

10.10.02

האוניברסיטה העברית
הפקולטה למדעי החברה
החוג לקומוניקציה

שואה ותקשורת בישראל

מרצה : אייל זנדברג
תרגיל מסכם

לשחק בְּשואה : משחקי גילום תפקידים על רקע השואה

דובי קננגיסר
0-3581292-4

3	מבוא
3	פנטזיה משותפת: משחקי גילום תפקידים
	משחקים
	גילום תפקידים
	משחקי גילום תפקידים
7	Wraith: The Oblivion : ההתחלה : המוות הוא רק ההתחלה : עולם האופל Wraith: The Oblivion חוברות הרחבה
9	Charnel Houses of Europe: The Shoah? קודש או עבודת קודש?
10	אשוויץ בכנס : מקרה מבחן הדיון המקדים על המשחק המשחק הדמויות בעקבות המשחק סיכום
15	המוות הוא רק הסוף : אפילוג
15	הערות
17	ביבליוגרפיה
	נספחים : Charnel Houses of Europe – כריכה קדמית, כריכה אחורית, איור פתיחה, עמוד קרדיטים, איורים מתוך הספר, תיאור דמות לדוגמא (אמילי לנדאו) Wraith: The Oblivion - דף דמות, דף צל

תודתי נתונה לאנשי העמותה לקידום משחקי תפקידים בישראל על סיועם בהכנת עבודה זו, וכן לאסף הרשקו ולשחקנים שהקדישו מזמנם והסכימו להתראיין עבורה.

מבוא

בשלהי שנת 2000, במהלך טיול בקנדה, נכנסתי לחנות ספרים ועברתי באיטיות בין אינספור מדפים עמוסים. מול חלקם עצרתי כדי לשלוף ספר או לעבור ביתר עיון על שמות הכותרים השונים שהוצגו. אחד מן המדפים הללו היה מדף ספרי משחקי גילום תפקידים (מג"ת). עברתי שם בעניין על הכותרים השונים, חלקם מוכרים לי וחלקם חדשים לגמרי – Ars Magica, Seventh Sea, Dungeons and Dragons 3rd Edition, Vampire: The Masquerade, Call of Cthulhu, Paranoia, Mage: The Ascension את עיני – ציור של מנורה ואותיות עבריות מטושטשות עיטרו את הכריכה. Shoah – זה היה שמו של הספר. על פני התפשטה הבעת גועל. זכרתי את משחקי גילום התפקידים שהשתתפתי בהם. גם הרציניים שבהם לוו בהלצות, בצחוקים ובאקשן. ניסיון להחדיר למדיום הזה נושאים קשים ומורכבים כשואה נראה היה לי כבדיחה גרועה וכמתכון לשערוריה. בשאט נפש, התרחקתי מהמדף ושכחתי מהעניין כולו.

בשנת 2001, ארגנה העמותה לקידום משחקי תפקידים בישראל כנס איגור (ראשי תיבות של "Israeli Gathering Of Role-players") תחת הכותרת "אש-דוד". המשחקים בכנס נגעו כולם בנושאים יהודיים או ישראליים. בין המשחקים שהוצעו לבאי הכנס היה גם משחק שהנחה אסף הרשקו, אחד הפעילים המוכרים והמוערכים בקהילה, שנשא את השם "אשוויץ". אני למדתי על קיומו של המשחק רק בדיעבד, אך עצם קיומו עורר את סקרנותי מחדש.

השאלות עלו מעצמן: איך בונים משחק שעוסק בנושא כה רגיש – ועוד בישראל – בלי להפוך אותו לפארסה איומה? איך מתנהל משחק שכזה, ואיך יוצרים את האווירה המתאימה? איך מגיבה החברה מסביב לרעיון שכזה, האם תגובתם של השחקנים הייתה דומה לתגובתי שלי למראה אותו ספר? ולבסוף – האם יש מה להפיק מתוך שימוש במדיום זה כדי לחנך לזיכרון השואה? אם כן – כיצד ניתן ליישם זאת? על שאלות אלו אנסה לענות בעמודים הבאים.

פנטזיה משותפת: משחקי גילום תפקידים

א. משחקים: המשחק הוא, אולי, אחת הפעולות היותר נפוצות והפחות נחקרות בתרבות האנושית. פעמים רבות נחקרים השימושים האפשריים של משחק (בפדגוגיה או בפסיכולוגיה, לדוגמא), או השלכות כלכליות-מתמטיות שלהם (לדוגמא בתורת המשחקים). אך המחקר של משחקים ספציפיים, מעבר לתיאור אתנוגרפי או היסטורי שלהם, נעשה רק במשורה. את הסיבה לכך ניתן, אולי, לתלות בתפיסה המקובלת לגבי משמעותה של הפעילות המשחקית, על פיה הפעילות הזו היא "נטולת השלכות חשובות על עמידותם והמשכיותם של החיים הקולקטיביים והמוסדיים" (Cailliois, 1957: 99, תרגום שלי). תפיסה זו נובעת מסיבה טריוויאלית למדי: תכליתה של הפעילות המשחקית נראית חסרת משמעות. במילותיו של הסוציולוג ארווין גופמן –

"[F]un alone is the approved reason for playing [games]" (Goffman, 1961: 17)

"As far as gaming encounters ... are concerned, the most serious thing to consider is the fun in them" (p. 80)

משחקים נתפסים כאחת מכמה פעולות, שכל אחת מהן היא פחותה מהעולם האמיתי: אימון לקראת מצבים אמיתיים, פיתוח מיומנויות שישמשו את השחקן בעולם האמיתי, חיקוי, והנצחת פעולות וכלים שפסו מן העולם ה"רציני"¹, לעיתים תוך הפשטה משמעותית שלהם (Cailliois, 1957: 93-103). כדי להגיע

למצב שכזה, בו המשחק מובדל מהעולם האמיתי, חייבים להתקיים מספר תנאים, כפי שמנה אותם Caillois: משחקים הם: (1) חופשיים ולא נכפים על השחקנים; (2) מבודדים מבחינת הזמן והמקום המוקצה להם²; (3) בלתי ודאיים, כלומר תוצאת המשחק אינה יכולה להיקבע עוד לפני שהחל המשחק³; (4) בלתי יצרניים, כלומר המשחק אינו יכול להיות עבודה (שמייצרת תוצרים) ואינו יכול להיות אמנות (שמייצרת יצירות). סייג לקביעה זו היא העברת ממון מאדם אחד לאחר, כפי שמתרחש במקרה של משחקי מזל; (5) בלתי מוסדרים, ההשתתפות במשחק לא רק מבטלת חוקים רגילים של התנהגות, אלא גם קובעת חוקים חדשים, שהם ורק הם תופסים לגבי המשחק. חוקים אלו אינם בהכרח חוקים קבועים ומקובלים – לא בכל משחק כדורגל עושים שימוש בחוק הנבדל, ולעיתים אחד הצדדים יקבל עליו מגבלות מעבר למקובל כדי "לאזן" משחק; (6) בדיוניים, כלומר, לכל השחקנים ברור כי המשחק אינו חלק מהמציאות האמיתית, אלא הוא מציאות בדויה או חוסר מציאות מוחלטת. לפיכך ילדים המשחקים ב"נדמה ליי" אינם עוסקים באותה פעילות, למשל, כמו אנשים שלקו בהלם קרב וחיים מחדש חוויות טראומטיות (Caillois, 1957: 120).

ב. גילום תפקידים: התפקיד (role) הוא מונח מתחום הדרמה. לכל דמות בסיפור המוצג על במה יש סוכן שמייצג אותה בהצגה. סוכן זה נדרש לעטות על עצמו את הדמות אותה הוא מגלם, ולנהוג כפי שהיא נוהגת. גילום התפקידים עבר שינויים במהלך ההיסטוריה של הדרמה. כך, בימי התאטרון הדיוניסי, השחקנים קיבלו רק קווים כלליים של עלילה ושל איפיוני התפקידים שלהם, ונדרשו להופיע מול הקהל תוך שהם מאלתרים טקסטים כמיטב יכולתם. אך עם התפתחות הדרמה הכתובה, הפכה צורה זו של תאטרון למיותרת, והחליפה אותה הדרמה המוכרת לנו כיום (Moreno, 1972: 34), ולבסוף בא הקולנוע, בו לא רק הטקסט קבוע מראש, אלא כל האלמנטים של היצירה מקובעים ואינם משתנים מצפייה לצפייה ולבקצת.

תחת זאת, התפתחה האימפרוביזציה לכיוונים אחרים, אך תמיד נותר מכה משותף של גילום תפקידים, שבו לשחקן המגלם את התפקיד יש השפעה (ברמה כזו או אחרת) על מאפייני התפקיד ועל אופן ביצועו. אחד הכיוונים אליו התפתח תאטרון האימפרוביזציה הוא הפסיכולוגיה, שם קיבל את השם "פסיכודרמה". במהלך אירוע של פסיכודרמה, המטופל מגלם דמות או מצב בו הוא מתקשה לתפקד או שהוא מבקש להתמודד איתו. המטפל (בסיוע עוזרים בעת הצורך) נענה לפנטזיה של המטופל ומגלם את התפקידים שהוא מתאר (Moreno, 1972). מכאן חדר הרעיון גם לתרפיה קבוצתית ואף לתחום הייעוץ הארגוני, שם מתבקשים עמיתים לעבודה לגלם תפקידים כדי לסייע להם להבין ולהפנים עקרונות של כבוד הדדי, שיתוף פעולה, היררכיה וכן הלאה.

