

משחק מלחמה

שטוש מושגים וסכנת חיים

מאז העת העתיקה נטו לוחמים לראות בלחימה סוג של משחק, שהרי הן המשחק והן הלחימה מכניסים את המשתתפים בהם למצב של אקסטזה ושל נטילת סיכונים. הדבר בא לידי ביטוי באסון צאלים ב' במסגרת אימון שנכלל בו "משחקון"

זרימה, אם אתה מצוי בקו החזית, והכול ברור, הכול ממוקד, ואתה יודע בדיוק מה אתה צריך לעשות".⁶ ההיסטוריון יובל נח הררי הוסיף כי ותיקי מלחמה מתארים לעיתים קרובות בדיווחיהם על הקרב חוויות חיוביות במונחים המזכירים במידה רבה את ה"זרימה". וכך הוא מגדיר "זרימה בשדה הקרב": מצב שבו: (א) חיילים משוקעים לחלוטין ברגע העכשווי; (ב) מאבדים את המודעות העצמית; (ג) תחושת הזמן הרגילה שלהם מופרת; (ד) חווים תחושת התעלות; (ה) כתוצאה מכל אלה הם יכולים למקסם את יכולותיהם הנפשיות והגופניות.⁷ לוטננט פיליפ קפוט, שפיקד על מחלקת נחתים בווייטנאם, מתאר כך את המצב המנטלי הזה: "תחת אש כל חוש היה מחודד, השכל פעל בבירות ובמהירות רבות יותר... ידעתי בדיוק מה אני צריך לעשות".⁸

משחק הימורים ומלחמה

הימורים הם סוג מיוחד של משחקים שביסודם עומדת המקריות. לפיכך הם נודעים לא פעם בשם "משחקי מזל". קלאוזוביץ קבע: "מן האמור עד כה רואים אנו כיצד טבעה האובייקטיבי של המלחמה הופך אותה לחשבון הסתברות. עתה נדרש רק יסוד אחד יחיד כדי לעשותה משחק, והיא בוודאי אינה

"אין משחק אלא קרב, ואין קרב אלא משחק... בספר שמואל ב (ב, יד) אבנר אומר ליואב: 'יקומו נא הנערים וישחקו לפנינו'. וכאן קמים ועוברים שנים-עשר מכל צד, איש נגד איש, וממיתים זה את זה עד תום... קרב כזה, שמו כפשוטו, היה משחק".²

משחק ומלחמה דומים גם במאפיינים פסיכולוגיים מסוימים, שאפשר להכליל במושג "זרימה". כך הגדיר הפסיכולוג ההונגרי אמריקני מיהאי צ'יקסנטמיהאי את המונח "זרימה" (flow): "מצב מנטלי של משוקעות או של מעורבות מוחלטת בפעילות כשלעצמה, שנעשית בתחושה של שליטה מלאה, כך ששום דבר אחר אינו משנה".³ זרימה, לטענתו, היא מעין טראנס שהחווים אותו "נראים כמי שאינם מבחינים בְּדבר... כמי שנשחפים עם הזרם, שוכחים את הזמן ואינם חוששים מאיבוד שליטה".

הוא מעיר כי המונח טראנס אינו צריך להיות מובן בהקשר הזה במשמעות של הקהיית התודעה, אלא במשמעות של תחושת מיקוד, חדות ורוממות מוחלטת. תחושת הזרימה, כמו הטראנס, קרובה לתחושת המנהור וההשהיה של המערכת החושית למיקוד תשומת הלב ולהגבלת שדה הגירוי.⁴ צ'יקסנטמיהאי מציין כי בדומה למשחק - שהוא "פעילות הזרימה המובהקת ביותר"⁵ - "המלחמה עשויה לעורר

מבוא

במאמר הזה נידונה הזיקה שבין המושגים "משחק" ו"מלחמה", וכן נבחנים ההבדלים המהותיים ביניהם. בהמשך אני מציג את הסכנה הכרוכה בשטוש הגבולות בין המושגים האלה ודומיהם בהתייחס לאסון צאלים ב'. בסיכום אני מציע משמעויות מעשיות הנגזרות מההתייחסות הזאת.

משחק ומלחמה

לכאורה יש זיקה קרובה בין המושגים "משחק" ו"מלחמה". הזיקה הזאת עולה מעיון בהיסטוריה של שתי המילים האלה. ההיסטוריון ההולנדי יוהאן הויזינגה כתב, למשל:

"מיום שבאו לעולם מילים שמשמשות שמות למלחמה ולמשחק, היו נוטים לכוות מלחמה בשם 'משחק'... עיתים דומה ששני המושגים מתמזגים בעינינו ממש... מי יכחיש שהדימויים תחרות, התגרות, סכנה וכיוצא בהם קרובים וסמוכים למושג המשחק? משחק וסכנה, סכנה ומעשה העזה, כל אלה דבוקים זה בזה... כך אנו חוזרים לדברים שבין המשחק לתגרה של תחרות ולתגרה דרך כלל. בכל השפות הגרמניות (ולא בהן בלבד) משמשת מילת המשחק דרך קבע לתיאור תגרת נשק".¹ הויזינגה ממשיך ומציין:

