

משחק* יאיר ליפשיץ

אחד המאפיינים הבולטים של פעולות פוליטיות שונות בתרבות העכשווית – החל בממים אינטרנטיים וכלה בסגנון מסוים של השתתפות בהפגנות – הוא האופי המשחקי שלהן, המדגיש דו-משמעות, כפל תפקידים והתמקמויות אירוניות במרחב. עם זאת, "משחק" נתפס פעמים רבות כקוטב הנגדי לרצינות ואפקטיביות, ובהתאם גם כלא יעיל לפעולה פוליטית. עיון בכמה מן ההגדרות המרכזיות למשחק יראה כי המתח בינו ובין הפוליטי אכן נמצא בתשתיתן. אולם אני מבקש לבחון כאן כיצד המונח "משחק" יכול לשמש דווקא כמפתח להבנת תוקפן של פרקטיקות פוליטיות מסוימות.

מילון אבן שושן מגדיר "משחק" כך:

1. שעשוע, התעסקות בדבר משעשע ומהנה (תחרות, ספורט וכדומה), לבילוי זמן ולתענוג בחברה או ביחידות: משחקי ילדים. לימוד אגב משחק בגן-הילדים ובכיתות הנמוכות בבית-הספר. משחק-כדורגל. משחק-טניס. משחק-שחמט. משחקי-קלפים. משחק-לוטו. המשחקים האולימפיים.
2. כלי או מכשיר שמשחקים בו: חנות לצעצועים ולמשחקים. מערכת משחקים לגני-ילדים.
3. אופן ההצגה של שחקן-התיאטרון, ביצוע תפקידו של השחקן: משחק של השחקנית היה טבעי ומשכנע.
4. צחוק: "והוא במלכים יתקלס, ורזנים משחק לו" (חבקוק א י). הדבר הוא כמשחק בעיניו.¹

ההגדרה הראשונה של אבן שושן היא הרחבה ביותר: היא מכילה מגוון רחב של פעילויות הקרויות משחק, כמו משחקי ילדים, משחקי ספורט, משחקי קלפים ומשחקי מזל. אליבא דאבן שושן, המכנה המשותף לכל הפעילויות הללו, המאפשר להתייחס לכולן בתור משחק, הוא ממד ההנאה, השעשוע והתענוג. ההגדרה השנייה מתייחסת לחפץ חומרי שעליו או באמצעותו מתקיימות פעולות משחק מסוימות. לעומת שתי ההגדרות הראשונות, שהן רחבות למדי מצד מנעד הפרקטיקות שהן מבקשות לכסות, ההגדרה השלישית מתייחסת לפעילות תרבותית ספציפית: המשחק בתיאטרון. ומול כל אלה, ההגדרה הרביעית של משחק בתור "צחוק" לא מתייחסת לפרקטיקה כלל כי אם להלך רוח, ולפחות לפי הדוגמה שהמילון מביא ("הדבר הוא כמשחק בעיניו"), משתמע שהמשחק מנוגד לרצינות.

*ברצוני להודות לבת-זוגי ברכי ליפשיץ, שבחשיבתה החדה חילצה את המאמר ואותי מן המבוי הסתום שהגענו אליו. כמו כן אני מודה לעדי אופיר, דפנה בן-שואל, רות הכהן, נועם יורן ומשה פרלשטיין על הערותיהם והצעותיהם ששיפרו אותו בצורה ניכרת ואפשרו את צורתו הסופית.

ההגדרות המילוניות השונות לא חופפות זו את זו מצד התופעות התרבותיות והחברתיות שכל אחת מהן מתיימרת לכסות, אבל ביחד הן מציבות כמה מן היסודות שביניהם ינוע מאמר זה, ובעיקר המתח בין משחק לרצינות וההיבט החומרי שבפעולת המשחק. מבין אלה, ההגדרה השלישית של המשחק – זו הקושרת בינו לבין אמנות התיאטרון – תהיה חשובה במיוחד. העובדה כי העברית, כמו שפות רבות אחרות (אנגלית, גרמנית וצרפתית למשל), משמרת קשר לשוני בין "משחק" במשמעותו הכללית לבין אמנות התיאטרון, מלמדת כי לאמנות זו יש זיקה עמוקה וייחודית אל פעולת המשחק וכי היא יכולה לשפוך עליה אור, גם אם המשחק בתיאטרון דומה לפעולות משחקיות אחדות (כמו משחקי דמיון ומשחקי בובות) יותר מאשר לאחרות (כמו משחקי קוביה או משחקי קלפים). בהמשך המאמר אציע הגדרה שאינה מתיימרת להקיף את כל סוגיו של המשחק, אלא ממוקמת על קו התפר שבין שתי ההגדרות המילוניות של המושג: זו הכללית וזו התיאטרונית. אולם לפני כן יש להעמיק בכמה מן ההגדרות התיאטריות הרחבות יותר של משחק.

המשחק והפוליטי: עיון בהגדרות

כפי שמציין בריאן סאטון-סמית, המונח "משחק" (play) הוא חמקמק ומקשה על הניסיונות להגדירו באופן תיאורטי. סאטון-סמית עצמו מציע לא פחות מתשע קטגוריות של משחקים שונים הכוללות פעילויות מגוונות: מחלומות בהקיץ ועד צפרות; מחגיגות חג המולד ועד קפיצות באנג'י. בנוסף, הוא ממפה שבע התייחסויות תיאטריות מרכזיות למשחק: המשחק כהתפתחות (בעיקר בנוגע למשחקי ילדים); המשחק כגורל (כמו במשחקי מזל); המשחק כמבטא כוח (במיוחד בתחרויות ובמשחקי ספורט); המשחק כמכונן זהות (חגיגות קהילתיות למשל); המשחק כדמיון (משחקי תפקידים, אלתורים ויצירותיות); המשחק כמכונן את ה"עצמי" (כמו בתחביבים ופעולות של שעות הפנאי); והמשחק כמעשה שטות, בטלה וקלות-דעת (רטוריקה שמתייחסת לכל המשחקים).² לפי סאטון-סמית, הרטוריקה האחרונה – זו של המשחק כמעשה שטות (frivolity) – היא המשפיעה ובעלת כושר ההתמדה הארוך ביותר בתרבות המערבית במאות השנים האחרונות, וכל הרטוריקות האחרות ביחס למשחק, המתעקשות על חשיבותו, מקבלות מובנות רק בתור תגובות-נגד לה.³ כפי שנראה בהמשך, רטוריקה זו גם עומדת בבסיס הספק בנוגע לאפקטיביות הפוליטית של הפעולה המשחקית.

אפילו סקירה קצרה זו של סאטון-סמית מראה עד כמה קשה להגדיר מהו משחק, או לקבוע אילו פעילויות נכללות בקטגוריה זו. עם זאת, עיון בכמה מן הניסיונות התיאורטיים המרכזיים להגדיר משחק יכול לחשוף כיצד הם מעצבים את הזיקה בין המשחק לפוליטי, ומאפשר לצאת מהם להגדרה של סוג מסוים של משחק שמשמעותי בעיניי לפעולות פוליטיות עכשוויות. את זאת אעשה בחלק השני של המאמר תוך קריאה בשניים מאבות השיח התיאולוגי-פוליטי העכשווי – קרל שמיט וארנסט קנטורוביץ – ובמקומו של המשחק התיאטרוני בכתביהם.

ניסיון מקיף רב-השפעה להתמודד עם מושג המשחק היה ספרו של יוהן האווינחה האדם המשחק משנת 1938. האווינחה, שמביע חוסר-נחת מן ההנגדה השגורה בין משחק לרצינות ומצביע על משחקים שמנוהלים ברצינות יתרה, מגדיר משחק כפעולה של חירות, מעשה שאין בו צורך

קיומי והוא מכוון למטרות תענוג. לדידו "אין המישחק חיים 'רגילים', אינו החיים 'גופם'; אדרבה, עניינו יציאה מהם לפעולה שלשעה, שמגמה לה משלה." ⁴ המשחק הוא פעולה בעלת גבולות מוגדרים בזמן ובמרחב, ובתחומי המשחק קיימים חוקים מוגדרים ו"שולט סדר מיוחד ומוחלט". האוזינחה כותב: "המשחק עושה סדר. וגדולה מזו: הוא-הוא הסדר. הוא מכניס שלמות מוגבלת וארעית בעולם הלקוי ובחיים המבולבלים." ⁵

אם כן, האוזינחה רואה שני אלמנטים מרכזיים להגדרת המשחק: התיחום הברור בזמן ובמרחב, המוציא את המשחק מ"החיים הרגילים", וקיומם של חוקים פנימיים בתוך תחום זה. בשל כך, גם באתרים שאינם מוגדרים במפורש כזירות משחק, ואולי אף נתפסים כהיפוכו של המשחק, האוזינחה מוצא אלמנטים משחקיים של תיחום מרחבי וטמפורלי ושל חוקים פנימיים: בית המשפט, שדה הקרב ועוד. ⁶ אולם בעוד הוא מגדיר את המשחק ככזה שאינו "החיים 'גופם'", לפרקטיקות המתקיימות בזירות אלו יש כמובן השפעה ישירה וקונקרטית על המציאות היומיומית, על אותם "חיים רגילים" שהאוזינחה סבור שהם מנוגדים למשחק.

כשהוא מגדיר זירות כמו בית המשפט ושדה הקרב כדומים למשחק בכך שהם תחומים ובעלי כללים פנימיים, האוזינחה מדגיש את הממד הסגור-בתוך-עצמו של מרחבים אלו, את נפרדותם מהימיום גם אם הם משפיעים עליו באופן ניכר. בשבילו, ממד זה הוא שמעניק למשחק ולפעולות הקרובות לו גם היבט של קדושה:

כשם שמעשה-שבקודש לובש צורה של עשייה הנוהגת במשחק, כך אין להבחין מצד הצורה בין המקום המקודש למקום-המשחק. הזירה, שולחן-המשחק, מעגל-הקסמים, היכל-הקודש, הבמה, בד-הקולנוע, בית-המשפט – כולם משמשים מבחינת הצורה והתפקיד מקומות של משחק, כלומר: אדמת קודש, תחום מוקצה, גדור, מקודש, שבו נוהגים כללים המיוחדים לו בלבד. הללו הם עולמות-עראי בתוך העולם הרגיל ומשמשים לקיומה של פעולה, המובדלת לעצמה. ⁸

אם כן, הדמיון של תחומים כמו משפט או למלחמה למשחק אינו מבטא זליגה של המשחק החוצה, למרחבים אחרים – פוליטיים, משפטיים או דתיים. ההפך הוא הנכון: מכיוון שהתיחום הוא זה שמכוון את המשחק, אפשר למצוא הד של המשחק במשפט או במלחמה רק בשל תיחומם של אלו מחיי היומיום. בשביל האוזינחה המשחק דורש שרטוט של גבול, לא פריצה שלו. מה שמעניין אף יותר בפסקה זו של האוזינחה הוא כי אותו יסוד של הגבלת מרחב הפעולה, המאפשר את המשחק, הוא גם זה שמעניק למרחב הזה ממד של קדושה (גם אם איננו "היכל הקודש" אלא בימת התיאטרון, זירת הקרב או בית הדין). במילים אחרות, הקדושה והמשחק נובעים שניהם מהתיחום של הפעולה – אפילו כאשר יש לכך השלכות קונקרטיות וישירות על "החיים הרגילים", על המציאות הפוליטית – ובאמצעות אותה פעולה מוצגת כאילו היא "מובדלת לעצמה". אולם כיצד אפשר להתייחס אל המרחבים של מערכת המשפט או של המלחמה כאל מרחבים משחקיים המובדלים מ"העולם הרגיל", כאשר נוכחותם המכרעת באותו עולם איננה מוטלת בספק? מה היחס בין הפן המובדל (ובהתאם גם המשחקי) שבמרחבים אלה לבין השפעתם הפוליטית על חיי היומיום?

