

איילת כהן

משחק, מחאה והדיאלוג המשחקי

במכללה 18(גליון מיוחד: ילדות, ילדים וילדות)

המכללה לחינוך ע"ש דוד ילין  
ירושלים, תשס"ו עמ' 123 - 146

ד"ר איילת כהן  
רח' הרב ברלין 30  
ירושלים 92503  
דוא"ל: ayelet\_k@hotmail.com

טל': 5663692-02

משחק, מחאה והדיאלוג המשחקי

החשוב שבסימני ההיכר הפורמאליים 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 כזירת-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 כמוקד הפעולה הרטורית, המשחקית כשלעצמה, המאפיינת אותם. מאמר זה מציג עיון בו-זמני ברבדיו השונים של המשחק: games בעל כללים משלו, כמושא התיאור בסוגה המזוהה כבעלת מאפיינים משחקיים (סאטירה, סיפור בעל מרכיבים קומיים, סרט אנימציה) וכהזמנה למשחק פענוח, המתקיים בין יוצר הטקסט לבין מפענחיו. הבחירה בטקסטים העוסקים בgames ו"משחקים" בהם מאפשרת להתמקד באופן שבו משמשות ההגדרות והפונקציות המשתנות של המשחק וגבולותיו את יוצרי הטקסטים הנבחרים לניסוחן ולהבעתן של אמירות חברתיות ופוליטיות.

תוקפן ורושמן של אמירות אלה נבחנים במסגרת הדיון הרחב יותר במשחק כצורת ביטוי תרבותית וכפעילות 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 כאמצעים להבעת ביקורת, לתרום לבחינת מאפייני ההומור הדיאלוגי והמשחקי בטקסטים תקשורתיים (media texts) המכוונים לאפקט מייד, והמתבססים על משחקי פענוח של משמעים שונים עם קהליהם. דוגמאות לטקסטים כאלה הן, למשל, כותרות בעיתון, סיסמאות תעמולה פוליטית, רשימות סאטיריות ודבקות פגוש (Bumper stickers). (על אופי הדיאלוג הפרשני המתקיים בין הנמענים לבין הטקסט שעל גבי המדבקות ראו: סלמון, 2001, Bloch, 2000, Case, 1992, Dusenbrock, 1993).

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 בשם "שלב היוזמה/הזמנה" במשחקי ילדים, שלב המוביל לכינון נורמות האינטראקציה בשלב מאוחר

יותר]. קוראיו נקראים ליטול חלק בהבניית הטקסט הן כמתנסים פעילים במשחק (The game) והן כמי שבוחנים את תפקודי המרכיבים המשחקיים המופיעים בטקסטים. במהלך הקריאה הם מתבקשים לפתור חידות מצוירות בסיפורו של אתגר קרת (1992) *סיפורים עליזים*, (עמ' 7), להתמודד עם כתב חידה המובא בסיפורו 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 כנקודת מוצא לדיון 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 *ידיעות אחרונות* (וראו איור מס' 1). קשוע בונה סיפור קצר סביב חידון בטלוויזיה בכבלים שמשתתפים בו תושבי כפר ערבי, והסרט "סטטוס קוו" מעוצב כמשחק מחשב המציג הדמיה של חיילים ישראלים השקועים במרדף אחר מתבלת פלסטינית. העיצוב הנרטיבי של כל אחד מהטקסטים מעמיד במרכזו חיקוי-שחזור מדויק של המשחק על כלליו, אם בעצם תיאור המשחק ואם בהצגתו בפועל. בחרתי לכנות תופעה זו בשם "מעתיק" (displacement), כדי לשמר את המשמעויות הנלוות של התקה והעתקה ממקום למקום, המצביעות הן על הניתוק מהמקור והן 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>

מעתיק כזה של טקסט למסגרת נרטיבית חדשה כרוך בפעולות כגון תיקון, תוספת ציטוט עצמי או הבלטה מזהה של סגנון אישי, כמו גם התייחסות ממוקדת לקהל, מאחר וכל טקסט כפוף לאילוצי הסוגה שבמסגרתה נכתב (ראו, למשל, אדם 1999). לפיכך מלווה המעבר של טקסט מסוגה אחת למשנה בשכתוב שנועד להתאימו למסגרת השיח החדשה. פעולות אלה חוברות לבניה המחודשת של הטקסט, שקוראיו מפענחים כישות הטרוגנית המורכבת מיחידות שיח (discourses) של הכותב ושל אחרים (מנגנו 1996). המבנה המיוחד של הטקסטים הנבחרים מניח כאחד ממרכיביו הדיאלוגיים את הכורח בהתנסות פעילה של הקורא/הצופה במשחק. ענייננו כאן בשיח הנוצר בין יוצר הטקסט לבין קהלו, ובתפקידם הכפול של שני הצדדים כשחקנים (המשחקים games) וכמבקרי המשחק בצורתו המועתקת, המעוצבת כטקסט-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 הטעוניים (האמירה הפוליטית) הנוצרים בטקסט החדש (שני הסיפורים והסרט). לבחינת כוחם של אפקטים טעוניים אלה ניתן להיעזר במדדים שעל פי שדסון (Schudson, 1999) מגבירים את פוטנציאל "התרבות כתבנית" בטקסטים הנתונים, כלומר, מציבים אותם כמתוחכמים וכוונחים 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 המיידית של הרעיונות העיקריים, האופיינית לטקסטים אלה, נהנים הקוראים והצופים מתחושה

מענגת של יכולת שליפה קלה. הכח הרטורי של הטקסטים הנדונים רב בשל יתרון הנאת המשחקים/הקוראים מעצם הזיהוי הקל של סוגה "משחקית" המטפלת בעצמה במשחק. לשני מדדים נוספים שמציע שדסון: ההדהוד והאצירה המוסדית 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/צופים מזהים את הפעילות המתוארת ואת הפעולה הנדרשת מהם כהשתתפות במשחק, הם רואים עצמם מיד כמוגנים מפני המניפולטיביות הטמונה בו. ראייה ביקורתית זו, הנראית לקוראים כפרי מאמץ פענוח הייחודי להם, הינה 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. יוצרי שלושת הטקסטים שלפנינו מבקשים, לטענתי, כשהם בוחרים במשחק כליבת הטקסט, להראות שהאופן, שבו אנו מאמצים את המודעות ליכולתנו הביקורתית ככיסוי לגיטימי לקבלה מתעלמת של מסרים שאנו מכירים בבעייתיות הטמונה בהם, משמש אותנו גם במהלך ההעתקה מהעולם המשחקי של המשחק 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 תיוותר בגבולות המוצעים של מרחב הביניים של המשחק המתקיים בינינו לבין הטקסט.