כפי שניתן לראות, שני הכיוונים הללו מתרחקים מהגדרת המשחק. הפסיכודרמה אינה עונה על תנאי הבדיוניות (שכן המטופלים לעיתים אינם מבדילים בין ההתרחשות הבדויה לבין המציאות), בעוד במקרה של ייעוץ ארגוני אין מדובר בפעולה חופשית ווולונטרית מצד המשתתפים. בכל מקרה – ברור לכל כי מטרת גילום התפקידים אינה "כיף" אלא השגת מטרה ספציפית (תרפיוטית או פדגוגית).

ג. משחקי גילום תפקידים⁴: 1. היסטוריה - מקורם של משחקי גילום התפקידים אינו בתאטרון, אלא דווקא בסימולציה – במשחקי המלחמה. משחקי מלחמה התקיימו בצורות שונות כבר לפני אלפי שנים, וחלקם שרדו והגיעו גם לימינו (שחמט, למשל). רובם ככולם איבדו כל זכר לתפקוד אסטרטגי אמיתי, אך במקור, הם שימשו לפיתוח יכולת אסטרטגית בקרב מצביאים. משחק המלחמה המודרני הראשון פותח בסוף המאה ה-18 בגרמניה תחת השם "שח מלחמה". בתחילת המאה ה-19 המשחק עודכן עד-ידי קצינים פרוסיים וזכה לשם "Kriegspiel" (משחק המלחמה). במשחק הוצבו על משטח חול שדימה

תנאי שטח אפשריים כלים שסימנו חיילים וכלי-נשק, והצדדים העבירו לשופט נייטרלי את פעולותיהם בסיבוב הבא. השופט החליט, בסיוע קוביות, מה התרחש בסיבוב, והשחקנים החליטו על מהלכיהם הבאים. המשחק זכה לפופולריות רבה בקרב קצינים, והוא אומץ גם על-ידי הצבא הבריטי. ווריאציות על משחקי המלחמה משמשות עד היום לאימון קצינים וחיילים (Fine, 1983: 8-9).⁵

בשנת 1915 פרסם הסופר ה.ג'. וולס את ספרו "מלחמות קטנות" בו הציע מערך חוקים למשחק מלחמה חובבני. במשחק הוחלפו הכלים שסימנו את החיילות במיניאטורות כדי לסייע לשחקנים לדמיין את המתרחש. המשחק המסחרי הראשון בתחום יצא בשנת 1953, ועד סוף אותו עשור הפכו משחקי המלחמה לתחום מסחרי חשוב בתרבות הפנאי האמריקאית (p. 9).

משחקי המלחמה שמו דגש על דיוק היסטורי בעיצוב תנאי השטח, ביכולות כלי הנשק ואף בעיצוב המיניאטורות ששימשו את השחקנים. המגבלות שיצרה הנטייה הזו גרמו לחלק מהשחקנים לחפש דרכים לגוון את המשחקים. עוד מאפיין שהפריע לשחקנים מסוימים היה החוסר בהזדהות – השחקן תפקד כצבא שלם, ולא התאפשר לו להזדהות עם דמות אחת ספציפית במשחק.

עקב קשיים אלו, פיתחו שני שחקנים, ארנסון (Arneson) וגייגקס (Gygax) משחק שבו כל שחקן שיחק דמות אחת בלבד. המשחק, שיצא לאור בשנת 1974, נקרא Dungeons and Dragons – מבוכים ודרקונים, החל בטיפוס איטי במעלה עקומת המכירות, וכעבור חמש שנים העריך גייגקס את מספר השחקנים במשחק בכ-300,000 (Fine, 1983: 15).

2. כיצד משחקים במשחק תפקידים? למעשה, כל שצריך כדי לשחק מג'יט, הוא שחקנים. אחד השחקנים הוא שר המשחק (שה"מ)⁶, והוא זה אשר בונה את העולם בו תתקיימה דמויות השחקנים. שר המשחק גם משחק את כל הדמויות-בלא-שחקן (דב"שים, NPCs) בהם תתקלנה הדמויות במהלך המשחק. תפקידו של שר המשחק הוא להיות "אלוהים" בעולם המשחק – השחקנים מצפים ממנו ליצור עולם שיהיה מספיק מאתגר כדי להפוך את המשחק למעניין, אבל לא מאתגר עד כדי כך שהדמויות לא תוכלנה לעבור את המכשולים שבפניהן (Fine, 1983: 102-106). השחקנים עצמם בונים דמויות שאותן הם ישחקו. הדמויות נבנות תוך התייעצות עם שה"מ כדי לדאוג שהן תתאמנה לעולם ולמהלך המשחק הצפוי.

אמנם ניתן, כאמור, להסתפק רק בשחקנים כדי לשחק מג'יט, אבל מרבית השחקנים מעדיפים לבסס את עולם הפנטזיה שלהם על רקע שנבנה מראש, במקום לעסוק במשימה הסבוכה של בניית עולם וסט חוקים שלמים עבור השחקנים. על כן, רבים רוכשים ספרים שונים שכוללים בתוכם את חוקי המשחק ואת הסביבה בה מתרחש המשחק. בעוד שהמשחקים הראשונים בתחום היו רווי חוקים, ואילו הסביבה שתוארה בהם הייתה מינימלית, הרי שספרי משחק משנות התשעים והלאה מתאפיינים בריבוי העיסוק בסביבה ופחות עיסוק במכניקה של המשחק (סמבן, 1999). הדבר בא לידי ביטוי גם במשחקי "Diceless", בהם כל ההתרחשויות נתונות לשיקול דעתו המלא של שר המשחק, וספר המשחק מוקדש כולו לתיאור העולם בו מתקיים המשחק. בכל אופן, כל ספר משחק מצהיר מראש כי החוקים הכתובים בו הם בגדר המלצות בלבד, וכל מנחה רשאי לשנותם כאוות נפשו – כל עוד הוא שומר על עקביות ומיידע את שחקניו אודות השינויים.

3. סוגי משחקים – ניתן באופן כללי לחלק את מגה"ת למספר קטגוריות כלליות לפי אופי המשחק עצמו: משחקים מוכווני-פעולה, משחקים מוכווני-עלילה ומשחקים מוכווני-דמויות. אמנם ניתן לשחק כל מערכת בכל אחד משלושת הסוגים, אך למשחקים מסוימים יש נטייה לכיוון אופי מסוים. כך, למשל, D&D נוטה יותר לכיוון משחקים מוכווני-פעולה (בשל המקום הנרחב שהוא נותן למכניקה של קרבות, והמקום החשוב של נצחון בקרבות הללו להתקדמות הדמויות); Wraith: The Oblivion, לעומת זאת, נוטה

יותר לכיוון משחק מוכוון-דמויות, וזאת בשל ההתרכזות של המשחק באבל הפרטי של הדמויות⁷; Call of Cthulhu הוא בעיקר משחק מוכוון עלילה – הדמויות בו מכונות "חוקרים" (investigators), והן מנסות לפתור תעלומות בעולם האימה של ה.פ. לאבקרפט.

המשחקים ממוקמים במגוון עולמות ותרשימים – החל מעולמות פנטזיה בדיוניים ואירופה של ימי הביניים וכלה בעולמות עתידניים ודיסטופיות טכנולוגיות. חלק מהמשחקים (סדרת משחקי World of Darkness של White Wolf, למשל) מתרחשים בימינו או (או בעבר הקרוב), ומשלבים אלמנטים פנטסטיים (ערפדים, אנשי-זאב, רוחות רפאים וכו') אל תוך מארג החיים המוכר לנו. יתרונם של משחקים אלו הוא בהיכרות הקרובה של כל שחקן עם המציאות המשוחקת, מה שמקל על דמיון ההתרחשויות במשחק וההזדהות עם הדמויות (Fine, 1983: 193).

4. מהלך המשחק – מג'ית ניתן לשחק כקמפיינים ארוכי-טווח או כמשחקים חד-פעמיים. קמפיינים יכולים להמשך שנים, כאשר השחקנים נפגשים אחת למספר ימים לכמה שעות משחק. משחקים חד-פעמיים נפוצים בעיקר בכנסים, אז מוקצב זמן מוגבל לכל משחק. משחקים אלו בדרך כלל מובנים יותר מבחינת העלילה והסיום הצפוי למשחק, אם כי גם בהם אין התוצאה הסופית קבועה מראש. בזמן המשחק יושבים השחקנים והמנחה יחד, ומתארים זה לזה את ההתרחשויות בעולם המשחק. המנחה אחראי על תיאור העולם הפיזי המקיף את הדמויות, והשחקנים אחראים על מעשיהן של הדמויות אותן הם מגלמים. בדרך-כלל המנחה יציג אירועים או הזדמנויות שיפתו את השחקנים להיכנס לתוך הרפתקה שתכנן המנחה (במשחקים חד-פעמיים הדבר בולט עוד יותר), אך השחקנים רשאים להחליט שלא להתפתות לעלילה המוצגת, ובמקרה כזה, יכול המנחה להציג אירועים חדשים שיובילו את הקבוצה לעלילה אחרת, או שאחד השחקנים יכול לזוּם קו עלילה משלו, והמנחה יבנה את העולם סביב קו העלילה החדש. לדוגמא, במשחק Ars Magica בהנחייתי הגיעה אישה למקום מושבן של הדמויות (שהיו מכשפים ומכשפות), וביקשה את עזרת הדמויות בטיהור שמה מעלילה שנטפלה עליה. השחקנים החליטו להתעלם מבקשתה של האישה, וקו העלילה שתוכנן להתפתח מאירוע זה נגנז. במשחק אחר בו השתתפתי, החליט אחד השחקנים לצאת למסע כדי להשיג חומרים שהיו דרושים לו ליצירת כישוף מסוים, והמנחה יצר עלילת משנה סביב מסעה של אותה דמות.

