים": נולדו לאחר 1980, כאשר רשתות חברתיות הופיעו לראשונה, ודוברים דיגיטלית שוטפת ורהוטה (Boyd, 2015; Prensky, 2001). יש להם נגישות לכלים דיגיטליים, והידע הנדרש כדי להפיק מכלים אלה את המרב. לכן הם לא התקשו להתמודד עם הדרישות שמציב המשחק PeaceMaker ולגלות ביצועי משחק טובים. לפיכך, יש טעם לערוך בעתיד מחקר דומה עם נבדקים צעירים שאינם דוברים דיגיטלית שוטפת, כלומר כאלה שיש להם פחות נגישות לכלים דיגיטליים ופחות ידע לגבי השימוש בכלים אלה. מה יהיו ביצועי

המשחק של נבדקים כאלה? האם יגלו התנהגות משחק פשרנית או ניצית? המשחק PeaceMaker מתאים לבחון זאת כי הוא אינו מציב דרישות דיגיטליות רבות בפני השחקנים, ודורש התנהגות אסטרטגית יותר מאשר שליטה טובה בשפת משחק המחשב. עם זאת, סביר להניח כי שחקנים בעלי רקע במשחקי אסטרטגיה, כמו המשתתפים במחקר הנוכחי, יפגינו ביצועי משחק טובים יותר משחקנים ללא רקע כזה. יש בכך להצביע על אי־שוויון בין מי שדוברים את שפת משחקי האסטרטגיה בצורה שוטפת ורהוטה ובין מי שמדברים אותה עם מבטא כלשהו (ראו למשל: Kampf & Nicolaidou, under review).

לסיכום, המחקר הנוכחי הוא בין הראשונים שבחנו התנהגות משחק וביצועי משחק של זוגות זרים ומעורבים מבחינה מגדרית, כאשר PeaceMaker משמש כלי בחון. הממצאים הראו כי נשים ככלל נקטו התנהגות משחק פשרנית יחסית, במנותק מהמגדר של בן/בת הזוג, וכי יותר זוגות של נשים ניצחו במשחק והפגינו התנהגות משחק פשרנית מאשר זוגות מעורבים או זוגות של גברים. מעניין לציין כי במחקר דומה שבו השתתפו חברי כנסת, חברות כנסת הצליחו לפתור את הסכסוך יותר מאשר עמיתיהן הגברים, ובמחקר שבו השתתפו עשרה מנהיגים ומנהיגות ברחבי העולם - שתי מנהיגות ניצחו במשחק (Kampf & Nicolaidou, in progress). יש בכך כדי לרמז כיצד אפשר (או אי אפשר) לפתור את הסכסוך הישראלי־פלסטיני העיקש דרך הפריזמה המגדרית, ומכאן עולה השאלה: אם נשים רבות יותר יאיישו עמדות בכירות ועמדות הנהגה בישראל - האם הן יוכלו להביא את הסכסוך העיקש והמתמשך אל סיומו?

רשימת המקורות

- הרמן, ת' ויער, א' (2021). **מדד השלום**. המכון הישראלי לדמוקרטיה.
- Bedwell, W. L., Pavlas, D., Heyne, K., Lazzara, E. H., & Salas, E. (2012). Toward a taxonomy linking game attributes to learning an empirical study. *Simulation & Gaming*, 43(6), 729–760.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles: A Journal of Research*, 61(11–12), 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. *Psychological Review*, 88(4), 354–364.

- Boyd, D. (2015). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Burak, A., Keylor, E., & Sweeney, T. (2005). PeaceMaker: A video game to teach peace. In C. Gonzalez & K. Mitgutsch (Eds.), *Intelligent technologies for interactive entertainment* (pp. 307–310). Springer.
- Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review*, 106(4), 676–713.
- Cuhadar, E., & Kampf, R. (2014). Learning about the Israeli-Palestinian conflict and negotiations through simulations: The case of PeaceMaker. *International Studies Perspectives*, 15, 142–162.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. (2006). Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1, 281–317.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., Moore, R. (2017). The life and death of online gaming communities: A look at guilds in World of Warcraft. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 839–848).
- Erhel, S. & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156–167.
- Entertainment Software Association [ESA] (2022). *Essential facts about the computer and video game industry*. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>
- Gonzalez, C., Kampf, R., & Martin J. M. (2012). Action diversity in a simulation of the Israeli-Palestinian conflict. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 233–240.
- Gonzalez, C., & Saner, L. D. (2012). Thinking or feeling? Effects of decision making personality in conflict resolution. In J. von Brinken & H. Konietzny (Eds.), *Emotional gaming* (pp. 77–89). Epodium.