הסוגות שאימצו יוצרי הטקסטים הן מסגרות סיפוריות המצביעות על עצמן כממוקמות בנוחות בלתי מאיימת בשולי הדיון הביקורתי ה"רציני", ב"מרחב ביניים" משלהן.<sup>3</sup> "סטטוס קוו" הוא סרט שארכו כשלוש דקות, שהופק 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, מאירוני ועד מקברי, משמשים בה כמוטיב 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 במרכיבים מסוגות בדיוניות שונות: חידה מצויירת שפענוחה כרוך בידע עולם חברתי ומדיני, חידון טלוויזיה המעוגן בתרבותם של תושבי כפר ערבי, ומשחק מחשב המעמיד הדמיה של מלחמה בדיונית שחומריה מציאותיים. מרכיבים אלה מופיעים כגלגול העדכני של שימוש במשלים, באגדות ובפולקלור האופייניים לסאטירה. תפקיד דומה, המצוי גם בטקסטים שלפנינו, ממלא גם השימוש התכוף במשחקי לשון ובדמויות "מחופשות" בטקסטים סאטיריים, בין אם על הבמה ובין אם בתחפושת ספרותית (Meyer Spacks, 1971).

תרומתו של הטקסט הסאטירי לידע העולם אינה אינפורמטיבית. הוא עשוי לחולל תמורה הנובעת משינוי פנימי. משחק הדמיון (ופחות מכך המשחק המובנה) שואב את חיותו ממרכיבים של בדיה ומנוכחותה של האמונה הרגעית בעולם פנטסטי המובנים בתוכו. טקסטים תעמולתיים ממקמים את מסריהם בדיוק בגבול שבין המשחק המודע לבין העלמות היכולת להבחין בין מציאות לבין

בדיון, בשל כוח המשיכה והרצון להיכבש בקסמם הדיאלוגי. טקסטים בעלי מטרה מכוונת מוגדרת מעין אלה מבליטים לא פעם את צידם ה"בלתי רציני" (משחק מלים הומוריסטי, עריכה קליפית של משדר בחירות) כדי לזכות באותו יחס של שניות, שבו כרוכים יחדיו יחסים של חשד וביקורת מלגלגת, הנסמכים על הידע שהנמען מייחס לעצמו, ובצידם הרפיית מתח וחשדנות שמולידה 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 עלבון ההכרה ביתרונם הרטורי ובהצלחת השכנוע הטמונה בהם רב יותר.

נעיר, כי אופיו הסגור של עולם הבינים 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 כסאטירה שנועדה לעורר, אך לא להפר מנוחה. ההליכה המכוונת לקראת הפואנטה בכל אחד מהם מבהירה כי המשחק, גם אם בהנאה מופחתת, יוסיף להתנהל במעגלו בשלושתם. בספרו של קרת יוסיף הילד דני לפתור חידות מצויירות 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/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 למדבקות ולזמריים (גיינגלים) של תעמולה, אמורה להתקיים בשלב שבו הנמענים משחזרים לעצמם את הטקסט לאחר המפגש הקצר עם הרעיון המוגש בדחיסות תמציתית.

מעשה החשיפה וההצבעה המיידית על כללי המשחק בכל אחד מהטקסטים הם ה"משחק הגדול" עצמו. בעוד דמויות הילדים שבטקסט שקועות במשחקן הבדיוני, מבקשים היוצרים ליצור אצל הקוראים/הצופים הפתעה מעוררת פעולה באמצעות מרכיב, המובנה בכל משחק באשר הוא: שבירה מכוונת של הכללים, שאף היא אחד הגורמים המבחינים בין משחק לבין "משחק העולם". "שבירת הכללים" ביצירות שלפנינו מחזקת קיומה של אפשרות שוות משקל למשחק אחר, מציאותי, המאיים יותר בגלל הרחבתו ליאוש כלל עולמי (קרת) או בגלל מעגל ההנצחה של מהלכי המשחק במשחק המחשב (סטטוס קוו). 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 (בסיפורו קרת) עומד על סף החלטה על ויתור; הילדים המשחקים במשחק המחשב (סטטוס קוו) 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 כמערכת כללים,

שהפרתם הופכת אותם ללא-משחק. זו נקודת ההתייחסות של הטקסט החדש. בהתבססם על הנחה זו, משחק המחשב והציור השבועי לילד אינם מצוטטים בסרט הקצר ובסיפור הקצרים, כי אם מועתקים כפרפראזה 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, שבפשטותו ובקלישאות 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 ("המצואות") לתוך החוויה האינטימית של המשחק, ובשלושתם מופנית תשומת הלב למתח המתקיים בין הנאת הפענוח לבין אפשרות המחאה.

## צבעים עליזים

בתוך : אתגר קרת, "צבעים עליזים", מתוך צינורות, תל-אביב : עם – עובד 1992, עמ' 148-149.