בחיבורו "Fun in Games" תיאר ארווין גופמן כיצד במהלך משחק, פועלים השחקנים על-פי "חוקי אי-הרלוונטיות", לפיהם חשיבותם או שווים של הכלים המשמשים למשחק אינם משפיעים כלל על אופיו של המשחק. משחק שח שעושה שימוש בכלים זולים מפלסטיק זהה מכל בחינה שהיא למשחק שח שבו משתמשים בכלים משנהב (Goffman, 1961: 19). באופן דומה, משחק גילום תפקידים מוצלח מותנה ביכולתם של השחקנים להגיע לרמה גבוהה של השעיית אי-האמונה (Suspension of Disbelief). השחקנים נדרשים לא רק לדמיון את העולם שמתואר להם, אלא גם לקבל דברים שהם יודעים שהם בלתי-אפשריים, כאמיתיים – בין אם זו התייחסות לשחקן נמוך ושמן כאל דמותו הגבוהה והאתלטית, ובין אם זו התייחסות רצינית לאיום שעומד בפני הדמויות מפני שד אימתני⁸.

באותה מידה שהשחקנים נדרשים להזדהות עם הדמות אותה הם מגלמים, כך הם נדרשים גם ליצור מחיצה בינם לבינה. הסיבה למחיצה זו היא שרוב רובו של הידע שקיים אצל כל אחד מהצמד, אינו חופף לידע שקיים אצל השני. כלומר – השחקן עשוי לשמוע בזמן המשחק אירועים שהתרחשו במקומות בהם דמותו לא שהתה באותו הזמן, ומצד שני, הדמות חיה בעולם הפנטזיה ומכירה אותו היטב. ברור כי הידע של השחקן על אירועים מסוימים אינו יכול להתקיים אצל הדמות, והידע של הדמות על מנהגי העולם ועל הגיאוגרפיה שלו אינו יכול להתקיים אצל השחקן, אלא אם המנחה מיידע אותו על כך. לפיכך נדרש

השחקן להפריד בין הידע של שני התפקידים שלו (כשחקן וכדמות). כאשר השחקן שומע, למשל, כי חבריו לקבוצה בסכנה, אין הוא יכול להחליט כי דמותו מגיעה "במקרה" בדיוק באותו הרגע למקום, אם היא עסוקה במקום אחר. כמו כן, כאשר חברי הקבוצה נמצאים במצב בו הם צריכים לשתף פעולה זה עם זה, הדמויות שלהם חייבות להיות במרחק שמיעה זו מזו כדי ששיתוף פעולה כזה יהיה סביר.⁹ גם מבחינה רגשית נדרשת הפרדה בין שני התפקידים של השחקן – דמויות עשויות להפוך ליריבות או לזוג נאהבים בתוך המשחק, גם בלי שהדבר ישפיע על היחסים בין השחקנים שמגלמים אותן, וכן, באופן אידיאלי, יריבויות בין שחקנים אינם אמורות "לדלוף" אל תוך המשחק ולהשפיע על התנהגות הדמויות. למרות זאת, רגשות עזים נוטים לחזור את המחיצה משני הכיוונים – זעם כלפי שחקן אחר יכול לגרום לדמותו של השחקן הזועם לתקוף את זו של יריבו, ואירועים טרגיים שקורים לדמותו של השחקן עלולים להשפיע באופן משמעותי על מצב רוחו, כאילו קרו לאדם אמיתי ויקר לשחקן.

למג"ת אין סוף ברור (פרט למשחקים חד-פעמיים). קבוצה יכולה להמשיך לפתח את דמויותיה ואת העלילות שלה עד ש"ימאס" לשחקנים. מותה של דמות אינו מונע מהקבוצה להמשיך (השחקן שגילם את הדמות יכול ליצור לעצמו דמות חדשה), ואף עזיבתו של שחקן אינה מחייבת פגיעה בקבוצה. במקרה קיצוני אחד, קבוצה בה שיחקתי איבדה וצירפה שחקנים בתדירות כזו, עד כי, כשהקבוצה התפרקה סופית, המנחה היה היחיד שנשאר מקבוצת השחקנים המקורית. מבחינה זו, ניתן לדמות מג"ת לסדרות דרמה טלוויזיוניות (שלא לומר אופרות סבון), שם הדמויות עשויות להתחלף אך המסגרת הסיפורית נמשכת.

חשוב לציין כי משחקי מחשב המכונים "משחקי תפקידים" אינם מג"ת בהגדרתם המקובלת. המאפיין החשוב ביותר של מג"ת הוא הגמישות המוחלטת של העולם ושל פעולותיהן של הדמויות. גמישות כזו, כמובן, לא ניתן להשיג במשחק מחשב (סמבן, 1999).¹⁰ כמו כן קיימים לא מעט משחקי לוח ומשחקי קלפים שמדמים אלמנטים מסוימים מתוך משחקי גילום התפקידים. כמובן, גם המשחקים הללו אינם מג"ת.

המוות הוא רק ההתחלה : Wraith: The Oblivion

א. *עולם האופל (World of Darkness)*: חברת מגה"ת White Wolf מוציאה זה כבר קרוב לעשור סדרה של ספרי משחק שמתרחשים כולם בעולם שלנו, בתוספת אלמנטים פנטסטיים, אותם מגלמים השחקנים. יחודה של סדרה זו בכך שאף כי כל משחק יכול לעמוד בפני עצמו, ניתן גם לשלב בין האלמנטים הפנטסטיים השונים במשחק אחד. בספרי המשחק עצמם יש התייחסויות הדדיות בין המשחקים השונים. בין הספרים שיצאו בסדרה עד כה: Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, Changeling: The Dreaming ואחרים.

המשחקים בסדרה זו מתאפיינים באפלוליות ומלנכוליות הפושה בהם. הנטייה הכללית היא למשחק רווי רגשות, שמנסה לחקור את הנפש האנושית דרך המפלצתיות של הדמויות המגולמות. אין זה מקרה כי שחקנים המתרכזים במשחקים בסדרה זו זוכים לעיתים קרובות לעקיצות סאטיריות¹¹, ואף הואשמו בנטיות פסיכוטיות (Simon, 1998).¹²

ב. *Wraith: The Oblivion*: במשחק Wraith (מבוטא reyth), מגלמים השחקנים רוחות רפאים של בני אדם שמתו באופן פתאומי או אלים, בהשאירם אחריהם עניינים שעוד זקוקים לטיפולם לפני שיגיעו למנוחה מלאה (ולכן הם מכונים גם "חסרי המנוח" – The Restless). רוחות הרפאים הללו נעות במעין

לימבו (the shadowlands) שמאוכלס בעוד רוחות רבות כמותם. מבנים וכלים יכולים לעבור לארץ הצללים רק אם הרסו אותם באופן אלים בעולם האמיתי (the skinlands), או אם הקשר בין המת לחפץ היה חזק מספיק כדי ליצור "הד" של החפץ בעולם הצללים, לאחר שהמקור נהרס או נקבר. מעבר לכך, הדרך היחידה ליצור חפצים היא על-ידי חיכול נשמות – למעשה, הרג של הרוחות והפיכתן לחפצים דוממים.

בפני הרוחות עומדות מספר אפשרויות לתכלית: ראשית, הרוח יכולה לנסות לפתור את העניינים הבלתי-גמורים שלה בעולם החיים, ובכך להשיג "התעלות" (Transcendence), ובתקווה להגיע אל המנוחה הסופית. מן העבר השני, הרוח יכולה להיכנע לכוח האפל שלה, ולרדת לאבדון (Oblivion), משם תגיע מחדש כרוח-בלהות (Specter) שתעשה כל שביכולתה לשרת את האבדון על-ידי פיתוי רוחות אחרות להיכנע לצד האפל שלהן. כדי למנוע ניגוד אינטרסים בין הנאמנות למשחק לבין רצונו של השחקן לשמר את דמותו כ-פסיכה (psyche - הצד הטוב של הרוח), נקבעת בתחילת המשחק חלוקת תפקידים, כך שכל שחקן משחק לא רק את הפסיכה שלו עצמו, אלא גם את הצל (shadow - הצד האפל של הרוח) של אחד השחקנים האחרים. השחקן שמשחק את הצל נדרש לנצל את כוחותיו המיוחדים של הצל כדי להכשיל את הפסיכה ולגרור את הרוח לעבר האבדון. מלבד מקרים שפלים במיוחד, נשמות שעוברות חיכול הן רק כאלו שנפלו לאבדון. בכך נמנעים מחשלי הנשמות מפגיעה בחפים מפשע.