היחס בין המשחק לפוליטי בכל אותם מרחבים תחומים, אך עם זאת בעלי אפקטיביות בחיים הממשיים, מתבהר לקראת סוף ספרו של האוזינחה, שבו הוא מתמודד עם שאלת מקומו של המשחק בחיים המודרניים – או ליתר דיוק מקונן על דעיכתו של המשחק: "על-כורחך הולכת וכופה עצמה עליך המסקנה", כותב האוזינחה, "שמאז המאה הי"ח, שבה עדיין ראינו את יסוד המשחק במלוא לכלובו, קיפח זה את חשיבותו כמעט בכל התחומים, שבהם היה לפני כן- בית.⁸ לדבריו, דעיכה זו בולטת במיוחד בחיים הפוליטיים,⁹ וביחסים הפוליטיים הבינלאומיים היא באה לידי ביטוי בכך שגינוני המלחמה של ימים עברו (שנבעו מהתרבות האברית האירופית והעניקו את הגוון המשחקי למלחמה) הולכים ונעלמים. כך, "דומה עלינו, שאין כמלחמה החדשה שנתרחקה מכל זיקה למשחק. מדינות בעלות מדרגה בתרבות פורשות מכלל המשפט הבינלאומי ומודיעות במצח נחושה שהותרו להפר חוזים."¹⁰

מההתייחסות הישירה של האוזינחה למציאות הפוליטית של אירופה בשנות השלושים עולה כי למשחק יש כוח מרסן, "מתרבת", על מערכות פוליטיות. כללי המשחק והגיגונים של המערכת הפוליטית ושל שדה הקרב הם אלה שמונעים אלימות ברברית. אותו יסוד "לא אפקטיבי" שבמשחק משמש מעין תוספת לכל פעילות אפקטיבית (מערכת החוק, המלחמה, פוליטיקה בינלאומית) ומרסן אותה. חשוב לציין שגם כאן, המשחק לא חופף לפעולה הפוליטית כי אם עומד כנגדה (גם אם בו בזמן הוא נמצא בתוכה) כגורם שקובע את כלליה ומסדיר אותה. המשחק ש"הוא-הוא הסדר" מתגלה כיסוד המסדיר מערכות אחרות, כתוסף ה"לא אפקטיבי" שמתרבת אותו (בתחילת ספרו מתאר האוזינחה את המשחק כיסוד ש"מעטר את החיים").¹¹ האוזינחה סבור שזה חלק מיופיו של המשחק, שכן כך הוא מתעלה מעל הצרכים הקיומיים של חיי היומיום, ודווקא בשל כך הוא מביע את רוחו של בן התרבות. עם זאת, בין אם הוא מוגדר כנפרד מחיי היומיום או מוצג בתור ריסון הפעולה הפוליטית באמצעות מערך כללים מסדירים, המשחק אצל האוזינחה צבוע בגוון של הרחקה, הגבלה ותיחום.

בניגוד להאוזינחה, שלתפיסתו המשחק נמצא בכל היבט של התרבות, רוז'ה קאיווה (Caillois) טוען כי הגדרה רחבה כעין זו לא מצליחה להתייחס לכל סוגי המשחקים, ומבקש הן להרחיב והן לצמצם אותה בעת ובעונה אחת. קאיווה בוחר להתמקד רק בהתרחשויות תרבותיות שאנחנו מגדירים כמשחק: משחקי תפקידים, משחקי הימורים וכן הלאה, בניגוד להאוזינחה שמוצא משחקיות גם בשדות אחרים כמו מערכת המשפט והמלחמה. קאיווה עצמו מציע שישה תנאים פורמליים שנדרשים כדי שפעולה תוגדר כמשחק: (א) חופש – דהיינו שהפעולה איננה נכפית על האדם המבצע אותה והוא רשאי לפרוש ממנה כרצונו; (ב) נפרדות – הפעולה צריכה להיות תחומה בחלל ובזמן; (ג) חוסר ודאות – המשתתפים אינם יודעים מראש את תוצאת המשחק, ולכל אחד מהם יש מרחב פעולה המאפשר תמרון, יוזמה ואלתור; (ד) היעדר-פרודוקטיביות – המשחק אינו מייצר תועלת חומרית מכל סוג שהוא; (ה) חוקים – כל משחק נשלט על ידי חוקים ומוסכמות שהמשתתפים פועלים בתוכם; (ו) העמדת פנים – המשתתפים מודעים ליצירתה של מציאות נפרדת, השונה מן המציאות היומיומית.¹² מתוך תנאים אלה פונה קאיווה להבחין בין כמה סוגים של משחקים: משחקי תחרות (*agôn*); משחקי מזל וגורל (*alea*); משחקי תפקידים

וחיקוי (*mimicry*), הכוללים גם הצגות תיאטרון ומשחקי ילדים עם צעצועים ובובות; ומשחקים היוצרים סחרחורת או מערערים את התפיסה החושית (*ilinx*).¹³

למרות הביקורת של קאיווה על האוזינחה, גם לדעתו המשחק צריך להיות תחום בגבולות של חלל וזמן, והוא מתעקש על חוסר הפרודוקטיביות של המשחק, על הממד הלא-תועלתני שבו. אכן, אצל קאיווה הזליגה החוצה מתחום המשחק מסוכנת ממש. היא הופכת משחקי תחרות, למשל, לאלים ממשית ומשחקי מזל לאמונות טפלות. למקרים כאלה יקרא קאיווה "השחתה של המשחק".¹⁴ קאיווה מתקרב לניסוחים של האוזינחה כאשר הוא טוען כי למערכת החוק ולנורמות חברתיות ומוסריות – המרסנות דחפים אלימים – יש גבולות ומוסכמות "שאפשר להשוותן לאלו של המשחק".¹⁵ בשביל שניהם, יותר משהמשחק הוא פעולה כשלעצמה, הוא נתפס ככוח מרסן, מתרבת, המופעל על דחף לפעולה.

אם כך, בשתי ההגדרות הללו – זו הרחבה וזו המצומצמת – המשחק נדרש להיות תחום מחיי היומיום ולא אפקטיבי ביחס אליהם, או לחלופין לרסן פעולות בחיי היומיום,¹⁶ כלומר הוא מנוסח במונחים הממקמים אותו כמעט כניגוד של הפעולה הפוליטית, המתיימרת להשפיע על חיי היומיום, והוא נבחן במידת האפקטיביות הממשית שלו. ניסוחים אלה של המשחק לא מאפשרים לנו לחשוב עליו כפרקטיקה פוליטית, והם משתתפים במסורת ארוכה של הנגדת המשחק לא רק לכל מה שרציני,¹⁷ אלא גם ובפרט לפוליטי.

תפיסה של המשחק כפרקטיקה פוליטית ניתן למצוא אצל ג'ורג'ו אגמבן במאמרו "בשבח החילול" משנת 2005. אגמבן, שלא מתייחס מפורשות להאוזינחה או לקאיווה, פונה אל המשחק מתוך הגדרת הדת כ"זו שמעתיקה חפצים, מקומות, בעלי חיים או בני אדם מהשימוש היומיומי ומעבירה אותם לספרה נפרדת." הוא מוסיף ש"לא זו בלבד שאין שום דת ללא הפרדה, אלא שכל הפרדה מכילה ומשמרת בתוכה גרעין דתי באופן עמוק."¹⁸ אגמבן שואב ממושג התיאולוגיה הפוליטית של קרל שמיט ומתפיסתו של ולטר בנימין, שראה את הקפיטליזם כדת, וטוען כי העיקרון הדתי של ההפרדה עדיין משתמר גם בספרות חילונית לכאורה, כמו הממשל והכלכלה המודרניים. בעקבות זאת הוא מבקש להבחין בין שני תהליכים שונים של מעבר מסדר דתי לסדר פוליטי חילוני: חילון (*secularization*) וחילול (*profanation*):

החילון הוא סוג של דיכוי. הוא מותיר את הכוחות שעמם הוא מתמודד על כנם פשוט על ידי העתקתם ממקום למקום. כך, החילון הפוליטי של עקרונות תיאולוגיים (הטרנסצנדנטיות של אלוהים כפרדיגמה לכוח הריבון) לא עושה דבר מלבד העברת מלכות השמים ממקומה אל המלכות הארצית, ובכך הוא משאיר את כוחה שלם.

החילול, לעומת זאת, מנטרל את אשר הוא מחלל. לאחר החילול, מה שהיה לא נגיש ומופרד מאבד את ההילה שלו ומוחזר לשימוש. שניהם פעולות פוליטיות: הראשון מבטיח את מימוש הכוח על ידי החזרתו למודל המקודש שלו; השני משבית את

מערכות הכוח ומשיב לשימוש משותף אותם מרחבים שהכוח תפס לעצמו.¹⁹

אגמבן טוען שהמשחק יכול לשמש מודל מועדף לפעולת החילול, שכן המשחק הוא "שימוש (או

שימוש-מחדש) לא הולם לחלוטין בקודש. "הצעה זו נובעת מתוך המודל של אמיל בנווניסט, הטוען כי המשחק נוצר מתוך פירוק המכלול המקודש של מיתוס וריטואל: פירוק זה של הקודש הופך את הריטואל למשחקים פיזיים בלבד (*ludus*), ואת המיתוס למשחקי-מילים בלבד (*iocus*).²⁰ המשחק נוצר אם כן תוך פירוק של הקודש – שבנווניסט מציג אותו כאחדות של מיתוס וריטואל.

אולם אם חילול נוצר באמצעות פעולה של פירוק, עדיין נשאר משהו מחומרי הגלם של הקודש, גם אם באופן מפורק: הממד המעשי של הריטואל שורד ב-*ludus*, ואילו הממד המילולי של המיתוס משתמר ב-*iocus*. ואכן, לפי אגמבן, "משחק משחרר את האנושות ומסיח את דעתה מספרת הקודש, בלי פשוט למגר אותה. הקודש מוחזר לשימוש שייחודו בכך שאינו חופף לצרכנות תועלתנית.²¹ כדוגמה מביא אגמבן את יכולתם של ילדים להפוך כל דבר לצעצוע: כשמכונת, טנק נטוש או כלי נשק הופכים למשחק, השימוש ה"לא הולם" מפקיע חפצים אלה מהזירות המקודשות של המלחמה והכלכלה.²² לכן, לפי אגמבן, "להשיב למשחק את הייעוד המחלל הטהור שלו זו משימה פוליטית."²³

כמו האוזינחה וקאיווה לפניו, גם אגמבן רואה את ערכו המרכזי של המשחק בהיעדר הפרודוקטיביות שלו. לדבריו המשחק משחרר פעולות מסוימות מהמטרה המוצמדת להן: בדוגמה שהוא מביא, כאשר חתול משחק עם כדור צמר הוא מבצע פעולות הקשורות לציד עכברים – אבל ניתק מהמטרה הראשונית של הפעולות, מהציד. בכך לא רק העכבר משתחרר מציפורניו של החתול, אלא גם הפעולות עצמן משתחררות מהיעד שלהן והופכות ל"אמצעים טהורים", אמצעים ללא מטרה (מונח מרכזי אצל אגמבן) העומדים בזכות עצמם ולמען עצמם.²⁴ אגמבן מקבל אפוא את הגדרת המשחק של האוזינחה (ושל קאיווה אחריו) כפעולה של חופש וכמעשה לא-פרודוקטיבי. אולם בעוד האוזינחה וקאיווה רואים במאפיינים אלה של המשחק יסודות המבדילים אותו מחיי היומיום, אגמבן מוצא דווקא במאפיינים הללו בסיס למהלך של השבה לחיי היומיום. בהתאם, הוא מתרחק הן מהאוזינחה והן מקאיווה במובן משמעותי נוסף: בעוד שניהם מסכימים כי המשחק הוא מרחב תחום ונפרד (אולם חלוקים בשאלת הפעולות התרבותיות האחרות שהם כוללים בתוך מרחב זה), אגמבן סבור כי הכוח המחלל העמוק של המשחק נובע מכך שאיננו מרחב נפרד אלא פרקטיקה הממוססת הפרדות וגבולות. בבסיסה של פרקטיקה זו עומד שימוש לא הולם במה שהוסר משימוש ציבורי על ידי כוחות דתיים, פוליטיים או כלכליים. מעבר זה מהמשחק כ"תחום" בעל כללים פנימיים למשחק כפרקטיקה יהיה מרכזי לדיון שלי.

הגדרת המשחק של אגמבן, הרואה בה פעילות מחללת, עומדת כמובן גם בניגוד לתפיסתו של האוזינחה שהמשחק הוא מרחב של קודש – וניגוד זה כרוך מניה וביה להבחנה בין המשחק כמרחב תחום לבין המשחק כפרקטיקה פורצת גבולות. גם קאיווה מתווכח עם טענה זו של האוזינחה וטוען שהמשחק הוא דווקא מרחב נפרד של "חול מוגבר", המאפשר רגיעה "חולית" אפילו מחיי היומיום.²⁵ אולם לפי אגמבן עצם החשיבה על המשחק בתור מרחב נפרד – גם אם של "חול מוגבר" – היא חשיבה דתית בעיקרה. הוא אולי יסכים עם האוזינחה שבכל מרחב

תחום ומופרד יש ממד של קודש, אולם בעוד האונינחה הופך את המשחק לפרדיגמה של כל אותם מרחבים תחומים-קדושים, אגמבן דווקא מבקש לראות במשחק פעולה שיש לה הכוח המחלל לפרוץ אותם, לא בתור תחום נפרד כשלעצמו כי אם בתור פעולה מתמדת.

