

# משחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת - מאפיינים והתמודדות

מפקדים רבים בצבא טוענים שמשחקים מסוכנים בנשק מצביעים על בעיה פסיכולוגית של החיילים המשתתפים בהם. אולם המחקרים מלמדים שמדובר בתופעה שמתרחשת בדרך כלל בהקשר חברתי ובמצבים מוגדרים. ההתמודדות עם נגע זה צריכה איפוא להיות כוללת - גם במישור האישי, אך בעיקר במישורים שבהם יש למפקדים שליטה טובה הרבה יותר: המישור החברתי ומישור המשימה

רס"ן עוזי בן-שלום ורויטל רוטנשטיין

## מבוא

במהלך שנות ה־90' הופנתה תשומת הלב בצה"ל לתאונות חמורות שנגרמו עקב משחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת (שר, 1993). מאמר זה בוחן מאפיינים של תאונות אלה ומציע דרכים שונות להתמודד איתן בצורה מערכתית. בספרות התיאורטית ישנן דרכים שונות לתיאור ולהמשגה של תאונות ממשחקים מסוכנים בנשק. פרדיגמות כאלה יכולות להיות פסיכולוגיות, דוגמת "חיפוש גירויים" (Sensation Seeking) של צוקרמן (1994), פסיכו-חברתיות, דוגמת עיצוב הזהות של אריקסון (1968) או אנתרופולוגיות, המדגישות טקסי מעבר וקבלה (Winslow, 1999; Feige & Ben Ari, 1991). בקוטב הנגדי ניתן למצוא מודלים של טעויות אנוש והנדסת אנוש (Reason, 1990). אולם התמקדות בכיוון אחד - פסיכו-לוגי, חברתי או הנדסי - נראית לנו בלתי מתאימה, כיוון שהנושא לא מופה במלואו.

הספרות המחקרית המוקדשת לתאונות בגלל משחקים מסוכנים בנשק היא דלה למדי. כך, למשל, מאמרים מקיפים בספרות הרפואית החדשה

(Wintemute et al., 1999) התעלמו לגמרי מהנושא בחקר של מקרי מוות, אפילו בקרב רוכשים בלתי מנוסים של כלי ירייה. מעט המחקרים שנערכו הם דלים, יחסית, והתמקדו במשפחות (Wiley & Casey, 1991) - בדרך כלל במרכזים העירוניים של ארצות-הברית (Klein et al., 1976). מחקרים אלה חסרים לעיתים תשתית אמיתית של ממצאים (Denny, 1995), וכאשר זו קיימת, היא אינה משמשת ליצירת מודלים תיאורטיים ברורים ובוודאי שלא בהקשר הצבאי. חשוב לציין שמשחק מסוכן בנשק נושא עימו קונוטציה שלילית, ולכן קשה לגוף חיצוני לחקור אותו באופן ישיר (Denny, 1995). הממצאים העיקריים העולים מהמחקרים הבודדים שנערכו מבליטים את הקשר בין נגישות לכלי נשק לבין תאונות (Lester, 1993) וכן בין מאפיינים סוציו-אקונומיים שונים - כגון איזור מגורים, הכנסה ורקע אתני - לבין תאונות (Klein et al., 1976). נראה איפוא כי יש להתחיל במיפוי בסיסי של נושא המחקר - מיפוי שיכול להוות פתח לבניית מודלים תיאורטיים בעתיד ועשוי לסייע בהכוונת מאמצי ההתמודדות.

משחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת בהקשר הצבאי משיקים לתופעות כגון עבריינות, התאבדות, אלימות ואף רצח. כל אלה הן התנהגויות שליליות, הכוללות שימוש בלתי חוקי בנשק הצבאי. עם זאת נראה כי משחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת הם קטיגוריה נפרדת, וזאת משלוש סיבות:

1. באירועים כאלה לא נמצא בדרך כלל רקע עברייני או פסיכופתולוגי (בן שלום, 1999).
2. רבים מהמשחקים נגרמו בגלל מוטיבציה חיובית

חוקרת לשעבר במדור המחקר של מחלקת הבטיחות של זרוע היבשה. סטודנטית למשפטים	רמ"ד מחקר במחלקת הבטיחות של זרוע היבשה. סטודנט לתואר שלישי באוניברסיטה העברית
	



ובתחמושת. ב-242 (31%) מהאירועים האלה נפגעו חיילים. 116 (48%) מבין המשחקים עם נפגעים היו בכלי נשק ו-126 (52%) בתחמושת. הממצאים במאמר מבוססים בעיקר על ניתוח התאונות האלה. חשוב לציין, כי מספר הנפגעים ממשחקי נשק הוא קטן – יחסית למספרי הנפגעים מתאונות אחרות, כגון נפילות, התייבשויות ותאונות דרכים. עם זאת חומרת הפגיעות במשחקי נשק היא גבוהה מאוד. (כמו כן יש לציין, כי מספר זה אינו כולל אירועים שבהם נפגעו אזרחים כתוצאה ממשחקים מסוכנים של חיילים).

להתאמן ולהשתפר בהפעלת הנשק ובתרגולות מקצועיות הקשורות בו (לזר ורוזן, 1996).

3. בקרב מחוללי התאונות היו גם חיילים מעולים, מטובי הלוחמים (גברעם הגלילי, תקשורת אישית, פברואר 1999).

