

## ביקורת ספר: הצגת האני בחיי היומיום

גופמן, א' (2003). *הצגת האני בחיי היומיום*. בן שמן: מודן.

**סקירה ע"י:** דב בלום-יזדי - דרמה תרפיסט וקרימינולוג קליני, בוגר פסיכותרפיה גוף-נפש-רוח. דוקטורנט לפסיכואנליזה ופרשנות: אוניברסיטת חיפה. עובד ב"מקום להיות": סטודיו לביטוי וטיפול בדרמה ובאמנויות. מלמד ומדריך בתוכנית להכשרת מטפלים באמנויות: אוניברסיטת חיפה והמכללה האקדמית לחברה ואמנויות. חוקר של "לילה - מודל למשחק בלתי מכוון" ו"פרדיגמת המשחק": מטה תיאוריה העוסקת בזהות האדם המשחק, ביחסי הכוח במשחק, ובחופש האדם המשחק. כמו כן פעיל שלום.

### האני המשחק בסוציולוגיה

שאלת היסוד של הזהות העצמית מבקשת להגדיר ולהבין מי אני ומה אני. הניסיון הפילוסופי הוא לנסח מה מהותי באדם ומהם הערכים המשמעותיים בקיומו. קיימות גישות פילוסופיות רבות בנושא זה מסוקרטס ועד ימינו: גישות אלו מציעות הבחנות בין קיום ומהות, ובין פעולה ומחשבה של תפיסות עצמי שונות. כל אחת מהן, בדרכה, מלמדת על הוויה והתהוות של העצמי. במאמר ביקורת זה אבקש להתייחס לספרו של הסוציולוג ארווינג גופמן: "הצגת האני בחיי היומיום" המציג את העצמי כ-"יש משחק" או כמהות משחקת, ולשאול מה המשמעות של הבנותיו לגבי שדה הטיפול בדרמה. ספר זה אמנם אינו חדש, אולם הוא משמעותי גם כיום ורלוונטי עבור טיפול בדרמה.

### המודל הבימתי

גופמן (2003) בספרו *הצגת האני בחיי היומיום* מציג תוצאות מחקר המשמש פרספקטיבה סוציולוגית דרמטורגית שממנה ניתן לחקור חיי חברה. המודל הבימתי שלו מניח כי החיים מציגים בפנינו דברים שהם מציאותיים, ואשר לעיתים לא זכו לחזרה טובה לפני שנחשפו לעינינו: "אפשר שהופעתו של המבצע בציבור תסבול מחוסר כוונה דרמטורגית מתאימה" (שם, ע' 53). בחיים המציאותיים החלק שאותו ממלא פרט אחד, מותאם במידותיו לחלקים שממלאים שאר הנוכחים, ו"שאר נוכחים" אלה הם גם הקהל. על כן, הצגת תיאטרון היא בגדר העמדת פנים, להבדיל מהצגה בחיי היומיום.

### עקרונות המודל

לפי גופמן, על הפרט לפעול כך שיבטא עצמו, ואילו האחרים יצטרפו להתרשם ממנו באיזו דרך שהיא. כושר הביטוי של הפרט וכושרו ליצור רושם בלב אחרים, כולל בתוכו, שני סוגים

שונים בתכלית של פעילות סימנים: (א) **הרושם שאותו פרט יוצר במודע**: נכלל בסמלים המילוליים או בתחליפים שאותו אדם משתמש בהם כדי לערר את הרושם שהוא, וכן האחרים, נוהגים לחבר לסמלים אלה. זוהי תקשורת במובנה המקובל והראשוני. (ב) **הרושם הנוצר למראהו**: אותם אנו נוטים לראות כ"תוצר בלתי מודע" (שם, ע' 67): כרוך במרחב ניכר של פעולה, שהאחרים רואים אותה כהכרחית למבצע, ובשל היותו של הרושם בלתי מודע, הפעולה נתפסת כאמיתית, ישרה וכנה וכמבוצעת מסיבות מהותיות. הלכה למעשה, המידע שעובר מהפרט לאחרים באמצעות שני סוגי תקשורת אלו הינו קונטינגנטי. בשני המקרים לא מדובר באופי מהותי לעצמיותו של הפרט אלא בהעמדת פנים או גילום של תפקיד: "אף אחת משתי קיצוניות אלו אינה הכרחית... (שם, ע' 68).