עם זאת, היחס של המשחק אל הקודש לפי אגמבן איננו חד-משמעי, שכן המשחק מעביר את הקודש לשימוש במרחב החולין בלי "פשוט למגר אותו": בעוד מהלך של "חילון" מנסה להעלים את הקודש, להדחיקו מהספרה הציבורית רק כדי לשעתק את דפוסיו, הפעולה המשחקית של "חילול" דווקא משתמשת בחומרי הגלם של הקודש, נוגעת בהם, וכך מערערת על גבולות ההפרדה שנוצרו סביבם. בשונה מהאונינחה הרואה במשחק מרחב תחום הדומה לקודש, אגמבן מציג את המשחק בתור פרקטיקה מחללת המשתמשת בקודש ומפקיעה אותו מתיחומיו. נקודה זו יכולה להתבהר אם נתבונן בכמה מן הפעולות הפוליטיות העכשוויות שיש להן אופי משחקי.



תמונה מס' 1: בנימין נתניהו מביט בגלעד שליט מחבק את אביו (צילום משה מילנר, לע"מ)

שימוש לא הולם: פרקטיקות משחקיות עכשוויות

הניסוח של אגמבן, שתיאר את המשחק כשימוש לא הולם ומחלל באלמנטים שעברו תהליך של הפרדה, תיחום ו"קידוש", יכול לסייע לנו להנהיר תופעות תרבותיות. ניקח לדוגמה את המם (meme) האינטרנטי שפרח מיד לאחר החזרתו של החייל גלעד שליט, ששיחק עם התמונה המפורסמת של בנימין נתניהו מביט מהצד על החיבוק בין שליט לאביו (תמונה מס' 1). מיד לאחר פרסום התמונה על ידי לשכת העיתונות הממשלתית

– הגוף היחיד שהיה רשאי לצלם ולהפיץ תמונות מן המתרחש – פרחו באינטרנט עשרות תמונות שבהן נראה נתניהו כשהוא מביט על אירועים אחרים בהיסטוריה (תמונה מס' 2), בתולדות האמנות (תמונה מס' 3) ובתרבות הפופולרית (תמונה מס' 4).²⁶ מובן כי חצי האירוויה כווננו בעיקר כלפי נתניהו, שניכס את השבתו של שליט והפך את עצמו לגיבור המרכזי של האירוע. הדמות ההרואית של נתניהו בצילום המקורי הופכת לקומית כיוון שהיא מופיעה בכל מקום. העובדה שמדובר במם אינטרנטי, שעצם עניינו הוא חזרתיות, מחריפה את הממד הקומי בשל פעולת ההכברה – טכניקה קומית בסיסית: הנה נתניהו מופיע בגבורתו גם כאן וגם כאן וגם כאן וגם כאן.

את המם האינטרנטי הזה אפשר להבין לא רק לא כפעולה קומית אלא גם כמשחק. היסוד המשחקי שבמם בא לידי ביטוי, בין השאר, בכך שיצירתו מתנהלת בתוך מסגרת של כללים, גם אם אינם נוקשים במיוחד: יש להשתמש רק בתמונה מסוימת של נתניהו; יש להציב אותה ביחס לאירוע או יצירה מפורסמת מן ההיסטוריה וכן הלאה. מכיוון אחר אפשר גם לראות כאן אותה

פעולה משחקית שלפי אגמבן משיבה לשימוש הציבור את מה שנלקח ממנו: העובדה שהתמונות היחידות מהאירוע היו של לשכת העיתונות הממשלתית הפכה לא רק את האירוע לנפרד ותחום – וללא ספק בעל איכויות של קדושה בציבוריות הישראלית – אלא הפכה גם את תיעוד האירוע בצילום לכזה שנלקח מן הציבור. המם האינטרנטי לוקח דווקא את החומרים שהופרדו מרשות הציבור ומשחק איתם, עושה בהם שימוש לא הולם, ובכך משיב אותם לספרה הציבורית באופן מלא ומחלל את קדושתם.



תמונה מס' 2: בנימין נתניהו מביט במבחר רגעים היסטוריים (מקבץ)



תמונה מס' 3: בנימין נתניהו מביט ביצירות אמנות (מקבץ)



תמונה מס' 4: בנימין נתניהו מביט בתרבות פופולרית (מקבץ)

כזכור, אגמבן טוען כי חילול משחקי זה מתקיים בלי "פשוט למגר" את הקודש, כי אם דווקא דרך שימוש בחומרי הגלם שלו. ניקח לדוגמה את הפרקטיקה הרווחת לאחרונה בהפגנות, לעשות שימוש אירוני בשלטים של מפגינים מהצד הנגדי. בדוגמאות שלפנינו, שלקוחות כולן מהתערבויות בהפגנות נגד מתן זכויות ללהט"בים, ניתן לראות כיצד הפעילות המשחקית משתמשת בשפה הדתית וההומופובית (תמונה מס' 5), במרחב הפיזי של ההפגנה (תמונה מס' 6) ובשלטים עצמם כאביזר חומרי (תמונות מס' 7 ו-8) כדי לחלל את משמעותם.²⁷ המפגינים מתמקמים מחדש במרחב של ההפגנה עם שלטים אחרים, ומעשה זה משנה את משמעותם של השלטים המקוריים ושל חלל ההפגנה עצמו. באמצעות התמקמות מחדש לצד אותם שלטים, המפגינים הלהט"בים מערערים על משמעותם היציבה כביכול של השלטים מן הצד שכנגד, ולעתים אף של נוכחותם הגופנית וזהותם של המפגינים ההומופובים. הפרקטיקה המשחקית הזאת לא בוחרת "פשוט למגר" את השלטים – נגיד, לקרוע אותם לגזרים – אלא דווקא להשאיר אותם בשטח ולעשות בהם שימוש לא הולם.

משחק יאיר ליפשיץ



תמונה מס' 6: Don't Mind My Loudmouth Boyfriend



תמונה מס' 5: Corduroy Skirts are a Sin



תמונה מס' 7: Do Not Be Deceived ... LOL J/K



תמונה מס' 8: Homo Sex Is

חומרי הגלם

אם כן, אגמבן מבקש להגדיר מחדש את המשחק כפרקטיקה פוליטית בעליל, אבל תפיסה זו שלו עלולה להוביל אותנו למבוי סתום: אם המשחק הוא "אמצעים טהורים", אמצעים ללא מטרה, כיצד בדיוק ניתן להגדיר אותו גם כ"משימה פוליטית", ובכך להציב לו – פשוטו כמשמעו – מטרה?²⁸ אנו נוטים לחשוב על הפעולה הפוליטית ככזו המגויסת לפרוגרמה ספציפית, אולם מתוך דברי אגמבן אנחנו נדרשים לשאול אם ייתכן משחק המגויס לפרוגרמה פוליטית – או שמא בדיוק בכך הוא מאבד ממשחקיותו. אולי אפשר להבין את המשימה הפוליטית שאגמבן מצמיד למשחק רק בדיעבד, ולא תוך כדי פעולה. אפשרות זו מתיישבת יפה עם האופי החמקמק, הרגעי והמתהווה של המשחק, אבל מנקודת מוצא של הפרוגרמה הפוליטית היא לכל הפחות מעוררת את השאלה מה בעצם אפשר לעשות עם דברים אלה של אגמבן בניסוחם הנוכחי. כך, למרבה הפרדוקס, בעוד הגדרת המשחק של אגמבן מאפשרת לנו להיחלץ מהא-פוליטיות של הגדרות קודמות, נדמה כי הדגש על היעדר-פרודוקטיביות שאגמבן ירש מהאוניטה וקאיווה עלול להיות בעל אפקט דומה לזה שיש לו אצל התיאורטיקנים הקודמים.

ואולם הגדרת המשחק של אגמבן מאפשרת לנו לחשוב על המעשה הפוליטי במושגים אחרים, שיכולים להיות מדויקים יותר ביחס לכמה מן הפעולות הפוליטיות העכשוויות. כפי שאפשר היה לראות לעיל, אגמבן מדגיש את השפעתו של המשחק לא רק על האדם המשחק, אלא גם על החומר או הפעולה שעליהם או באמצעותם המשחק מתבצע: אגמבן לא רק שואל מה קורה לחתול או לילד המשחקים, אלא גם מה קורה לפעולת הציד או לטנק כשהם הופכים למשחק. אם נשוב לדוגמאות שניתנו עד כה נוכל לשאול: מה קורה לשלטים של המפגינים ההומופובים או לתמונתו של נתניהו מביט בגלעד שליט ואביו כאשר הם הופכים לחומרי גלם בפעולת המשחק? מתוך שאלות אלו נוכל לחדד את הגדרת המשחק שברצוני להציע כאן.

במקרה של הפעולות המשחקיות שנידונו עד כה, חומרי הגלם שלהן (השלטים ההומופוביים, תמונתו של נתניהו) משתתפים בשפה הפוליטית ובמנגנוני הייצוג של שפה זו, שהפעולה המשחקית מתנגדת אליה. ברצוני לטעון כי ההתערבות המשחקית בשלטי ההפגנה או בתמונתו של נתניהו פוערת כפילויות וריבוי משמעויות בחומרי הגלם של השפה הפוליטית, ובכך טמונה האפקטיביות שלה.

סוג המשחק המייצר ריבוי משמעות של חפצים חומריים קרוב מאוד לקטגוריית המשחק שקאיווה הגדיר בשם "חיקוי" (mimicry), הכוללת משחקי תפקידים, משחקים עם בובות ומשחק בתיאטרון. יצירה זו של ריבוי משמעות בחומר הגלם מתרחשת בכל רגע שבו ילדה, לדוגמה, לוקחת מקל מעץ והופכת אותו לחרב, או כאשר ילד אומר "נגיד שאני נסיך". מעניין לציין כי מבחינת קאיווה, זוהי הקטגוריה שבה כוחם של הכללים הוא הנוקשה פחות, ובהתאם לכך יש בה ממד חזק במיוחד של יצירתיות וכושר המצאה.²⁹ אני מאמין כי יצירתיות וכושר המצאה מרכזיים גם לפרקטיקות הפוליטיות שאותן אני מנתח כאן, וכי הן קרובות באופן עמוק לקטגוריה זו של קאיווה, גם אם את חלקן הוא כלל לא היה מגדיר כמשחק. עם זאת, לא לכל הפעולות המשחקיות שאתייחס אליהן יש אופי מפורש של משחק תפקידים או של חיקוי (כמו למשל השימוש בשלטים שנידון לעיל).

כפי שנראה בהמשך, אמנות התיאטרון היא מיסוד של רגעים משחקיים מעין אלה, שבהם חומר הגלם של המשחק הופך לרב-משמעי. בשל כך התיאטרון הוא פרדיגמה פורייה לבחינה תיאורטית של דינמיקה המתרחשת בהם, כמו גם של המתחים שדינמיקה זו מעוררת ברגע שהיא ממוקמת בהקשר תרבותי שחורג ממשחקי דמיון. חריגה דומה מתקיימת גם כאשר דינמיקה משחקית זו הופכת לפעולה פוליטית.

חשוב לי להדגיש כי בשונה מאגמבן, אין ברצוני לטעון כי כל דינמיקה משחקית כזו היא בהכרח פעולה פוליטית "מחללת". משחקים רבים בחיי היומיום כלל לא מבקשים להתנגד לסדר הפוליטי. נוכח אגמבן אפשר לטעון, למשל, כי ילד המשחק בטנק לא מחלל את הזירה המקודשת של המלחמה אלא דווקא נחנך אליה.³⁰ במקום זאת, אני מבקש לבחון את הפוטנציאל הפוליטי שבדינמיקה המשחקית ולהבין דרכה כמה מן הפעולות הפוליטיות העכשוויות. אני מאמין כי נרוויח אם נעמיק בשיח על אודות המשחק התיאטרוני ונבחן את השאלות הפוליטיות שהוא עלול לעורר, אף על פי שכאמור, רבות מן הפרקטיקות שאני מנתח במאמר זה אינן תיאטרוניות בהכרח. בהמשך לאמור בפתח הדברים, הגדרת המשחק שאני מציע כאן ממוקמת על קו התפר שבין הגדרת המשחק הכללית לזו התיאטרונית. היא מציעה הגדרה רחבה יותר מזו של המשחק בתיאטרון, אולם בהחלט לא מתיימרת להתייחס ולהקיף את כל סוגי המשחק. במקום זאת, ולאור החשיבות האינהרנטית של המשחק לאמנות התיאטרון, הגדרת הביניים שאני מציע מבקשת לחלץ מהפרקטיקה התיאטרונית יסוד משחקי הקיים בפרקטיקות אחרות, ומתוכו להציע הגדרה למשחק שיש לו אפקטיביות פוליטית. בהתמקמות על קו תפר זה, משחק יוגדר כפרקטיקה הפוערת כפילויות בחומרי הגלם ובמנגנוני הייצוג של השפה הפוליטית, ובכך מחללת אותה. את תוקפה הפוליטי של הגדרה זו אבקש לפתח בדברים להלן, תוך עיון במשחק התיאטרוני כמודל.