לבסוף, יכולה הרוח לבחור להישאר בעולם הצללים, לשמור על האינטרסים שלה בעולם החיים (בין אם מדובר בחפץ או רעיון קרוב לליבה ובין אם בקרובי משפחה ואהובים אחרים שנותרו מאחור), ולמצוא את מקומה בהיררכיה של עולם הרוחות. רוחות שבחרו לעשות זאת יכולות להמשיך להתקיים בעולם הרוחות תקופות ממושכות, אם כי עצם חיותן תלויה בהשגת פאתוס – אותו ניתן להשיג רק דרך קרבה למקורות רגש חזקים בעולם החיים, מקורות שנוטים להתדלדל עם חלוף השנים.

ג. *חבורות הרחבה (Supplements):* ספר החוקים הבסיסי של Wraith, כמו משחקים רבים אחרים, מכיל כמות מוגבלת למדי של מידע על העולם בו אמורות הדמויות להתקיים. לפיכך, הקפידה הוצאת הספרים White Wolf להוציא לכל אחד מסדרת ספרי עולם האופל חבורות הרחבה מגוונות. חבורות אלו מכילות פרטים מעמיקים יותר בנוגע לעולם המשחק. החבורות יכולות לעסוק בקבוצות חברתיות מסוימות (לדוגמא, השבטים השונים במשחק Vampire), בעלילות שונות שניתן לשחק אותן, או במקומות ספציפיים וחשובים לעולם המשחק. חבורות ההרחבה מוקדשות מהעמוד הראשון ועד האחרון למידע על עולם המשחק, כמעט בלי להתייחס למכניקה של המשחק (פרט למתן סטטיסטיקות עבור דב"שים המוצגים בתוכן וכד'), ולכן הן מקור חשוב של מידע עבור השחקנים.¹³ חבורות ההרחבה של Wraith עוסקות בהרחבה באזורים בהם התרחשו "מערבולות" (Maelstroms) חזקות בסערה (Tempest) – שהיא האוקיינוס האפל שסובב את הרוחות בכל עת. מערבולות אלו התרחשו בזמנים של סבל אנושי איום – המגיפה השחורה באירופה, מלחמות העולם, השואה – אירועים שבעקבותיהם זרמו אל עולם המתים מאות-אלפים ומיליונים של קורבנות האיוולת האנושית, רבים מהם הוטלו ישירות אל האבדון וצבאו על ערי-המתים בעקבות מנהיגיהם האפלים. רבים אחרים הקימו ערי-מתים חדשות סביב מקום מותם.

חבורות ההרחבה מאפשרות לשחקנים להרחיב את החוויה שלהם באחד משני אופנים – הם יכולים לשלב את החומרים המובאים בחבורות ההרחבה אל תוך משחק קיים (למשל, כאשר החבורה מגיעה לאחת מערי-המתים החדשים במהלך מסע), והם יכולים ליצור דמויות שהן עצמן קורבנות של אותם אירועים איומים, שממשיכים להתקיים בעולם המתים בניסיון להציל עצמם מאבדון.

חילול קודש או עבודת קודש? Charnel Houses of Europe: The Shoah

חוברת ההרחבה (CHoE) Charnel Houses of Europe היא ניסיון שנוי במחלוקת לשלב את נושא השואה אל תוך עולם האופל. מתוך הבנת אופי המשחק Wraith, ברור כי לקורבנות השואה חייב להיות מקום משמעותי בהיסטוריה של עולם הצללים, אך עצם הביצוע של שילוב זה הוא בעייתי מראש. ג'ונתן בלאק ורוברט האטץ', כותבי חוברת ההרחבה, היו מודעים היטב ללוע האריה אליו הכניסו את ראשיהם. עשרים העמודים הראשונים של החוברת (מתוך 126) הם אפולוגטיקה מתמשכת שמנסה להסביר (א) מדוע הספר אינו חילול קודש ו-(ב) מדוע הספר הוא דווקא תוספת חשובה למפעל הנצחת השואה.¹⁴ עם פתיחת הספר, כפולת העמודים הראשונה מכילה ציור בשחור-לבן (כמו שאר האיורים בספר) שמציג תמונה מזעזעת של מיליוני חסרי-המנוח המתכים על שפת הסערה וממתיינים לאנשי המעבורות (Ferryman) לקחתם אל מעבר לסערה למקום מבטח. בשמיים השוחרים מופיעה הכתובת "לא עוד" – מסר שחוזר על עצמו פעמים רבות בין דפי החוברת (ר' נספח).

לאחר דברי האפולוגטיקה מתחיל עיקר הספר, אשר מחולק לחמישה פרקים: הראשון הוא היסטוריה מקוצרת של רצח העם שביצע המשטר הנאצי בעם היהודי, וארבעת הפרקים הבאים מוקדשים כל אחד למקום אחד שמסמל את זוועות השואה: גטו טרזינשטדט, שהוצג על-ידי הנאצים כ"גטו למופת"; גטו וורשה, עם דגש על המרד שהתרחש בו; באבי-יאר, כסממן ראשון של רצח העם; ולבסוף – אושוויץ-בירקנאו, כשיא הזוועה של המשטר הנאצי. הספר כולו מכיל מידע רב שמבוסס על מחקר מעמיק על התרחשויות ואנשים שחיו (ומתו) בזמן השואה. כמו כן כוללת החוברת רשימה של ספרים שמומלצים לקריאה עבור קוראים שמעוניינים להרחיב את הידע שלהם בנושא.

בסוף כל פרק בספר, מתוארות ההשלכות של המעשים באותו מקום על עולם המתים. המשחק, כאמור, מתרחש בימינו אנו, עשרות שנים אחרי זוועות השואה. בזמן זה, הצליחו קורבנות השואה (המכונים "דיבוקים" – Dybbuks – בעולם הצללים) שלא נפלו לאבדון להתארגן יחד ולזכות בעצמאות מההיררכיה השלטת בעולם הצללים של אירופה (תחת "הסכם המיליונים"), והקימו ערי-מתים סביב אותם מקומות שנואים בהם נהרגו. הניגוד שבין המוות הנורא שסבלו הקורבנות בכל אותם מקומות לבין הצורך שלהם להיות בקרבת מקום כדי שלא ליפול לאבדון, נותן כוח רב למשחק בסביבה זו.

במהלך הספר מדגישים הכותבים כי עולם האופל לא היה מעורב בשום צורה בשואה – אפילו במסגרת המשחק, מעשי הנאצים היו כולם תוצרים של האנושות עצמה, ולא של תככים של עולם האופל.¹⁵ לצורך חיבור זה, פניתי לפורומים בינלאומיים בחיפוש אחר שחקנים שבחרו לשחק בסביבה של CHoE. רבים אמרו כי קראו את החוברת (וחלקם אף הוסיפו וקבעו כי מדובר בחוברת ההרחבה הטובה ביותר שנכתבה אי פעם למג'ת), אך מכל אלו רק אחד אמר כי שילב את החומרים אל תוך המשחק – וגם הוא עשה זאת באופן "חיצוני", כלומר הפגיש דמויות-שחקן מבחוץ עם תושבי ה"גטאות החופשיים". פרט לשחקן זה, איש לא שיחק ואף לא הכיר אדם ששיחק בסביבת השואה. רובם ככולם אמרו כי החומרים "קשים מדי", ולא מתאימים למשחק.

חוברת ההרחבה היא מרשימה מאוד, גם מבחינה ויזואלית וגם מבחינת החומרים המופיעים בה. לא מעט מהפרטים שקראתי בה לא היו ידועים לי לפני כן (אמנם מעולם לא חקרתי לעומק את נושא השואה, אך נטייתי לחשוב כי מערכת החינוך הישראלית חשפה אותי לרוב המידע הלא-איזוטרי בנושא) – כך למשל נחשפתי לראשונה בספר זה לניסיון המרד באושוויץ-בירקנאו, במהלכו פוצצה אחת המשרפות על-ידי אנשי הזונדרקומנדו.

ביקורות שהתפרסמו ברשת האינטרנט על החוברת, רובן ככולן, משבחות אותה הן על האומץ שבפרסום ספר כה מועד לפורענות, והן על העדינות הכל-כך חשובה שהופגנה בכתיבת הספר הזה, שהפכה אותו לא רק לחוברת הרחבה טובה, אלא למקור מידע נגיש וחשוב על הנושא באופן כללי.

אושוויץ בכנס: מקרה מבחן

א. *הדיון המקדים על המשחק*: "אומרים שהמוות משחרר, אך בשביל הבאים בשערים אלו, המוות הנו רק ההתחלה". שורה בודדת זו הייתה כל המידע שניתן בלוח המשחקים של איגור אש-דוד אודות המשחק שנשא את השם "אושוויץ". המשחק הוגדר כ-Free Form¹⁶, שמבוסס על Wraith: CHoE. המשחק עורר עניין רב כבר זמן מה לפני הכנס. אסף הרשקו, מנחה המשחק, הציג דרישות שלא היו מקובלות באותו הזמן לתנאי המשחק שלו – המשחק התקיים בחדר נפרד (כאשר בדרך-כלל בכנסים שניים או שלושה משחקים מתקיימים באותו חדר), והרשקו דרש וקיבל זכות וטו על השחקנים שנרשמו למשחק.