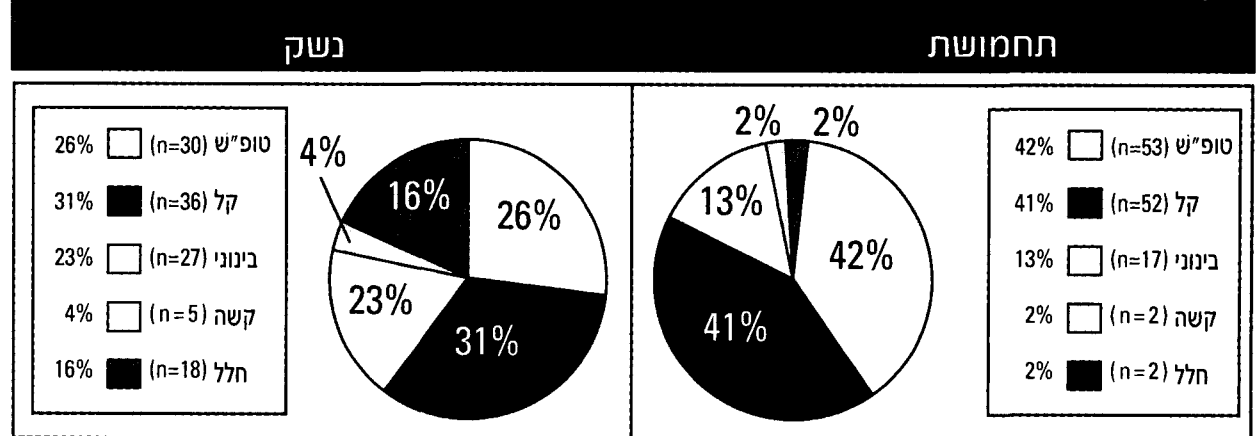
עובדות אלה משתקפות בהגדרת התופעה ובקביעת גבולותיה. מבחינת ההגדרה בולט השימוש במונח החיובי "משחק", שמקורו, כנראה, בתאונות שבהן שימש הנשק כחלק ממשחק חברתי. ביישום המושג בולטת העובדה שהמפקדים הרחיבו את ההגדרה וכללו בה גם פעולות כגון פתיחת נצרה, פירוק והרכבה, שאחדות מהן נחשבו בעבר ללגיטימיות, יחסית (שר, 1993). ישנה גישה הגורסת כי יש להחמיר את היחס למשחקים בנשק, ודבר ראשון יש להמיר את השם החיובי "משחק בנשק" בשם בעל מטען שלילי, כגון "עבריינות נשק". החמרה כזאת אינה ייחודית רק למשחקים בנשק ובתחמושת ומהווה דרך מרכזית להתמודדות עם תאונות באופן כללי (בן-שלום, 2000). גישת ההחמרה אינה שלילית, אך על מנת שתהיה יעילה יש למקד אותה במאפיינים הנכונים של המשחק המסוכן. מאמר זה

גרף 1: תאונות עם נפגעים ממשחקים מסוכנים – חתך נפגעים בחלוקה לנשק ולתחמושת

בחלק זה נציג את מאפייני התאונות האלה לפי מודל חמשת הגורמים (5M) הנפוץ בחקר תאונות בצה"ל (חלבובסקי ועמר אביטל, 1997). לפי מודל זה, תאונה אינה נגרמת בגלל גורם אחד, אלא כתוצאה משילוב של גורמים ברמות הבאות: אמל"ח (Machine), משימה (Mission), פיקוד ושליטה (Management), סביבה (Medium) ואדם (Man). נסקור כעת את מאפייני התאונות לפי חמישה תחומים כוללניים אלה.

1. אמל"ח. גורם זה כולל מספר תחומים: סוג התחמושת

**גרף 1: תאונות עם נפגעים ממשחקים מסוכנים – חתך נפגעים בחלוקה לנשק ולתחמושת**



והנשק ששימשו במשחקים, סוג הפגיעות ומקורן. תחום נוסף הוא מיומנות ההפעלה של האמל"ח. גרף 1 מציג את רמת הפגיעה בחלוקה לנשק ולתחמושת.

קודם נבחן את דפוס הפגיעה ממשחקים בנשק. בחינה זו מעלה ממצאים מיוחדים בשלושה היבטים:

ראשית, קיימים רק מעט דיווחים על פציעות קלות ללא אשפוז (המכונות טופ"ש – טופל ושוחרר. שיעור הדיווח מגיע ל-26%). לשם השוואה, בתאונות מזג אוויר שיעורן של תאונות אלה עולה על 70%. נראה שהדבר נובע מחוסר רצון לדווח על תאונות כאלה, במידת האפשר, ועל דפוס הפגיעה מהאמל"ח, שאינו משאיר הרבה סיכויים לפגיעות קלות.

מנסה להציע מאפיינים כאלה בהתבסס על מקורות המידע הבאים:

- ניתוח ארכיוני של דו"חות חקירה של תאונות עם נפגעים ממשחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת.
- ניתוח בסיסי המידע במחלקות הבטיחות של המטכ"ל ושל מפקדת זרוע היבשה.
- סקרי עמדות וקבוצות מיקוד במגזרים שונים בצבא.

**מאפיינים של תאונות ממשחקים מסוכנים**  
בשנים 1990-1999 דווחו למחלקת הבטיחות של מפקדת זרוע היבשה 781 אירועי בטיחות על רקע של משחקים בנשק

משחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת – מאפיינים והתמודדות

מאפיינים של תאונות ממשחקים מסוכנים



שנית, שיעור המשחקים המסוכנים, המסתיימים עם פגיעות חמורות (חללים, פצועים קשה ופצועים בינוני), מגיע כמעט ל-50%. הדבר נובע, כאמור, מאופיים המסוכן של המשחקים. משמעות הממצא הזה: כאשר מתרחשת תאונה כתוצאה ממשחק בנשק, יש סבירות גבוהה שהיא תהיה קטלנית יותר מאשר תאונות אחרות.

שלישית, משחקים בנשק המסתיימים במוות נפוצים יותר ממשחקים בנשק המסתיימים בפציעות קשות בלבד. הדבר נובע בעיקר מכך שרוב המשחקים כוללים כיוון של הנשק לעבר פלג הגוף העליון.

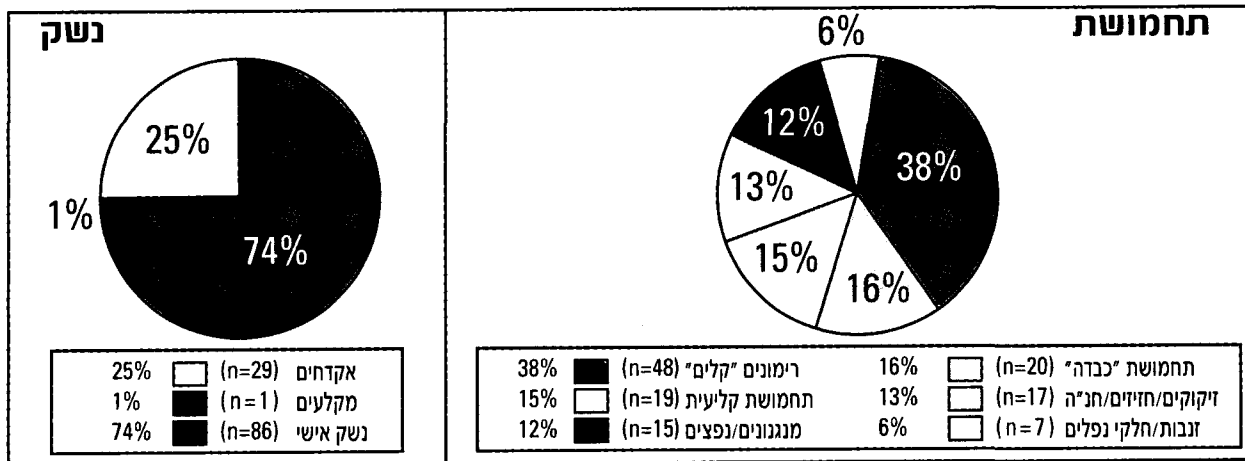
בחינת דפוס הפגיעה ממשחקים בתחמושות מגלה שהוא כולל שיעור נמוך, יחסית, של פגיעות קלות ללא אשפוז (42%), אך ביתר קטיגוריות הפגיעה מתהפכת המגמה: ככל שהפגיעה חמורה יותר – כך היא נדירה יותר. התפלגות כזאת קרובה יותר להתפלגות הפגיעות שאנו מוצאים בתאונות

