

המחשב  
ומשחקים אחרים

## משחק, מחאה והדיאלוג המשחקי

החשוב שבסימני ההיכר הפורמליים של המשחק, כותב יאן הויזינגה (1966) בספרו "האדם המשחק", הוא "גידורו של המעשה מן החיים הרגילים במקום. אנו מציבים את המשחק בתחום סגור - מפרישים אותו בחומר או ברוח וגודרים אותו מן הסביבה הרגילה" (עמ' 101).

שלושת הטקסטים הקצרים הנבחרים במאמר מתמקדים במשחקים (games) שעיתון, טלוויזיה ומחשב משמשים להם זירת הופעה. שלושת הטקסטים מעוצבים כמשחק עצמו או מחקים את הדפוסים האופייניים לו.<sup>1</sup> שלושתם מציבים את הפריצה המכוונת של הסביבה היומיומית אל תוך עולם המשחק במוקד הפעולה הרטורית, המשחקית בעצמה, המאפיינת אותם. מאמר זה מציע עיון בו בזמן כרבדיו השונים של המשחק: "game" בעל כללים משלו, מושא התיאור בסוגה שאפשר לזהות בה מאפיינים משחקיים (סטירה, סיפור בעל רכיבים קומיים, סרט אנימציה) והזמנה למשחק פענוח המתקיים בין יוצר הטקסט לבין מפענחו. הבחירה בטקסטים העוסקים ב-"games" וה"משחקים" בהם מאפשרת להתמקד באופן שבו משמשות ההגדרות והפונקציות המשתנות של המשחק

\* דייר איילת כהן היא ראש החוג לתקשורת במכללה לחינוך ע"ש דוד ילין. תחומי המחקר שלה הם: מרכיבים מילוליים וחזותיים של מבעי מדיה, תקשורת וחינוך, וייצוגי חברה במדיה.

1. המילה "משחק" משמשת כאן בשני משמעיה, play ו-game, מכיוון שבקריאה ובהשתתפות במשחק (game) ישנה גם נכונות לקחת עליו תפקיד "אחר", כלומר להיות שחקן (player). עצם ההחלטה להשתתף במשחק כרוכה בקבלת הכפילות הטמונה במחויבות לשחק על פי הכללים מתוך מודעות לשבריריותו של המשחק, לארעיותו ולתוצאות הלא רציניות של הפרתו. עם זאת, המשחקים המובנים (חידה מצוירת, חידה הנשאלת בחידון בטלוויזיה, משחק מחשב) מוגדרים בהופעתם הראשונה במאמר "games" כדי למנוע בלבול.

וגבולותיו את יוצרי הטקסטים הנבחרים לניסוחן ולהבעתן של אמירות חברתיות ופוליטיות.

תוקפן ורושמן של אמירות אלה נבחנים במסגרת הדיון הרחב יותר במשחק שהוא צורת ביטוי תרבותית ופעילות ייחודית. בעקבות ויניקוט אנסה לבחון את הטקסטים הנבחרים כדפוסים של "מרחבי ביניים פוטנציאליים" (ויניקוט, 2001, עמ' 68), התוחמים למשחק מקום נפרד מן המציאות, ולעמוד על מאפייניהם האפשריים כטקסטים פרובוקטיביים המכוונים למחאה.

במהלך הדיון אנסה להצביע על האופן שבו עשוי הדיון במרכיבים השונים של המשחק, המשמשים אמצעים להבעת ביקורת, לתרום לבחינת מאפייני ההומור הדיאלוגי והמשחקי בטקסטים תקשורתיים (media texts) המכוונים לאפקט מידי והמתבססים על משחקי פענוח של משמעיים שונים עם קהליהם. דוגמאות לטקסטים כאלה הן כותרות בעיתון, ססמאות תעמולה פוליטית, רשימות סטיריות ודבקיות פגוש (bumper stickers). [על אופי הדיאלוג הפרשני המתקיים בין הנמענים לבין הטקסט שעל גבי הדבקיות ראו: סלמון, 2001; Dasenbrock, 1993; Bloch, 2000; Case, 1992].