משני סוגי התקשורת: הרושם שיוצר האדם והרושם הנוצר ממנו, דן גופמן בעיקר בסוג השני, שהוא: "הסוג התיאטרלי וההקשרי יותר" (שם, ע' 15). אם נקבל את ההנחה, כי הפרט יוצר הגדרה של המצב שעה שהוא מופיע בפני אחרים, יהיה עלינו להיווכח כי אותם אחרים, יהיה תפקידם פאסיבי כאשר יהיה, ייצרו הם עצמם הגדרה תכליתית של המצב הודות לתגובות שיגיבו על נוכחותו של הפרט האמור, והודות לכל קווי פעולה שיזמו בנוכחותו: "גם במשחקי במה אין ה"גיבור" מופיע לבדו. הוא אפוף חבר אנשים המעניקים חיות ומשמעות למעשיו ולדבריו" (שם, ע' 187). לכן, כך מגדיר גופמן *אחדות דעים לצורכי עבודה*: כל המשתתפים יחדיו תורמים להגדרה כל-כוללת של המצב, והגדרה זו אינה מבטאת דווקא הסכמה אמיתית למה שקיים, אלא הסכמה אמיתית לגבי השאלה את תביעותיו של מי, ובאילו עניינים, יש לכבד באורח זמני. כמו כן,

משחקים ולבצע "מתיחות" חברתיות הדדיות, ובהם משולבות בכוונה מבוכות, שאין כוונה שיקבל אותן ברצינות. נרקמות פנטאזיות הכרוכות בבושות הרסניות. מסופרות ומסופרות מחדש אנקדוטות מן העבר – אמיתיות, מעובדות או בדויות, ובהן מתוארים לפרטי פרטים שיבושים שקרו והכשילו, שכמעט קרו ונמנעו, או שקרו ונפתרו בצורה ראויה להערצה. דומה שאין קבוצה שאין לה מלאי מן המוכן של משחקים, שעשועים וספרי מעשיות המכילים בתוכם מוסר השכל, וכל אלה משמשים מקור לבדיחות דעת, אמצעי פורקן לחרדות וכן עצה לבני הקבוצה לנהוג מתינות בתביעותיהם וריסון בציפיותיהם.

לסיכום, כאשר מופיע אדם בפני אחרים, יהיו לו מניעים רבים לשלוט ברושם שהם מקבלים על המצב. עניינו של גופמן הוא הצגת הטכניקות הנפוצות שמפעילים אנשים כדי לשמור על רושם ממין זה, וכן בתוצאות, קרי בזהות הנוצרת, עקב השימוש בטכניקות האמורות. תוכנה המיוחד של הפעילות, המבוצעת בידי הפרט המשתתף בפעילות-גומלין, או התפקיד שממלא הפרט בתוך הפעילויות המשולבות של מערכת חברתית חיה ופעילה, אינן מעניינו של גופמן, מאחר והוא תופס אותן כאפוסטריוריים. מטרת חיבורו של גופמן היא לדון בתהליכים דרמטורגים של המשתתף, בבעיותיו הדרמטורגיות, הכרוכות בהצגת עצמו ובפעילותו בפני אחרים העוזרות ו/או המונעות ממנו ליצור "אני" לכיד. מוקד הדיון הוא באומנות-במה ובניהול-במה החוזרים ונשנים בחיי-חברה בכל מקום, המספקים עבור גופמן מימד מוגדר וברור לניתוח סוציולוגי מובנה ושיטתי: "מכאן שאולי איננו צריכים לנתח ביצועים על פי אמות מידה כמותיות, ... מוטב לנתחם ניתוח אמנותי" (שם, ע' 52).