היא שבתאונות ממשחקי תחמושת יש מעורבות מועטה של אמל"ח גבה-אנרגיה (רימוני רסס, טילים, פגזים). מרבית התאונות האלה (84%) אירעו כתוצאה ממשחקים באמצעי לחימה שנתפסים כפחות מסוכנים, כגון רימוני תרגול והלם, נפצים ונפלים.

ממצאים אלה מצביעים על כך שהתאונות נגרמות משילוב של ארבעה גורמים: סקרנות, חוסר ידע מקצועי, מיומנות מוגבלת ותחושה כוזבת ש"זה לא נורא" להתעסק בתחמושת כזאת, כי היא "לא מסוכנת". למשל, תאונות תחמושת רבות נגרמות בשל טיפול בנפלים – בעיקר זנבות של פגזי מרגמה או רנ"ט ותחמושת לתאורה. דוגמא לתאונה כזאת: חייל הולם במפתח שוודי על זנב של פצצת תאורה כדי להכין ממנו מאפרה ונפגע בפניו מפיצוץ. סיבה נפוצה נוספת לתאונות תחמושת היא "תחביב" של חיילים לאגור לעצמם "מחסני תחמושת" פרטיים.

שאלה חשובה נוספת, הנבחנת בגרף 3, היא הקשר בין

## גרף 2: תאונות עם נפגעים ממשחקים מסוכנים – חתך סוגי אמל"ח



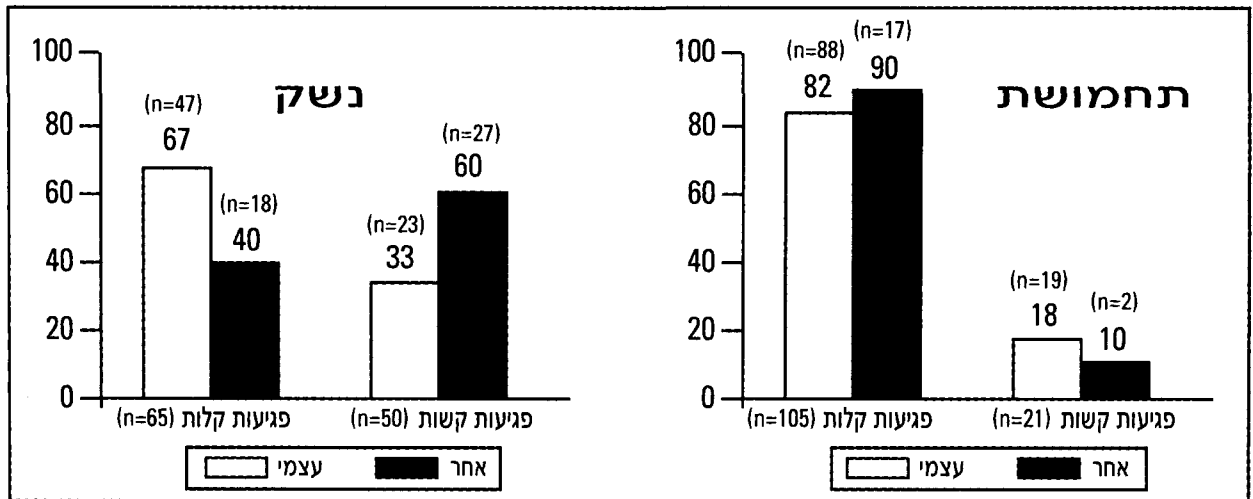
מקור הפגיעות (עצמיות או על-ידי גורם חיצוני) לבין מידת חומרתן.

עיון בגרף מעלה כי במשחקי נשק הפגיעות העצמיות חמורות הרבה פחות מאשר הפגיעות על-ידי אחרים: מתוך כלל הפגיעות על-ידי אחרים רק 40% הן קלות, ואילו 60% הן חמורות. הסיבה: פגיעה עצמית היא בדרך כלל בגפיים, ואילו פגיעה על-ידי אדם אחר היא לרוב בפלג הגוף העליון (בדרך כלל עקב כיוון הנשק תוך כדי המשחק). התמונה משתנה כאשר מדובר במשחקים בתחמושת: שם הפגיעות הקשות הן לרוב עצמיות. נזכיר, כי ברוב התאונות במשחקי

שוונות באימונים ובתעסוקה מבצעית. ממצא זה נובע, בין היתר, מסוג האמל"ח שבו נוטים לשחק במשחקי תחמושת. ממצאים בנושא זה מפורטים בגרף מס' 2.

עיון בגרף מעלה שתי תופעות חשובות. הראשונה, שבתאונות הנובעות ממשחקי נשק קיימת שכיחות גבוהה, יחסית, של תאונות עם אקדחים (תפוצת האקדחים בצה"ל בטלה לעומת תפוצתו של הנשק האישי). חשוב לציין כי רובן המכריע של תאונות האקדח (76%) מרוכזות בשנים 1990-1994. הסיבה: במחצית השנייה של שנות ה-90 הוטלו בצה"ל הגבלות על תפוצתו של נשק זה. התופעה החשובה השנייה

**גרף 3: תאונות עם נפגעים ממשחקים מסוכנים - חתך נפגעים בחלוקה לנשק ולתחמושת ומקור התאונה**



והחלו להתאמן בבוקר... בשעות הבוקר מצא רב"ט ר' חפץ קטן וגילי שצבעו כסוף ובקצהו נקודה אדומה... את החפץ הראה לרב"ט ג' ולרב"ט ד', והם בדקו אותו והעבירו אותו ביניהם... כחמש דקות לאחר מכן התפוצץ החפץ בידי וגרם לקטיעת כמה מאצבעותיו ולפגיעה קלה בעינו..."