כמו כן, המשחק גרר דיון בן עשרות תגובות תוך ימים בודדים, לאחר שאחד מחברי הקהילה הביע מחאה כנגד קיומו של משחק שואה בכנס של העמותה. שלושה נימוקים העלה עופר רון כנגד המשחק: (1) "השימוש בשיטה שפורסמה למטרות בצע כסף ורווח מהשואה בזוי לחלוטין", (2) "מי שרוצה להריץ או לשחק במשחק כזה בביתו מוזמן, אבל יש הבדל מהותי בין דבר כזה לבין קביעת משחק כזה בארוע רשמי של העמותה" ו-(3) "אין לי אישית את היכולת לשבת מול סבתי, ניצולת אושוויץ, ולהגיד לה שבמקרה וזה יתפרסם (וזה יתפרסם) 'כן, בחדר לידי שיחקו באושוויץ'".¹⁷

מרבית חברי הקהילה שהשתתפו בדיון דחו מכל וכל את טענותיו של רון. הראשון הוא הטיעון הבעייתי ביותר – רווח מהשואה עשו רבים וטובים, ובכמויות משמעותיות יותר מאשר הרווח שהכניסה חוברת ההרחבה הזו לחברת White Wolf. סרטים כמו רשימת שינדלר זכו לחיבוק מוסדי רחב בישראל, אף כי הניבו רווחים רבים לכל השותפים בהם. שני הטיעונים הבאים, הרגשיים ביסודם, זכו למתקפה המתבססת ברובה על המוניטין הרב שיש לאסף הרשקו בקרב הקהילה. הכותבים טענו כי אין מדובר במנחה אלמוני שאי אפשר לסמוך על טיפולו הרציני וכבד הראש בנושא, ועל כן אמירה כגון "שיחקו באושוויץ" היא שגויה ולא הוגנת. עוד נטען בדיון, בדומה לטענות שעלו בחוברת ההרחבה, כי המשחק יכול וצריך להתפס כפעולה של הנצחה, ולכן הוא לגיטימי. בעקבות הדיון פנה הרשקו אל מארגני הכנס והציע לבטל את המשחק המתוכנן, אך המארגנים תמכו בו והודיעו לו כי מבחינתם, אם הוא מעוניין להריץ את המשחק, הם ישמחו לכלול אותו בכנס.

שלושת השחקנים שראיינתי ציינו כסיבה עיקרית להחלטה שלהם להרשם למשחק את זהותו של מנחה המשחק, דבר שמעיד באחת גם על המוניטין הטוב לו זוכה הרשקו בקרב הקהילה, וגם על החשיבות הרבה המיוחסת למיומנות גבוהה בהנחיית מג"ת כאשר מדובר בנושאים רגישים ובעייתיים.

ב. *המשחק*: סבב הערב נמשך ארבע שעות. את הזמן הזה תכנן הרשקו לחלק לשני חצאים שווים. בחציו הראשון של המשחק השחקנים אמורים היו לגלם דמויות של יהודים (כולם בני אותו מין, כדי שלא יופרדו), שנשלחו לאושוויץ. בניית הדמויות הופקדה בידי השחקנים עצמם. הרשקו מסביר כי "היה לי חשוב שהם יחשבו על הדמויות חודש לפני, שהם יחשבו על הדמות, שהם יכירו אותה. ביקשתי שהם יכתבו דמות שהם באמת יוכלו לשחק איתה, מישהו שהוא לא תלוש מהם מדי. זה היה מאוד חשוב בשביל ההרפתקה" (ראיון אישי)¹⁸. בתחילת המשחק מגיעות הדמויות לאושוויץ ושורדות את הסלקציה הראשונה שלהן. הן נשלחות לביצוע עבודות, ומכאן והלאה מתנהל המשחק בסצינות מבודדות, הנפרשות

על פני מספר חודשים בהם שוהות הדמויות במחנה. הסצינות כולן מבוססות על עדויותיהם של ניצולי שואה אודות דברים שאכן התרחשו במחנות והרשקו הקפיד על דיוק היסטורי של התיאורים שנתן להם, עד לרמה של שמות הסוהרים במחנה, שהיו שמות אמיתיים. "בחלק הראשון רציתי לגעת בשואה כהווייתה", הוא מסביר. בסופו של החצי הראשון של המשחק, נלקחות הדמויות ל"מקלחות", ושם הן מומתות בגזים. חלקו השני של המשחק מתבצע כבר בעולם של Wraith. הדמויות מגלות כי הן הפכו לרוחות רפאים, ודרך רוחות אחרות מגלות על התוכנית של חוליית הזונדרקומנדו לפוצץ את המשרפות בבירקנאו. עוד מגלות הרוחות כי השומרים הנאצים חושדים בתוכנית המתגבשת. לכן, אמורות היו הרוחות להירתם למשימה ולנסות לסייע ככל יכולתן להצלחת תוכנית המרד. חלוקה זו אמורה הייתה להציג את שני צדי הכותרת "השואה והגבורה" המשמשת דרך קבע בשיח הישראלי אודות השואה. בסופו של דבר, חציו הראשון של המשחק התארך מעבר למתוכנן, ובשל עיכובים בכנס, חציו השני התקצר לכ-45 דקות בלבד. עקב כך, הדמויות כרוחות רפאים לא הספיקו להגיע כלל לעלילת המרד, והמשחק נפסק זמן קצר אחרי שהדמויות הפנימו את קיומן החדש כרוחות רפאים. בדיעבד, הרשקו חושב כיום כי מוטב היה לו הפסיק את המשחק בסצינת המוות ולא המשיך הלאה, פשוט משום שלא היה זמן לפתח את חציה השני של העלילה. אך גם אם היה זמן מספיק, יש בין השחקנים מי שטוען שהמעבר בין גילום דמויות אנושיות למשחק פנטסטי הוא חד ופוגם במשחק באופן כללי:

לקח לי זמן להבין את זה. למעשה, רק כשהוא עצר את המשחק, והסביר את העניין עם הצל... קודם כל זה היה שבירה אדירה של ה-Suspension of Disbelief, עד אותו רגע המשחק היה חלק לחלוטין, freeform לחלוטין, בלי מספרים, בלי קוביות בלי סטטיסטיקות, בלי כלום, שזה היה מאוד מאוד חשוב, כי זה יצר באמת חוויה רציפה ושלמה, כשמעבר למה שהולך לך בתוך הראש לא היה שום טריגר חיצוני לצאת מהמשחק. ברגע שהוא עצר את זה, זה היה מאוד בוטה, משום שזו הייתה עצירה, קודם כול, ואז הוא התחיל לדבר אלינו, בתור שחקנים, והוא בתור המנחה, כלומר, גם הוציא אותנו מהזיהוי הפנימי שלנו עם הדמות. הוא החזיר לקדמת הבמה את זה שמדובר במשחק, בסימולציה. וזה לא שמי מאיתנו שכח את זה, אבל זו הייתה שבירה אסתטית, בדיוק כמו שבאמצע סרט הבמאי היה אומר לך הנה אני עכשיו עושה אמצעי אמנותי זה או אחר, זה פוגם לך בהנאה האסתטית מהסרט, זה גם מוסיף רמה - מאותו רגע, גם אם הסרט ימשיך ויהיה מהנה, כל הזמן יהיה לך מימד התייחסותי כזה של האמצעי האמנותי, אם אני רואה אותו או לא רואה אותו, איפה זה מתבטא. באותה מידה, זה שהיינו צריכים מעכשיו לא פשוט לחוות את הסיפור ולהשתתף בו אלא לחוות את הסיפור ולהשתתף בו וגם לחשוב מכניסטית מה אני אמור לעשות בתור הצל של ההוא, הוסיף עוד רמה שהייתה מיותרת, לדעתי כשחקן. זה לא תרם לי לחוויה. (ראיון אישי)

שחקן אחר במשחק אמר כי המעבר למשחק הפנטסטי היה "הקלה", ואפשר לשחקנים להתרחק מהדמויות שהם גילמו ו"לצאת מהטראומה".

אך סצינת המוות התקבלה באופן בעייתי בעיקר בשל הכוח הרב שהיה גלום בסצינות אותן חוו הדמויות בחלקו הראשון של המשחק. תיאוריו החיים של המנחה את הארועים, בצירוף עם הידע האישי של השחקנים בנושא (שלושת השחקנים שראיינתי הצהירו כי קראו חומר רב על השואה באופן עצמאי עוד לפני ששמעו על המשחק, ולכן רוב האירועים שתוארו להם לא הפתיעו אותם כשחקנים), יצרו מסכת של עינויים פיזיים ונפשיים שעברו על הדמויות, כשביניהם ובמהלכם שובצו שיאים רגשיים של המשחק.