### ביקורת

כדי להבין את השלכות משנתו של גופמן על שדה הטיפול בדרכה, אתייחס לשלוש שאלות מכוונות: (1) מה תפקידה של הביולוגיה בזהות האדם המשחק? (2) מה יאפשר קונסיסטנטיות לסובייקט המשחק / מה ייצב את הווייתו? (3) מהי מטרת האדם המשחק?

תשרור בין המשתתפים הסכמה אמיתית לגבי כך, שרצוי למנוע קונפליקט גלוי בכל הנוגע להגדרת המצב.

לפי גופמן נוכח העובדה שהפרט מתכנן באורח תכליתי הגדרה של המצב כאשר הוא נכנס לנוכחותם של אחרים, יכולים אנו להניח כי מקרים עלולים לקרות תוך כדי פעולת גומלין, ומקרים אלה עלולים לסתור את הגדרת המצב האמורה, להטיל בה ספקות או לשלול אותה. כאשר קורים "שיבושי ביצוע" (שם, ע' 177) כאלה, עלולה פעולת הגומלין עצמה להיבלם באורח מבולבל ומביך. אחדות מן ההנחות, שעליהן נבנו תגובותיהם של המשתתפים, מאבדות את תוקפן, והמשתתפים חשים עצמם שרויים בתוך פעולת גומלין שלגביה הוגדר המצב באופן מוטעה, ושוב אין לראותו כמוגדר. ברגעים כאלה, עלול אותו אדם, שהיצג עצמיותו שובש, לחוש בושה, בעוד אחרים חשים רגשי עוינות כלפיו; וכל המשתתפים חשים שלא בנוח באותו מעמד: הם עומדים נבוכים, חסרי אונים ואובדי עצות. הם מתנסים באותה אנומאליה המתחוללת עם התמוטטות המערכת החברתית הזעירה, המתבטאת בפעולת גומלין פנים אל פנים.

גופמן מסביר כי העובדה שהגדרת המצב ההתחלתית, הנוצרת בידי הפרט, עשויה לשמש בסיס לשיתוף הפעולה הבא בעקבותיה ובהדגישנו את נקודת המבט של הפעולה, אל לנו להתעלם מן העובדה המכרעת, כי לכל הגדרת מצב הנוצרת באופן זה יש גם אופי מוסרי. אופיו המוסרי של תכנון זה משמש נושא עיקרי לדיון של גופמן, מאחר ולטענתו החברה האנושית מבוססת על בסיס העיקרון, לפיו יש לכל אדם, שהוא בעל אפיונים חברתיים מסויימים, הזכות המוסרית לצפות כי "אחרים יעריכוהו כערכו וינהגו בו בדרך נאותה" (שם, ע' 22).

אין לשפוט את חשיבותם של שיבושים בהגדרות מצב על פי התכיפות שבה הם קורים, שכן ברור כי שיבושים כאלה היו קורים לעיתים תכופות יותר לולא היו אמצעי זהירות ננקטים בהתמדה. גופמן טוען כי נוהגי מניעה ננקטים בהתמדה כדי למנוע מצבי מבוכה כאלו, וכדי לפצות על אירועים משובשים שלא הצליחו למונעם. אותן אסטרטגיות וטאקטיקות, שבהן נעזר הפרט במטרה להגן על הגדרת מצב שיצר הוא עצמו, נקראים לפיו: "נוהגים מייגנניים" (שם, ע' 180). כאשר נעזר בהם פרט המשתתף בפעולת גומלין כדי להגן על הגדרת מצב מלשבש את הצגת העצמי שלו, ניתן לכנותם גם "טאקט" (שם, ע' 197). גופמן מציין כי לרוב רשמים יכולים להתקיים באופן הדדי מאחר שגם מקבלי הרושם מפעילים נוהגים הגנתיים, או טאקט, שעה שהם מקבלים אותו.