רס"ן (מיל') ד"ר עידן ירון
מנהל ידע צליפה במדור צלפים בבית הספר
ללוחמה בטרור של צה"ל ומרצה בכיר
לסוציולוגיה במכללה האקדמית אשקלון



**במשחק הימורים כמו במלחמה - פתרון
הסיכון מתחולל כהרף עין, ברגע שבו
הכדור מגיח מתוך התוף. באחת האי-
ודאי הופך לוודאי; העתיד הופך להווה;
הזמן מאבד את משמעותו**

**נעדרת יסוד זה, הלא הוא המקרה. אין בנמצא
פעילות אנושית העומדת במגע כה מתמיד
וכללי עם המקרה כמו המלחמה. כך, יחד עם
המקרה, תופס הניחוש, ועימו המזל, מקום
חשוב במלחמה.⁹**

הוא הסיק כי משחק האפשרויות,
ההסתברויות, המזל וביש המזל "עושה את
המלחמה דומה למשחק הימורים יותר מכל
פעילות אנושית אחרת."¹⁰

המשחק הוא מרחב שבו משמעותיות שונות
נבנות באמצעות השתתפות באתר מובנה
ומשותף - מעין מגרש משחקים - שגבולותיו

נמותחים בטקסיות כדי
להבדיל אותו מן החיים
הרגילים.¹¹ כאשר השחקן
נכנס אל תוך מגרש
המשחקים, הוא צועד זמנית
אל מחוץ לעולם הממשי,
נוטש את השגרה היום-יומית
ומפליג להרפתקה מרגשת.

המאפיין המכריע של הבידול
פירושו שמגרש המשחקים
יוצר מרחב פעילות סגור
לעצמו, עם כללים ומוסכמות
משלו, שבתוכו האוריינטציה
של השחקן כלפי העולם
היום-יומי משתנה בתכלית.¹²

שיאה של חוויית ההימורים
הוא הרגע שבו ההתרגשות
גואה, והמהמר נסחף בלהט
המשחק, משחק עוד ועוד,
אדיש לסביבתו, לסיכון
הכרוך במשחק, לעייפות,
לחלוף הזמן ולמיקום במרחב.

האוריינטציה המוחלטת היא
לכאן ולעכשיו, לחוויה של
פעולה בתוך ריק.¹³ הפילוסוף
האמריקני ג'ס גריי מעיד כי
בלחימה מתגלית "העריצות
של ההווה"; העבר והעתיד
חדלים לעורר עניין.¹⁴ כאשר
הוא משוקע במשחק,
המהמר נוטה להיאטם לעולם

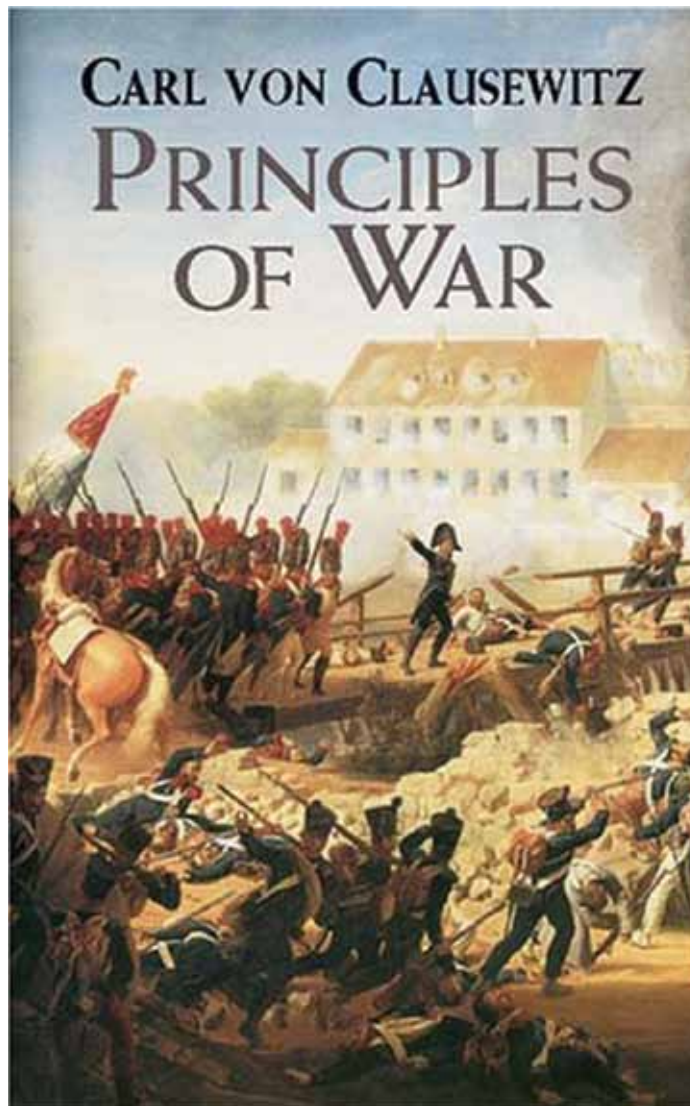
שמסביבו, בהותירו את חיי
היום-יום מאחוריו ובצמצמו
את שדה תשומת הלב שלו
כדי להתרכז באופן מידי