דני היה בן שש בערך בפעם הראשונה כשנתקל ב"ציור השבועי לילד". הילדים נתבקשו לעזור לדוד יצחק למצוא את המקטרת שאבדה לו ולצבוע אותה בצבעים עליזים. הוא מצא את המקטרת, צבע אותה בצבעים עליזים, ואף זכה בפרס שהוגרל בין הפותרים נכונה – אנציקלופדית "נופי ארצנו". זו הייתה רק ההתחלה. דני עזר ליואב למצוא את כלבו, "גיבור", ליעל ובלחה למצוא את אחותם הקטנה, לאבנר השוטר למצוא את אקדחו שנעלם, לאמיר ועמי המילואימניקים למצוא את גיפ הסיור שלהם, ותמיד הקפיד לצבוע בצבעים עליזים.

הוא עזר ליאיר הצייד למצוא את הארנב שהסתתר, לחיילים הרומאים למצוא את ישו, לצ'רלס מנסון לגלות את שרון טייט שהתחבאה בחדר השינה, לשוקי וזיו מהימ"מ לאתר את הרצל אביטן, וכל זאת בלי לשכוח לצבוע כל אחד מהם בצבעים עליזים.

הוא ידע שקראו לו "מלשן" מאחורי הגב, אבל לא היה לו אכפת. הוא המשיך לעזור. הוא עזר לג'ורג' למצוא את נוריגה החבוי, לקלגסים הנאצים לגלות את אנה פרנק, לעם הרומני לאתר את צ'אוצ'סקו החמקמק, ותמיד-תמיד צבע את המתחבאים בצבעים עליזים.

טרוריסטים ולוחמי חופש סביב העולם החלו לחשוב שאין טעם להסתתר. חלק מהם, מתוך יאוש ובלבול, צבעו את עצמם בצבעים עליזים. ובכלל, רוב האנשים איבדו את אמונם ביכולתם להילחם בגורל שיועד להם, והעולם נהיה מקום די מדכדך. גם דני עצמו לא היה מאושר במיוחד. תהליך החיפוש והצביעה כבר לא עניין אותו, והוא המשיך בו רק מכוח ההרגל. חוץ מזה, לא היה לו מקום לאחסן את שבע מאות עשרים ושמונת העותקים של אנציקלופדיית "נופי ארצנו". רק הצבעים נשארו עליזים.

שלוש רמות של משחקי פענוח מתקיימים בסיפורו של קרת. לאחר שהמקור זוהה באמצעות הפראפראזה על נוסח החידה (וראו מקור לדוגמא באיור מס' 1), מובעת הביקורת הגלויה על החידה המצויירת כישות בעלת נוכחות קבועה על הבמה הציבורית של מוסף העיתונות השבועי, הנושאת אופי "דידקטי" בהיותה מופנית "לילד". תהליך המשחק עצמו, כמו גם המבנה המיושן לא השתנו במהלך השנים, אך הדמויות המתחדשות בכל תקופה משמשות כמראה לאופנת מתן שמות, לעיסוקים משתנים, ליחסים בתוך המשפחה, כמו גם לעמדותיו של הצייר, שאכן הציע לו פעם לקוראיו לעסוק בפעילות דומה לזו המתוארת בסיפור. אנציקלופדיות "נופי ארצנו", הפרס המוצע לפותרים, הן הנמשל להגדרת הנופים האנושיים, התרבותיים והפוליטיים של "ארצנו" שהשתנו אף הם במהלך השנים. הכיוון הפטריוטי, המבצבץ לא פעם בחידות אלו, מתמצה בהגדרת הפעילות המשחקית הנדרשת מהפותרים: לחפש, למצוא, לסמן ולהסגיר. אלמנט זה עומד גם בבסיסם של רוב משחקי המחשב. לא פיתרון החידה כי אם המהלך הוא התכלית, ובמרכזו – קידוש הלכידה וההלשנה ("צביעה בצבעים עליזים") הוא הערך המרכזי. הקורא,

ששחזר לעצמו את מהלך פתרון החידה, וצא עצמו משוקע בהערות ההיסטוריות והפוליטיות התחייבות מתהלך הסיפור, על הסיום המחדד את הוראת ה"צביעה" כמטרה העליונה.

## פרלמנט

בתוך: סייד קשוע (2002). *ערבים רוקדים*, הוצאת מודן, עמ' 55-60.

קשוע מתאר את התכונה שהתעוררה בכפרו כאשר חיברו את הבתים לרשת הטלויזיה בכבלים. מנהל בית הספר מנחה חידון, שמעורר תחרות בין כל בתי האב בכפר. המספר-הילד, שמצליח לפענח את כתב החידה, תורם כך ליוקרת ביתו ובעיקר ליוקרת אביו. הערותיו האירוניות של קשוע על מעמדו של הכפר הערבי-ישראלי ועל מצב הביניים הבעייתי של ערביי ישראל מוצאות ביטוי בטקסטים אינפורמטיביים בעלי חזות נייטרלית מכוונת, המעלים תמונה של קיפוח ושימור מכוון של נחשלות מטעם השלטון הישראלי. כך, למשל, במובאה הבאה:

"אלה היו ימים של פריחה: בשנה האחרונה שלי בבית-הספר היסודי סללו את הכביש לטירה, חיברו את הכפר לטלפון, קבוצת הכדורגל עלתה ליגה, פתחו בריכת שחייה, ומישהו מטייבה חיבר בתים לכבלים".

(פרלמנט, עמ' 55)

ביטויים נוספים לאירוניה זו ניכרים בכותרת הספר "ערבים רוקדים" ובכתיבה העיתונאית של קשוע בכלל (ברשת העיתונות המקומית של שוקן). הבחירה בכתיבה "דיווחית" החושפת ליקויים ועולות כחלק ממהלך הסיפור אופיינית לכתיבתו, כמו גם חיבוטי הזהות שהוא שב ומתאר בכתיבתו ובהופעותיו הפומביות. לבטים אלה משתקפים בהדהודן של בדיחות אודות אופן הגייתן של אותיות (עיצורים) מסוימות בפיהם של דוברי ערבית, בדיחה של מתבונן מבחוץ, שאומצה כאן בעיני הכותב החצוי בין התרבויות כהצבעה ביקורתית כלפי קהל הקוראים בעברית.