- Gonzalez, C., Saner, L. D., & Eisenberg, L. (2013). Learning to stand in the other's shoes: A computer video game experience of the Israeli-Palestinian conflict. *Social Science Computer Review*, 31(2), 236–243.
- Interactive Software Federation of Europe [ISFE] (2022). *Videogames in Europe: Consumer study*.
- Kampf, R. (2014). Playing singly, playing in dyads in a computerized simulation of the Israeli-Palestinian conflict. *Computers in Human Behavior*, 32, 9–14.
- Kampf, R., & Nicolaidou, I. (under review). Using games for social impact to overcome intractable conflicts: The case of Fact Finders and PeaceMaker.
- Kampf, R., & Nicolaidou, I. (in progress). Walking in the shoes of Israeli and Palestinian leaders: A cross-national perspective.
- Kampf, R., & Stoloro, N. (2015). Computerized simulation of the Israeli-Palestinian conflict, knowledge gap, and news media use. *Information, Communication & Society*, 18(6), 644–658.
- Kampf, R., & Stoloro, N. (2018). Learning about the Israeli-Palestinian conflict through computerized simulations: The case of Global Conflicts. *Social Science Computer Review*, 25, 195–210.
- Kaye, L. K., Gresty, C. E., & Stubbs-Ennis, N. (2017). Exploring stereotypical perceptions of female players in digital gaming contexts. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 20, 740–745. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0294>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273–277. <https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Laconi, S., Kaliszewska-Czeremska, K., Gnisci, A., Sergi, I., Barke, A., Jeromin, F., Groth, J., Gamez-Guadix, M., Ozcan, N. K., Demetrovics, Z., Király, O., Siomos, K., Floros, G., & Kuss, D. J. (2018). Cross-cultural study of problematic internet use in nine European countries. *Computers in Human Behavior*, 84, 430–440. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.020>

- Lewis, A., & Griffiths, M. D. (2011). Confronting gender representation: A qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers. *Aloma*, 28, 245–272.
- Lopez-Fernandez, O. (2018). Generalised versus specific internet use-related addiction problems: A mixed methods study on internet, gaming, and social networking. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), E2913 [1–33]. <https://doi.org/10.3390/ijerph15122913>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., & Kuss, D. J. (2019). Measuring female gaming: Gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2020). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66, 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>.
- Mitgutsch, K. (2020). Learning through play – A delicate matter: Experience-based recursive learning in computer games. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies* (pp. 101–135). Springer.
- Mitgutsch, K. (2021). Serious learning in serious games: Learning in, through and beyond serious games. In M. Ma, A. Oikonomou & L. C. Jain (Eds.), *Serious games and edutainment applications* (pp. 45–58). Springer.
- Mitgutsch, K., & Navda, A. (2019). Purposeful by design? A serious game design assessment framework. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 121–128).
- Nicolaidou, I., Egenfeldt-Nielsen, S., Zupančič, R., Hajslund, S., & Milioni, D. L. (2023). Developing Fact Finders: A mobile game for overcoming intractable conflicts. *Social Science Computer Review*, 41(4), 1166–1186. <https://doi.org/10.1177/08944393211073586>.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Pena, J., Khan, S., & Hernandez Perez, J. F. (2018). Game perspective-taking effects on players' behavioral intention, attitudes, subjective norms, and self-efficacy to help immigrants: The case of "Papers, Please". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 21(11), 687–693.
- Peng, W., Lee, M., & Heeter, C. (2010). The effects of a serious game on role-taking and willingness to help. *Journal of Communication*, 60, 723–742.

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–10.
- Sancesz, D. R. (2022). Videogame-based training: The impact and interaction of videogame characteristics on learning outcomes. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(3), 19.
- Tondello, G. F., & Nacke, L. E. (2019). Player characteristics and video game preferences. *Proceedings of the 2019 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play – CHI PLAY '19*. <https://dx.doi.org/10.1145/3311350.3347185>
- Vermeulen, L., Van Bauwel, S., & Van Looy, J. (2017). Tracing female gamer identity: An empirical study into gender and stereotype threat perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71, 90–98. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.054>
- Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. (2018). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993–1018.
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2019). Looking for gender (LFG): Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, 59(4), 700–725.
- Yee, N. (2014) *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us – and how they don't*. Yale University Press.