בפעולה המצויה בפניו. במצב התודעה המיוחד
הזה המְשַׁחֵק חש עצמו כאילו הוא מצוי
בטראנס. אחד המהמרים תיאר זאת במילים:
"חוויה של טירוף הדעת... של שיכרון חושים...
של כמעט מוות."¹⁵

במשחק הימורים כמו במלחמה - יהיה טווח
המשחק אשר יהיה - פתרון הסיכון מתחולל
כהרף עין, ברגע שבו הכדור מגיח מתוך התוף.
באחת האי-ודאי הופך לוודאי; העתיד הופך
להווה; הזמן מאבד את משמעותו. המהמר חי
רק למען הרגע שבו נופל הפור, והגורל נחרץ
סופית.¹⁶

עמדתה של סקארי

חוקרת הספרות האמריקנית
איליין סקארי עומדת בהרחבה על
הסיכון הכרוך בסמיכות המושגית
בין "משחק" לבין "עבודה"
או "מלחמה". לטענתה, חוסר
הנאותות הקיצוני של העברת
אסוציאציות של משחקיות
אל עולם העבודה או אל עולם
המלחמה אינו מתמצה במידת
הרצינות שלהם. העבודה גוררת
אחריה השתקעות גופנית עמוקה
בהרבה. האדם משוקע ביחסי
הגומלין שלו עם סביבתו עד כדי כך
שאינו יכול לחלץ את עצמו ממנה.
בניגוד לכך, עצם טיבו של המשחק
מחייב שהאדם יהיה משוקע
רק למחצה בסביבת הפעילות
שלו. האדם המשחק מוגן על ידי
המובדלות של עצמו מפעילותו שלו
ואינו מסכן את עצמו. הוא פועל על
הסביבה שמחוץ לגופו בעצמות
נמוכה יותר מאשר האדם העובד
ובוודאי גם מאשר האדם הלוחם.¹⁷
פעילות המלחמה הנתפסת
במסגרת ההגדה הזאת היא
צורת העבודה הקיצונית והנוקשה
ביותר. חיי הלוחם נמצאים בסכנה.
שרידותו מצויה על כף המאזניים
לא באופן הדיפוזי של העובד; היא
מיידית ונוקבת יותר. שינוי סביבתו
- על ידי אויב או עמית - עלול
להיות כרוך בסיכון של פגיעה ושל
מוות.¹⁸ לפיכך, אף שראוי לתפוס



כריכת ספרו של קלאוזוויץ "עקרונות המלחמה" | "מן האמור עד כה רואים אנו
כיצד טבעה האובייקטיבי של המלחמה הופך אותה לחשבון הסתברויות. עתה נדרש
רק יסוד אחד יחיד כדי לעשותה משחק, והיא בוודאי אינה נעדרת יסוד זה, הלא הוא
המקרה. אין בנמצא פעילות אנושית העומדת במגע כה מתמיד וכללי עם המקרה כמו
המלחמה. כך, יחד עם המקרה, תופס הניחוש, ועימו המזל, מקום חשוב במלחמה"

את המלחמה כתורות - פעילות הדדית שתוצאותיה לא הדדיות (צד אחד מנצח, בעוד שהצד האחר מפסיד)¹⁹ - אין לראות בה משחק.

אסון צאלים ב'

אסון צאלים ב' היה תאונת אימונים שהתרחשה ב-5 בנובמבר 1992, שבה נהרגו חמישה חיילים מסיירת מטכ"ל. בליבו של האסון עמדה אי-הבנה בין מפקד המבצע (מכאן ואילך, בהתאם לעגה של הסיירת, "המצביא"), שסבר כי הוא נותן פקודה לירי טילים "יבש", לבין מפקד צוות שיגור הטילים, שסבר כי באותו השלב כוח ביום האויב וראשי צה"ל הצופים בתרגיל פונו, והם מצויים במרחק קילומטרים משם, ולפיכך עליו לירות טילים "על רטוב". שני הקצינים הורשעו לימים בדין בגרימת מוות ברשלנות ובשימוש בלתי זהיר בנשק.