\*זוהי נוסח החידה:

"מארצות הדוד סם. כחול כשמיים. מביא רק צרות. יכול להתחיל בשתי אותיות, ומתגורר בו עבד אל-והאב".  
(שם, עמ' 57)

\*פתרון החידה:

"בדרך חזרה הביתה השפלת מבט אל הקופסה שבידי. סיגריות פרלמנט, הסיגריות החביבות על אבא. על העטיפה היה כתוב באנגלית: "אמריקן בלו", והיה שם ציור של שמים. פתאום התבהר הכל. "אבא, זה פרלמנט", אמרתי לו. "אני חושב שהתשובה היא פרלמנט".

אבא הסתכל עלי, הושיב אותי והתיישב לידי על הספה. הוא ידע שזאת התשובה הנכונה. הוא ומנהל בית הספר מעשנים פרלמנט ארוך. פרלמנט זה סיגריה אמריקאית, אמרתי לו, "החפיסה כחולה כשמים, סיגריות מביאות רק צרות, אפשר לכתוב פרלמנט בפ"א ובבי"ת, ועבד אל-והאב דראושה הוא חבר-כנסת, כלומר חבר פרלמנט"  
(שם, עמ' 59). וראו איור מס 2.



הבאת כתב החידה ופתרונו, כמשחק המופנה לקוראים (והקוראים דוברי העברית והוגי הפ"א מוצאים עצמם מודרים!) במעטפת התיאור העובדתית, חושף אגב משחק את ההגדרות המגבילות לקבוצות תרבותיות שונות בישראל.

החידה המצויירת בסיפורו של קרת מתוארת כטקסט, שיוצרו של טקסט תרבותי-פופלארי מאמץ ככלי לחינוך. כתב החידה המלכד את כל תושבי הכפר סביב הטלויזיה משמש כביקורת כלפי מבטו הפטרוני של קורא מדומיין, שמציב במקום ראשון במעלה את עקרונות ההגיה של שפתו. המעתק המדויק של ניסוח החידות מחדד את המשחקיות שבטקסט עצמו, ואת רמת הפענוח הכפולה שלו כמשחק וכטקסט ביקורתי. עצם הבאת כתב החידה מחייב את קוראי הסיפור לנסות ולפתרו. התנסות זו מעמידה אותם מול מראת הביקורת התרבותית והפוליטית של המספר.

במשחקים מובנים כחידות מצויירות, כתב חידה שכל אדם פותר לבדו מול מסך הטלויזיה, ומשחקי מחשב, המשחק מתקיים מול יריב נעלם, והאתגר הוא בפענוח. בסיפור הפנימי ב"פרלמנט" אין לפתרון החידה חשיבות כעמידה באתגר מחשבתית, כי אם בהשגת יתרון על פני יריבים. תכלית המחשק שמשחק המספר עם קוראיו היא "שבירת כלים", שנועדה להעמידם בפני כוחו של טקסט "פולקלוריסטי" משתעשע לשמש כטקסט-מחאה.

הפונקציות של שני המשחקים מציגות את פעילות המשחק כריקה ממהותה, כפי שהגדיר אותו ויניקוט (2001): "יצירה חדשה והענקת משמעות לה, החצנת דבר פנימי אל העולם החיצון ועיצובו, האלמנט של הנאה והפתעה, והאינטראקציה שבין המשחק למשחק". העיסוק במשחק משמש כמסגרת, כערוץ ביקורתי, ולא כפעילות לשמה, ובכך מוסיפים הטקסטים הערה על מידת הרצינות, הטמונה בכל משחק.

בשני הסיפורים, כמו גם במשחק המחשב שמובא ב"סטטוס קוו", סותרים המשחקים המוצגים את מהות המשחק כ"אקט של יצירה ואמונה, שבה מעניקים משמעות חדשה לדבר קיים" פרוני, 2002א', עמ' 83). באין חידוש והענקת משמעות, אין גם אמונה, והקורא/הצופה נותר כמתבונן ציני מפוכח ומרוחק בטקסט, פעולה שהיא הפכה הגמור של מהות המשחק ענייננו כאן בדימוי של משחק, בהתנסות מדומה בתחומיה של מסגרת מעוקרת. זאת ועוד:

"אמנם, המשחקים החברתיים אינם יצירות ספונטניות אינדיווידואליות, אך עם זאת ישנו חופש רב בתוך גבולות המשחק", טוענת פרוני (פרוני, 2002, 87). הצעה זו נשללת בטקסטים שלפנינו, מכיוון שאין כאן כל מקום לפרשנות או ליצירה אינדיווידואלית, כגון זו שבביצוע יצירה מוזיקלית או תיאטרלית. הטקסט הנתון, על חוקיו הברורים ועם החשיפה המיידית של השלד הטיעוני שלו, מונע את קיומו של "מרכז היצירה", שהוא ביטוי האישי של המבצע (שם). כאן נוטל הכותב או יוצר הסרט את "מרכז היצירה" לעצמו. מגיבורי המשחקים ניטלה כל מהותו של המשחק כמשחק, והם הופכים ללומדים, למפענחים. משחק-העל הוא זה שמתקיים בין היוצר לבין הנמענים, "המשחקים" עם הכתוב ומנסים להפיק ממנו משמעות.

## סטטוס קוו

ניר מטרסו וגור בנטוויץ', במסגרת פרוייקט מבטים 2003, הערוץ השני של הטלוויזיה הישראלית, חברת "טלעד", אוגוסט 2002.

סרטם של מטרסו ובנטוויץ', שארכו חמש דקות, הוא משחק מחשב דמיוני שמופיע על כל פרטיו על מסך הטלוויזיה. ילד יהודי וילדה פלסטינית, חבושים אוזניות, שקועים במשחק אינטראקטיבי, שבו מפעיל הילד חיילים ישראלים, המנסים ללכוד מחבלת פלסטינית שמפעילה הילדה. החיילים רודפים אחרי המחבלת, שמחזיקה בידה מזוודה ובה חומר רדיואקטיבי, בשני שלבים: במרדף המתנהל בכפר ערבי, ובמרדף המתנהל בדיזנגוף סנטר בתל-אביב. החיילים נכשלים בשלב הראשון של המשחק, והמחבלת מגיעה לתל-אביב. בשיא המרדף, מחליטים הילדים על הפסקה במשחק ועוזבים את המחשב.