המשחק בתיאטרון: כפילויות בחומר הגלם

כפי שמראה יונאס באריש, בתרבות המערבית ניתן לזהות מסורת ארוכה – הנמשכת מאפלטון ב"פוליטיאה" ועד ימינו – של "חשד אנטי-תיאטרוני". לאורך הדורות התיאטרון נתפס כמזויף, חלול, פתייני, או מסוכן מבחינה מוסרית ומינית.³¹ בין הקווים העקביים יותר בחשד האנטי-תיאטרוני הוא זה שנוגע בממד "העמדת הפנים" של התיאטרון, בכך שהוא מתיימר להיות מה שהוא לא. התואר "תיאטרלי" – או, אם נרצה, "משחק" – מסמן בהתאם לכך כפל-משמעות, ריבוי פנים, קישוטים וזיוף ריק.

דרך אחת להתמודד עם החשד האנטי-תיאטרוני במערב היא להתייחס אליו כאמצעי לחשיפת האתגר שהמשחק התיאטרוני מציב לחשיבה הסמיוטית. חוקר התיאטרון הרברט בלאו כותב כי "כיסא אמיתי שמגלם כיסא אמיתי בהצגה ריאליסטית נותר, למרות היותו כיסא אמיתי, מסמן של כיסא. הוא מה שהוא לא, אף על פי שהוא נדמה להיות מה שהוא כן."³² כפי שממשיך בלאו לטעון, כפילות זו לא נעוצה רק בחומרים פיזיים הנוכחים על הבמה, כי אם גם בגוף האנושי ובפעולות שהוא מבצע: נשיקה אמיתית יכולה להיראות מזויפת, ונשיקה מזויפת – אמיתית

(כמו שהיא יכולה להתפתח, בלהט הביצוע, למשהו אמיתי יותר).³³ אכן, כפי שטוען בלאו, בדיוק בשל כך יש יסוד רציני לחשד האנטי-תיאטרוני.³⁴

"הוא מה שהוא לא, אף על פי שהוא נדמה להיות מה שהוא כן." בלאו חושף כאן את אחת הנקודות המרתקות לטעמי במשחק התיאטרוני: העובדה שהתיאטרון לוקח חומרים מהמציאות הממשית, הפיזית – כיסאות, בגדים, גוף האדם – והופך אותם לסימנים של משהו אחר. אלי רוזיק טוען כי מה שמייחד את אמנות התיאטרון הוא שחומר הגלם שבו הדימויים מוטבעים דומה לזה של הדימויים עצמם: בשונה מאמנות הציור, שבה הדימויים מוטבעים בחומרי צבע הנמרחים על בד, או אמנות הקולנוע שבה דימויים מוטבעים בנקודות אור המוקרנות על גבי מסך, בתיאטרון דימוי של אדם מוטבע לרוב בגופו הבשר-ודם של השחקן, ודימוי של בגד מוטבע בתוך הבד שממנו עשויה התלבושת.³⁵ בלאו, בניסוח הקצר שלו, חושף את הממד הרדיקלי של מלאכת הסימון שרוזיק מתאר. בשל אותו דמיון בין החומר של הדימוי והחומר שעליו מוטבע הדימוי, התיאטרון פועל גם על אותם חומרי גלם: הוא משמר אותם בממשותם תוך כדי פעירת חלל מסוים בתוכם. הם הופכים להיות מה שהם לא, אף כל פי שהם נדמים להיות מה שהם כן.

יסוד מערער אחר במערכת הייצוג התיאטרונית נובע מהתופעה שסמיוטקאי התיאטרון יינדז'יך הונזל קורא לה "הדינמיות של הסימן התיאטרוני": היכולת של מסמן כלשהו להחליף מסומנים תוך כדי מופע (מטפחת, למשל, יכולה לסמן על הבמה ברגע אחד פרח וברגע אחר כתם דם).³⁶ העובדה שחומר הגלם שהדימוי התיאטרוני מוטבע עליו מתגלה כחומר בעל משמעויות דינמיות וכושר סימון רב-משמעי קשורה קשר הדוק לאופי המשחקי של התיאטרון, ואכן מופיעה גם באותם משחקים חוץ-תיאטרוניים מהסוג שקאיווה היה מסווג תחת הקטגוריה של *mimicry*, כמו משחקי בובות וצעצועים. הדינמיות של הסימן במשחק באה לידי ביטוי, לדוגמה, בכל פעם שאני הופך את כף היד שלי לברווז המדבר אל בני. ברגעים אלה, חומר הגלם של המשחק (גופו של האב) הופך להיות "כפול", הוא מגלם אפשרות דינמית ומשתנה תדיר של ייצוג: כף היד יכולה להשתנות לזאב או לפרפר או "לחזור" להיות כף היד של אבא.

השניות וריבוי הפנים במשחק התיאטרוני ובמשחקים דומים לו חודרים אל תוך הממשות החומרית ופועלים עליה ובתוכה. האחיזה הבו-זמנית הזאת של התיאטרון הן בממשות החומרית והן במלאכת הסימון של עולם בדיוני היא זו שעומדת בבסיס כפל הפנים של המשחק התיאטרוני, ולדברי בלאו היא גם זו שמעוררת חשד.

הממשות החומרית הופכת כפולה, ובמובן מסוים נפער בה חלל. ייתכן שחלל זה הוא גם מקור החילול שבפעולה המשחקית התיאטרונית – הערעור שלה על הסדר הסמיוטי כאשר היא טוענת שדבר איננו הוא-עצמו בה בשעה שהיא עושה שימוש בהיותו עצמו, ברובד החומרי ביותר. הדגש שאגמבן שם על המשחק כשימוש בחומרי הגלם שמגיעים מתחומים שעברו תהליכי הפרדה, אבל בלי פשוט "למגר אותם", מקבל במשחק התיאטרוני משנה תוקף – שכן בתיאטרון אין מדובר רק בהחזרת החומרים לשימוש, אלא גם בפעולה שהוא פועל עליהם, משנה את משמעותם, או למעשה מטעין את החומר עצמו בכפילות ובריבוי-משמעות.

אולם מהי משמעותו הפוליטית של ערעור זה על הסדר הסמיוטי, שפעולת המשחק מבצעת באמצעות הכפילות שהיא פוערת בחומרי הגלם שלה? ברצוני להציע כאן כי ערעור זה יכול גם לערער סדרים תיאולוגיים-פוליטיים, ושמיתוך כך אפשר להבין היבט נוסף באפקט ה"מחלל" של הפעולה המשחקית שעליו מצביע אגמבן.

שני גופיו של המלך, שני גופיו של השחקן

כדי לחדד את הטענה אקח בתור נקודת מוצא את המסה של קרל שמיט משנת 1956, המלט או הקופה: התפרצות הזמן אל תוך המשחק (*das Spiel*).³⁷ קריאתו של שמיט ב"המלט" מתבססת על שני רגעים עמומים במחזה: האחד, שאלת אשמתה או אי-אשמתה של המלכה, גרטרוד, ברצח בעלה; והשני, האופן שבו הנוקם – המלט – הופך מדמות פועלת ויוזמת, כמו במורשת מחזה הנקם, אל אותו צעיר מתלבט, מהורהר והססני שהפך להיות המיתוס של המלט. לפי שמיט, יש להסביר שני רגעים אלה בתוך ההקשר ההיסטורי של כתיבתו והצגתו של "המלט". שמיט טוען כי הנסיכות ההיסטוריות שסבבו את המחזה – שאלת עלייתו של ג'יימס הראשון לשלטון לאחר מותה של אליזבת, והוויכוחים שהתנהלו על מידת מעורבותה של אמו, מרי סטיוארט, ברצח בעלה – גרמו לכך ששיקספיר לא יכול היה להתייחס ישירות לשאלה עד כמה היתה המלכה במחזהו מעורבת במותו של המלך, ובמקביל הפכו את בנה של המלכה, המלט עצמו, למעין גילום של ג'יימס ותרמו ליצירת דמותו של הצעיר המלומד והמהורהר המהסס לנקום. שמיט מדגיש כי רגעים אלה אינם אלוזיות למציאות היסטורית, או השתקפויות של אותה מציאות במחזה – כי אם התפרצויות (*Einbrüche*) של המציאות הפוליטית הקונקרטית אל תוך מעשה היצירה.³⁸ כמחזאי הכיר שייקספיר בנוכחותה של אותה מציאות פוליטית וכיבד אותה: הוא הבין כי איננו יכול לקבוע במפורש שאמו של המלך המיועד אשמה ברצח בעלה, ובאותה מידה לא היה מסוגל לטעון כי היא חפה מפשע מול הקהל שלו, שהאמין באשמתה. לכן הוא עקף למעשה את השאלה והשאיר אותה עמומה ולא פתורה. עמימות זו היא מעין "חור שחור" ביצירה, שבעצם מסיטה את "המלט" ממסלולו כמחזה נקם שגרתי והופכת אותו למה שהוא.

אינני מעוניין לדון כאן באופן שבו שמיט קורא את מחזהו של שייקספיר, או בביקורת האפשרית של המודל התיאורטי שהוא מפתח בנוגע ליחסים שבין היסטוריה פוליטית ליצירה ספרותית.³⁹ לענייננו חשובה נקודה אחרת במסה של שמיט, העוסקת ביחס בין אותה מציאות היסטורית פוליטית לבין המרחב של המשחק ושל המחזה, של אותו *Spiel*. זוהי נקודה מרתקת במיוחד, שכן שמיט, באופן ראוי לציון, מתעקש לקרוא את "המלט" לא כיצירה ספרותית בלבד, אלא כאירוע תיאטרוני המשוחק בזמן ובמרחב קונקרטיים. אל מול התפיסה של המחזאי כיוצר היושב בביתו וכותב לצורכי הוצאה לאור בדפוס (תפיסה ששמיט מזהה עם המורשת הגרמנית של מחזאים כמו לסינג, גתה ושילר), שמיט מדגיש כי שייקספיר היה אמן שכתב לקהל נוכח בתיאטרון, השותף לאותו מרחב היסטורי-פוליטי של המחזאי ושל השחקנים ברגע נתון.⁴⁰ מבחינת שמיט, שותפות זו מחדדת את הנוכחות הקונקרטית של החברתי-פוליטי בכתיבתו של שייקספיר – ואת האפשרות של החברתי-פוליטי להשתקף

ביצירה התיאטרונית, אבל גם "להתפרץ" אליה כעובדה נתונה מראש שחייבים לקבל ולכבד.⁴¹

ההקשר של המופע התיאטרוני הוא גם זה שמתוכו מעלה שמיט את שאלת המשחק:

התיאטרון עצמו הוא במהותו משחק. המחזה לא משחק רק כאשר הוא מועלה על הבמה, הוא גם משחק כשלעצמו [...] למשחק תחום משלו, והוא מייצר לעצמו מרחב שמתקיים בו חופש מסוים, הן מהמקורות הספרותיים שלו הן מהסיטואציה שמתוכה נבע. כך נוצרים חלל-משחק וזמן-משחק המובדלים לעצמם [...] כך, מחזותיו של שייקספיר יכולים להיות מוצגים כמשחק טהור, בלי שום התייחסות לכל קונוטציה היסטורית, פילוסופית או אלגורית, או לכל שיקול חיצוני אחר. הדבר נכון גם ביחס ל"המלט", שבו רוב ההצגה ומרבית הסצנות הם משחק טהור.⁴²

במובנים רבים, שמיט מנסח כאן את המשחק במונחים הקרובים לאלה שמצאנו אצל האוזינחה או אצל קאיווה: המשחק הוא מרחב סגור, אוטונומי, בעל חוקים משלו, המאפשרים חירות מהנסיבות הסובבות אותו. במקום אחר הוא אומר שאולי יבוא יום שבו מחוקק כלשהו יציע הגדרה משפטית למשחק (אם כי לא ברור לאיזה צורך) בתור "כל מה שאדם עושה כדי למלא ולעצב את זמן הפנאי שהוא זכאי לו על פי חוק".⁴³ כלומר, שמיט מנסח את המשחק בתור מה שמאכלס זמן הנפרד באופן מובהק מחיי העבודה היצרנית, וממשיך את המגמה הרואה בו תחום המובדל ממרחבי הפעולה בעלת התועלת והתוצרים. עם זאת, כפי שנראה בהמשך, היחסים בין תחום המשחק למציאות הסובבת אותו סבוכים יותר אצל שמיט, לפחות בכל הנוגע למשחק התיאטרוני.