(ציטוט מחקירת תאונה ממשחק בנפל).

**2. משימה.** גרף 4 בוחן את הממצאים לפי חתך משימה תוך התמקדות בפעילות שבמהלכה נגרמה התאונה. בחינת הנסיבות שבהן אירעו התאונות מעלה מספר ממצאים. ראשית, הרוב המכריע של התאונות אירע בתוך מסגרת הצבא (89%) ורובן המכריע בעיתות שגרה (72%), כלומר לא בעת חופשה ולא תוך כדי אימונים או ביצוע משימה. בחינת המקומות הספציפיים שבהם אירעו התאונות מעלה כי הנפוצים ביותר היו עמדות שמירה (27%) ומגורים (24%). פחות תאונות אירעו במשרדים (12%) ותוך כדי פעילות בשטח (13%).

יש בממצאים האלה כדי לרמז על התנאים שבהם מתפתח מצב מסוכן בגלל משחק בנשק או בתחמושת:

1. בידי החיילים ייצאו נשק או תחמושת.
2. החיילים שבר-שותם הנשק והתחמושת אינם בקיאים בהפעלת האמל"ח או שאין הם יודעים מה מצב הנשק. לעיתים אין הם מבחינים בין הסוגים השונים של התחמושת.
3. המפקדים אינם נוכחים בשטח, ואין להם

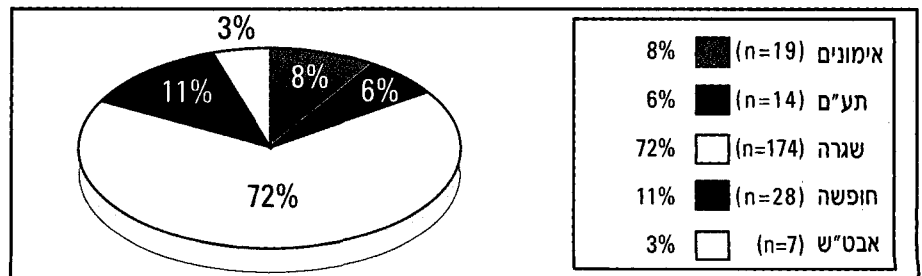
תחמושת האמל"ח המעורב הינו "קל" יחסית. במקרים של אמל"ח "גבה-אנרגיה" רמת הסיכון לסיביבה ולאדם המשחק היא זהה.

ממצאים אלה מצביעים על הקבוצה שנחשפת לסכנה הגדולה ביותר כתוצאה ממשחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת: קבוצת "הצופים" (גם אם אינם נוטלים חלק במשחק) או המשתתף שמגיע תורו להיות מטרה.

וישנו עוד שלוש מסקנות העולות מהממצאים: ראשית, שבמשחקים בתחמושת נדירות התאונות שבהן נפגעים רק הצופים ולא החייל שגרם לתאונה; שנית, כמות הנפגעים בתאונות ממשחקי תחמושת גבוהה יותר מאשר ממשחקים בנשק: 17% מכלל התאונות הנגרמות ממשחקים בתחמושת כוללות שני נפגעים ויותר. במשחקי נשק רק 3% מהתאונות כוללות שני נפגעים או יותר. שלישית, הפגיעות השכיחות ביותר בתאונות הנגרמות ממשחקים בתחמושת הן פגיעות רסיסים - בדרך כלל בידיים ובפלג הגוף העליון (עקב החזקת האמל"ח סמוך לראש).

"...האימון נמשך בלילה, כאשר החניכים ישנו בשטח

**גרף 4 : תאונות עם נפגעים ממשחקים מסוכנים - חתך משימה**



משחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת - מאפיינים והתמודדות

372 מנתונים

עומד על 7% (עם זאת, כאשר קצינים מעורבים בתאונות כאלה, מדובר לרוב במשחקים ברמת סיכון גבוהה. הדבר נובע, כנראה, מתחושת הקצינים שהם מיומנים בשימוש באמל"ח ומיטיבים לשלוט בו).

הדרך היעילה ביותר שבה ניתן למנוע תאונות משחקים היא איפוא לדאוג לנוכחות רבה ככל האפשר של מפקדים בקרב פקודיהם, שכן כאשר מפקד נמצא בשטח, החיילים יימנעו ממשחקים. את הגברת הנוכחות של המפקדים ניתן להשיג באמצעות הגדלת מודעותם לבעיה (לזר ורוזן, 1996).

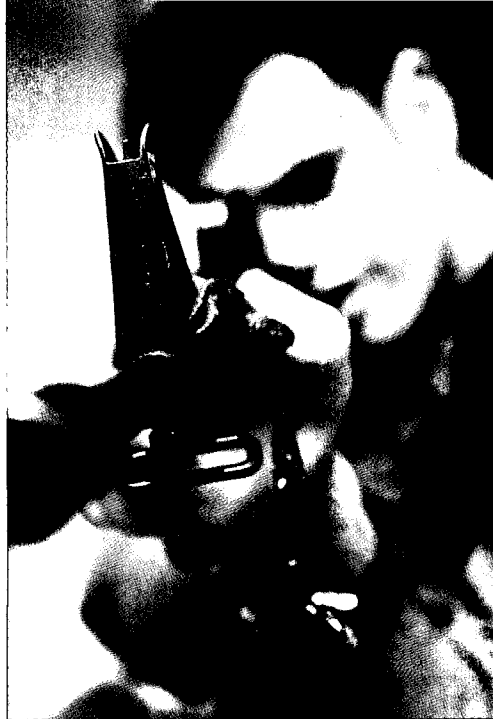
**"אני ממש לא מבין למה צריך את (המחקר) זה. אצלי ביחידה יש**

**רק חיילות, והן לא רואות את הנשק בכלל, אולי בשמירה".** ציטוט זה מעיד על רמה נמוכה של מודעות לבעיית המשחקים המסוכנים בנשק. מפקדים חושבים לעיתים – שלא בצדק – שיחידותיהם מחוסנות מפני נגע המשחקים המסוכנים בשל הרכבן או בשל אי-נגישותן לאמל"ח. אבל גם יחידות כאלה מבצעות מדי פעם משימות של אבטחת יישובים, ואז עלולה הבעיה להתעורר במלוא חריפותה. בהתמודדות המפקדים עם משחקים מסוכנים בנשק קיימים סגנונות שונים, שהם בדרך כלל שילוב בין גישת ה"זבנג וגמרנו" לבין גישת ה"טפטוף". בגישה הראשונה מענישים בחומרה יתרה על כל אירוע של משחק בנשק, גם אם אינו מסוכן. בשיטה השנייה מתמקדים בהסברה שיטתית ועקבית.