הסרט כולו מסומן כמעטק של דיאלוג בין המשחקים שבסרט, הצופים שבבית ומשחק המחשב שעל המסך. הרבדים המצטברים של המעטק מסוגה אחת למשנה מחדדים את תחושת המציאות החסומה ובו בזמן המעגלית, שההתמודדות איתה נותרת בגבולות ההדמיה הוירטואלית בלבד, בין אם מדובר במבוגרים ובין אם מדובר בילדים, המוכשרים לאותה תפיסת עולם אסקפיסטית של עולם המבוגרים. עולם זה מוותר מראש על האפשרות לדיון בזירה, שאינה "תחום הביניים" של המשחק.

הצפיה במשחק מאלצת את הצופים ללמוד את חוקיו ולדמיין את הפונקציות השונות של מקשי המחשב (הליכה לכיוונים שונים, סיבוב, קפיצה). אותן פונקציות שעליהן מצביע גם אתגר קרת: משימת החיפוש, הגילוי וההסגרה, נסתרות כאן כאשר מופר השלב האחרון, המכריע, במרד רגעי: הילד הישראלי מכריז על הפסקת שירותים, והילדה הפלסטינית נענית בהכרזה על הפסקת אוכל.

הביקורת העצמית האירונית של המשחק במשחק המחשב מתבטאת בבחירה איקונית ומילולית שקופה, בהצבת לכסיקון ייחודי, המבטלות את המאפיינים המשחקיים שלה עצמה (דוגמה לאיקונוגרפיה האופיינית למשחקי מחשב מסוג זה ראו באיור מס' 3). תופעה זו מודגמת בבחירה באמירות חזותיות ומילוליות שהן בבחינת הטחות בוטות במכוון, בדומה לבחירה בנוסח כתב החידה של קשוע ומשימות הרדיפה והלכידה בסיפורו של קרת. בגדיה התחתונים של המחבלת הם בצבעי דגל אש"ף. שמות החיילים הישראלים מסומנים על המסך כ Zvika A, Zvika B (רמיזה כפולה הן לשיר מימי הפלמ"ח, והן לשליטתה של האנגלית במשחק המחשב – ומכאן, גם בפלח הולך וגדל של משחקי הילדות). במהלך המשחק אומר הילד לחברתו: "אחותי, את משחקת פצצות", וזו עונה לו "תודה" בערבית. כשהילד היהודי מפסיק את המשחק כדי ללכת לשירותים,

עונה הילדה הפלסטינית (בערבית): "טוב, אז גם אני אלך להכין לי איזו פיתה". הכינוי "שמאלני חרמן מניאק" מופנה כלפי "החייל הטוב" ו"ראית את הזונה הזאת", המופנה אל המחבלת, הוא תיוגו של "החייל הרע", שלוקה, כמובן גם בבוטות סקסיסטית ובשובניזם.

במסה "צעצועים" (1998) כותב רולאן בארת: "היות הצעצועים הצרפתיים אב-טיפוס כפשוטו של עולם התפקודים המבוגרים אין בה כמובן אלא כדי להכין את הילד לקבל את כולם... לא החיקוי (של חיילים וקטנועים, למשל) הוא הסימן לויתור, אלא הליטרליות שלו".

"הילד", טוען בארת, "אינו יכול להתעצב אלא כבעל רכוש, שמשמש, אך לעולם לא כיוצר; אין הוא ממציא את העולם, הוא רק משתמש בו; מכינים אותו לפעילות נטולת הרפתקה, פליאה ושמחה".

לטענתה של פרוני (2002, עמ' 16) מחזק משחק המחשב את אשליית הכל-יכולת, וזו מחזקת את הבגרות המדומה (Pseudo-maturity). משחק המחשב מונע אפשרות של מעברים רכים ובטוחים בין העולם הפנימי של הילד לבין עולם האובייקטים. המשחקים בנויים כך, שאפשר "לייעץ" לדמויות, לנזוף בהן ולעודד אותן. הדמויות הן ישות נפרדת שהמשחק לומד לשלוט בה ולבטל את רצון יוצריה, המגולם בה, מפני רצונו שלו. בולס (Bollas 1987, 1989, 1992) טוען כי משחקים רבים הופכים פאסיביות לאקטיביות. במקום שבו (ילדים) מרגישים בחולשה, חוסר אונים או נחיתות הם ישחקו בהיפוך, כלומר בעוצמה, שליטה ועליונות (בולס, מצוטט אצל לוריא, 2002, 90). טענות אלה מהדהדות בהצגה הבוטה של ילדים המשחקים במשחק מלחמה, המקביל ישירות למלחה שבה הם מצויים, תוך טשטוש מכוון של ההבחנות בין מציאותי ווירטואלי: בסוף הסרט מתגלה המזוודה המסוכנת בחדרו של הילד, ואילו בפתח חדרה של הילדה עומדים חיילים. הופעתם של הילדים המשחקים מסומנת כביקורת כלפי משחק המחשב כמשחק ילדות, כלפי המציאות המיוצגת כ"משחקית", וכהערת-על העל כוחם של מדיה וירטואליים לכונן מציאות מדומה השווה בכוחה למציאות יומיומית.