טקסטים כאלה אינם מספקים בדרך כלל לנמעניהם מידע חדש, וקריאתם ממוקדת בסגנונם הייחודי ובכוח ההמצאה שבהם. מטרתם, על פי רוב, לטלטל מעט את נמעניהם ולהניעם, במקרה הטוב, לפעולת מחאה צנועה ובעלת אופי פרטי, כגון הבעת כעס על ניסוח הכותרת, הדבקת דבקית על שמש המכונית, כתיבת תגובה למערכת עיתון על תשדיר בחירות וכדומה, פעולות שגם בהן מתקיימים לא פעם מרכיבים של התנסות משחקית אישית במסגרת המרחב הציבורי.

כמתחייב מנושאו, פותח מאמר זה בהזמנה למשחק (כתריאל [1999], עמ' 27] מכנה שלב זה "שלב היזמה/ההזמנה" במשחקי ילדים, שלב המביא לכינון נורמות האינטראקטייה בשלב מאוחר יותר). קוראיו נקראים להשתתף בהבניית הטקסט ולשמש הן מתנסים פעילים במשחק (The game) והן בוחנים של תפקודי הרכיבים המשחקיים המופיעים בטקסטים.

במהלך הקריאה הם מתבקשים לפתור חידות מצוירות בסיפורו של אתגר קרת (1992) "צבעים עליזים", להתמודד עם כתב חידה המובא סיפורו של סייד קשוע (2002) "פרלמנט" וללמוד את כלליו של משחק מחשב המוצג בסרטם הקצר של ניר מטרסו וגור בנטוויץ' (2002) "סטטוס קוו".

יוצריהם של שלושת הטקסטים בוחרים לנקודת המוצא של הדיון במשחקים קיימים, בעלי מאפיינים מובהקים, שהם מניחים מראש שהקהל הישראלי מכיר היטב. קרת בונה את סיפורו סביב חידת "הציור השבועי לילד", המופיעה מאז שנות ה-60 של המאה העשרים במוסף "7 ימים" של העיתון "ידיעות אחרונות" (וראו אזור 1). קשוע בונה סיפור קצר סביב חידון בטלוויזיה בכבלים שמשותפים בו תושבי כפר ערבי, והסרט "סטטוס קוו" מעוצב כמשחק מחשב המציג הדמיה של חיילים ישראלים השקועים במרדף אחר מחבלת פלסטינית.

העיצוב הנרטיבי של כל אחד מהטקסטים מעמיד במרכזו חיקוי-שתזור מדויק של המשחק על כלליו, אם בעצם תיאור המשחק ואם בהצגתו בפועל. בחרתי לכנות תופעה זו בשם "מעטק" (displacement), כדי לשמר את המשמעויות הנלוות של התקה והעתקה ממקום למקום, המצביעות הן על הניתוק מהמקור הן על הצבה קפדנית של הטקסט בשלמותו במקומו החדש. זיהוי המקור הוא אחד התנאים לקיום הדיאלוג המשחקי, שנוצר עם חילוץ המשמעים המקוריים וראייתם באור מתנגד, אירוני, מחדש וכדומה בטקסט המועתק.<sup>2</sup>

2. תופעת ריבוי הסוגות שבהן טקסט קצר, אוטונומי, מופיע בחברת טקסטים אחרים דומים לו בכפיפה אחת בעלת מאפיינים גרפיים ותוכניים מלכדים קיימת באופן בולט בעיתונות הכתובה. הנה, למשל, דוגמה אקראית מתוך העמודים הראשונים של מוספי סוף השבוע של "הארץ" ו"ידיעות אחרונות" בשנת 2002. במדור "כניסה חופשית" במוסף "7 ימים" של "ידיעות אחרונות" (עיתוני דצמבר 2002) מופיעים טורים נושאים, שכל אחד מהם מכיל סיפור קצר עצמאי של כותב אחר: "קלישאה", "פרסונה", "רק רגע", "המספר הנוסף" "שובר שוויין", "ראש בראש", "המצעד" "כך אקנה" וכדומה. כולן כותרות המבוססות על ידע מוקדם של הקוראים, המזהים מקורות משחקיים שהובאו כאן בפרפרזה על כפל המשמעות שלהם ("כך אקנה" ברמיזה למדורי עצות צרכנות ארכאיים, "שובר שוויין" מתחום הספורט, "רק רגע" מלשון הדיבור, "המספר הנוסף" בהגלגלת הלוטו וכו'). בכך הופך המדור כולו למצרף סוגות וסגנונות דיאלוגיים,