**"אני תופס מישוהו. חייל, קום. חודש בפנים. שב. אחר כך זה נגמר".**

**"צריך להכניס להם לראש. בכל הזדמנות".** איננו יכולים לקבוע איזו גישה יעילה יותר, אולם התרשמונו שחלק חשוב מההתמודדות הוא עצם העובדה שהמפקדים מתייחסים לנושא ועוסקים בו.

**4. סביבה.** בניית תאונות נהגים לבחון את תרומתם של גורמים אקלימיים דוגמת גשם ובוץ, חום וקור. אולם הסביבה שבה מתרחשים משחקים מסוכנים היא חברתית. בהקשר זה עלולות שתי בעיות: הנטייה הבסיסית שלא לדווח על משחקים מסוכנים בצבא (שר, 1993; לזר ורוזן, 1996) והלגיטימציה שנותנים החיילים לחלק מהמשחקים בנשק. אי-הדיווח קשור לעיתים לכוח החיובי במהותו של האחוה בין החיילים. אי-הדיווח מקשה על פעולות המניעה, שכן המפקדים אינם עדים, בדרך כלל, לקיומם של משחקים בנשק (שר, 1993). יש להתמודד עם בעיית אי-הדיווח, אך זאת בלי



בקרה על המתרחש.

4. בידי החיילים זמן פנוי. על החשיבות הגדולה של נוכחות מפקדים ניתן ללמוד מניתוחן של תאונות משחקים שאירעו במהלך אבטחת יישובים ומתקנים. במהלך העשור דווח על שבע תאונות עם נפגעים במהלך ביצוען של משימות כאלה, ושש מהן הסתיימו במוות. (יש להניח כי כמות המשחקים במשימות כאלה גבוהה יותר, אך בהעדר פיקוח לא נאסף עליהם מידע). יש לציין שבמשימות של אבטחת יישובים קיים שינוי פתאומי בדפוסי הפעילות של החיילים, שהחשוב שבהם הוא המעבר מסביבה שיש בה פיקוח רצוף לסביבה שבה אין

הם נתונים לבקרה ולפיקוח. מעבר זה עלול להיות גורם תורם ליצירת אווירה של משחקים מסוכנים.

**"...שלושת חיילי האבטחה של היישוב שהו בחדר המגורים ביישוב. רב"ט כ' שיחק בנשק האישי של המנוח וירה לעבר פניו ירייה אחת, הזאת מבלי ששם לב כי מחסנית הנשק במצב הכנס... במהלך השבוע שבו שהו באבטחת היישובים נהגו החיילים לשחק בכלי הנשק שברשותם, כיוונו אותם איש כנגד רעהו ולחצו על ההדק. כמו כן נהגו לירות מנשקם האישי תרמילי כדורים, אשר הוציאו מתוכם את אבק השריפה והקליע..."**

(ציטוט מתוך חקירת תאונה שאירעה במהלך אבטחת יישובים).

מאלפת העובדה שבבתים יש מספר נמוך, יחסית, של תאונות למרות העדר נוכחות של מפקדים והעדר פיקוח על השימוש בנשק. את מיעוט הנפגעים יש לייחס לא רק לכך שמשחקים בנשק ובתחמושת אינם נפוצים בבתים, אלא גם לכך שכאשר חיילים משחקים בכלי נשקם בבית, מדובר לרוב במשחקים שאינם מסתיימים בתאונות. מדובר בביצוע מטווחים פרטיים, מתן "הדרכה" על אמל"ח לחברים ולקרובים, איסוף ואגירה של תחמושות ושימוש בנשק ובתחמושת "פירוטכנית" בשמחות או בטקסי מעבר (רמ"ד מחקר מצ"ח, תקשורת אישית, פברואר 2000).

**3. פיקוד ושליטה.** גורם הפיקוד והשליטה הוא מכריע בתאונות כתוצאה ממשחקים מסוכנים, ולו היכולת הגדולה ביותר למנוע אותן. סקר מוקדם שנערך ב-1992 העלה כי כ-20% מהמפקדים התעלמו לעיתים ממשחקים מסוכנים של פקודיהם (שר, 1993). הקצינים עצמם כמעט שאינם מעורבים במשחקים מסוכנים: שיעור הקצינים שהיו מעורבים בתאונות שנבעו ממשחקים בנשק ובתחמושת

אחדים מהמשחקים ומהפעילויות, שעליהם סיפרו החיילים שרואיינו, היו ברמת סיכון גבוהה, בעוד שהם ייחסו להם רמת סיכון נמוכה. מדובר בעיקר במשחקים הכוללים יסוד של כיוון נשק לעבר בני-אדם. נקודה נוספת שראויה לציון היא שהסכנות שעליהן מדברים החיילים מתוארות באופן כוללני, אך ניתוח התאונות העלה, כי בעיקר הסביבה של החייל המשחק מצויה בסיכון.

2. קריטריון נוסף וחשוב להחלטה על הפסקת משחק הוא מידת הקרבה לחייל. אם החיילים המשחקים אינם מקובלים מבחינה חברתית, גדלים הסיכויים שחבריהם ליחידה ידווחו עליהם, ולהיפך.

3. קריטריון חשוב נוסף הוא מידת ההשפעה על

החייל המשחק. אחדים מהמרואיינים ציינו כי הם יכולים להשפיע על החייל ולמנוע את המשך המשחק באמצעות לחץ חברתי. בחינה של דפוס התאונות מעלה, כי ברובן הגדול נכחו אנשים בקרבה המיידית לתאונה, גם במקרים שבהם המשחקים לא היו חברתיים (לזר ורוזן, 1996). כאמור, צופים אלה

נמצאים בסיכון גבוה, יחסית, כיוון שבמקרה של תאונה מידת הפגיעה בהם חמורה, יחסית, בהשוואה לתאונה שבה הפגיעה היא עצמית. עיון בדו"חות החקירה מעלה ניסיונות נרפים וכושלים להפסקת המשחקים. המפקדים חייבים להיות מודעים לממצא זה ולהבהיר לפקודיהם שפעולות להפסקת משחקים חייבות להיות תקיפות ונחרצות הרבה יותר.