אכן, רק "רוב ההצגה ומרבית הסצנות" ב"המלט" הן משחק טהור. שכן אותה התפרצות של החברתי-פוליטי הקונקרטי של הנסיבות ההיסטוריות אל תוך המחזה/המשחק ב"המלט" מוציאה את המחזה מהעולם הסגור, החופשי, של המשחק. שאלת אשמתה של המלכה ודמותו של המלט, הנוקם ההססן, כבר אינן משחק טהור – שכן הזמן ההיסטורי התפרץ לתוכן.⁴⁴ בהקשר זה, שמיט דורש להבחין בין המונח הגרמני *Trauerspiel* (שלרוב מתורגם לעברית כ"מחזה-תוגה") לבין "טרגדיה". בעיניו, שני מונחים אלה משמשים בערבוביה, ולא בצדק: ה-*Trauerspiel* הוא אכן *Spiel*, משחק, בעוד הטרגדיה מוצאת מחוץ לתחום המשחק בדיוק ברגע ההתפרצות של ההווה ההיסטורי ("הזמן" בכותרת המשנה של המסה) אל היצירה.⁴⁵ ההבדל בין מחזה-תוגה לטרגדיה הוא גם ההבדל בין המלט להקובה, שכותרת המסה מציבה כשתי אפשרויות שיש לבחור ביניהן. שמיט מתייחס כאן, כמובן, לרגע במחזה "המלט" (מערכה שנייה, תמונה שנייה) שבו הנסיך הדני צופה בשחקן המבצע מונולוג על אודות הקובה ומגיע עד דמעות תוך כדי ביצוע. המלט נרעש:

הלוא פליאה היא זאת, כי השחקן הלז

בהזיות בלבד, ברגש מדומה,

לדמיונו השכיל הנפש להכניע,

עדי כי בגללו חוורו פניו פסיד;
 עיניו זלגו דמעות, מראו וזעוה,
 קולו נשבר פתאום, וכל הליכותיו
 יאות לחזיונו. וכל זה – על לא-כלום;
 על דבר הקובה!
 אך מה הקובה לו, ומה הוא להקובה,
 כי יבך עליה מר? ומה היה עושה,
 לו שורש ונסיבה היו גם לו כמו לי
 לסערת לבב?⁴⁶

על רגע זה כותב שמיט:

לא מתקבל על הדעת ששייקספיר התכוון להפוך את "המלט" שלו ללא יותר מאשר הקובה, שאנחנו אמורים לבכות על המלט כמו שהשחקן בכה על מלכת טרויה. עם זאת, אנחנו נבכה על המלט כמו על הקובה אם נרצה להפריד את מציאות הקיום שלנו בהווה מההצגה שעל הבמה. אז יהפכו דמעותינו לדמעות של שחקנים. לא יהיו לנו יותר שום תכלית או סיבה, והקרבתנו את שניהם לטובת ההנאה האסתטית של המשחק. זה יהיה רע, כי זה יוכיח שהאלים בתיאטרון שונים מן האלים שבפורום ובדוכן המטיף.⁴⁷

בשביל שמיט, לבכות על הקובה משמעו לבכות מתוך העולם האוטונומי-אסתטי של המשחק. גם אם מדובר ב-*Trauerspiel*, אנחנו עדיין ב-*Spiel*, אנחנו עדיין משחקים; תגובה טראגית להמלט נובעת מכך שהמציאות שלנו בהווה איננה נפרדת כלל ממה שמוצג על הבמה, שהאוטונומיה של המשחק הופרה,⁴⁸ והטראגי נגמר כאשר המשחק מתחיל – גם אם מדובר במשחק מלא דמעות (דהיינו ב-*Trauerspiel*).⁴⁹ הטרגדיה, שמוצגת ללא ספק כז'אנר גבוה יותר מהמשחק של ה-*Trauerspiel*, נוצרת אך ורק כאשר הפוליטי-היסטורי, הקריטי, חודר אל תוך המשחק כיסוד נתון מראש, מפרק את ההרמטיות שלו ופוער בו פתחים.⁵⁰ האפקטיביות הפוליטית של הטראגי, אם כן, מושגת דרך אקט אלים המתבצע ביחס למשחק.

חשוב לשים לב כי האנלוגיה ששמיט יוצר בין המלט להקובה איננה מדויקת. שמיט כותב כי "לא מתקבל על הדעת ששייקספיר התכוון [...] שאנו אמורים לבכות על המלט כמו שהשחקן בוכה על מלכת טרויה." לכאורה הדבר מובן מאליו: לא אמורה להיות הקבלה בין הקהל הבוכה על המלט לשחקן הבוכה על הקובה, שכן השחקן איננו זה שצופה במונולוג על הקובה אלא זה שמבצע אותו. הקבלה מדויקת יותר היתה אמורה למקם את תגובתו של הקהל לשחקן המבצע את המלט מול תגובתו של המלט לשחקן המבצע את המונולוג על הקובה – תגובה שכפי ששמיט מציין בעצמו, אכן איננה בכי כי אם חשבון נפש והתעוררות לפעולה.⁵¹ אולי הוא רוצה לומר כי שייקספיר התכוון שגם תגובתו של הקהל תהיה דומה, אבל בשום שלב בטקסט הוא

לא משווה באופן ישיר את תגובת הקהל ל"המלט" לתגובתו של המלט כצופה. במקום זאת, הוא בוחר להשוות את תגובת הקהל לבכי של השחקן. הקשיים הלוגיים באנלוגיה זו ברורים, אולם הם מאירי עיניים בכל הנוגע למה שמפריע לשמיט. אכן, שמיט עצמו ממשיך את חוסר הדיוק הזה כשהוא אומר שאנחנו נבכה על המלט כמו על הקובה אם נרצה להפריד בין המציאות הקונקרטית שלנו ובין המשחק שעל הבמה, ושאו "יהפכו דמעותינו לדמעות של שחקנים. לא יהיו לנו יותר שום תכלית או סיבה, והקרבתנו את שניהם לטובת ההנאה האסתטית של המשחק." במילים אחרות, הבכי על הדמות לא הופך אותנו לאנלוגיים לקהל הפנימי במחזה "המלט" (ובמקרה של סצנה זו להמלט עצמו), כי אם משום מה לשחקנים בעצמנו. מה שמפריע לשמיט הוא האפשרות שכולנו נבכה כמו שחקנים, דהיינו בכי חלול, מזויף, שאיננו קשור לנסיבות חיינו. זהו בכי אסתטי בלבד, מופרד מהמציאות הפוליטית הקונקרטית, ובשל כך "משחק".

נוכל לחדד נקודה זו אם נעמת את שמיט עם הביקורת של רוסו על התיאטרון ב"מכתב לד'אלמבר על התיאטרון". בטקסט זה טוען רוסו כי קהל הבוכה על סבלה של דמות בתיאטרון מתרחק בכך מהאפשרות לאמפתיה ממשית (ואיתה מהאחריות המוסרית) כלפי מי שסובלים מחוץ לתיאטרון:

כשאנו מעניקים את דמעותינו לבדיות הללו, סיפקנו את כל זכויותיה של האנושיות בלי שנצטרך לתת עוד משהו מעצמנו, בעוד האומללים ידרשו מאיתנו באופן אישי תשומת לב, הקלה, נחמה ועבודה שיערבו אותנו בכאבם. [...] בחשבון אחרון, כאשר אדם הולך להעריך פעולות נאות המוצגות בעלילות ולבכות על ייסורים דמיוניים, מה עוד אפשר לדרוש ממנו? האם איננו שבע רצון מעצמו? האם איננו מוחא כפיים לנשמתו הנאה? האם לא זיכה את עצמו מכל מה שהוא חב למידות הטובות באמצעות מחווה זו שביצע כלפיהן? מה עוד יכול משהו לרצות ממנו? שיממש אותן בעצמו? לו אין תפקיד לגלם, הוא לא שחקן.⁵²

מבחינת רוסו, הסכנה בבכי בתיאטרון היא שהצופים מסתפקים במעמדם כקהל פסיבי.⁵³ הם מתנערים מתפקידם כשחקנים בחיי היומיום, המסוגלים לפעול באופן אתי. מבחינת שמיט הסכנה בדיוק הפוכה: היא נעוצה בתיאטרליזציה של החיים עצמם, בכך שהצופים בבכיים אכן הופכים לשחקנים. בתמונת ראי להתפרצות הראויה של המציאות הפוליטית הקונקרטית אל תוך המשחק, המעלה אותו לדרגת טרגדיה, כאן הסכנה היא שהמשחק יולוג החוצה אל המציאות הפוליטית הקונקרטית של הקהל, וידרדר את הצופים לדרגת שחקנים שדמעותיהם חלולות.

אלא ששמיט עצמו מסבך את התמונה בטקסט שלו. קודם ציינו כי שמיט מתאר את המשחק באופן הקרוב כביכול להגדרתו של האוזינחה – כמרחב תחום ומופרד בעל כללים פנימיים. אלא שבכל הנוגע למשחק התיאטרוני דווקא, שמיט מציג יחסים מורכבים יותר בינו ובין המציאות הסובבת אותו. הוא מציין, ובצדק, כי במאות השש-עשרה והשבע-עשרה הלך והתגבש הדימוי של ה-*Theatrum mundi*, התפיסה ש"כל העולם במה, כל איש וכל אשה רק שחקנים הם"⁵⁴ – כלומר שהאדם תמיד משחק תפקיד מול קהל, ורואה את הממד התיאטרוני בכל פעולה אנושית. "פעולה במרחב הציבורי", כותב שמיט, "היתה תמיד פעולה על במה, ולכן הצגת תיאטרון (*Schauspiel*)."⁵⁵ שמיט מעלה נקודה זו כדי למקם את התיאטרון של שייקספיר בתוך החברה

שלו, ולטעון כי בשל כך לא היתה הפרדה חדה כל כך בין התיאטרון שעל הבמה לתיאטרון של המציאות. כך הוא מנסה לערער על הבועתיות האוטונומית של התיאטרון כמרחב משחקי-אסתטי ולהשיב אותו אל המציאות החברתית-פוליטית הקונקרטית. ליתר דיוק, שמיט טוען כי אף על פי שהתיאטרון יכול להיות "משחק טהור" הסגור בתוך עצמו, בשל היותו נטוע במציאות חברתית ופוליטית הרואה גם את עצמה כתיאטרון, הוא מסוגל להיפתח אליה – ולהניח לה לחדור אליו, להפקיע אותו מהתחום הסגור של המשחק ולרומם אותו לכדי טרגדיה. עם זאת, מהדימוי כי "כל העולם במה", שנחוץ לשמיט כדי לפרוץ את התיחום הסגור את התיאטרון בתוך עצמו, נובע בהכרח גם כי "כל איש וכל אשה רק שחקנים הם" – וכזכור, בדיוק מהמחשבה שאנחנו שחקנים ושמעוטינו הם דמעות של שחקנים שמיט מבקש להתרחק.