מעתיק כזה של טקסט למסגרת נרטיבית חדשה כרוך בפעולות כגון תיקון, תוספת ציטוט עצמי או הבלטה מזהה של סגנון אישי וכן פנייה ממוקדת לקהל, מאחר שכל טקסט כפוף לאילוץ הסוגה שבמסגרתה נכתב (ראו למשל Adam, 1999). לפיכך המעבר של טקסט מסוגה אחת למשנה מלווה בשכתוב שנועד להתאימו למסגרת השיח החדשה. פעולות אלה חוברות לבנייה המחודשת של הטקסט, וקוראיו מפענחים אותו ורואים בו ישות הטרוגנית המורכבת מיחידות שיח (discourses) של הכותב ושל אחרים (Maigneueau, 1996). המבנה המיוחד של הטקסטים הנבחרים מניח בתור אחד מהרכיבים הדיאלוגיים שלו את הכורח בהתנסות פעילה של הקורא/הצופה במשחק.

ענייננו כאן בשיח הנוצר בין יוצר הטקסט לבין קהלו ובתפקידם הכפול של שני הצדדים בהיותם שחקנים (המשחקים ב-game) ובהיותם מבקרי המשחק בצורתו המועתקת, המעוצבת לכדי טקסט מחאה. אני מאמצת כאן את עיקרי ההבחנה שמציעה ינושבסקי (2002) בין הרמות הרטוריות והפרגמטיות של המשמעויות, המתקיימות בשכתובו של טקסט מקורי, כדי לבחון את השפעת השינויים ברמה הרטורית של הטקסטים המקוריים (המשחקים המועתקים) על האפקטים הטועניים (האמירה הפוליטית) הנוצרים בטקסט החדש (שני הסיפורים והסרט). לבחינת כוחם של אפקטים טיעוניים אלה אפשר להיעזר במדדים שעל פי שדסון (Schudson, 1999) מגבירים את פוטנציאל "התרבות כתבנית" בטקסטים הנתונים, כלומר מציבים אותם בחזקת מתוחכמים ובחזקת נוחים לפענוח כאחד.

בגלל שקיפות התחבולות הרטוריות (חזרות, הבלטה של מבנים נרטיביים מובהקים של חידה, הקישור המהודק בין מבנה משחק המחשב למסגרת המוכתבת של סרט קצר וכדומה) והחשיפה המידית של הרעיונות העיקריים, האופייניות לטקסטים אלה, נהנים הקוראים והצופים מתחושה מענגת של יכולת שליפה קלה. הכוח הרטורי של הטקסטים הנדונים רב

---

שמציגים ערך שווה לביקורת כלכלית, לרכילות ולשאלות טריוויה. ב"הארץ" הופיע המדור "מלח הארץ" במתכונת דומה, ובו מדורים שכותרתם "כיכר המדינה", "המילון המשפחתי החסר" (שילוב של קריקטורה והגדרה מילונית) ו"20 שאלות".