**"אמרתי לו תפסיק, והוא ענה לי: זה לא טעון, זה לא ירה".**

(ציטוט מדו"ח חקירה שנכתב בעקבות תאונה שנגרמה ממשחק בנשק)

5. **אדם.** כאשר אנו בודקים תאונות משחקים מבחינת הגורם האנושי, אנו מעוניינים לבחון, האם יש קשר בין התאונות לבין רקע פסיכו-חברתי כלשהו שקדם לאירוע. כיוון בדיקה אחר הוא מסלול ההכשרה והשירות של החייל. הגורם האנושי נחשב – בטעות – לגורם הדומיננטי בגרימת תאונות כתוצאה ממשחקים בנשק. ואכן, במהלך המחקר התבקשנו מספר פעמים "לאפיין את גורמי האנוש המובילים למשחק בנשק, כדי שנוכל לטפל בהם".

חשוב להדגיש כי גישה זו של החיפוש אחר הגורם האנושי אינה ערובה למניעת תאונות. יתר על כן, הניתוח עד כה מוכיח את חשיבותם הרבה של הגורמים האחרים, הנתונים בחלקם לשליטת המפקדים.

חלבובסקי (1994) מציע להתמקד בשני שלבים בתהליך ההכשרה של החייל: ההתחלה והסיום. בתחילת השירות, בעיקר במחצית השנה הראשונה, קיים מניע חזק למשחק בנשק בשל הרצון ללמוד אותו ולהפעיל אותו ובשל

לערער את האחוזה בין החיילים, שהיא כוח חיוני לתפקוד היחידה בימי שלום ובימי מלחמה (Noy, 1991).

באשר ללגיטימציה שמעניקים החיילים למשחקים מסוכנים, מתברר כי זו ניתנת למשחקים, שרמת הסיכון שלהם נתפסת כנמוכה, כגון שריפת אבק שריפה, לקיחת תחמושת הביתה, דריכה ונקירה. הלגיטימציה באה לידי ביטוי בכך שחיילים טענו כי תופעות כאלו ייתכנו ביחידותיהם. לעומת זאת משחקים, שרמת הסכנה שלהם נתפסת כגבוהה יותר, זוכים להרבה פחות לגיטימציה. הדבר בא לביטוי בכך שהחיילים – ברובם הגדול – טוענים כי ישנה סבירות נמוכה ביותר לכך שביחידותיהם מתקיימים משחקים מסוכנים מאוד דוגמת "רולטה" (רוזן, 1995). המשותף לכל המשחקים הנחשבים ל"פחות מסוכנים" הוא התחושה כי ניתן לשלוט באופן מלא בתוצאותיהם. משחקים כאלה יכולים לכלול גם כיוון נשק לאדם או שימוש בו בנוכחות אנשים אחרים (כגון במקרה של כניסה לאוהל בנוהל לש"ב כדי להתאמן, בלי לוודא כי הוא ריק מאדם).

**"זה לא מסוכן, אם אני יודעת שהוא נצור ולא טעון".**  
(מדריכת טירונים בקבוצת מיקוד).

תחושת שליטה כוזבת היא גורם חשוב מאוד בניתוח התהליך שגרם לתאונה במהלך משחק מסוכן, ובעיקר משחק שבוצע בסביבה חברתית. משחק כזה מבוצע לעיתים בין חברים, תוך העברת נשק אחד בין המשתתפים. (ב־19% מהתאונות נפגעים חיילים מנשקם שלהם, שהופעל על-ידי חיילים אחרים; ב־7% מהתאונות פוגעים חיילים בעצמם באמצעות נשק של חיילים אחרים). במצבים כאלה, שבהם עובר נשק מיד ליד, קיים הסיכון שתטושטש האחריות לפריקת נשק. מכאן נובעת בעיה נוספת: חוסר הידע של המשתתפים באשר למצב הנשק – למשל האם נותר קליע בבית הבליעה (כתוצאה ממשחק שבוצע קודם לכן או בגלל פריקה שגויה). לשתי בעיות אלו מצטרפת גם בעיה של ידע תפעולי מוגבל, כאשר חייל נוטל נשק מחברו. הדבר בולט במיוחד בתאונות אקדח.

**"רב"ט פ' ירה בעצמו תוך כדי משחק באקדח של חברו, רב"ט ס'... רב"ט פ' ורב"ט ס' החליפו ביניהם את אקדחיהם מסוגים שונים..."**

(ציטוט מדו"ח חקירה של תאונה שנגרמה בעקבות משחק בנשק).

חיילים שרואיינו במסגרת המחקר הזה ציינו מספר קריטריונים, שלפיהם הם מחליטים לפעול להפסקת משחקים בנשק ובתחמושת:

1. הקריטריון הראשון – והעיקרי – הוא מידת הסכנה שמייחסים החיילים למשחק. בהקשר זה ראוי לציין, כי

ההתרגשות הגדולה מעצם קבלתו. נקודת התורפה בתקופה זו היא המיומנות האובייקטיבית הנמוכה בהפעלת האמל"ח ואי-המודעות לעובדה שהמיומנות נמוכה. לעומת זאת בשלבים המאוחרים יותר של השירות, בעיקר בסוף השנה השנייה, קיים צורך רב יותר "להעביר את הזמן", ובמקביל גדל טווח ההתנהגויות המסוכנות עקב עלייה ברמת המיומנות בהפעלת הנשק.

כיוון אחר הוא ניתוח של

סיטואציות, שבהן יכולה להיגרם תאונה. מקרים כאלה יכולים להיות בקבלת אמל"ח חדש או הגעתם של אנשי מנהלה לשטח רווי נפלים ואמל"ח. בשני המקרים קיים פיתוי חזק לבחון מקרוב את האמל"ח, בלי שיהיה די ידע כיצד לטפל בו ולהפעילו. גם יציאה הביתה בפעם הראשונה עם נשק היא סיטואציה כזאת.