בשני הסיפורים ובסרט נוצרת אשליה מכוונת של שיחה, המעוגנת בהתפתחות ליניארית של התרחשות ללא סיום מוגדר, בדומה למשחקים רבים. בפועל ההתפתחות מתוכננת מראש, משוקעת בכללי המשחק, וממוסגרת בפתרון-המטרה. מעקב אחר אפשרויות ההתנסות הקלועות זו בזו – של הנמענים בילדים המשחקים, של הנמען במשחק עצמו, ושל הילדים במשחקם, ממחיש את רמות המובנות המכתיבה של המשחקים המתוארים ושל הדיאלוג המשחקי של כל אחד מהטקסטים.

## סיכום

המסגור המשחקי של שני הסיפורים הקצרים ובסרט מחדד את תפיסתו המורכבת של המשחק כסוגה, ואת ראייתו כאמצעי מורכב ובעייתי להבעת ביקורת. בשלושת הטקסטים מובלט האורח שבו נכפית על המשחק המקורי פריצה מכוונת לתוך עולם הבינים שבתוכו התקיים במקורו הראשוני. חידות מצויירות, כתבי חידה ומשחק המעמת שני משתתפים הופכים בצורתם המעובדת למרכיב מגמתי בתוך עולם מובנה של סוגה, שהדיאלוגיות המשחקית שבה נועדה לקדם מטרה. רעיון תכליתי זה מנוגד לעיקרון הראשוני של ראיית המשחק כפעולה לשם עצמה, אך הוא מוסווה, כאמור, במראית המשחקית של מעטפת הטקסט.

במהלך פתרון החידה המופיעה ב"פרלמנט", כופה תיהלוך הטקסט על הקורא להשתתף בפועל באותה התנסות משחקית, המתוארת בטקסט. ניסיון זה מחייב את הסכמת הקוראים "לארוג את עצמם" בתוך המסגרת האירונית שמציב המספר, המבהיר לו את מקומו כמתבונן חיצוני. המתח שנוצר בין ההשתתפות הרצינית, המשוקעת במשחק, לבין ההעמדה האירונית הפתאומית (ואירוניה היא מרכיב שאינו מצוי במשחק!), הוא הגורם לחידוד הביקורת. ב"צבעים עליזים" מוסיף קרת למשחק פענוח החידה המצויירת סוגה משחקית אחרת, כשהוא מעמיד את הקוראים בפני מעין "משחק טריוויה" של אזכורי אירועים מקומיים ועולמיים, ומעמיד בפניהם אתגר של פענוח שמות והתרחשויות. הסיפור הקצר מעוגן בטקסט התרבותי, מצטט אותו ובונה על גביו פראפראזה. האבסורד וההקצנה שבסיפור מקושרים להתמסרות עקרה ומתמשכת למשחק, שמאבד מההנאה שבו והופך לנטל נפשי וחומרי כאחד. הן לילד המתואר והן לקורא הופך המשחק, המתמוגג באפקט הצביר של הסיפור, ל"נטל אלגורי", שמעיק גם על המשתתפים במשחק ב"סטטוס קוו". דוקא משום שהמשחק "ריאליסטי", והאמירה הפוליטית מובעת מיד, נמצא הנמען פעיל יותר, כמו הדמויות המופיעות בסרט, בניסיון להשתתף במשחק, במאמץ לפענח את כלליו, לנקוט עמדה, לצדד בצד מסוים, ולחשוב על אפשרויות הניצחון וההפסד, שהסרט עצמו מבטל. בגלל הבחירה המוכרזת מראש בנקודת המבט של הילדים, גם ההימנעות מפיתרון (הילדים מאבדים ענין במשחק או נפנים לעניינים אחרים ומכריזים על הפסקה במשחק) צפויה מאליה.

במשחק המחשב ובבחירה בציור המתואר המסוים מסוגת "ציור השבועי לילד" האלימות טמונה בכללי המשחק ובדרכי יישומם. הפרפרזה המקצינה מתעקשת דוקא על כיוונים תמימים ואנושיים, המסורים לילדים המצביעים על הנטל שבמשחק. בהמשך להערה זו, מציג "סטטוס קוו" מבט רפלקסיבי על מקור ההשפעה שלו ועל קהל היעד שלו.

בשלושת הטקסטים מוצגות הערות פוליטיות מנקודת מבט של מבוגר שחומק אל הנוחות (ואל הבעיות) שבאימוץ נקודת מבט של ילד (תוך השלמה עם הנחת הזיוף שבאימוצה של נקודת מבט זו). בשלושתם מודגש אלמנט המשחק של יחיד עם עצמו מול רבים. בשלושתם מתחייב הנמען לשמש כשחקן ברמות שונות של השתתפות וביקורת: כמשתתף פעיל במשחק, כצרכן תרבות וכמי

שחי בחברה הישראלית, הוא מתעמת עם תיוגים חדשים של תפקידו ב"משחק החיים" וכמי שצורך משחקים ומשתמש בהם.

שלושת המשחקים, וכן האופן שבו הם ארוגים בתוך הטקסט, בנויים כמשחק מובנה, המעוצב כהזמנה לדיאלוג, והמתראה כך כמשחק יצירתי, שבו לכל אחד מהצדדים מקום נרחב להפעלת הדמיון. פרוני (2002, עמ' 124) מציעה לראות במשחק אינטראקציה בין "האני" (הסדר) ל"עצמי" (self) (אי סדר) (פרוני 2002, עמ' 124). בזכות האנרכיה, טוענת פרוני, אנו יכולים לעמוד במשימות היום יום שלנו. משחק מובנה, גם אם הוא "מתחפש" לטקסט יצירתי, מחבל הן באפשרות לאנרכיה (במסגרתו, גם ייצוג האבסורד וההגזמה הם בשליטת יוצר המשחק, כחלק מהמבנה). המשחק המובנה, בתחפושתו הדיאלוגית, פוגע גם בפונקציה המודרנית של הטקסיות האינטימית שבבסיס המשחק, שעל פי טרנר (Turner 1969), מכוונת לשמש ככניסה לאיזור של חוויה והזדהות עם כוחות הבריאה והיצירה.