מוצע להלן לבחון את הטענה כי סיבת העומק לאסון צאלים ב' היא טשטוש המושגים בין "משחק" לבין "עבודה", בין "משחק" לבין "מלחמה". במינוח של התרגיל, שנועד לדמות את ההתנקשות בחיי נשיא עיראק, סדאם חוסיין, שורטטו קווי תיחום מטושטשים בין התרגיל היבש, שכונה "משחקון", לבין התרגיל הרטוב - שיגור הטילים החיים.²⁰ על פי תפיסת המצביא, החיים הם - כפי שמדגיש אסנהיים שוב ושוב בספרו "צאלים: הטראומה של סיירת מטכ"ל" - סוג של משחק: "זה חלק מהמשחק";²¹ "ניסיתי לראות מה תוכנית המשחק שלי בקשר לזה";²² "הייתה לי תוכנית משחק";²³ וכדומה. ליתר דיוק, הוא מתנסח לא פעם במושגים של "משחקי הימורים" או "משחקי מזל", ועושה אגב כך חשבון הסתברויות: "הסיפור הזה נתפס כמו טיסה לירח; אבל אני ראיתי פה סיכויי הצלחה גבוהים... הייתי משוכנע שנסדרת".²⁴ בהקשר הזה המצביא עוסק תדיר בניהול סיכונים. הוא מסביר בנוגע למציאותיות של המודל: "כל פעם שאתה יוצא למודל בסדר גודל שכזה, אתה מנהל סיכונים. כך, למשל, קבוצת כדורסל שמתכוננת לפליאוף. השאלה מה רמת העומס באימונים. אם אתה רוצה שהסימולציה תהיה מאה אחוז, זה אומר שקיים סיכוי שייפצעו שחקנים. מצד שני, ככל שאתה מפחית את רמת הסימולציה, ככה אתה פחות מוכן".²⁵ נראה שלא במקרה ריגוש צבאי וניהול



אסון צאלים ב' - קטע עיתונות | מוצע לבחון את הטענה כי סיבת העומק לאסון צאלים ב' היא טשטוש המושגים בין "משחק" לבין "עבודה", בין "משחק" לבין "מלחמה"

"מיד אחר כך... הלוחמים נשלחו לקפל את המבנים וליישר את השטח".³⁰ העולם הזה, המנותק מהסיבה נוהל על פי כללים ומוסכמות משלו. מצד אחד, הוא נותק במידה רבה מן הגורם המרכזי שהיה אמור להשפיע עליו - צוות שיגור הטילים, שהיה מרוחק כ-15 ק"מ משם. למרבה האירוניה, צוות השיגור לא היה תנאי לביצוע.³¹ מפקד הצוות ולוחמיו היו "מחוץ למשחק": "אנחנו לא באמת עושים איזושהי תצוגה של משהו, חוץ מלדקלם בקשר את מה שאנחנו שומעים, ולכן זה לא בעיה לעשות את זה בלעדיו".³² מצד אחר, המשחק היה מושלם עד כדי כך שקשה היה להבדיל בין בובות חלון ראוה לבין חיילים חיים: "אחד מלוחמי הכוח המשגר התפעל מכך שהיחידה הצליחה לארגן מודל שנראה מוחשי כל כך".³³ לאחר הידי אמר מפקד צוות שיגור הטילים: "ראינו שתי שורות של אנשים, שנראו לנו כשתי שורות של בובות. לא היה בכלל שום ספק בעניין".³⁴

המצביא מדמה את עצמו כמי שמשחק, מתוך גישה מקצוענית במובהק, במגרש משחקים: "אני אף פעם לא הייתי מעורב במבצעים של חיסול שבהם היה לי רגש שלילי כלפי המטרות. מבחינתי הם היו צריכים למות. לא הרגשתי שהם עשו משהו שהוא לא בסדר. אף פעם לא חשבתי שהם אנשים רעים, דרך אגב. הם רק היו בצד הלא נכון של המגרש. לפעמים בזמן הלא נכון. שים אותי בצד השני של המגרש, ואני משחק בשבילם".³⁵

אחת הנקודות המרכזיות שהדגיש המצביא לקראת ביצוע המודל הייתה הפיכתו למציאות

סיכונים פיננסי מתקשרים זה לזה (או, ליתר דיוק, הביולוגיה של הסיכון היא אוניברסלית ונחווית באופן דומה בהקשרים שונים).²⁶ צלף יחידה ללוחמה בטרור אמר בשיחה איתי: "היום, לאחר שפרשתי מן השירות, אני מהמר באופציות מעו"ף. נראה שאני זקוק עדיין לריגוש, לאדרנלין, למתח שהייתי רגיל בו בתקופת שירותי כצלף".²⁷ מיד לאחר התאונה בצאלים התקבל המצביא לבית הספר היוקרתי למנהל עסקים של אוניברסיטת הרווארד. הוא החליט כי עסקים הם המשחק החדש שלו. בשיחה עם אסנהיים "הוא מתאר בחדווה את מגרש המשחקים החדש שמצא בעולם העסקים".²⁸