בחירת התאונות לפי מסלול שירות ותפקיד מעלה גם היא ממצאים מפתיעים. 66% מהתאונות במהלך משחקים בתחמושת נגרמו ביחידות לוחמות ובמערכי ההדרכה של יחידות השדה. בתאונות אלה ישנה מעורבות גבוהה של חיילים בתפקידי לחימה. נראה כי ממצא זה נובע מנגישות לאמל"ח במערכים ובתפקידים האלה. לעומת זאת, שיעור

התאונות ממשחקי נשק ביחידות לחימה הוא נמוך יותר (כ-50%) ובלטת בהן מעורבות גדולה של חיילים בתפקידים תומכי לחימה. יתר על כן, רוב התאונות החמורות ממשחקי נשק נגרמו ביחידות עורפיות. נראה כי הדבר קשור, לפחות חלקית, למיומנות נמוכה בהפעלת נשק בקרב המשרתים בדרגים העורפיים – בהשוואה למיומנות הגבוהה יותר של המשרתים ביחידות הלוחמות.

מבחינה פסיכולוגית מצביע ניתוח נתוני הרקע של עמדות החיילים על כך שהנטייה לעשות שימוש בנשק לצורך משחק קשורה באופן הדוק לנכונות לבצע עברות משמעת באופן כללי. דבר זה ניכר בהערכות המפקדים לגבי חלק ניכר (30%) מהמעורבים בתאונות. עם זאת חשוב לציין, כי לגבי 70% מהחיילים לא צוין כל רקע קודם של עברות מכל סוג שהוא. הדבר מעיד על שתי תופעות מנוגדות:

1. חיילים בעלי היסטוריה של עברות משמעת עלולים לפתח יותר מאחרים דפוס של משחקים בנשק. במקרה זה נראה כי השימוש בנשק הוא ביטוי נוסף לבעיית המשמעת.
2. משחק בנשק יכול להתפתח בקרב חיילים ללא כל רקע או נטייה לעבריינות, והדבר תלוי מאוד בסיטואציות שאליהן הם נקלעים ולא

במכניזם אישיותי.

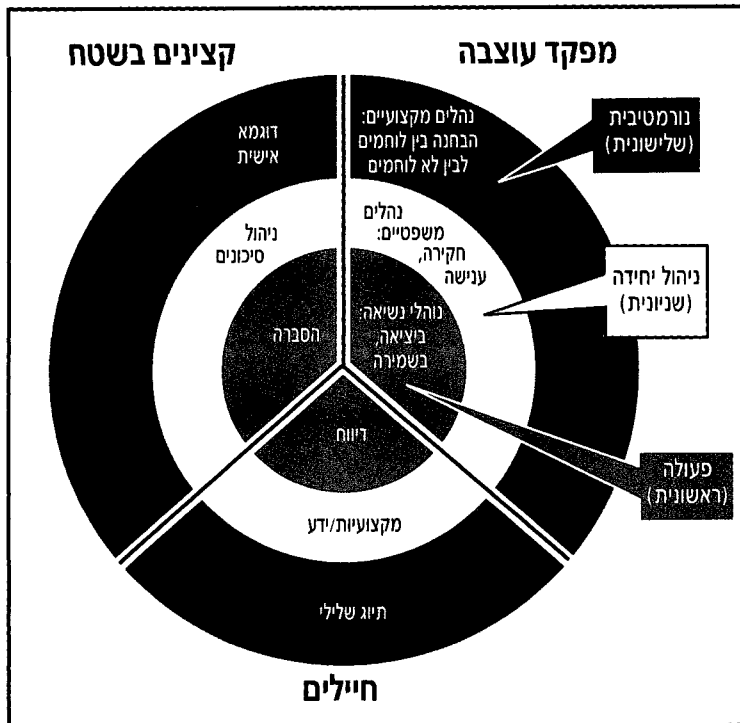
החיפוש אחר "פרופיל" של חייל המועד למשחקים מסוכנים העלה כי לאחראים לתאונות במשחקי נשק יש לרוב נתוני איכות נמוכים, יחסית (חלבובסקי, 1994; לזר ורוזן, 1995). כך גם באשר לחיילים שפולטים כדורים (בדיחי, 1993). אולם ממצאים אלה אינם יכולים לסייע באיתור מוקדם של חיילים המועדים לתאונות.

## החיפוש אחר "פרופיל" של חייל המועד למשחקים מסוכנים העלה כי לאחראים לתאונות במשחקי נשק יש לרוב נתוני איכות נמוכים

### התמודדות

עיון במאפיינים שעליהם הצבענו מלמד כי משחק בנשק ובתחמושת הוא מצב מסוכן, המסתיים לפעמים בתאונות. אף שתאונות אלה נדירות, יחסית, הרי פגיעתן חמורה ביותר. המשחק המסוכן אינו נוצר על-ידי גורם בודד, אלא משילובים שונים של גורמים מצביים, גורמי פיקוד ושליטה וגורמי אנוש. לכן חייבת ההתמודדות של הצבא בתחום זה להיות רב-תחומית. התמודדות כזאת היא אפשרית, כפי שניתן להתרשם מבדיקה רב-שנתית של היקפי התאונות האלה. בדיקה זו מעלה כי במחצית השנייה של שנות ה-90 חלה ירידה מהותית בהיקף התאונות ממשחקים מסוכנים הן

### תרשים 1: התמודדות עם משחקים מסוכנים



קבוצה זו תפעול של הנשק אינו בבחינת משחק, ובוודאי שלא משחק מסוכן. תפקידם של המפקדים המצויים בשטח בהקשר זה הוא להוות דוגמה אישית, ובעיקר חשוב הדבר בשלבי ההכשרה של החיילים. ברמת החיילים יש ליצור תיוג שלילי למשחק מסוכן בנשק. אחת הדרכים לעשות זאת היא להפריד בין מקצועיות בנשק לבין שימוש בנשק במאפיינים המסכנים את הסביבה.

