

תקציר לידיעון

שם הקורס **עקרונות במשחקי קופסא בני זמננו**
 שם הקורס בשפה האנגלית **Principles of contemporary board games**
 אופן השיעור (שיעור/סדנה) **שיעור**
 שעות שבועיות: **4 ש"ס**
 נקודות זכות: **4 נ"ז**
 דרישות קדם: **מחקר וכתובה בסביבה יוצרת**

תקציר הקורס בשפה העברית

הקורס מטרתו להקנות לתלמידים כלים בסיסיים לחשיבה על משחקים ולניתוחם. הדבר יעשה בעיקר תוך עיון במשחקי קופסא אסטרטגיים בני זמננו. מאז שנות התשעים חווה התחום עדנה והתחדשות: בקורס יכירו התלמידים את ההתפתחויות הרעיוניות האחרונות של עיצוב המשחקים, תוך שהם משחקים במשחקים ומנתחים את אמצעי המבע והמהלכים העיצוביים. הקורס יציע לתלמידים כלים תיאורטיים למחשבה על משחקים דרך חיבורים מרכזיים מחקר המשחקים, ודרך עקרונות בסיסיים של תורת המשחקים המתמטית. זהו קורס עיוני וסופו עבודת מחקר כתובה (פרוסמינריון); אך הוא ילווה בסדרה של תרגילים מעשיים.

בחלקו הראשון של הקורס נדון במשחקים מבחינת צדם המופשט: מהו משחק? מה מייחד משחק? מדוע אנשים משחקים? נעשה זאת דרך מחקרים בעניינים אלה - מחקריהם הידועים של הויזינחה ושל קאילו. עוד ננסה להבין מה הם המאפיינים המיוחדים של עיצוב משחקים (לעומת סוגים אחרים של עיצוב), דרך מחקריו העכשוויים של פרסקה. בחלקו השני של הקורס נתמקד במשחקי קופסא אירופאיים בני זמננו ובניתוחם. בין המשחקים שישוחקו וינתחו במסגרת זו: Settlers of Catan, Puerto Rico, Ticket to Ride, Carcassonne, Qwirkle, Stone Age ואחרים.

תרגום תקציר לאנגלית

Course no.

Course name Principles of contemporary board games

Hours 4

Credits 4

This course will provide students with basic tools of thought for the analysis of games. This will be done mainly through the discussion of contemporary "German" or "European" board-games. Since the 1990's the field of boardgames has undergone a unique rejuvenation: students will be introduced to these advancements and to the latest developments in the conceptual development of games, by both playing and analyzing the creative descisions in some central recent games. The course will offer students theoretical tools for the conceptualization of games through central texts in both game studies and (mathematical) game theory. This is a theoretical course but it will be accompanied throughout by several practical excersizes.

ביבליוגרפיה

קריאה חובה:

• הויזינחה יוהאן, האדם המשחק, ירושלים: מוסד ביאליק, תשכ"ו

- Callois Roger, Man, Play and Games, Chicago: University of Illinois, 1961
- Frasca, Gonzalo. "LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and Differences between (video)games and Narrative." Parnasso 3, 1999

קריאת רשות:

- [/http://www.ludology.libsyn.com](http://www.ludology.libsyn.com)
- ישראל אומן ומיכאל משלר, תורת המשחקים, האוניברסיטה הפתוחה, 1981
- Mark Barrett: "Irreconcilable Differences: Game vs. Story" q. 1997.

דוגמא

מערכי שיעור:

- מפגש 1: המשחק כאתגר יצירתי
- מפגשים 2-3: המשחק מזווית היסטורית וחברתית
- מפגש 4: המשחק מבחינה מתמטית – תורת המשחקים
- מפגש 5: מנגנונים במשחקי קופסא: כיבוש שטחים (*Carcassonne*)
- מפגש 6: מנגנונים במשחקי קופסא: ניהול משאבים (*Settlers of Catan*)
- מפגש 7: מנגנונים במשחקי קופסא: דדוקציה חברתית (*Werewolf, Resistance*)
- מפגש 8: מנגנונים במשחקי קופסא: משחקי מלחמה (*Diplomacy*)
- מפגש 9: מנגנונים במשחקי קופסא: ניהול עובדים (*Stone Age*)
- מפגש 10: מנגנונים במשחקי קופסא: פיתוח אסטרטגי (*Puerto Rico*)
- מפגש 11: מנגנונים במשחקי קופסא: המבדק הקוגניטיבי (*Qwirkle, Jungle Speed, SET*)
- מפגשים 11-13: עבודה על פרויקט מסכם
- מפגש 14: מפגש סיכום