שיא אחד שכזה התרחש כאשר הקבוצה נקראה לעבוד במגרש בנייה, ונדרשה להעביר מוטות ברזל מקצה אחד של המגרש לקצה השני. את המשימה הזו הם נדרשו לעשות בקור מקפיא, ובידיים חשופות, מה שהביא לקריעת העור מעל ידיהם, לאחר שנדבק למתכת הקפואה. נקודת השבירה הגיעה כאשר זמן קצר לאחר ששבו לבקתה שלהם, נקראו חברי הקבוצה חזרה אל אותו מגרש, ונדרשו להחזיר את המוטות למקום בו היו בתחילת היום. היה זה "שיא של קרבה לדמות או של suspension of disbelief, בעצם

מינימום מרחק בין הטקסט, הנרטיב של מה נאמר, לבין התחושה במוח של הדמיון... זה היה הרגע שבו הבנו שעושים לנו את זה בכוונה וסתם ודווקא. הרגע הזה היה מאוד פלסטי. ממש ראינו, אני, ראיתי אותו, חויתי אותו, בצבע מלא, בסאונד ובמקסימום אפקטיביות של הדמיון." אך בעוד ששיא זה התבסס בעיקר על תיאורו של מנחה המשחק, האינטראקציה הרבה שהייתה בין השחקנים לבין עצמם (ולמעשה היוותה חלק גדול מאוד מהמשחק) הביאה לכמה שיאים רגשיים שהמנחה לא צפה אותם מראש ואף לא היה מעורב בהתרחשותם.

הרשקו: הם מוצאים על הרצפה גפרור שרוף, ואחד מהם מרים את הגפרור השרוף, מהרצפה, והשני מסתכל והוא מתחיל לצייר, והוא מצייר בגפרור שרוף על חתיכת עץ, והוא מצייר פרח או משהו. וזה אחרי שהם חודשים שם, אחרי כל הסצינות, שהם כבר רוצים פשוט לזרוק את עצמם, וזה ממש In-Play, צייר עם גפרור, ולא ידענו מה הוא מצייר ואז הוא נותן לו את הציור וזה פרח. והשחקן השני פרץ בבכי. ממש השחקן פרץ בבכי. גם הדמות, אבל גם השחקן, פשוט התחיל לבכות. זה היה נוגע ללב. אני פשוט שתקתי. סצינה שלמה פשוט שתקתי. (ראיון אישי)

הסצינות השונות אורגנו כך שתצגנה תהליך איטי של שבירת הדמויות. בשום שלב במהלך חייהן במחנה לא ידעו הדמויות כי מדובר במחנה השמדה. אל המשרפות הן הגיעו רק כרוחות רפאים, בחלקו השני של המשחק. החשיפה האיטית הזו לעוד ועוד זוויות, כולל שריפת ארבעים גופות בבור ביער בעזרת שומן חזיר, ופינוי גופתה המתה של דמות שליוותה את הקבוצה במשך חלק גדול מחציו הראשון של המשחק (את הדמות גילם הרשקו עצמו). שניים מתוך שלושת השחקנים שראיינתי סיפרו כי מדובר היה בחוויה חזקה יותר מאשר משחקים אחרים שהם שיחקו – גם הרציניים שבהם. הרשקו עצמו, לעומת זאת, אמר כי עד כמה שהחוויה הייתה חזקה, היא לעולם לא תוכל להגיע לרמות העוצמה שהיה רוצה שתגיע אליהן – "המשחק תמיד ישאר צל חיוור של מה שאני רוצה להעביר. אני לא יכול להעביר את זה כמו שצריך. אף פעם".

ג. הדמויות: כאמור, השחקנים נתבקשו לבנות דמויות מראש ולהגיע למשחק עם רעיון מבוסס לדמות. הרשקו ציין כי כל השחקנים, ללא הנחייה מצידו, המציאו דמויות שלא היו מודעות לאופי המקום אליו הן מובלות. מעניין בהקשר זה לבחון את התייחסותם של הרשקו ושל השחקן ש' לדמותו של השחקן ד', ולהשוות את תפיסתם את הדמות לתיאורה כפי שבא מפי ד' עצמו:

הרשקו: אני לא יכול לשכוח איך הדמות של ד' כל הזמן אמרה 'יהיה בסדר, יהיה בסדר'. היא חשדה קצת, כלומר, היא שמעה את הסיפורים, אבל היא לא האמינה להם. 'יהיה בסדר, אתם תראו, זה רק מקלחות', ואז הם הגיעו וזה באמת היה מקלחות, כי אלו שלקחו אותם לעבודה באמת לקחו אותם למקלחות, והוא שמח, שמח, באמת - כי הם הולכים לחיות. והם הגיעו לבקתות, והדמות של ד', זה היה קורע לב, הוא לא ידע לאיפה הוא הגיע. הוא ניגש לנאצים ואמר דברים, למשל היה מישהו חולה והוא ניגש למשגיח והתחיל להסביר לו שמישהו חולה והיה בטוח שמישהו יעזור להם והוא אמר לו 'עוף לי מהעיניים' ונתן לו כת של רובה בפנים, זה היה מדהים. זה היה ממש נוגע ללב, שחקנים בכו.

ש': הדמות של ד' הייתה מאוד חזקה, שמארגנת דברים, מטפלת ומסדרת, גם לפני המחנה וגם בתוך, והדמות שלי הייתה מאוד סנובית ודי דואגת לעצמה, ומכאן גם מאוד עצמאית. אז נוצרה הזוגיות הזו. הקשר שנוצר שם היה מאוד חזק ושמנו לב אחד לשני.

ד': האמת שרימתי. השתמשתי בדמות שראיתי בסרט שנקרא "יעקב השקרן". ראיתי את הסרט פחות משנה לפני המשחק, והוא היה טרי בזכרוני. מבחינה קולנועית הסרט לא מבריק, אבל הסיפור בסרט הוא סיפור טוב. כשראיתי את הסרט עבר בי הרהור רול-פליינגי כזה שאמר, ווי איזה אחלה דמות, יעקב השקרן, איזה אחלה דרמה אפשר לעשות מהעניין הזה של כל הסיפור.

הוא בגטו, ובאיזשהו שלב, כדי לעודד חבר שמחליט להתאבד, הוא מספר לו שהרוסים באים לשחרר את הגטו, וכשהחבר שואל אותו איך הוא יודע, הוא עונה 'שמעתי ברדיו, שידור של הבי.בי.סי'. והוא מתעודד ומחליט לא להתאבד. אבל כמובן שהשמועה עוברת בגטו שליעקב יש רדיו, וכולם באים אליו כדי שהוא יתן להם תקווה, ואז כבר קשה לו לסגת

מהשקר הזה, והוא מחליט להמשיך לנפק להם תקווה על בסיס כלום, אין לו בדל רדיו. אנשים מבקשים שיראה את הרדיו והוא אומר שלא ורק אני יכול להקשיב... ועל זה יש את הדרמה של הסרט. מה שעניין הוא לא האפקט של הרדיו, אלא האפקט של האדם שמחליט לקבל את ההחלטה המאוד מרה ושחורה של לקחת על עצמו את כל היאוש בסיטואציה ולמכור תקווה לאחרים, מתוך שקילת הדילמה המוסרית והכרעה לטובת המורל ויצר החיים של זולתו לעומת ערך האמת והסכנה שהם יתבדו. את הדילמה הזו גנבתי - לא את הדמות ולא את הסיפור, לא היה לי רדיו. אבל את ההכרעה הזו בדילמה המוסרית לקחתי לטובת הדמות שלי - כל השאר היה ממני, דמיינתי איזה עוסק זעיר פולני, לא מיוחד, סטריאוטיפי כמעט, שמגיע בטרנספורט לאושויץ. מה שכן, הוא מגיע מאוד תמים. הוא לא יודע איך זה הולך להראות. הוא לא מגיע עם התוכנית לשקר לאנשים או להיות המורליסט של הקבוצה. אבל ההתמודדות שלו עם הזוועות שמקיפות אותו, ועם הדרישות והתביעות והתנאים, היא התמודדות, היא לא מדחיקה, כי הוא מבין עד כמה המצב רע, אבל היא הודפת כזאת - 'רע, אבל נחפש את הטוב, רע אבל נעשה מה שהם אומרים ויהיה בסדר', למרות שאין תקדים להניח שתצ'ופר על התנהגות טובה. הוא בוחר באופן מודע שוב ושוב לפרש את הדברים הכי טוב שאפשר, לקוות להכי טוב שאפשר ובאיזשהו שלב הוא שם לב שזה משפיע גם על האנשים האחרים במיטות לידו, שהיו השחקנים האחרים. עיקר הדמות היה הבחירה שלה, צורת ההתמודדות הכללית שלה עם כל הנעשה סביבה. צורת ההתמודדות הזו שהייתה מאוד אופטימית, מאוד חסינה. ועוד דבר - הוא מקווה לטוב, מתבדה לא פעם, אבל לא נשבר מזה. למה? כי הוא לא הטיל את יהבו על הטוב. הוא לא תלה משהו רגשית על זה שמשו טוב יקרה. הוא קיווה לטוב, לא קרה, אוקיי - מעבירים את הכוונת הלאה, מה עכשיו יכול להיות התרחיש הכי טוב שלהם? ובזה הוא היה מקור חוזק גדול.