בנוסף לעובדה כי אמצעי זהירות ננקטים כדי למנוע שיבושים של הגדרות מצב מתוכננות, מציין גופמן, כי "קיים עניין רב בשיבושים אלה והוא ממלא תפקיד משמעותי בחייה החברתיים של הקבוצה" (שם, ע' 23). בתוך קבוצות נהוג לשחק

שהולידה את הצורך להקנות דפוס צורני לעולם ההתנסות, "העתיקה את החיים הממשיים אל ספירת הדרמה" (2009, ע' 105). בתוך כך הפכו החיים בחצרות למחזה פומבי, לדרמה חיה, לתיאטרליות טקסית ונוקשה הקיימת בכל ריטואל חברתי. דפוסים משחק וטקסים אלו, הנמסרים בדרך היסטורית ומגולמים בסמלים, כמוהם כמתן פירוש לחיים ולעולם. זהו ערכו האמיתי של אידיאל חברתי, המעמיד מערכת סימבולית שמשמשת אותו כמנגנון הבניה של משמעות, כנוסחה להצרנה, הזרה והרחקה של מציאות כאוטית ומבלבלת. מערכת זו ממפה את עולם הניסיון, מסבירה את ההיסטוריה הפוליטית ומסדירה את התהליכים בשני מישורים: המישור החברתי הנוצר על ידי טקסים וסדר; והמישור הפסיכולוגי, היוצר על ידי משחק של דמות, עצמי לכיד. מה שהתחיל כמשחקי תפקיד בתחום הדפוסים החברתיים, הופנם כערך במאגר הדימויים והסמלים המשותפים ששימשו סוכני תרבות בתהליך החברות ובתהליך בניית זהות האדם המשחק (בלום-יזדי, 2014a).

לפי גופמן (2003), לכידות העצמי של האדם מערבי ניזונה מאשליה, כדוגמת הלכידות הנוצרת בהסתמך על הביולוגיה, תפקידו לתמוך באשליה ולבססה. גם לאקאן (2005), מתייחס אל האשליה שבלכידות, לפיו רק מה שמשתלב בסדר הסמלי "מתקיים" קיום מלא ולכיד. לפיו אשליית הגוף מעניקה יציבות לסובייקט ומבנה את המציאות. האשליה יוצרת תחושה שאנו יודעים מי אנו, מה הם האובייקטים שלנו, מהי תכליתנו; ולכן, בעת טיפול בדרמה, אין לפרש את האשליה. האשליה מעצבת את זהות האדם המשחק ותפקיד הסובייקט הוא לבחון את מיקומו בה. ההצלחה של טיפול בדרמה ביצירת עצמי משחק לכיד, עשויה להיות טמונה בכך שהסובייקט יכיר באשליה ש'בממשי'. הכרה זו תאפשר לסובייקט להתמודד עם הסימפטומים ולשנות גורלו.

3. **מטרה.** לפי גופמן (2003), חיי היומיום של האני מותנים באחר כלשהו הרואה אותו, בדומה לתיאטרון, כמקרה פרטי של משחק אנושי, שהרי המדיום של תיאטרון בנוי בראש ובראשונה על יחסי צופה-נצפה. התלות ההדדית בין צופה-נצפה לא משפיעה רק על טיבה של החוויה התיאטרונית. הודות לראייה על ידי צופה חיצוני, זולת, אחר, או על ידי צופה פנימי, האני משתנה, והתנהגותו של האדם נהפכת להצגה, לאו דווקא במשמעות של זיוף, העמדת פנים, אלא במובן העמוק יותר של המילה: פעילות המכוונת לאחר ומודעת לו כחלק בלתי נפרד מכינונו של האני; וכפי שטען לאקאן (Lacan, 1977): "האיווי של האדם הוא האיווי של-אל האחר" (p. 235).

לפיכך, מסקנתי היא כי הסובייקט מתהווה בהיותו אחר; דהיינו, הסובייקט מתהווה מנקודת מבטו של אדם אחר. בשל כך, העצמי המשחק של האדם הוא ביסודו של דבר אובייקט שמישהו אחר מתהווה לו. מה שיוצר את המוטיבציה/המשיכה