כאשר משחקים, אומר ויניקוט (Winnicott 1997:3), השאלה שאסור שתישאל היא, האם המשחק הוא שיצר את האובייקט או שהאובייקט היה שם מראש. הפרדוקס של הקיום הכפול הזה חייב להישאר פתוח, מתוך כבוד לאילוזה (לוריא, 2002, עמ' 92). את האשליה הזאת מבטל הטשטוש הגמור בין המשחק המובנה, מעשה ידי אדם, והפעילות המשחקית המשרתת באופן מחושב בני אדם, לצורך פעולה ממשית על העולם.

המשחק בין הקוראים והצופים לבין יוצרי הטקסטים מחקה אף הוא את תהליך המשחק המקורי: הצבת כללים, חיפוש, גילוי, והצבת עמדות, אלא שכאן מסתמן השינוי המהותי עם העליונות הנוכחת של המחבר. הרשות הפואטית מסורה לו בלבד, והוא זה שמחליט מתי להפסיק לשחק. כאן מסתיים הדמיון בין תהליך הטקסט לבין ההשתתפות במשחק, וכאן מסתיים גם המשחק עצמו. כוחו של הסיום שובר הכללים הוא זה שיקבע את כוח השכנוע של הסוגה כולה. במלים אחרות, שלושת הטקסטים שנבחנו במאמר דומים בפעולתם לביטול גבולות עולם הביניים האישיים של המשחק, כאשר הם מציבים משחק מובנה כטקסט שוליים מחאתי באותו מרחב, וממסגרים גם את עצמם כמשחק מובנה כזה.

המשחקים המועתקים שבלב הטקסט המשחקי ב"צבעים עליזים" "פרלמנט" ו"סטטוס קוו", על כותרותיהם המסומנות כאניגמה בפני עצמה, מציבים בפני הקוראים והצופים את האיום המצוי במשחק. איום זה מתעורר כאשר הגבולות בין עולם המשחק לבין העולם החיצוני לו מיטשטשים, וכאשר דיאלוג משחקי, המחניף למפענחיו פועל להקחיית יכולתם לנהל דיאלוג ביקורתי.

## הערות

1. המילה "משחק" משמשת כאן בשני משמעיה, game ו play כאחד, מכיוון שבקריאה ובהשתתפות במשחק (game) ישנה גם נכונות לקחת עליך תפקיד "אחר", כלומר להיות שחקן (player). עצם ההחלטה ליטול חלק במשחק כרוכה בקבלת הכפילות הטמונה במחויבות לשחק על פי הכללים תוך מודעות לשבריריותו, ארעיותו, והתוצאות הלא רציניות של הפרתו. עם זאת, המשחקים המובנים (חידה מצויירת, חידה הנשאלת בחידון בטלוויזיה, משחק מחשב), מוגדרים בהופעתם הראשונה במאמר games על מנת למנוע בלבול.
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 שוויון", "אש בראש", "המצעד" "כך אקנה" וכדומה, שכולן כותרות, המבוססות על ידע מוקדם של הקוראים, המזהים מקורות משחיקים שהובאו כאן כפראפרזה על כפל המשמעות שלהם ("כך אקנה" כרמיזה למדורי עצות צרכנות ארכאיים, "שובר שוויון" מתחום הספורט, "רק רגע" מלשון הדיבור, "המספר הנוסף" (הגרלת הלוטו) וכו'. בכך הופך המדור כולו למצרף סוגות וסגנונות דיאלוגיים, שמציגים ערך שווה לביקורת כלכלית, רכילות ושאלות טריוויה. ב"הארץ" מופיע המדור "מלח הארץ" במתכונת דומה, ובו מדורים שכותרתם "כיכר המדינה" "המילון המשפחתי החסר" (שילוב של קריקטורה והגדרה מילונית) ו"20 שאלות".
3. ספריהם של קרת וקשוע היו רבי מכר בשעתם, ומוצגים כפונים לקהל צעיר ו"זקן-צעיר". שני הסופרים מרבים להפיע בערבי קריאה ובהופעות טלוויזיוניות, (לקשוע אף הוצעו מועמדויות ל"איש השנה"), שניהם מעורים בחיים הציבוריים (לקשוע טור קבוע בעיתונות המקומית, את סיפוריו של קרת לומדים לבחינות הבגרות בספרות. שניהם משחקים בגלוי במנעד שבין "ילד נורא" לבין אינטלקטואל המצוי בחקר הספרות (קרת) וערבי-ישראלי הנאבק על הגדרת זהותו (קשוע) – קישור לערבי קריאה - כאן או בהמשך (המשחק עם הקהל בחנות הספרים). "מבטים" הוצגה כתכנית יוקרתית של הערוץ השני, זכתה לפרסום נרחב ושורה בשעה של צפיית שיא. אחד מבמאי "סטטוס קוו", גור בנטוויץ', כבר קנה לו קהל צעיר של אוהדים בסרטו "משהו טוטאלי" (1999. תסריט: אתגר קרת).