## ביבליוגרפיה

- אריקסון, א' (1968), **זהות, נעורים ומשבר**, תל-אביב, עם עובד ביחי, י' (1993), **פליטות כדורים - דו"ח מחקר**, צה"ל, מפקדת חילות השדה, מחלקת הבטיחות
- בן שלום, ע' (1999), **משחקים מסוכנים בנשק ובתחמושת - הגדרת התופעה ואמצעים להתמודדות**, צה"ל, מפקדת חילות השדה, מחלקת הבטיחות
- בן שלום, ע' (2000), **חקירת תאונות - היבטים מבניים ופסיכולוגיים**, צה"ל, מפקדת הזרוע לבניין הכוח ביבשה - מחלקת הבטיחות
- גברעם הגלילי, רע"ן בטיחות ובקרה, מפקדת הזרוע לבניין הכוח ביבשה - מחלקת הבטיחות, **תקשורת אישית**, פברואר 1999
- חלבובסקי, א' (1994), **מאורעות בטיחות הנובעים ממעורבות במשחקים מסוכנים, חקר הגורמים והסיבות**, צה"ל, מחלקת הבטיחות המטכ"לית
- חלבובסקי, א' ועמרי-אביטל, ד' (1995), **מנחה לחקירת תאונות**, צה"ל, מחלקת הבטיחות המטכ"לית
- לור, מ', רוזן, ר' (1996), **תופעת המשחקים המסוכנים בנשק ובתחמושת**, צה"ל, מפקדת חילות השדה, מחלקת הבטיחות
- רוזן, ר' (1995), **עמדות ותפיסות של לוחמים ביחידות השדה כלפי בטיחות**, צה"ל, מפקדת חילות השדה, מחלקת הבטיחות
- רמ"ד מחקר מצ"ח, מקמצ"ר, **תקשורת אישית**, פברואר 1999
- שר, י' (1993), **תופעות משחקי הנשק בצה"ל**, צה"ל, המחלקה למדעי ההתנהגות
- Denny, K.M. (1995), *Russian Roulette: A Case of Questions not Asked*, **Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry**, 34, 1682-1683
- Feige, M., & Ben-Ari, E. (1991), *Card Games and an Israeli Army Unit: An Interpretive Case Study*, **Armed Forces and Society**, 17, 429-448
- Lester, D. (1993), *Firearms Availability and Accidents Deaths from Firearms*, **Journal of Safety Research**, 24, 167-169
- Klein, D., Reizen, M. S, Van-Amburg, G.H., & Walker, S. A. (1977), *Some Social Characteristics of Young Gunshot Fatalities*, **Accident Analysis and Prevention**, 9, 177-182
- Noy, S. (1991), *Combat Stress Reaction*, In R. Gal & D. A. Mangelsdorff (Eds.), **The Handbook of Military Psychology** (pp. 507-530), Chichester: John Wiley & Sons
- Reason, J. (1990), **Human Error**, Cambridge: Cambridge University Press
- Wiley, C.C., & Csey, R. (1991), *Family Experience, Attitudes and Household Safety Practices regarding Firearms*, **Clinical Pediatrics**, 30, 71-76
- Wintemute, G. J., Parham, C.A., Beaumont, J. J. & Drake, C. (1999), *Mortality among Recent Purchasers of Handguns*, **The New England Medical Journal of Medicine**, 18, 1583-1589
- Winslow, D. (1999), *Right of Passage and Bonding in the Canadian Airborne*, **Armed Forces and Society**, 25, 429-457
- Zuckerman, M. (1994), **Behavioral Expression and Biosocial Bases of Sensation Seeking**, Cambridge: Cambridge University Press

בנשק והן בתחמושת. (70% מהתאונות החמורות שנגרמו בשנות ה-90 כתוצאה ממשחקים בנשק ובתחמושת אירעו בשנים 1990-1994).

נראה כי ירידה זו נובעת משני מאמצים שנערכו במקביל: 1. הגבלת תפוצתו של הנשק (ובעיקר אקדחים). 2. הגברת היקף המעורבות של מצ"ח בנושא זה. גורם נוסף היה העלייה במודעות המפקדים, כפי שניתן להתרשם מהיקף המחקרים שנערכו בנושא (למשל: שר, 1993; חלבובסקי, 1994).

ניתן להציע דרכים שונות ומגוונות להתמודדות עם משחקים מסוכנים, אך נראה כי ניתן לצמצמן לשלוש רמות מניעה, החופפות את שלוש הרמות של מדרג הפיקוד: רמת הפעולה הבסיסית (רמה ראשונית), רמת הניהול השוטף של היחידה (רמה שניונית) ורמת הערכים (רמה שלישונית). בכל אחת מהרמות האלה ניתן להצביע על תפקידו הייחודי של מדרג הפיקוד: רמת מפקד העוצבה, רמת המפקדים בשטח ורמת החיילים. התיאור של המאמץ המשולב הזה מופיע בתרשים 1.

**1. רמת הפעולה (רמה ראשונית).** מניעה ראשונית מתייחסת לפעולות הקשורות לתאונה. ברמת מפקד העוצבה הכוונה למניעה באמצעות נהלים המגדירים בצורה טובה יותר נגישות לאמל"ח בקבוצות השונות של החיילים, בהתאם למשימותיהם ובהתאם לרמתם המקצועית. ברמת המפקדים הכוונה היא להתייחסות ברורה ורצופה באמצעות הסברה ממוקדת. ברמת החיילים הכוונה היא לפעולות הבסיסיות הנדרשות מהם ושקשורות לאחריותם האישית לחייהם ולחיי חבריהם. בהקשר הזה נדרש מהם לדווח למפקדים על כל אירוע המסכן אותם.

**2. רמת ניהול היחידה (רמה שניונית).** מניעה שניונית מתייחסת לדרך שבה מתנהלים החיים ביחידה. מפקד עוצבה משפיע על ניהול היחידה דרך עיצוב נהלים משפטיים. עליו לשאוף לחקור אירועים על-ידי הדרג הבכיר ביותר האפשרי ולקבוע רף ענישה הולם למשחקים מסוכנים. חשוב להתייחס לכל אירוע כאילו הסתיים בצורה החמורה ביותר. ברמת המפקדים בשטח הכוונה היא לניהול סיכונים בהתבסס על מאפייני התאונות (למשל בהכנת צוותים למשימות שמירה, ובעיקר אבטחת יישובים). ברמת החיילים הכוונה היא בעיקר לחיזוק הידע המקצועי בתפעול אמל"ח ובזיהוי סוגי תחמושת.

**3. רמה נורמטיבית (רמה שלישונית).** הרמה הזאת מתייחסת לנורמות המנחות את ניהול היחידה. מסר חשוב ברמת המפקד הבכיר הוא מקצועיות בתפעול הנשק האישי. אחת הדרכים להעברת מסר כזה היא הבחנה בין תפקידי הלחימה ליתר התפקידים הכרוכים בנשיאת נשק. אין הכוונה לתת אישור ללוחמים לעשות שימוש בנשק שלא לצורך, אלא להעניק הכרה ביכולתם המקצועית המאפשרת להם, ורק להם, לטפל בו בכל עת ולשאתו עימם בצאתם לבתיהם. עבור