1. **ביולוגיזם.** מספרו של גופמן ניתן להסיק כי כל ניסיון לבנות את הפסיכואנליזה על פי מודל ביולוגי, וכל ניסיון ליישום ישיר של מושגים ביולוגיים בשדה התרפויטי יהיה מטעה באורח בלתי נמנע ויבטל את ההבחנה המהותית בין ביולוגיה לתרבות. זאת מאחר ולא נוצרים בהכרח ייצוגים בנפש האדם במקביל להתפתחות הגופנית; ומאחר ואין בהכרח מאפיינים נפשיים מסוימים המתרחשים בהתאם לגדילת הגוף ובהתאם לאנטומיה של הגוף. הסברים מסוג זה, שעורכים ביולוגיזציה של ההתנהגות האנושית, מתעלמים מן הקדימות של ההבניה הסימבולית בהגדרת זהות האדם המשחק (בלום-יזדי, 2014b). השאלה שיש לבחון היא האם אנו מבצעים רדוקציוניזם ביולוגי לתופעות נפשיות כאשר אנו מניחים כי מושגים השאולים מן הביולוגיה הם בעלי ייצוג נפשי מובנה? לדוגמה האם מושג הפאלוס הוא איבר גוף בעל ייצוג ממשי בנפש האדם, או מסמן בעל ייצוג סמלי. גם העמדה התרבותית, המתעלמת לחלוטין מן הרלוונטיות של הביולוגיה עלולה לפספס אבני דרך חשובים. אם מבינים נכון מהי "ביולוגיזציה", דהיינו, אם מבינים שהיא משנית, שהיא איננה רדוקציה של תופעות נפשיות לדטרמיניזם ביולוגי גולמית, באופן שבו כוחם של דימויים מאפשר לפעול כמנגנונים משחררים, אזי ניתן לתמוך גם בחשיבה ביולוגית.

הסדר החברתי הוא השדה המשחקי הראשי בו האדם המשחק מבקש לאמץ זהות. זהות זו, אין להשיגה במלואה לעולם. ההבניה החברתית, איננה שדה ליצירת זהות אוטנטית ממשית, כי אם הסיבה לשמה מחליט הסובייקט ליצור זהות כלשהי. זהות זו נמצאת בתהליך התמרה מתמיד. לכן אציע כי מוקד הטיפול בדרמה יהא לאפשר לשחקן להכיר באמת המשתנה, באופן מתמיד, אודותיו. האדם יכול להכיר באמת שלו רק כאשר היא באה לידי ביטוי במשחק. רק מששחק, בנוכחות האחר, זוכה השחקן, יהא אשר יהא, להכרה מלאה. באמצעות אקט המשחק מביא השחקן את העצמי שלו לכלל קיום. וכפי שטען לאקאן (Lacan & Miller, 1988) האמת אינה משהו הממתין להתגלות ואינה דבר המייצג מהות ייחודית. רגע גילוי האמת על העצמי המשחק הוא הרגע בו היא נוצרה, גילוייה ויצירתה אחד הם מאחר והם מתהווים בו זמנית.

2. **לכידות.** רבים התיאורטיקנים שבחנו את הפחד מהתמוטטות העצמי (ויניקוט, 2010, 1999), את הפחד מקריסת העצמי (קוהוט, 2005), את הקושי ליצור זהות רציפה ואחידה כאשר המשחק אינו בעל ערך ממשי (Erikson, 1937), את הפחד שההצגה לא תמשך (גופמן, 2003). מחקר של האוזינחה (1984, 2009) מסביר כיצד נוצר 'אני משחק' לכיד דרך תקופת ימי הביניים. הוא טוען כי בתקופה זו המְחזה תיאטרלית של החיים עצמם הייתה, בין היתר, כלי שבאמצעותו עוצבו מחדש, ובמודע, דפוסי חיים. התשוקה של אנשי החצר להתבדלות,

לאחר איננו תכונה פנימית כלשהי של הדבר כשלעצמו, אלא עצם קיום האחרות. עובדה זו נוטה להפחית מחשיבותו המיוחדת של כל אחר, אך בה בעת היא מגלה לעין את קיומם של אין ספור אחרים. העצמי המשחק הוא עצמי משחק של/אל האחר. העצמי המשחק מתהווה אל/עבור האחר, לכן עצמי משחק הוא במהותו עצמי משחק של האחר. משמעו גם להיות אובייקט העצמי המשחק של אדם אחר המקבל הכרה מצד אדם אחר נוסף. המסמנים, אומר לנו דרידה (Derrida, 1978), תמיד מסמנים אך ורק מסמנים אחרים, ולא מהות שמעבר למילים.