מתוך שלושת הציטוטים הללו ניתן לראות את כוחו של מגה"ת לא רק ככלי ליצירת סיפור משותף, אלא ככלי ליצירת סיפור משותף שנחוה בו-זמנית מכמה נקודות השקפה שונות, משום שלאף-אחד מהמשתתפים במשחק אין ידע מלא על המוטיבציה של הדמויות האחרות הסובבות אותו. הסיפור שמספר מגה"ת הופך בהכרח לראשון, ומאפשר לכל שחקן לחוות חוויה יחודית לו, אותה הוא חולק רק באופן חלקי עם שאר חברי הקבוצה.

את חשיבותה של בנייה נבונה של דמות ניתן לראות מתוך בחינת דמויותיהם של שני השחקנים הנוספים במשחק, ג' ו-ח'. ג' בנתה בתחילה דמות נשית, ורק זמן קצר לפני תחילת המשחק גילתה כי כל הדמויות נדרשות להיות גברים (כדי שלא יופרדו). לפיכך הזדרזה ג' ובנתה דמות המבוססת באופן רופף על סבה שלה, בעצמו ניצול שואה. יצירת הדמות המזורזת הזו עשויה להיות חלק מהסיבה ש-ג' התקשתה להשתלב בתוך המשחק, כפי שמציין הרשקו:

ג' נראה לי זה פשוט נפל עליה כרעם ביום בהיר, היא פשוט לא באה מוכנה לרמות האנגסט¹⁹ שרצו שם. זה אנגסט היסטורי. אנגסט שהוא מדומיין הוא הרבה פחות אנגסט, יכול הרבה פחות לגעת, לפחות לחלק מהאנשים. פה אתה יודע שמישהו לפני שישים שנה באמת עבר את מה שאתה עושה כאן. היא הגיעה לא מוכנה.

דמותו של ח', לעומת זאת, סבלה מבעיה אחרת - מכיוון שהגיעה מאזור אחר של אירופה, היא לא דיברה בשפתן של שאר הדמויות, ופיתחה תלות בדמותה של ג', שתרגמה עבורו את המתרחש. בשל כך הדמות הייתה מנותקת למדי ממהלך המשחק, ויחד איתה גם השחקן שגילם אותה.

ד. בעקבות המשחק: עם תום המשחק, בחרו השחקנים לשמור על שתיקה בנוגע להתרחשויות במהלכו. כל המרואיינים הדגישו כי לא היה מדובר בהחלטה קולקטיבית של השחקנים, אף כי שמועות החלו לצוץ על ארועים קשים במשחק שהקבוצה החליטה בגינם לשמור על קשר שתיקה. כפי שהגדיר זאת אחד השחקנים, "זה לא שיש סיבה כל כך טובה ללמה לא, כמו שאין ממש סיבה טובה ללמה כן." שחקן אחר אומר כי כיום אין לו בעיה לדבר על המשחק, אך בימים הראשונים שלאחריו, נדרש לו זמן "לעבד" את מה שהתרחש באותו חדר. הרשקו עצמו התבקש לכתוב מאמר על המשחק, אך חלק מהשחקנים ביקשו ממנו לא לעשות כן, והוא כיבד את רצונם. ד': "היה מן אקלים של אל תספרו מה אחרים עשו, ואם ככה, אז מה אני אספר רק על החלק שלי? במשחק הזה היה אולי משהו קצת מעבר

לתחביב נטו, פשוט בגלל האינטימיות, בגלל שזו הייתה חוויה אינטימית. חלק מהתחביב, תוצאה של התחביב, בפירוש, אבל למשל אותה דמעה שזלגה מעינו של אחד השחקנים, לא יודע אם יהיה נעים לאותו אדם, שאחר-כך כל קוראי פורום זה או אחר ידעו מי בכה במשחק ההוא.²⁰

הסקרנות סביב המשחק רק גברה עקב סירובו של הרשקו להנחות משחק דומה שוב, חרף בקשותיהם של שחקנים רבים, וחרף הבטחתו, לפני איגור אש-דוד, לשחקנים מסוימים כי יריץ את המשחק שוב עבורם במועד מאוחר יותר. את סירובו מסביר הרשקו בכך שהוא חושש שלא יצליח לשחזר את השיאים הרגשיים של המשחק המקורי, מה גם שהוא רואה גם במשחק ההוא תוצר פגום ולא שלם, שאינו יכול לעולם להגיע לשלמות. חד-הפעמיות של החוויה אוזכרה גם על-ידי חלק מהשחקנים כסיבה לכך שאין טעם לנסות לחזור ולהריץ שוב את המשחק הזה, ומרבית המרואיינים דחו מכל וכל אפשרות של הנחייה "המונית" של משחקים כחלק מתוכנית חינוכית כלשהי.

גם ש', שדווקא תומך באפשרות של שימוש במשחקי גילום תפקידים לצרכים פדגוגיים, מציב תנאים מינימליים לשימוש במשחק דומה ל"אושוויץ" ככלי חינוכי – שחקנים בוגרים בלבד, וקבוצות קטנות. ד' מטיל ספק ביכולתם של ארגונים כגון משרד החינוך או יד ושם להפעיל את הסלקטיביות הדרושה להצלחת מפעל שכזה: "כל פעולה שיד ושם יעשה, תהיה לפחות באיזשהו קנה מידה לא סלקטיבית – כיתות י"ב שלמות, מבתי ספר נבחרים, אבל כיתות שלמות. קשה לי להאמין שהם יצליחו להנדס את התנאים הדרושים לחוויה כזו, ולכן אני לא חושב שזה רעיון טוב." ש' עצמו אומר כי יהיה מוכן, בתנאים המתאימים, להנחות משחק דומה, אך הוא מודה כי אינו יכול לדעת מראש אם לאחר שיתנסה בכך פעם אחת, יהיה מסוגל לשוב ולהנחות משחק שכזה פעם נוספת.

ה. סיכום: כלל השחקנים ראו במשחק שעברו חוויה רגשית עמוקה שגם אם לא העמיקה את הידע (הנרחב בין כה וכה) שלהם בנושא השואה, הרי שסייעה להם להזדהות רגשית, ברמה מסוימת, עם האירועים הנוראים שהתרחשו במהלך השואה. אמנם כלל השחקנים אמרו כי המשחק היה רחוק מלהיות "כיף", אך כולם מצאו אותו מהנה, כדברי אחד מהם "במובן הרחוק ביותר מימשמח". ההנאה הייתה הנאה אסתטית ורגשית. במילותיו של ש': "זו הנאה ברמה אחרת – תחושה של משהו שצריך היה לעשות, והוא נעשה טוב. הייתי אומר תחושת סיפוק, אבל כל מילה כזו יש לה ישר קונוטציות כל-כך טובות, וכשמדברים על שואה זה נשמע רע להגיד. אבל יש הרבה דברים שהם רעים אבל אתה נהנה מהם ומסופק מהם כשהם נעשים היטב".

בדיון בפורום לפני הכנס, טענו חלק מסניגורי המשחק כי ביום השואה מגיעות פעמים רבות לבתי ספר מורות חיילות שמנסות להגביר את הזדהותם של הילדים עם האירועים על-ידי כך שהן מבקשות מהם, לדוגמה, "לדמיין איך זה לחיות בגטו כמעט בלי אוכל". החוויה שמעניק משחק גילום התפקידים, על העומק הרב שהוא יכול לספק, משמעותית בכמה סדרי גודל מזו של משחקי ה"נדמה לי" באותן כיתות. אך בה במידה, בשל סוג החומרים במשחק, רק אנשים בעלי נפש יציבה ובוגרת, ובעלי בשלות מסוימת של כישוריהם בגילום תפקידים, מסוגלים להשתתף בהם בצורה מוצלחת.

קשה לראות דרך סבירה ליישום המדיום של מג"ת לצרכים חינוך או הנצחה, אך בעוד שאין מקום לעידוד קיומם של מג"ת על רקע השואה, כך חשוב גם ללמוד מתוך מחקר זה כי אין לשלול קיומם של משחקים שכאלו, בתנאי שהשותפים להם מסוגלים להתמודד עם החומר. חוברות כגון CHoE אינן חילול קודש או זילות השואה, אלא כלי שיכול לסייע לאנשים מסוימים ליצור קשר רגשי עם נושא השואה בצורה הנוחה להם ביותר. מדובר בלא פחות ולא יותר מעוד מדיום שניתן לנצל כדי להתמודד עם השואה.

המוות הוא רק הסוף: אפילוג

המשחק Wraith: The Oblivion היה כשלון מסחרי. שחקני התפקידים התקשו לבלוע את המשחק החדש מלא היגון. גם משחקים אחרים ב"עולם האופל" הם מלאים יגון, אך זהו יגון פוטוגני יותר – לבני נוער רבים היה קל להזדהות עם היגון של ערפדים רדופי דילמות קיומיות, לדוגמא. ערפדים, כפי שאמר אחד המרואיינים, הם "מגניבים". אבל רוחות רפאים מלנכוליות אינן "מגניבות". לאור כשלון הסדרה הודיעה White Wolf על סגירת קו המוצרים של Wraith, והפסיקה להדפיס עותקים חדשים של כל ספרי הסדרה.

המאמץ הניכר שהושקע בספרי Wraith בכלל וב-Charnel Houses of Europe בפרט ירד כולו לטמיון (ואולי, אפשר לומר, לאבדון). יהיה זה צדק פואטי, שלא לומר פנטסטי, אם קו היצור הסגור של Wraith ימצא לו מקום בעולם הצללים, שם ימשיך להתקיים לנצח.