המשחק נתפס כעולם מדומה הסגור בתוך עצמו, שבינו לבין סביבתו אין קשר הכרחי. לצורך זה הוקם בצאלים לפני האירוע "מגרש משחקים" מיוחד:

המפקדים ביקשו "לשרטט את היעד באופן הריאליסטי ביותר. על סמך השרטוט הזה הם בנו את בית הקברות העיראקי [מקום החיסול המתוכנן] בחולות צאלים. כל פרט [ששורטט] צוין בשטח: החומה, השער, המבנים. במקום המסגד הוצבה מכולה גדולה. במקום מבנים - אוהלים. את הכבישים דימו יריעות ניילון שחורות, והצמחייה הומחשה בעזרת יריעות יוטה ירוקות שנמתחו בין שני עמודים. כך נולד גם הצורך להשתמש בבובות שהושאלו מחלונות ראוה של חנויות במקום במטרות דמות רגילות".²⁹

דרך אגב, כדי שלא ייחשף - עולם מדומה - ממשי זה נהרס לאחר האסון ונעלם כלא היה:

ברגע העכשווי ונתונים לעריצותו, איבדו את המודעות העצמית; תחושת הזמן הרגילה שלהם הופרה; הם חוו תחושת התעלות:

"אנשים פעלו בנחישות אדירה למטרה";⁴⁸ "זה תורגם גם לתחושה לא בריאה שאין מגבלות. כאשר הכול פרוץ למען המטרה - אמצעים, נשקים, רכבים - מעטפת הביצוע נפתחת עד אינסוף, ואז כל המעטפות האחרות נפתחות בלי שליטה, למשל, מעטפת הבטיחות".⁴⁹

המצב המנטלי הזה איפשר להם למקסם את יכולותיהם הנפשיות והגופניות ולהשיג תוצאות קטלניות במיוחד. הם היו מעורבים באופן מוחלט בפעילות שעליהם לבצע ולא הבחינו בכל דבר אחר. מפקד צוות השיגור מסביר:

"מבחינת הפוקוס, צריך להבין מה קורה מרגע שהרכבים עוצרים. מהרגע הזה החבורה שצריכה להתעסק עם הירי מתעסקת רק בזה. זאת המשימה שלה. פסיכולוגית, מהרגע הזה בעצם שישה אנשים, שאחד מהם הוא אני, ממוקדים בהצלחת המשימה. בשביל להצליח לפגוע עם הטיל הזה היינו צריכים להבריך, להיות ביום ממש טוב בשביל לפגוע במטרה".⁵⁰

הכדור הגיח מתוך התוף, ופתרון הסיכון התחולל כהרף עין. האיירודאי הפך באחת לוודאי: "כחמישים שניות עברו עד שהטיל השיג את היעד... הטיל הראשון פגע". מיד לאחר מכן נורה הטיל השני.⁵¹ העתיד הפך להווה; הזמן איבד את משמעותו; הפור נפל, והגורל נחרץ סופית.

סיכום

השפה מעצבת את החשיבה, כשם שהחשיבה מעצבת את השפה. שפה וחשיבה מקובעות שאינן רגישות לשינויים סביבתיים ואינן מאפשרות הסתגלות אליהם, עלולות להוביל למלכודת תפיסתית. הררי טוען כי "הקרב עשוי להיות הולם במיוחד לזרימה, מכיוון שהוא מחייב התמקדות בהווה, בענייני חיים ומוות".⁵²

- התמקדות שעשויה למקסם את היכולות הנפשיות והגופניות. מתברר כי במצבים מסוימים עלולה התמקדות כזאת להיות קטלנית. מצב של מעין טראנס - שבו הפועלים אינם מבחינים בדבר, נסחפים עם הזרם, שוכחים את הזמן ואינם חוששים מאיבוד שליטה - עלול להביא לשתי תופעות קוטביות: נטילת סיכונים עצמיים לא מחושבים והילולת

בשלב קריטי של התרגיל צוות שיגור הטילים - שנותר במידה רבה "מחוץ לתמונה" - "הוריד תריסים על חלונות הרכבים".⁴² גם לאחר שניתנו הפקודות הקובעות, "כל דבר שנאמר במכשיר הקשר נאנס על ידי [מפקד צוות שיגור הטילים] לתמונת המציאות שיצר בראשו. גם לוח הזמנים תאם את דרך מחשבתו".⁴³

מאותו הרגע ואילך המפקד של צוות שיגור הטילים ולוחמיו נראים כמי שאינם מבחינים בדבר, נסחפים עם הזרם, שוכחים את הזמן ואינם חוששים מאיבוד שליטה. לדברי המפקד של צוות שיגור הטילים:

"מהרגע שבו בתחושה שלי מתחילים את תרגולת הירי, שום דבר לא היה יכול להסיט את תשומת הלב מהמחשבה של ביצוע המשימה, של הירי... מהרגע שבו נכנסנו לכלי הרכב במטרה לירות, היה קשה מאוד שיקרה משהו בשביל שלא נשגר. כשנכנסנו לכלי הרכב, המחשבה הברורה שלי הייתה שאנחנו הולכים לירות".⁴⁴ ולדברי המצביא:

"האנשים היו בלחץ אדיר לשגר... הם לא הציבו שום סימני שאלה, כי כולם התכוונו לאתגר האדיר שבידי הטיל. הם כמו שחקן שהולך לקלוע קליעות עונשין בדקות הסיום של משחק".⁴⁵

ההתרגשות גאתה, והלוחמים היו אחוזים בלהט המשחק, אדישים לסיכון הכרוך בו, לעייפות, לחלוף הזמן ולמיקום במרחב. האוריינטציה המוחלטת הייתה לכאן ועכשיו. הם נאטמו מסביבתם בהותירם את חיי היום-יום מאחוריהם ובצמצמם את שדה תשומת הלב שלהם כדי להתרכז באופן מיידי בפעולה המצויה בפניהם. כך, לדוגמה, נשכחה העובדה כי הטילים חלפו על פני כבישים אזרחיים, ואזרחים היו עלולים להימצא בטווח הירי.⁴⁶

המפקד של צוות שיגור הטילים מוסיף:

"המשחקון היה משהו שהיה קצת חיצוני לכל האירוע הזה... אני מניח שמרוב התכוונות לירי עצמו, המשחקון תפס מקום מאוד קטן אצלי בראש... ואז זה היה game over, כי בעצם אני נותן הוראה לירות, כולם נכנסים לכלים, וכולנו מתחילים את התהליך לירי".⁴⁷

ברגע האמת, המשחק נשכח והמציאות הגיחה במלוא עוצמתה.

לוחמי צוות השיגור, המשוקעים במילוי חלקם בתרגיל, נסחפו עם הזרם, היו נתונים במצב של זרימה, מעין טראנס. הם היו מעורבים לחלוטין

ככל האפשר. הוא רצה להמחיש לבכירים שבאו לצפות בתרגיל איך זה ייראה באמת.³⁶ באותו השלב מתברר כיצד המדומה מצד אחד והמציאותי או האמיתי מצד אחר משתזרים זה בזה ללא הבחנה.

מפקד צוות שיגור הטילים מעיר: "היה ברור לי שהם משחקים את המשחקון". איש החוליה הקדמית הודיע למפקד של אחד מרכבי השיגור במינוח המקובל: "אני רוצה להתחיל לשחק". מפקד צוות שיגור הטילים מעיר: "בשלב כלשהו קוראים לי אל הרכב שלי תוך כדי צעקות: 'מתחילים לעבוד, מתחילים לעבוד'. יצוין כי לא היה כל הבדל בין המינוח של התרגיל היבש לבין זה של ירי הטילים החיים: 'שלח מונית' הייתה הוראת השיגור ל'משחקון' היבש וגם לירי הטילים החיים".³⁷

האסון נבע אם כן, בין השאר, מכך ששיגור הטילים לא היה בהכרח מציאותי או אמיתי; באותו השלב הוא היה אמור להיות משחקי.

אחד הלוחמים בצוות השיגור מסביר: "מרגע שהגעת לנקודה, והכלים עומדים במקום, ומתחילה הפרוצדורה של הפריסה לכיוון ירי, אז יכול להיות שבאמת האנשים מאבדים את 'מעוף הציפור'. הם יותר מתרכזים בטכנולוגיה עצמה, במשימה, בלפגוע עם הטיל, ופחות מסתכלים על שאר ההיבטים של הצוות, לוי' ויתר הכוחות".³⁸ אחר מוסיף: "לא יורים הרבה פעמים בחיים דבר כזה. אי-אפשר לטעות. זה לא כמו במשחק מחשב שאתה יכול לחזור צעד אחד אחורה. כאן זה פשוט לא יכול לקרות. בגלל זה אתה מאוד מפוּקס ומתרגש".³⁹

מתברר אם כן כי לא הייתה שם בהכרח הקהיה של התודעה, אלא תחושה של מיקוד ושל חדות מוחלטת. לפיכך, המשמעות של "פיקוס" הייתה בהקשר הזה מנהור והשהיה של המערכת החושית; מיקוד תשומת הלב והגבלת שדה הגירוי או - כפי שהעיר המצביא בנוגע למפקד של צוות שיגור הטילים - "תעלת ראייה צרה מאוד", שאין מוצא ממנה.⁴⁰ הכול היה לכאורה ברור, הכול ממוקד, והמפקד וצוותו ידעו בדיוק מה הם צריכים לעשות: "זה היה נורא מקצועי, כי הרגשנו שאנחנו מתעסקים רק במהות. עושים רק מה שצריך.

לא מתעסקים בשטויות".⁴¹

הפרת תחושת הזמן הרגילה, האופיינית ל"זרימה", שיש בה משום השתקעות מוחלטת בפעילות כשלעצמה, הייתה בעוכרי המבצעים.