אם כן, העצמי המשחק בטיפול נמצא בתנועה מתמדת מאחר אחד למשנהו, כאשר אחר אחד מורה תמיד על האחר השני וכן הלאה. לכן, התרפיה בדרמה מאופיינת תמיד בתהליך שאינו מסתיים לעולם; מכיוון שעצמי משחק הוא תמיד עצמי משחק למשהו אחר. אם זהות האדם המשחק היא של האחר, נולדה בשדה של האחר, אזי אותו שדה בו נולדה זהות זו הוא שדה ללא אדון: אין אחר משחק של האחר המשחק, דבר הדומה להכרזה על ריקנותו של הקבר הקדוש (בלום-יזדי, 2013).

לסיכום, האדם המשחק מתעורר במקורו בתחומו של האחר. לכן, הנקודה החשובה ביותר העולה מדיון זה היא שהאדם המשחק הוא תוצר חברתי. האדם המשחק איננו עניין פרטי כפי שנראה במבט ראשון, אלא מכוון תמיד ביחסים דיאלקטיים עם מה שנתפס כמאוייהם של סובייקטים משחקים אחרים. פועל יוצא מחקירת נושא זה, ומן השאלה: עד כמה יכול האדם המשחק בתרפיה בדרמה לחרוג מעצמו ולבחור באופן רדיקאלי להיות משהו אחר? עשוי להיות בניית מודל או סטרוקטורה המתחשבת בכך כי האדם המשחק הוא בעל איכויות של לכידות והשתנות גם יחד.

## ביבליוגרפיה

- בלום-יזדי, ד. (2014a). לילה – (Leelah) משחק כשלעצמו : מודל בלתי מכוון לטיפול בדרמה. בתוך ד. ברגר (עורך) *היצירה – לב הטיפול*, (עמ' 67-95). קרית ביאליק: אח.
- בלום-יזדי, ד. (2014b). משחקים של כוח: המשחק ההויזינגיאני מול המשחק הקלייניאני. כתב-עת לטיפול באמנויות: מחקר ויצירה במעשה הטיפולי. כרך 4, גיליון 2, עמ' 474-457, אוני חיפה.
- בלום-יזדי, ד. (2013). שפה, קואן, עולם. כתב-עת: רבעון לפסיכולוגיה ממורח וממערב. גיליון 3, 9.3, אוני בר אילן. גופמן, א' (2003). *הצגת האני בחיי היומיום*. בן שמן: מודן.
- הויזינגה, י' (1984). *האדם המשחק*. ירושלים: מוסד באליק.
- הויזינגה, י' (2009). *סתיו ימי הביניים*. (תרגום: קרלה פרלשטיין). ירושלים: כרמל.
- וויניקוט, ד', ו' (1999). *משחק ומציאות*. תל אביב: עם עובד.
- וויניקוט, ד', ו' (2010). *עצמי אמיתי עצמי כוזב*. תל אביב: עם עובד
- לאקאן, ז' (2005). *הסמינר ה-20 (1973-1972) עוד*. תל אביב: רסלינג.
- קוהוט, ה. (2005). *כיצד מרפאת האנליזה? תל-אביב: עם עובד*.
- Derrida, J. (1978). *Writing and Difference*. Tras. Alan Bass. London: Routledge & Kegan Paul.
- Erikson, E. H. (1937). Configurations in play: Clinical notes. *Psychoanal. Quart.* 6:139-206.
- Lacan, J. (1977). *The seminar, Book XI, The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, trans. Alan Sheridan, London: Hogarth Press and the Institute of Psycho Analysis.
- Lacan, J., & Miller, J. A. (1988). *The Seminar of Jacques Lacan: Book II: The Ego in Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis*. CUP Archive.

דב בלום-יזדי dovblum@gmail.com