בשל יתרון הנאת המשחקים/הקוראים מעצם הזיהוי הקל של סוגה "משחקית" המטפלת בעצמה במשחק. לשני מדדים נוספים שמציע שדסון, **הדהוד והאצירה המוסדית**, יש מקום מרכזי בדיון, שכן בעצם פעולת ההעתקה של המשחק לטקסט החדש מהדהדת גם הביקורת החברתית כלפי העולם הערכי המובנה בתוך המערכת המסחרית של המשחקים. משום כך, כאשר הקוראים או הצופים מזהים את הפעילות המתוארת ואת הפעולה הנדרשת מהם ומבינים שהיא השתתפות במשחק, הם רואים עצמם מיד מוגנים מפני המניפולטיביות הטמונה בו. ראייה ביקורתית זו, הנראית לקוראים כפרי מאמץ פענח הייחודי להם, היא ראייה "מוכנה", מוסדית, מוכתבת ומשתקת. אשליית יתרון המבקר המודע היא זו המאפשרת לנו לרכוש משחק מחשב שבו הוצאה להורג זוכה לגמול מידי ולהשלים, גם אם מתוך עמדה של התנצלות, עם הצרימה המוסרית שמעמידה פעולת הקנייה.

לטענתי, כאשר יוצרי שלושת הטקסטים שלפנינו בוחרים במשחק להיות ליבת הטקסט, הם מבקשים להראות שאנו משתמשים במודעות ליכולתנו הביקורתית כבכיסוי לגיטימי לקבלה מתעלמת של מסרים שאנו מכירים בבעייתיות הטמונה בהם, כשם שאנו משתמשים בה במהלך ההעתקה מהעולם המשחקי אל העולם המציאותי.

אנחנו מסוגלים להבחין בשניות שביחסנו למשחק ולהצביע על החיבורים הגסים במעברים בין העולמות, אך הזעזוע שתגרום לנו הבנת ההיפוך (המשחק מחקה את העולם), לא יגרום לנו לפעולה ממשית, חברתית ופוליטית כלפי העולם (אנחנו נמשיך לשחק במשחק). במלים אחרות, ההתנסות ברגש כלשהו של מחאה תיותר בגבולות המוצעים של מרחב הביניים של המשחק המתקיים בינינו לבין הטקסט.

הסוגות שאימצו יוצרי הטקסטים הן מסגרות סיפוריות המעידות על עצמן שהן ממוקמות בנוחות בלתי מאיימת בשולי הדיון הביקורתי ה"רציני", ב"מרחב ביניים" משלהן.<sup>3</sup> "סטטוס קוו" הוא סרט שאורכו כשלוש דקות,

3. ספריהם של קרת וקשוע היו רבי מכר בשעתם, ונראה שהם פונים לקהל צעיר ו"זקן-צעיר". שני הסופרים מרבים להופיע בערבי קריאה ובתכניות טלוויזיה (קשוע אף היה

הוא הופק במסגרת פרויקט יזום של ערוץ טלוויזיה מסחרי. סיפוריהם הקצרים של קרת וקשוע כלולים בספרים שהיו רבי מכר בשעתם וכותביהם מוכרים לציבור הישראלי. הם כתובים בשפה ישירה, שגוונים שונים של הומור, מאידוני ועד מקברי, משמשים בה מוטיב מרכזי. יוצרי שלושת הטקסטים מבליטים במתכוון את מאפייניהם ה"משחקיים": שימוש מגוון בהומור, הגזמה, הקצנה, הובלה מכוונת לקראת "שורת המחץ" (הפואנטה) ועיסוק מובלט ב"קטנות" כדי ליצור מצע נוח להבלטת ההערות החברתיות והפוליטיות. כך גם השימוש ברכיבים מסוגות בדיוניות שונות: חידה מצוירת שפענחה כרוך בידע עולם חברתי ומדיני, חידון טלוויזיה המעוגן בתרבותם של תושבי כפר ערבי ומשחק מחשב המעמיד הדמיה של מלחמה בדיונית שחומריה מציאותיים. רכיבים אלה הם הגלגול העדכני של שימוש במשלים, באגדות ובפולקלור האופייניים לסטירה. תפקיד דומה, המצוי גם בטקסטים שלפנינו, ממלא גם השימוש התכוף במשחקי לשון ובדמויות "מחופשות" בטקסטים סטיריים, בין על הבמה ובין בתחפושת ספרותית (Meyer-Spacks, 1971). תרומתו של הטקסט הסטירי לידע העולם אינה אינפורמטיבית. הוא עשוי לחולל תמורה הנובעת משינוי פנימי. משחק הדמיון (ופחות מכך המשחק המובנה) שואב את חיותו מרכיבים של בדיה ומנוכחותה של האמונה הרגעית בעולם פנטסטי המובנים בתוכו. טקסטים תעמולתיים ממקמים את מסריהם בדיוק בגבול שבין המשחק המודע לבין היעלמות היכולת להבחין בין מציאות לבין בדיון בשל כוח המשיכה והרצון להיכבש בקסמם הדיאלוגי. טקסטים בעלי מטרה מכוונת מוגדרת מעין אלה מבליטים לא פעם את צדם ה"בלתי רציני" (משחק מילים הומוריסטי, עריכה "קליפית" של משדר בחירות) כדי לזכות באותו יחס של שניות, שבו כרוכים יחדיו יחסים של חשד וביקורת מלגלת, הנסמכים על הידע שהנמען מייחס לעצמו, ובצדם הרפיית מתח וחשדנות שמולידה