ההבחנה שהוצעה קודם לכן בין הבנת המשחק כתחום סגור בתוך עצמו, בדומה למודל שמציעים האווינגה וקאיווה, ובין המשחק התיאטרוני כפרקטיקה הטוענת את חומר הגלם שעליה היא פועלת בכפילויות, יכולה לסייע לנו בהבהרת רגע זה אצל שמיט אף שהוא עצמו אינו מקיים הבחנה שכזו. בבואו לחלץ את הטרגדיה מתחום המשחק כמרחב אסתטי סגור ומובחן, שמיט פותח בעל כורחו את המציאות כולה למשחקיות במובן אחר – משחקיות במובנה התיאטרוני. "ההצגה על הבמה", הוא כותב, "היתה יכולה להיתפס ללא זיוף כתיאטרון-בתוך-תיאטרון, בתור משחק חי בתוך המשחק הנוכח מיד של החיים האמיתיים. הצגת התיאטרון היתה יכולה להעצים את עצמה בתור משחק בלי להתנתק מהמציאות המיידית של החיים."⁵⁶ כלומר, סוג אחד של משחק אינו מוגדר באמצעות היותו התבחנות והיבדלות מן המציאות החברתית-פוליטית – וזה המשחק התיאטרוני. במילים אחרות, בעוד שמיט מציג במסה שלו את המשחק כתחום מובחן וסגור (ולכן א-פוליטי), כאן הוא מעמיד את המשחק (לפחות בהקשריו התיאטרוניים) דווקא כפרקטיקה המכוננת את החיים הפוליטיים ובשל כך מאפשרת תנועה ביניהם ובין התיאטרון. שמיט אינו מבחין הבחנה מפורשת בין שני סוגי משחק אלה, אולם מתוך טענתו שבהקשר התרבותי של "המלט" המציאות החברתית-פוליטית כולה נתפסת כמשחק תיאטרוני, אנו נאלצים להסיק שמשחק כאן לא יכול להיות מובן בתור תחום מובדל וסגור בתוך עצמו, שכן אי אפשר להתייחס למציאות כולה כאל תחומה ומובדלת (ואכן, בדיוק ממובן זה שמיט מבקש להפקיע את "המלט"). אם כן, המשחק התיאטרוני משמר את אופיו המשחקי גם כאשר הגבולות התוחמים אותו נפרצים, ואנחנו נדרשים לאתר את היסוד המשחקי שבתיאטרון באדם המבצע את תפקידו מול קהל, דהיינו בשחקן עצמו ובכפילות הנפערת בו.

אלא שאז, כאמור, כולנו שחקנים, והכפילות הזאת פעורה במציאות החברתית-פוליטית עצמה. זוהי מסקנה הכרחית מהמהלך של שמיט, אולם היא גם מסבכת אותו. שמיט לא מעוניין שהבכי שלנו יהיה בכי של שחקנים, אבל כפי שהוא מציין, אם ג'יימס הראשון ראה את כל פעולותיו כמוצגות על במה⁵⁷ – באיזה מובן הוא לא שחקן – ויחד איתו כולנו? אפילו אם דמותו של המלט הופכת לטראגית בשל ה"התפרצות" של ג'יימס הראשון, ההיסטורי, לתוכו, האם עדיין ניתן לקיים את ההבחנה החדה והברורה בין המלט להקובה (הנרמזת בכותרת של המסה: "המלט או הקובה"), בהינתן שג'יימס הראשון עצמו הוא חלק מסדר תיאטרוני?

לפי שמיט, מה שמזעזע כל כך את המלט למראה השחקן שבוכה על הקובה הוא שיש אנשים ש"בזמן שהם מבצעים את חובתם, הם מתייפחים על משהו שלא קשור אליהם במאום ושאינו לו שום השפעה על הקיום והמצב הממשיים שלהם."⁵⁸ הבכי על הקובה הוא בכי "משחק", במובן שהוא ריק, מנותק מקיום קונקרטי, מפוצל מהאדם שבוכה אותו. ג'יימס הראשון (ולכן גם המלט) שונה מהקובה מכיוון שלמלך ג'יימס יש השפעה ישירה – אפקטיביות מובהקת – ביחס לקהל הלונדוני. אותה פריצה של ההיסטורי אל תוך המשחק, זו המרוממת אותו לכדי טרגדיה, מתאפשרת מכיוון שלמרי סטיוארט ולג'יימס הראשון היתה השפעה קונקרטית ביותר על חייו של הקהל השייקספירי.⁵⁹

אלא שרעיון ה-*Theatrum mundi* של שמיט יכול להציב שאלה על מודל הטרגדיה שלו: אם כל העולם במה, כי אז גם אותו הווה היסטורי המתפרץ אל תוך המשחק ומרומם אותו לדרגת טרגדיה הוא כשלעצמו משחק. יתרה מכך, מרעיון זה עולה כי דווקא מכיוון שהתיאטרון איננו משחק במובן התחום והאוטונומי, אותו מצב "משחק", מפוצל, שהמלט מזהה אצל השחקן הבוכה על הקובה, קיים במידת מה גם מחוץ לתיאטרון, אצל כולנו, כשחקנים במציאות החברתית-פוליטית, ולפיכך הדמעות שלנו הן תמיד דמעות של שחקנים. ייתכן שהמשחק של ג'יימס הראשון רלבנטי לחייהם של הצופים בו באופן קונקרטי לאין ערוך מאשר משחקו של השחקן הבוכה על הקובה – אולם הבחירה להשתמש בדימוי תיאטרוני כדי לתאר את המציאות הפוליטית מחדירה בהכרח פיצול וסכנה של ריק גם לפעולות המכוונות מציאות זו.

שמיט טוען בתוקף ששייקספיר לא התכוון שנבכה על המלט כמו שהשחקן בוכה על הקובה, ושם אנו עושים זאת אנו הופכים לשחקנים בעצמנו, ומסיים במשפט "זה יהיה רע, כי זה יוכיח שהאלים בתיאטרון הם שונים מאלו שבפורום ובדוכן המטיף." זהו ניסוח מאיר עיניים בדיוק מכיוון ששמיט רוצה למקם את התיאטרון כחלק ממציאות חברתית קונקרטית, ודורש רצף בין האלים שבתיאטרון לאלה שבסדר התיאולוגי-פוליטי (הפורום ודוכן המטיף) – אסור שהם יהיו "שונים" אלה מאלה. בשביל שמיט הרצף הזה מכיל היררכיה ברורה: התיאטרון הוא חלק מהמציאות הפוליטית, והמשחק שבו יכול להתעלות לכדי טרגדיה רק כאשר המציאות פולשת אליו. אולם לעומת שמיט אפשר לטעון כי הרצף הוא בהכרח דו-כיווני: לאור דימוי ה-*Theatrum mundi* ששמיט מעורר, ייתכן כי האלים של הפורום או של דוכן המטיף אכן אינם שונים מאלה של התיאטרון – בדיוק מכיוון שגם הם עצמם חלק מסדר משחקי.

ההתייחסות של שמיט לאותם אלים של הפורום ושל דוכן המטיף, שבגללם לא כדאי שנבכה על המלט כמו ששחקן בוכה על הקובה, מצביעה על כך שלכפילות המשחקית הנטועה בפרקטיקה התיאטרונית יש השלכות על הסדר התיאולוגי-פוליטי. שמיט רוצה שהמשחק התיאטרוני לא יהיה מובחן כתחום אסתטי הנפרד מהסדר התיאולוגי-פוליטי, אלא כפוף לו. בה בעת עולה האפשרות כי הסדר התיאולוגי-פוליטי הזה הוא עצמו משחק, ולכן תיתכן תנועה דו-סטריית בינו לבין התיאטרון. שמיט עצמו לא מתעכב על דו-סטריית זו, ואולי גם לא מעוניין להתעכב עליה, אולם השלכותיה יונהרו אם נשוב אל אחד מן האבות המייסדים האחרים של מושג התיאולוגיה הפוליטית בשיח העכשווי – ארנסט קנטורוביץ.

ספרו רב-ההשפעה של קנטורוביץ, שני גופיו של המלך: עיון בתיאולוגיה פוליטית ימי-ביניים, נפתח בדיון במחזה "המלך ריצ'רד השני" של שייקספיר. בספר זה מציג קנטורוביץ את הדוקטרינה הימי-ביניימית שעל פיה למלך יש שני גופים: הגוף הפיזי, הטבעי והמתכלה, והגוף הפוליטי, שבו מגולמת המדינה, ואשר איננו מת. אולם בבחירה לפתוח דווקא עם מחזאי רנסנסי כמו שייקספיר, קנטורוביץ מצביע על התפוררותו הבימתית של גוף כפול זה, המגיעה לשיאה בסצינת הוויתור של ריצ'רד על כתרו (מערכה IV, תמונה ראשונה), שקנטורוביץ קורא אותה כהתערטלות מהגוף הפוליטי והישארות עם הגוף הטבעי בלבד:

ראוני מתערטל, הופך לאין:
את המשא מעל ראשי אסיר,
את כובד השרביט מכף-ידי,
את גאוות המלך מלבי.
בדמעותי מְשַׁחַת-מְלָכוֹת אשטוף,
במו ידי את עֲטֶרְתִּי אושיט,
במו שפתי בקדושת אכפֹּר,
בהבל-פי את הנדרים אֲתִיר.
מכל הדר-מְלָכוֹת אני פורש,
...
יחי המלך הנרי – ככה סח,
המלך שהיה ושהודח.⁶⁰

גם כאן, העיון בפרשנות של קנטורוביץ לשייקספיר כשלעצמה, או השאלה עד כמה היא משכנעת ומה היא מחמיצה⁶¹ מעניינים פחות מאשר מקומה של אמנות התיאטרון – ובאמצעותה מקומו של המשחק – בתוך עיסוק רחב יותר בתיאולוגיה פוליטית.

קנטורוביץ מיעד למשחק מקום מרכזי בדיון שלו בשייקספיר. בקריאה שלו ב"ריצ'רד השני" הוא טוען כי המיתוס על שני גופיו של המלך כרוך בסדרה של כפילויות המגולמות בגופו של ריצ'רד. ריצ'רד "משחק" (וכפי שנראה בהמשך, ריצ'רד של שייקספיר משתמש במילה הזאת ביחס לעצמו וקנטורוביץ מצטט אותו) כמה וכמה דמויות – אשר לכולן גוף כפול. ריצ'רד הוא המלך, בעל הגוף הכפול (הטבעי והפוליטי); הוא מדומה לישו, בעל הגוף האלוהי והאנושי; והוא השוטה – שכפילותו הגופנית כרוכה באופן מובהק בתפקידו הפרפורמטיבי-משחקי.⁶² לדברי קנטורוביץ, המחזה מציג למעשה דרמה סבוכה יותר שבה כל הכפילויות הללו מתפרקות, ומותירות את ריצ'רד להתעמת עם האנושיות הגופנית הטבעית והמעורטלת שלו; אנושיות בנאלית, מחוללת, שלא נותר בה דבר מהמטאפיזיקה של התיאולוגיה הפוליטית שהטעינה אותה במשמעות.⁶³

אם כן, לאורך המחזה ריצ'רד הוא שחקן שגופו טעון בכפילויות על גבי כפילויות. אולם אפיון זה של ריצ'רד כשחקן מדגיש ביתר שאת את הכפילות התשתיתית ביותר – זו של השחקן

המגלם את ריצ'רד עצמו בתיאטרון השייקספירי. דרמת ההתפרקות של שני גופיו של המלך ב"המלך ריצ'רד השני" מפורטת למערך סבוך של כפילויות המוכלות בגופו של ריצ'רד – ובה בעת מתברר שהתיאטרון הוא המרחב האולטימטיבי לבצע בו התפרקות כזו, שכן בתיאטרון הגוף תמיד כפול: גופו של השחקן הוא הגוף של הדמות. במחזה של השייקספיר גוף כפול מבצע גוף כפול – ובדיוק בשל כך הוא מסוגל לשחק לא רק אותו, כי אם גם איתו. קנטורוביץ כותב שהמהות החיה של אמנותו של השייקספיר היתה "לחשוף את המישורים השונים הפעילים בכל בן-אנוש, לשחק בהם האחד נגד השני, לערער אותם, או לשמר את שיווי המשקל שלהם."⁶⁴ במקרה דנן, "המישורים השונים" הם הגופים השונים המוכלים בגופו של המלך, ו"אמנותו של השייקספיר" יכולה להיקרא כאן באופן ספציפי כאמנות התיאטרון, שיכולה לסכסך את היחסים בין הגופים השונים בדיוק מכיוון שבבסיסה עומד גוף משחקי בעל רבדים מרובים.⁶⁵