- Mihaly Csikszentmihalyi, **Flow: The Psychology of Optimal Experience**, Harperperennial, New York, 2008
- Mihaly Csikszentmihalyi, **Beyond Boredom and Anxiety**, Jossey-Bass, San Francisco, 1985, p. 40
- Csikszentmihalyi, pp. ix, 36-37
- Flow with Soul - An Interview with Dr. Mihaly Csikszentmihalyi**, <http://goo.gl/ndllsw>
- Yuval Noah Harari, "Combat Flow: Military, Political, and Ethical Dimensions of Subjective Well-Being in War", *Review of General Psychology* 12 (3), 2008, p. 255, <http://goo.gl/RaeSB7>
- Philip Caputo, **A Rumor of War**, Henry Holt, New York, 1996, pp. 230, 265-266
- גרשון ויילר, **על המלחמה: משה פילוסופית**, הקיבוץ המאוחד, תל-אביב, 1984, עמ' 66-65
- רוג'ר אשלי לאונרד, **על המלחמה: מדריך קצר לקלאוזיב**, משרד הביטחון - ההוצאה לאור, תל-אביב, 1977, עמ' 63
- רוג'ר טילברסטון, **מדוע ללמוד מדיה? רסלינג**, תל-אביב, 2006, עמ' 103
- Gerda Reith, **The Age of Chance: Gambling in Western Culture**, Routledge, London, 1999
- שם, עמ' 131
- Jesse Glenn Gray, **The Warrior: Reflections on Men in Battle**, University of Nebraska Press, Lincoln, 1998, p. 28
- Reith, p. 130
- שם, עמ' 140-142
- Elaine Scarry, **The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World**, Oxford University Press, New York, 1987, p. 82
- שם, עמ' 84-82
- שם, עמ' 85
- עמרי אסנהיים, **צאליים: הטראומה של סירת מטכ"ל**, כינרת, זמורה-ביתן, אור-יהודה, עמ' 2012
- שם, עמ' 73
- שם, עמ' 22
- שם, עמ' 185
- שם, עמ' 23
- שם, עמ' 198
- שם, עמ' 66
- שם, עמ' 24
- שם, עמ' 120-119
- John Coates, **The Hour Between Dog and Wolf: Risk-Taking, Gut Feelings and the Biology of Boom and Bust**, Fourth Estate, London, 2013
- ריאיון עם ר, 3 במרס 2007
- אסנהיים, עמ' 315-314
- שם, עמ' 28
- שם, עמ' 29
- שם, עמ' 140
- שם, עמ' 131-132
- שם, עמ' 134
- שם, עמ' 14
- שם, עמ' 135
- שם, עמ' 34
- שם, עמ' 35
- שם, עמ' 73
- שם, עמ' 119
- שם, עמ' 132
- שם, עמ' 37
- שם, עמ' 129
- שם, עמ' 39
- שם, עמ' 133-131
- שם, עמ' 40
- שם, עמ' 41
- שם, עמ' 42
- שם, עמ' 132
- שם, עמ' 44
- שם, עמ' 133
- שם, עמ' 133-131
- שם, עמ' 124
- שם, עמ' 46
- שם, עמ' 134
- שם, עמ' 47
- שם, עמ' 116-115
- שם, עמ' 71
- שם, עמ' 49
- שם, עמ' 129
- שם, עמ' 50
- שם, עמ' 135-134
- שם, עמ' 51
- Harari, p. 255
- לאונרד, עמ' 85
- ארי פולמן ודוד פולונסקי, **ואלס עם באשיר**, כינרת, זמורה-ביתן, דביר, תל-אביב, 2009, עמ' 92
- <http://goo.gl/rErs2s>
- Csikszentmihalyi, pp. 36, 42
- Coates, p. 3
- בנג'מין לי וורף, **שפה, מחשבה, מציאות**, אוב, תל-אביב, 2004, עמ' 169-168
- אסנהיים, עמ' 135-134

ההשתקעות הגופנית הכרוכה בעבודה - ובעיקר במלחמה - פירושה הסתכנות של ממש, מיידית ונוקבת, בפגיעה או במוות: כאשר אתה לוקח סיכונים אתה מבין באופן ברור שיש לך גוף, מכיוון שסיכון, מעצם טיבו, מאיים לפגוע בך.⁵⁷ הלוחם אינו יכול לחלץ עצמו מן המצב, להיכנס אליו ולצאת ממנו באופן חופשי ואינו מוגן על ידי המובדלות של עצמו מפעילותו. פעילות צבאית היא במהותה "טרנספורמטיבית" - משנה את פני המציאות. כשם שהסביבה שבה פועלים עלולה להיפגע, כך גם הפועלים עלולים להיפצע או למות. הפועל נתון במידה רבה בידי אויבו, כמו בידי ידידו (כפי שעולה מהמונח המקובל "אש ידידותית").