---

מועמד לפרסים בתחרות "איש השנה", שניהם מעורים בחיים הציבוריים (לקשוע טור קבוע בעיתונות המקומית, ואת סיפוריו של קרת לומדים לבחינות הבגרות בספרות. שניהם משחקים בגלוי במנעד שבין "ילד נורא" לבין "אדם בוגר ורציני": אינטלקטואל המצוי בחקר הספרות [קרת] או ערבי-ישראלי הנאבק על הגדרת זהותו [קשוע]). "מבטים" הייתה תכנית יוקרה של הערוץ השני, זכתה לפרסום נרחב ושודרה בשעה של צפיית שיא. אחד מבמאי "סטטוס קוו", גור בנטוויץ', כבר קנה לו קהל צעיר של אוהדים בסרטו "משהו טוטלי" (1999. תסריט: אתגר קרת).

הנאת הפענוח. משום כך, כעס על כישלון עצמי באיתורם של מסרים מוסווים בטקסטים תקשורתיים מוסב לא פעם לכעס המופנה כלפי "המדיום השקרי". כוחם של טקסטים קצרים, דחוסים, הומוריסטיים ופרובוקטיביים, המציגים חזות של שקיפות ומובנות-מאליה מובלט בדיאלוג כזה. על כן רב יותר העלבון הנובע מן ההכרה ביתרונם הרטורי וביכולתם הרבה לשכנע.

נעיר כי אופיו הסגור של עולם הביניים המשחקי, המעוגן במשחקים מובנים, מותיר "מחוץ למשחק" את הביקורת המכוונת למעשה. אקט המחאה נותר אף הוא בגדר משחק, כלהטוט טקסטואלי העוגן בנחת בלב המוסכמות. המחאה המובעת בטקסטים הנבחרים מסוגנת כסטירה שנועדה לעורר, אך לא להפר מנוחה. ההליכה המכוונת לקראת הפואנטה בכל אחד מהם מבהירה כי המשחק, גם אם בהנאה מופחתת, יוסיף להתנהל במעגלו בשלושתם. בסיפורו של קרת יוסיף הילד דני לפתור חידות מצוירות ולצבור פרסי אנצקלופדיות על אף אבדן ההנאה מהמשחק; הילדים המשחקים במשחק המחשב יחזרו שוב ושוב אל נקודת ההתחלה; משחקי הכוח והכבוד בכפר הערבי ימצאו אפיק משחקי אחר לתיעול היריבות בין המשפחות. בדיאלוג שנוצר בין הצופים או הקוראים לבין הטקסטים יוסיפו הראשונים לשחזר את המשחק עם כל קריאה נוספת של הטקסט. הביקורת העצמית המקופלת בכל אחד הטקסטים כלפי הבחירה בסוגה "נוחה" והמאמץ שניכר בהם לעטוף אמירה ברורה בתבניות סיפוריות נושאות חן מובלטים בגלל היריעה המכווצת. עיקר הפעולה של הטקסטים, בדומה לדבקיות ולזמריים (גיינגלים) של תעמולה, אמורה להתקיים בשלב שבו הנמענים משחזרים לעצמם את הטקסט לאחר המפגש הקצר עם הרעיון המוגש בדחיסות תמציתית.