כפי שהראו רבים, ספרו של קנטורוביץ הוא תגובה לכתיבתו של שמיט על התיאולוגיה הפוליטית.⁶⁶ ברצוני להציע כאן מפגש, גם אם לא מכוון, בין ספרו של קנטורוביץ ל"המלט או הקובה", שפורסם שנה אחת קודם לכן.⁶⁷ כפי שציינו לעיל, שמיט מציג היררכיה ברורה בין הסדר התיאולוגי-פוליטי לבין התיאטרון ותנועה חד-סטריית ביניהם. לעומתו, קנטורוביץ מציג דווקא את המשחק התיאטרוני כפרקטיקה המפרקת את הסדר התיאולוגי-פוליטי. שמיט טוען כי "המלט" מרומם לדרגת טרגדיה רק כאשר המציאות הפוליטית חודרת אל המשחק, ואילו קנטורוביץ מסיים את הדיון שלו במחזה בהתייחסות לנוכחות של המשחק השייקספירי במציאות הפוליטית, ובמקומו של "המלך ריצ'רד השני" כ"מחזה פוליטי". כזכור, לקראת סוף דבריו טוען שמיט כי מרי סטיוארט משמעותית לנו יותר ובאופן אחר מאשר הקובה. גם קנטורוביץ מסיים את הפרק העוסק בשייקספיר בבני שושלת סטיוארט "האומללה": המלכים צ'רלס הראשון והשני. האיסור להעלות את "המלך ריצ'רד השני" בימי המלך צ'רלס השני נבע מהשתקפויות דמותו של אביו של המלך אשר הוצא להורג, בדמות ההיסטורית כפי שעוצבה בידי השייקספיר (השתקפויות שגם המלכה אליזבת לפניו הצביעה עליהן ביחס לעצמה).⁶⁸

כך, בניגוד להתפרצות המרוממת של המציאות הפוליטית של המלך אל תחום המשחק, כפי שמציע שמיט, קנטורוביץ מעמיד את המלך-השחקן במרכזו של מערך השתקפויות, כפילויות והזדהויות שמאיים על המציאות הפוליטית של שושלת המלוכה עצמה.⁶⁹ אולם מערך מאיים זה מתממש דווקא בתיאטרון – ובמשחק המלא השתקפויות, כפילויות והזדהויות שעומד במרכזו אמנות זו. כמו שמיט, גם קנטורוביץ חושף את התיאטרליזציה של החיים הפוליטיים,⁷⁰ אולם בעוד אצל שמיט המשחק התיאטרוני, בתור מרחב אסתטי אוטונומי, יכול להתעלות לכדי טרגדיה רק עם פריצה של הפוליטי לתוכו וניפוץ ההרמטיות שלו – הרי שקנטורוביץ מציג את המשחק התיאטרוני כרב-רובדיות גופנית מלאת כפילויות שבדיוק בשל כך מסוגלת לערער על הסדר התיאולוגי-פוליטי, מכיוון שסדר זה כשלעצמו מבוסס על כפילות בעלת איכות תיאטרלית.

קרל שמיט, חסיד ההכרעה הריבונית, דורש מאיתנו לבחור בחירה פוליטית רצינית: המלט או הקובה. אולם ריצ'רד השני מבהיר, דרך קנטורוביץ, כי היחסים בין האדם המשחק לבין הכפילויות הרבות בקרבו ובסדר הפוליטי הם דינמיים, נוזלים ורב-משמעיים הרבה יותר. נקודה

זו מגיעה לשיא במונולוג שבו ריצ'רד, הכלוא אחרי הדחתו בצינוק ומדמיין בבדידותו שהוא מכיל אנשים שונים, אכן מתייחס אל עצמו כ"משחק" (מערכה חמישית, תמונה חמישית). שמיט מבקש להפריד בין הנסיך ("המלט") לשחקן ("הקובה") ולהתעקש כי המלט איננו שחקן. אולם ריצ'רד השני הוא מלך המתענג על המשחק (ומתייסר ממנו) באופן גלוי ומופגן. יתרה מזאת, מונולוג זה של ריצ'רד ממחיש עד כמה המצב המשחקי הוא חגיגה של ריבוי, כפילויות ותנודות, המסרבת להתמסר להכרעה הדיכוטומית של ה"או" שמניח שמיט:

וככה אֶשְׁחַק אישים שונים
בתוך אדם אחד, ואיש מהם
אינו שמח בחלקו. פעמים
אני מלך, ואז מרוב בגידות
רוצה להיות אביון – מיד הופך
לשכזה. ואז דלות שחורה
אומרת לי: מוטב היית מלך.
ושוב אני מומלך, ושוב חושב
כי הדיחני בולינגברוק, וכבר
אני לא-כלום. אך מה שלא אהיה,
כלום לא ייטב לא בעיני-שלי
ולא בעיני שום איש אחר, עד יום
שאהיה לא-כלום.⁷¹

משחק כפרקטיקה פוליטית

ברצוני לשוב כעת להגדרת המשחק כפרקטיקה המטעינה בכפילויות את חומר הגלם שעליו היא פועלת ואת מנגנוני הייצוג של השפה הפוליטית. בעיני, ההתערבות המפרקת של המשחק התיאטרוני בתיאולוגיה הפוליטית של שני גופיו של המלך יכולה לשמש פרדיגמה לפעולות משחקיות גם באופן רחב יותר. בתור תיאולוגיה פוליטית, המיתוס של שני גופיו של המלך יכול להציע בגירסתו ה"מחולנת" מסד למנגנוני הייצוג והגילום של המדינה ושל הכוח הפוליטי גם היום, בעידן שבו מוסד המלוכה איבד מקדושתו.⁷² בהתאם לכך, משחק הוא האפשרות להתערב בתוך הכפילויות של הייצוגים הפוליטיים עצמם ולסבך אותם, ואולי אף לחלל אותם. אם, כפי שטוען בלאו, המשחק התיאטרוני מערער את סדר הייצוג ופוער בו כפילויות – הרי על פי קנטורוביץ דווקא בשל כך המשחק מסוגל להתערב בתיאולוגיה הפוליטית של מנגנוני הייצוג של המדינה, לפרק אותה, לתקוע טריז בין שני גופיה. במילים אחרות, אם גופו של בנימין נתניהו הצופה בגלעד שליט מתחבק עם אביו הוא הייצוג או הגילום של הכוח הפוליטי, ריבוי הגופים והכפילויות שנוצרו על ידי הממים האינטרנטיים עניינם התערבות משחקית ב"שני גופיו של נתניהו" המבקשת לפרק

את מנגנון הייצוג עצמו. כך, הפרקטיקות המשחקיות המאפיינות פעולות פוליטיות בימינו מציעות אותו סוג של משחק כמו זה שניתן למצוא בפרקטיקה התיאטרונתית גם כאשר אין בהן תמיד ממד של משחק תפקידים או חיקוי (כמו בשלטים שנידונו לעיל), בגלל היחס הסבוך שלהן אל חומרי הגלם שאיתן הן עובדות: הן מחללות אותם תוך כדי שימורם ופוערות בהם כפילות.

תופעה אינטרנטית הידועה בשם "חוק פו" יכולה להנהיר את הדינמיקה הזאת היטב. חוק זה, שנוסח על ידי נתן פו בשנת 2005, טוען כי "ללא סמיילי קורץ או סימן בולט אחר של הומור, לא ניתן ליצור פרודיה על קיצוניות מבלי שמישהו יטעה ויחשוב שמדובר בדבר אמיתי".⁷³ רוצה לומר, כתיבה אירונית או פרודית באינטרנט עלולה להיתפס כרצינית אלא אם תצהיר על עצמה ככזו בעזרת אמוטיקונים או כל סימן אחר. מה שמעניין לראות הוא כי חוק פו לא רק מתאר תוצאה של אילוף – היעדר אינטונציה ומימיקה באינטרנט – אלא גם את המרחב היצירתי העמוס בין הכותב למושא האירוניה. רבים מהכותבים באינטרנט מודעים לחוק פו, אולם במקרים רבים הם מוותרים על כל אותם אמוטיקונים, סמיילים והצהרות מפורשות שהם כותבים במודוס אירוני. כך מתאפשר להם לשחק את התפקיד של הצד השני, תוך שימוש מודע בכך שאפילו האירוניה עצמה איננה חד-משמעית.

במקרה כזה אפשר אכן לחשוב על המשחק שבכתיבה כזו כמעשה תיאטרוני ממש, במובן של משחק תפקידים שבו האחד מתנסה בתפקיד האחר ומטשטש את הגבולות בין הזהויות ולו לרגע – וזאת בלי להתחייב כלל לתפקיד. בד בבד, למי שמבין את האירוניה, כתיבה כזו גם מסמנת את השיוך הפוליטי של הכותב. עם זאת, מכיוון אחר ברצוני להציע כי כתיבה אינטרנטית שכזו גם משתמשת בחומרי הגלם של הפוליטיקה הקיצונית הנגדית – שפה, ביטויים, דימויים ויזואליים – ופוערת בהם פער, מחללת אותם בכך שהיא טוענת אותם ככפילות, כך שגם יציבותם שלהם מתערערת.

אם כך, לפעולות משחקיות כאלה יש כוח בכמה רמות: הן חוצות את הגבולות הנוקשים של הפוליטיקה ה"רצינית" בעודן מסמנות מחדש את הגבולות. מחוץ לאינטרנט, כפי שראינו, כשפעיל להט"בי משתמש בשלט הומופובי, הוא מבצע חציית גבול מסוימת אל המחנה השני, אף על פי שהמחויבות והשייכות הפוליטית שלו ברורה לחלוטין. דבר דומה מתרחש כאשר שמאלני כותב בפייסבוק סטטוס ימני-קיצוני כביכול, שהאירוניה בו עלולה לטשטש את הגבול בין המחנות. חציית הגבולות הזאת איננה צעד פייסני כמובן, והיא אינה אלמנט של קירוב בין המחנות; יש בה פירוק של מנגנוני ההפרדה של הפוליטיקה עצמה, דווקא לשם מאבק פוליטי.⁷⁴ בנוסף, דומה כי לפרקטיקות משחקיות כאלה (בהפגנה, באינטרנט או בכל אתר אחר) יש כוח לערער על חומרי הגלם של הפעולה הפוליטית ה"רצינית" – השפה, הסיסמאות, השלטים, האבזורים, המרחב והגוף – ולטעון נגד החד-משמעיות שלהם. בעוד בפוליטיקה ה"רצינית" אמורה כביכול להיות לחומרי גלם אלה משמעויות יציבה וברורה, המשחק פוער בהם כפילויות, מחלל אותם ומשחרר אותם לשימושים חדשים.

מי שטוען כי משחק כזה איננו פוליטיקה "רצינית" אולי צודק במובן מסוים. ייתכן כי פעולת המשחק מתנגדת בדיוק להבניות, לחלוקות (כולל זו שבין משחק ללא-משחק, "המלט או הקובה") ולמנגנוני המשמעות של הפוליטיקה הרצינית – ואף מוצאת עונג בחציית גבולותיה. בכך עולה החשש שפעולת המשחק מוותרת על האפקטיביות הנחוצה לפוליטיקה רצינית. אולם

ייתכן כי פעולה משחקית כזו גם דורשת מאיתנו להגדיר מחדש מהי "אפקטיביות" פוליטית והיכן וכיצד אנחנו מזהים אותה. יתרה מזו, בעידן שבו חיינו עדיין מנוהלים על ידי פוליטיקה רצינית, אבל אף אחד כבר לא מאמין ברצינותם של פוליטיקאים, אולי למשחק יש תוקף מיוחד, שכן הוא מאפשר לצעוד בנתיב אחר: לעבוד עם השפה הפוליטית ולחלל אותה בו זמנית.

הערות

1. אברהם אבן-שושן, המילון החדש (ירושלים: קרית ספר, 1997).
2. Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1997). 1-17 (להלן סאלון-סמית, עמימות המשחק).
3. שם, 201.
4. יוהאן הויזינגה (כך בתרגומים הישנים), האדם המשחק, תרגם שמואל מוהליבר (ירושלים: מוסד ביאליק, 1966), 43.
5. שם, 44-45.
6. שם, 105-130.
7. שם, 45.
8. שם, 221.
9. שם.
10. שם, 223-225. האווינחה עומד על כך שהדי המשחק עדיין לא נעלמו גם מן המלחמה המודרנית (שם).
11. שם, 44.
12. Roger Caillois, *Man, Play and Games*, trans. Meyer Barash (Urbana: University of Illinois Press, 2001), 3-10 (להלן קאיווה, אדם ומשחק).
13. שם, 14-26.
14. שם, 43-45.
15. שם, 46.
16. לטענה דומה ביחס להאווינחה וקאיווה ראו Jacques Ehrmann, "Homo Ludens Revisited," *Yale French Studies* 41 (1968): 31-57.
17. סאטון-סמית טוען כי אף שהאווינחה היה פורץ דרך בהתנגדותו להתייחסות הפוריטנית שראתה במשחק מעשה שאין להתייחס אליו ברצינות, תפיסת המשחק שלו עדיין שייכת לרטוריקה של המשחק בתור "קלות דעת" (Frivolity). ראו: סאטון-סמית, עמימות המשחק, 202-203.
18. Giorgio Agamben, *Profanations*, trans. Jeff Fort (New York: Zone Books, 2007), 74 (ולהלן אגמבן, חילולים).
19. שם, 77 (התרגום שלי).