הערות

¹ למעשה, מדובר פה בפאסטיש - חיקוי של חיקוי. הפעולות המקוריות אולי חדלו לשמש את העולם האמיתי, אך התרבות המשחקית ממשיכה להשתמש בחיקוי. לדוגמא – חץ וקשת, ששימשו ככלי נשק אמיתיים, המשיכו לשמש כצעצוע גם זמן רב לאחר שהשימוש בהם בקרב חלף עבר לו. זוהי עוד הוכחה ל"כף" כתכלית האחת והיחידה של המשחק (והכלים שמשמשים את המשחק), לעומת התועלת המנחה פעולות "רציניות".

² לכל הפחות יש לקבוע מראש סימנים מוסכמים לתחילת המשחק ולסופו. כך משחק כדורסל חובבני יכול להסתיים כאשר אחת הקבוצות מגיעה למספר נקודות מסוים ומשחק מחבואים יתחיל תמיד באותו טקס של ספירה וקריאת אזרה ("כל העומד מאחורי מלפני ומצדדי הוא העומד, אחת שתיים שלוש"). כמו כן, קבוצות של ילדים עשויות לקבוע בתחילת משחק מחבואים, למשל, על מגבלה על מקומות המחבוא המותרים (למשל, אסור להתחבא מעבר לכביש סואן), ובמשחק כדורסל יוגדר תמיד המגרש מראש.

³ בקרב שחקני שח מתקדמים מקובל להפסיק משחק כאשר לאחד מן הצדדים ברור כי יריבו עומד לנצח אותו תוך מספר מהלכים, אפילו ש"רשמית" המשחק עדיין לא תם. ניתן לומר כי כאשר ברור לשני הצדדים מהם המהלכים הבאים במשחק וכיצד הוא יסתיים, אין עוד טעם למשחק.

⁴ המונח המקובל בקרב השחקנים בישראל כתרגום ל-Role-Playing Games הוא "משחק תפקידים", אך מושג זה אינו מאפשר הבדלה בין אלמנט המשחק (Game) לבין אלמנט גילום התפקיד (Role-Playing או acting), ולפיכך בחרתי במסגרת זו להשתמש בתרגום המסורבל מעט יותר שהצעתי.

⁵ לאחרונה, לדוגמא, הוציא הצבא האמריקאי לשוק משחק מחשב שהוא גרסה של תוכנת ההדמיה שמשמשת את הצבא עצמו באימון חייליו.

⁶ ב-D&D מנחה המשחק נקרא "שליט המבוך". במשחקים שונים נקרא המנחה שמות שונים. בין הנפוצים הם Dungeon Master (DM), Game Master (GM) ו-Storyteller.

⁷ כפי שיוסבר בהמשך, הדמויות ב-Wraith הן רוחות רפאים שנותרו במעין לימבו כדי להתמודד עם מוות פתאומי או לבצע דברים שלא הספיקו לבצע בחייהן.

⁸ מתוך ספר החוקים של Wraith: The Oblivion:

Lifting your players away from the mundane and everyday is a necessity for good Storytelling ... It takes belief on the part of your players to imagine themselves as part of that world. ... With that in mind, it is important to keep from shattering the distance that Wraith creates from the real world. Every ring of a telephone in the background, every time a rules squabble forces books to be opened and referenced, every time someone quotes a favorite movie out of character once the story starts – all of these destroy the necessary separation from static reality that good storytelling demands. For as long as the game lasts (and not a minute longer), your players and you have to believe and immerse yourselves in what you're doing. Otherwise, instead of an interactive experience, your story becomes exactly that: a story, to be listened to, critiqued and judged, instead of something to be participated in and co-created. (Rein-Hagen, Hartshorn and Chupp, 1997: 200)

⁹ כמובן שבדרך-כלל, שר המשחק יתיר שיתוף פעולה שכזה גם אם לא הייתה לדמויות היכולת המעשית לתכנן מראש את מעשיהן בצורה כזו. האסתטיקה הסיפורית, לרוב, גוברת על הדבקות בחוקים או במציאותיות המשחק.

¹⁰ ניתן לשחק מג'ת דרך דוא"ל, וכן דרך תוכנות מיוחדות שנועדו לקשר בין שחקנים כדי לאפשר משחקים כאלו. לאחרונה יצא לאור משחק המחשב Neverwinter Nights שכולל תוכנה להנחיית משחקי גילום תפקידים דרך רשת האינטרנט, כאשר הדמויות פועלות בתוך עולם שבנה שה"מ, והוא ששולט בו. התוכנה מבוססת על חוקי D&D 3rd edition. טרם הספקתי להתנסות במשחק זה, ולכן לא אוכל לחוות דעה על הצלחת המעבר למדיום המחשב.

¹¹ בספר המשחק GURPS Discworld, בפרק המתאר קווים כלליים להרפתקאות אפשריות בעולם זה, נכתב על חברי הקבוצה כי

they could create a series of gloomy sagas about a band of angst-ridden vampires on the streets of Ankh-Morpork. There's no obvious reason to do so, but nothing stopping anyone either. (Pratchett and Masters, 1999: 192)

¹² אם כי ניתן לומר זאת על כמעט כל מג'ת בנמצא. קבוצות קנאיות האשימו משחקי גילום תפקידים בשטניזם, בעידוד התנהגות א-סוציאלית ופשיעה וכו'. עיקר המחקר האקדמי שעוסק במג'ת עוסק בהפרכת טענות אלו ותו לא (למשל: Abeyta, 1989; Carroll and Carolin, 1989; DeRenard and Kline, 1990; Forest, 1991; and רובים אחרים).

¹³ ושל ממון עבור ההוצאות, יוסיפו הציניקנים.

¹⁴ למשל, הספר מוקדש כך:

This book is dedicated to the survivors of the Holocaust, who have spent 50 years telling their stories. What you hold in your hands is a tribute to their perseverance, and in some small way an attempt to carry on their legacy for the sake of the generations who will never know them. *Todah Raba*. (Blacke and Hatch, 1997: 4; italics original)

¹⁵ בדרך כלל נוהגת White Wolf להצמיד לספריה דיסקליימרים כגון "זכור! אתה אינך באמת ערפד!" וכד', מתוך לעג על טענות שהושמעו כנגד המשחקים על הסכנה שבחשיפת אנשים מסוימים לתכנים שבהם. במקרה של CHoE, לעומת זאת, נראה כאילו הערה זו הייתה חשובה במיוחד, אולי כדי למנוע מאנשים לחשוב כי האירועים המתוארים בספר אינם מבוססים על המציאות, משום ש"זה רק משחק".

¹⁶ "משחק חופשי" – משחק שאינו תלוי בחוקים כתובים, ובדרך כלל אינו עושה שימוש בקוביות ("Diceless").

¹⁷ <<http://roleplay.org.il/phorum/read.php?f=4&I=16484&t=16484>>

¹⁸ הראיונות נערכו במהלך חודשים ספטמבר ואוקטובר 2002, למעלה משנה לאחר הכנס בוא התקיים המשחק. על כן, בחלק מהתיאורים היו סתירות מסוימות בדיווח על מהלך המשחק. במקרים כאלו העדפתי במידת האפשר להביא תיאורים שנתמכו עד ידי רוב מבין ארבעת המרואיינים.

¹⁹ Angst - חרדה. במשחקי עולם האופל המילה הזו משמשת באופן כללי לסימון אנרגיה רגשית שלילית.

²⁰ העניין במשחק לא גווע עד היום. חברים רבים בקהילה ששמעו על כוונתי לכתוב עבודה שתעסוק במשחק, ותכלול ראיון עם השחקנים, ביקשו לקרוא אותה.

ביבליוגרפיה

סמבן, ד. 1999. "המשחק המשתנה", האייל הקורא, <<http://www.haayal.co.il/story.php3?id=100>>, (אוקטובר, 2002).

- Abeyta, S. and Forest, J. 1991. "Relationship of Role-Playing Games to Self-Reported Criminal Behaviour," Psychological Reports, 69: 1187-1192.
- Blacke, J. and Hatch J. 1997. Charnel Houses of Europe: The Shoah. Clarkston: White Wolf.
- Caillois, R. 1957. "Unity of Play: Diversity of Games," Diogenes, 19: 92-121.
- Carroll, J.L. and Carolin, P.M.. 1989. "Relationship between Game Playing and Personality," Psychological Reports, 64: 705-706.
- DeRenard, L.A. and Kline, L.M. 1990. "Alienation and the Game Dungeons & Dragons," Psychological Reports, 66: 1219-1222.
- Fine, G.A. 1983. Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds. Chicago: University of Chicago Press.
- Goffman, E. 1961. Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, Inc.
- Moreno, J.L. 1972. Psychodrama, 4th Edition. Beacon: Beacon House, Inc.
- Pratchett, T. and Masters, P. 1999. GURPS Discworld. Austin: Steve Jackson Games.
- Rein-Hagen, M., Hartson, J. and Chupp, S. 1997. Wraith: The Oblivion. Clarkston: White Wolf.
- Simon, A. 1998. "Emotional Stability Pertaining to the Game Vampire: The Masquerade," Psychological Reports, 83(2): 732-734.