בדוגמה מפורסמת מייחס הבלשן בנג'מין לי וורף התלקחות אש במפעל כימיקלים לשימוש של העובדים במילה "ריק" לתיאור החביות המכילות אדים נפיצים ולא דלק נוזלי (אף שהחביות ה"ריקות" עלולות להיות מסוכנות יותר מאלה המלאות).⁵⁸ ליתר ביטחון רצוי להתייחס תמיד, מילולית ומעשית כאחת, ל"משחק מלחמה" באותה הרצינות כמו ל"מלחמה"; ול"תרגיל" - באותה הרצינות כמו ל"מבצע"; ל"יבש" - באותה הרצינות כמו ל"רטוב". בכל מקרה, חיוני להבחין בין שתי הקטגוריות האלה ולקבוע ביניהן קו תיחום חד וברור. בשל חוסר הבחנה קטגוריאלית לא ברור לעיתים מה או מי חי, ומי צפוי להיפצע או למות:

"איש מאנשי הכוח היורה לא ידע בשלב הזה כי הטילים [החיים] שוגרו על אנשים חיים [העתידים להיפצע או למות]".⁵⁹ מטבע הלשון "אש חיה" מציין באורח אירוני ירי של כדורי עופרת; זאת בניגוד לירי של כדורי גומי או פלסטיק או שימוש באמצעים אחרים שזכו באחרונה לכינוי המפוקפק "אמצעי אל-הרג". לעניין הזה נראה כי "תחמושת חיה" צריכה להיות מוגדרת מחדש באמצעות הביטוי "תחמושת ממתית". בלבול מושגי גורר ערפול תודעתי: "מטרה ערכית" (כמו סדאם חוסיין) הופכת לערך בפני עצמו. לשון ומעשה כרוכים זה בזה ללא הפרד.

הערות

1. יוהאן הויזינגה, **האדם המשחק**, מוסד ביאליק, ירושלים, 1984, עמ' 72, 116.
2. שם, עמ' 73.

הרג חסרת מעצורים. לוחמים עשויים לצעוד במצבים מסוימים בעזות מצח לקראת מותם. קלאוזיבץ היטיב לתאר את התופעה הזאת:

"בשיכון ההתלהבות, במרוצת ההסתערות על האויב - למי אכפת כדורים שורקים ואנשים נופלים? להשליך עצמך, מסונוור משיכון הרגע, כנגד המוות הקר, בלי לדעת אם תימלט מפניו או לא, וכל זאת כשאתה כה קרוב לשער הזהב של הניצחון, כה קרוב לפרי העסיסי ששאפתנותך חפצה בו - הייתכן שיש בכך קושי כלשהו? הדבר לא יהיה קשה, ולמראית עין יהיה קשה עוד פחות".⁵³

בספר המעבד את הסרט "ואלס עם באשיר" נמצא הקטע הבא:

"מהמקום שלי בתעלה ראיתי את פרנקל בצומת. ואני לא יודע אם זה נמשך נצח או דקה... אבל הוא נשאר ברחוב כשהכדורים שורקים מסביבו... והתחיל לרקוד. הוא לא שם על הצלפים, הוא היה בטראנס. הוא רקד כאילו הוא מתכוון להישאר שם לנצח... רק כדי להתגרות בהם: הוא רקד ואלס בין הכדורים שלהם".⁵⁴

בשעת הקרב אנו עדים לא פעם ללוחמים המעוננים על ידי הבולמוס להרוס ולהשמיד. ארנסט יונגר, הסופר והפילוסוף הגרמני שלחם במלחמת העולם הראשונה, כתב ביומנו: "התשוקה המפלצתית להשמדה, שריחפה מעל לשדה הקרב, העיבה על מוחות הלוחמים ושיקעה אותם בערפל אדום".⁵⁵ המצב האקסטטי הזה מביא לעיתים למרתונים של הריגה האופייניים ללוחמים בכלל ולצלפים בפרט, שבהם פעולה רודפת פעולה בהתאם להיגיון פנימי שנראה כאילו אינו דורש התערבות מודעת על ידי האדם הפועל; הוא חש את המצב הזה כזרימה מאוחדת מרגע אחד לאחר, שבה קיימת הבחנה מעטה בין העצמי לבין הסביבה, בין הגירוי לבין התגובה. מי שחווה מצב כזה מעיד על "שכחה עצמית", על "אובדן המודעות העצמית", על "התלכדות עם העולם" וכד'.⁵⁶

הסתכנות עצמית וסיכון אחרים עשויים לנבוע, כפי שראינו לעיל, מהתייחסות למלחמה כאל סוג של משחק. מפקדים ולוחמים שאינם מבדילים באופן חד וברור בין קטגוריות כמו "עבודה" או "לחימה" לבין קטגוריות כמו "משחק" או "הצגה" עלולים להביא לאסון.