20. שם, 76-75. אגמבן מתייחס כאן לחיבור, Émile Benveniste, "Le jeu comme structure", *Deucalion 2* (1947), 161-167.
21. אגמבן, חילולים, 76-75 (התרגום שלי).
22. שם, 76.
23. שם, 77.
24. שם, 86-85.
25. קאיווה, אדם ומשחק, 162-152.
26. כל התמונות לקוחות מהאתר <http://fuckyeahbibibomb.tumblr.com>.
27. כל התמונות לקוחות מ: <http://politicalhumor.about.com/od/gaymarriage/ig/Gay-Marriage-Signs>.
28. ראו גם את ביקורתה של ויויאן ליסקה על יסוד זה בהגותו של אגמבן באופן כללי: ויויאן ליסקה, המשיחיות הריקה של ג'ורג'יו אגמבן, תרגם רועי בר (תל אביב: רסלינג, 2010), 18.
29. קאיווה, אדם ומשחק, 23-22.
30. אני מודה לנועם יורן על הערה זו. אכן, בפעולת המשחק כפי שאני מגדיר אותה כאן קיימת דו-משמעות האינהרנטית לה בדיוק מכיוון שהיא לא "ממגרת" את חומרי הגלם של הסדר הפוליטי (וראו גם הערת השוליים הסוגרת מאמר זה).
31. Jonas Barish, *The Antitheatrical Prejudice* (Berkeley: University of California Press, 1981).
32. Herbert Blau, *Take Up the Bodies: Theater at the Vanishing Point* (Urbana: University of Illinois Press, 1982), 249.
33. שם, 250.
34. שם, 248.
35. אלי רוזיק, שפת התיאטרון (תל אביב: דביר, 1991), 28-27.
36. Jindřich Honzl, "Dynamics of the Sign in the Theater", in *Semiotics of Art: Prague School Contributions*, eds. Ladislav Matejka and Irwin R. Titunik (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1976), 74-93.
37. כאמור, למילה *Spiel* גם משמעות תיאטרונית ספציפית יותר, וכפל משמעות זה מהדהד בטקסט של שמיט. בהתאם, אפשר לתרגם את כותרת המשנה של הספר גם בתור "התפרצות הזמן אל תוך ההצגה". ראו Carl Schmitt, *Hamlet oder Hekuba: Der Einbruch der Zeit in das Spiel* (Stuttgart: Clett-Carl Schmitt, 1985). לשם נוחות אפנה במאמר זה לתרגום האנגלי: (Kotta, 1985) *Hamlet or Hecuba: The Intrusion of the Time into the Play*, trans. David Pan and Jennifer R. Rust (New York: Telos, 2009) (ולהלן שמיט, המלט או הקובה).
38. שמיט, המלט או הקובה, 26-22.

39. לביקורת אפשרית כזו ראו: Victoria Kahn, "Hamlet or Hecuba: Carl Schmitt's Decision," *Representations* 83 (2003): 67-96. (להלן קאהן, "ההחלטה של קרל שמיט").
40. במונח זה, שמיט מקדים את התפיסה שרווחה כמה שנים לאחר מכן בקרב אנשי אסכולת ההיסטוריוזם החדש במחקר שייקספיר, שהתנגדו לבידודו מההקשר ההיסטורי שלו כ"גאון אוניברסלי על-זמני", והדגישו את ההשתתפות של התיאטרון השייקספירי במרחב החברתי-פוליטי ההיסטורי שבו היה ממוקם. ראו בעיקר: Stephen Greenblatt, *Shakespearean Negotiations: The Circulation of Social Energy in Renaissance England* (Berkeley: University of California Press, 1988); Louis A. Montrose, *The Purpose of Playing: Shakespeare and the Cultural Politics of the Elizabethan Theatre* (Chicago: University of Chicago Press, 1996).
41. שמיט, המלט או הקובה, 37-34.
42. שם, 37 (התרגום שלי, בשינויים קלים לאור המקור הגרמני).
43. שם, 40, הערה 28 (התרגום שלי, עם שינויים קלים לאור המקור הגרמני).
44. כפי שהעירה לי רות הכהן, ההפרדה ששמיט מנסה לייצר בין שני אלמנטים אלה במחזה לשאר הפעולות והסצנות בהמלט בעייתית, לאור העובדה כי עלילת המחזה כולו מושפעת מהם באופן עמוק.
45. שם, 38. שמיט כמובן משוחח כאן, ובאופן גלוי, עם הדיון של ולטר בנימין במחזה-התוגה. הוא מבקש לחלץ את המלט ממסורת מחזה-התוגה שבתוכה בנימין ממקם את המחזה. הדבר מפותח אצל שמיט בנספח למסה (שם, 59-65).
46. ויליאם שייקספיר, המלט, נסיך דנמרק, תרגם אברהם שלונסקי (תל אביב: ספרית פועלים, 1971), 74.
47. שמיט, המלט או הקובה, 43 (התרגום שלי).
48. שם.
49. שם, 40.
50. זאת אומרת שתפיסת הטרגדיה של שמיט עומדת בניגוד חד לזו של אריסטו: כזכור, בפואטיקה מתייחס אריסטו אל הטרגדיה בתור מבנה עלילתי סגור, מארג אירועים העומד באופן קוהרנטי בפני עצמו (ראו אריסטו, פואטיקה, תרגם יואב רינון (ירושלים: מאגנס, 2003), 24-27; 30-31). בפרק ט' הוא אף מנגיד את הטרגדיה להיסטוריה, שהיא אוסף אירועים פרטיים שאמנם התרחשו, אך לא תמיד הם יוצרים מבנה בעל זיקות פנימיות של הסתברות או הכרח (שם, 28-30). לעומתו, שמיט טוען כי מחזה הופך לטרגדיה רק כאשר ההיסטוריה – אותם אירועים שאכן התרחשו – מתפרצת לתוכו ושוברת את המבנה הפנימי והסגור שלו.
51. שמיט, המלט או הקובה, 42-43.
52. Jean-Jacques Rousseau, *Letter to D'Alembert and Writings for the Theater*, Allan Bloom, Charles Butterworth and Christopher Kelly (Hanover: Dartmouth College, 2004), 269.
53. ראו גם: David Marshall, "Rousseau and the State of Theater," *Representations* 13 (1986): 89-90.

54. ויליאם שייקספיר, *כטוב בעיניכם*, תרגם אברהם עוז (תל אביב: דביר, 1990), 93.
55. שמיט, המלט או הקובה, 40-41. לסקירת ההיסטוריה של הדימוי של ה-Theatrum mundi ראו Lynda G. Christian, *Theatrum Mundi: The History of an Idea* (New York and London: Garland, 1987).
56. שמיט, המלט או הקובה, 41.
57. שם, 41.
58. שם, 42-43.
59. ולדברי שמיט במשפטי הסיום של המסה, גם על חיינו שלנו: "מרי סטיוארט בשבילנו היא עדיין משהו אחר ויותר מאשר הקובה. אפילו גורלם של בני אטראוס לא משפיע עלינו באופן עמוק כמו גורלם של בני סטיוארט האומללים. שושלת מלוכה זו התנפצה על ידי הגורל של השסע הדתי באירופה. מתוך ההיסטוריה שלה צמח זרע המיתוס הטראגי של המלט" (שם, 52).
60. ויליאם שייקספיר, המלך ריצ'רד השני, תרגם שמעון זנדבנק (תל אביב: עם עובד, 1988), 112-113. (להל: שייקספיר, המלך ריצ'רד השני)
61. בין אלה ששאלו על הרלבנטיות של דוקטרינת "שני גופיו של המלך" של קנטורוביץ למחקר שייקספיר אפשר למצוא את: David Norbrook, "The Emperor's New Body? *Richard II*, Ernst Kantorowicz, and the Politics of Shakespeare Criticism", *Textual Practice* 10:2 (1996): 329-357; Lorna Hutson, "Not the King's Two Bodies: Reading the Body Politic in Shakespeare's *Henry IV*", *Rhetoric and Law in Early Modern Europe*, eds. Loran Hutson and Victoria Kahn (New Haven: Yale University Press, 2001), 166-189.
62. Ernst H. Kantorowicz, *The King's Two Bodies: A Study in Mediaeval Political Theology* (Princeton: Princeton University Press, 1997), 27.
63. ראו את הקריאה של קנטורוביץ בסצנת המראה במחזה. שם, 40.
64. שם, 25-26.
65. לדיונים נוספים בהשתתפות התיאטרון השייקספירי בוויכוחים התיאולוגיים-פוליטיים של זמנו ראו בין השאר Marie Axton, *The Queen's Two Bodies: Drama and the Elizabethan Succession* (London: Royal Historical Society, 1977); Anselm Haverkamp, "Richard II, Bracton, and the End of Political Theology", *Law and Literature* 16:3 (2004): 313-326.
66. ראו בין השאר: Anselm Haverkamp, "Richard II, Bracton, and the End of Political Theology"; Richard Halpern, "The King's Two Buckets: Kantorowicz, *Richard II* and *Fiscal Trauerspiel*", *Representations* 106 no. 1 (2009): 67-76; Victoria Kahn, "Political Theology and Fiction in The King's Two Bodies", *Representations* 106 no. 1 (2009): 77-101 (להלן קאהן, "תיאולוגיה פוליטית ובדיון").
67. Eric L. Santner, "The Royal Remains: Carl Schmitt's *Hamlet or Hecuba*", *Telos* גם: 101.

153 (Winter 2010): 30-31.

68. שם, 40-41.

69. לכך אפשר להוסיף את ה"תיאטרליות" המועצמת של המלך צ'רלס השני עצמו, שניהל קשרים הדוקים עם עולם התיאטרון בתקופתו, ושלטענת ג'וזף רואץ', התפיסה התיאולוגית-פוליטית של קדושת המלך בימיו היתה בדמדומיה בד בבד עם עלייתו של שחקן התיאטרון כפול-הגוף כגיבור תרבות. ראו Joseph Roach, *It* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2007), 32-40.

70. קאהן, "תיאולוגיה פוליטית ובדיון", 77.

71. שייקספיר, המלך ריצ'רד השני, 136.

72. גם אריק סנטנר מציע כי בפוליטיקה המודרנית הדוקטרינה של שני גופיו של המלך לא נעלמה, אם כי לטענתו היא שועתקה לגופם של האזרחים ומטעינה את הביופוליטיקה של העידן העכשווי. ראו Eric L. Santner, *The Royal Remains: The People's Two Bodies and the Endgames of Sovereignty* (Chicago: University of Chicago Press, 2011), 33-62. בכך ממשיך סנטנר (באופן מבריק) קו אחר שנובע ממורשתו של קנטורוביץ ומתמקד במעמדו הפוליטי של הגוף, בעוד אני מבקש לבחון כאן כיצד הדוקטרינה של שני הגופים ממשיכה אל תוך מנגנוני הייצוג של השפה הפוליטית המודרנית.

73. ראו: Tom Chivers. "Internet rules and laws: the top 10, from Godwin to Poe", *The Telegraph*, 23.10.2009 (www.telegraph.co.uk/technology/news/6408927/Internet-rules-and-laws-the-top-10-from-Godwin-to-Poe.html).

74. עם זאת, הפעולה המשחקית כפרקטיקה פוליטית איננה נטולת סיכונים או בעיות. אם הפעולה המשחקית לא "ממגרת" את חומרי הגלם של ההגמוניה אלא משתמשת בהם, או מתקרבת אל המחנה הפוליטי היריב – האם אין בכך סכנה של אשרור הכוח הפוליטי שאנחנו מתנגדים לו? חלק מן השאלות שפעולה משחקית כזו מעוררת הגיעו לעימות חריף באוקטובר 2012 סביב השיחות שהתרחשו בפייסבוק בין אריאל וייסמן, יוצר קומיקס מן השמאל, לחגי עמיר, אחיו של יגאל עמיר, לאחר ששוחרר מהכלא. אנשי שמאל אחרים סברו כי העמדה האירונית-משחקית של וייסמן לא פתרה את הבעייתיות שבעובדה כי בסופו של דבר הוא נכנס לדיאלוג עם אחיו של רוצח ראש הממשלה, שהורשע בסיוע לפשע. הוויכוחים שהתעוררו סביב אירוע זה הציפו את שאלת הגבולות של העמדה המשחקית-אירונית והפעולות שמבצעים מתוך עמדה זו בתרבות העכשווית. ראו: עידו קינן, "מסתחבים בפייסבוק עם חגי עמיר", וואלה! Tech, 31.10.2012, <http://tech.walla.co.il/?w=/4/2581162>.