מעשה החשיפה וההצבעה המידית על כללי המשחק בכל אחד מהטקסטים הם "המשחק הגדול" עצמו. בעוד דמויות הילדים שבטקסט שקועות במשחקן הבדיוני, מבקשים היוצרים ליצור אצל הצופים הפתעה מעוררת פעולה באמצעות רכיב המובנה בכל משחק באשר הוא: שבירה מכוונת של הכללים, שאף היא אחד הגורמים המבחינים בין משחק לבין "משחק העולם". "שבירת הכלים" ביצירות שלפנינו מחזקת קיומה של אפשרות שוות משקל למשחק אחר, מציאותי, המאיים יותר בגלל הרחבתו לייאוש



כלל עולמי (קרת) או בגלל מעגל ההנצחה של מהלכי המשחק במשחק המחשב (בנטוויץ' ומטרסו). הטקסטים עצמם נותרים בבחינת "משחק מקדים" לאקט המרומז המתחולל בעולם המציאותי. אקט זה מתקיים מחוץ למרחב הביניים של המשחק. נעיר עוד כי האפשרות האופטימית לסיום או לשבירת כללים, גם אם זמנית, מסורה אף היא לילדים, שעדיין נתפסים כמאשרים את קסמו הראשוני של משחק שאינו משועבד למטרה חיצונית לו: הילד דני (אצל קרת) עומד על סף החלטה על ויתור; הילדים המשחקים במשחק המחשב (אצל בנטוויץ' ומטרסו) מוותרים בפועל ומכריזים על הפסקה.

שלבי הפעולה במשחקים המתוארים בטקסטים צפויים מראש, החידושים בהם קטנים, מדורגים ומתבססים על חזרה המאששת את הבנת העקרונות. שלושתם ממוסגרים במערכת כללים, שהפרתם הופכת אותם ללא-משחק. זו נקודת הראייה של הטקסט החדש. בהתבססם על הנחה זו, משחק המחשב והציור השבועי לילד אינם מצוטטים בסרט הקצר וביפור הקצר, כי אם מועתקים בפרפרזה משוכללת, שמציגה בדיוק מוקפד את המשחק המקורי על כלליו. בצורתו זו משמש המשחק המועתק כמצע לפיתול הביקורתי והסאטירי של הטקסט החדש. מכיוון שההפתעה צפויה מראש בגלל עצם בחירת הסוגה כמצע התייחסות, הדיון מתמקד לא בעצם קיומה של ההפתעה, אלא בסגנונה, בדומה לתשדירי בחירות המעניקים למועמד מוכר הגדרה חדשה, סטיקרים שמוסיפים עוד נדבך לשוני לסיסמה שנשחקה וכדומה. החידה המצוירת, כתב החידה ומשחק המחשב, המשמשים כמרכז הדיון של הטקסטים הנבחרים, מתממשים כטקסטים של מחאה במהלך בנייתם ההדרגתית. לאחר שהועתקו ושובצו בסיפורים קצרים ובסרט, הם שזורים בטקסט חדש, שבו כפופים כלליהם והמסרים הגלויים והסמויים שלהם למסגרתו של מעין משל, שבפשטנותו ובקלישאויות המכוונת שבו טמון כוחו. הנמענים מתמודדים עם "משחק הפענוח" של המשחק בלבדו החדש, ובאופן זה נחשפת המבט הביקורתי של המדיום החדש ושל הכותבים על המדיום המאומץ. לכל המשחקים מתלווה במכוון טעם של קלקול החוויה הראשונית בגלל פלישת העולם החיצוני ("המציאות") לתוך החוויה האינטימית של המשחק, ובשלושתם מופנית תשומת הלב למתח המתקיים בין הנאת הפענוח לבין אפשרות המחאה.