## מקורות

- קרת, א' (1992). צבעים עליזים. בתוך *צינורות*. תל-אביב: עם עובד, עמ' 148-149.
- קשוע, סייד (2002). פרלמנט. בתוך *ערבים רוקדים*. הוצאת מודן, עמ' 55-60.
- בנטוויץ, ג' ו מטרסו (2002). *סטטוס קוו*. סרט קצר בתוך סדרת "מבטים", הערוץ השני של הטלוויזיה הישראלית, אוגוסט 2002.
- בארט, ר' (1998) (תרגום: עידו בסוק). *צעצועים*. בתוך *מיתולוגיות* (עמ' 75-77). תל-אביב: בבל.
- הויזינגה (במקומות אחרים: הויזינחה), י. (1966). *האדם המשחק* (עמ' 60-37). תל-אביב: מוסד ביאליק.
- ויניקוט, דונלד ו' (2001). *משחק ומציאות*. תל-אביב: עם עובד.
- ינושבסקי, ג' (2002). שכתוב טקסט ומשמעויותיו: מן העיתונות אל המסה או המקרה של רוב-גרייה והמניפסט של הרומן החדש. הרצאה בכנס השבעה-עשר של "סקריפט", אוניברסיטת בר-אילן, יולי 2002.
- כתריאל, ת' (1999). *מילות מפתח*. הוצאת הספרים של אוניברסיטת חיפה/זמורה-ביתן.
- לוריא, ליאורה (2002). המשחק והמתח הכרוך בו. בעקבות ויניקוט. בתוך: פרוני, א' (עורכת, 2002). *המשחק: מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר*. תל-אביב: ידיעות אחרונות-ספרי חמד, עמ' 88-103.
- סלמון, ה' (2001). 'סטיקרים פוליטיים בישראל: הכביש כזירה עממית טעונת רגשות'. בתוך: אלכסנדר, תמר, גלית חזן-רוקם ושלום צבר (עורכים). מחקרי ירושלים בפולקלור יהודי, כרך כ"א, 2001.
- פרוני, א' (2002). *המשחק: מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר*. תל-אביב: ידיעות אחרונות-ספרי חמד.
- פרוני, א' (2002). המשחק: מפרויד ועד ויניקוט – מבוא לפסיכואנליזה ומשחק. בתוך: פרוני, א' (עורכת, 2002). *המשחק: מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר*. תל-אביב: ידיעות אחרונות-ספרי חמד.
- קולקה, ר' (2002). נפש או רוח בפסיכואנליזה: התהוות העצמי דרך משחק. בתוך: פרוני, א' (עורכת, 2002). *המשחק: מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר*. תל-אביב: ידיעות אחרונות-ספרי חמד. עמ' 104-124.

Adam, Jean-Michel, 1999. *Linguistique textuelles. Des genres de discours aux textes*. (Paris : Nathan).

Bloch, L-R. (2000). Mobile Discourse: Political Bumper Stickers as a Communication Event in Israel. *Journal of Communication*, 50/2, 48-76.

Case, C.E. 1992. "Bumper stickers and car signs: ideology and identity", **Journal of Popular Culture** 26: 107 -119.

Dasenbrock, R.W. 1993. "A rhetoric of bumper stickers", in: T. Enos & S. brown (eds.), **Defining New Rhetotics**, Newbury Park, Sage.

Eiferman, R.R. (1987). Children's Games, Observed and Experienced. *Psychoanalytical Study of the Child* 42: 127-144.

Maingueneau, D. 1996. *Les termes clés de l'analyse du discours*. Paris: Seuil.

Myer-Sparks, P. (1971). Some Reflections on Satire. In R. Paulson (ed.) *Satire: Modern Essays in Criticism*. London: Prentice-Hall.

Schudson , M. (1989). How culture works: Perspectives from media studies on the efficacy of symbols. *Theory and Society* 18: 153-180.

Turner, R.L. (1969). *The Ritual process structure and anti-structure*. Chicago: Aldine.



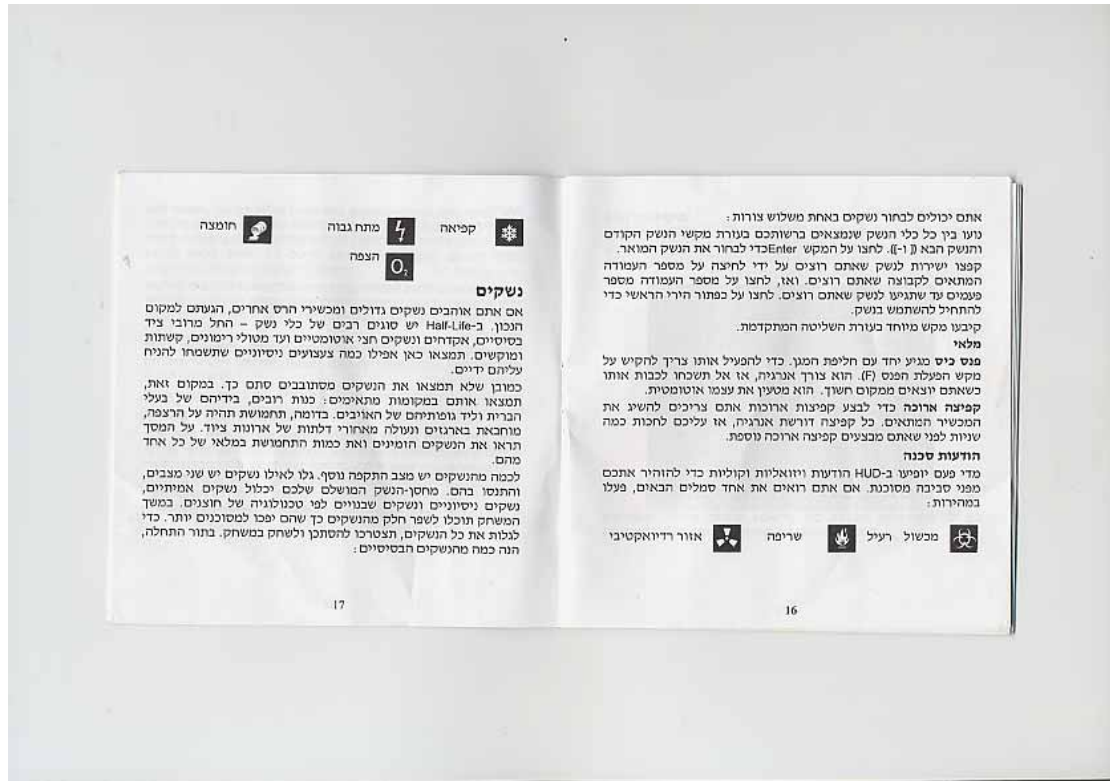
**איור מס' 1**



מוסף 7 ימים, שבועון 'ידיעות אחרונות', 30 באוגוסט 2002



חפיסת סיגריות 'פרלמנט'



מתוך חוברת ההדרכה של משחק המחשב HALF-Life

---