

## הקרב ודמותך, חלק א'

הסתכלויות שונות על מקומו של הקרב בחיי הדמות  
מאת ערן אבירם ובן שלום

פיתוח הדמות נמשך גם לאחר יצירתה: לצד כשרונות וכוחות חדשים, מתווספים גם פרטים חדשים לחייה, והרקע והאישיות שלה מתעצבים תוך כדי משחק. בסדרת הכתבות הזו נציג מגוון אפשרויות לפיתוח הדמות ביחס לאחד הגורמים בעלי ההשפעה הרבה ביותר במו"ד: הקרב.

מהו היחס של דמותך לקרב? לעיתים קרובות מדי אין מייחסים לכך חשיבות, אך ישנם גורמים רבים בקרב שראוי שלדמותך תהיה דיעה לגביהם. כיצד היא מרגישה כלפי אלימות, אויבים, מלחמה ומוות?

קרב הוא חוויה אינטנסיבית ומעצבת עבור כל אחד. גם דמות שמעולם לא נלחמה מודעת ברמה כלשהי, גם אם שטחית, לסכנת המוות ולטבע האלים של החיים. דמויות שונות מפתחות רעיונות שונים לגבי מושג הקרב, בהתאם להווי החיים בו גדלו ולאופי התרבות שסביבן. חלקן מפתחות פילוסופיה של ממש.

להלן כמה דוגמאות לתפיסות עולם כאלו, אך ישנן גישות נוספות וכל גישה יכולה להתפרש ולהתפתח לאינספור כיוונים שונים. אנו מקווים שתלבישו על הדמות את הגישה שנראית לכם מעניינת במיוחד, ושבסופו של דבר תחקרו את כולן.

### החיים הם שדה קרב

יש דמויות שרואות את החיים כשדה קרב גדול, כסידרה של קונפליקטים שיש להתגבר עליהם. העימות הפיזי הוא התגשמותו הברורה והפשוטה ביותר של רעיון זה, ומסיבה

זו דמויות אלו נוטות להימשך לחיים מלאי קרבות, ולהפוך ללוחמים מיומנים בהתאם. הן עשויות למצוא עצמן בקרבות רבים, כנראה בשל משיכה לא-מודעת, מתוך האמונה שקרבות פשוט חייבים להתרחש – כנבואה שמגשימה את עצמה, בגלל ש-"החיים הם מלחמה", הן חיות במנטליות של לוחמים בשדה הקרב.

לפעמים תפיסת העולם הזו נוצרת משום שהדמות גדלה בסביבה מרובת עימותים, לדוגמה אם הדמות היתה עבד או גדלה ברחובות, ונאלצה להילחם על מקומה כדי לשרוד. מנגד, לפעמים גישה זו מתפתחת מתוך החלטה מודעת ושיקול רציונלי, אצל מי שלא חווה אלימות אמיתית ומכיר רק את הפנים ההרואיות והפואטיות שלה.

דמויות אלו עשויות להבין בסופו של דבר שלא כל דבר חייב להפוך לעימות, בוודאי שלא פיזי, אך הדבר גם עשוי להיות חקוק באישיותן עד כדי כך שהן לא ירגישו בנוח באורח חיים שליו – הן תחושנה שהן מחמיצות את החיים שנועדו לחיות, מתנוונות בטרם עת או מאבדות את הכישורים הקריטיים להישרדותן. עבורן, קרבות הם דבר חשוב, מהותי לאורח החיים. הגישה לחיים כשדה קרב אינה אומרת שקרב הוא דבר טוב או רע – היא אומרת שהוא שם, ותמיד יהיה שם. כאלה הם החיים.

### קרב כאתגר

מי שמסתכל על קרב כאתגר, עשוי לחפש מוטיבציה - קל יותר לרוץ כשמתחרים בך. קל יותר לטפס כשהמלחמה היא כנגד הסלעים ולא כנגד עצמך, וקל יותר להילחם כשיש פרס שממתין למנצח, גם אם המנצח יצר אותו במחשבתו.

דמות עשויה להגדיר בעצמה קרב מסוים כאתגר, כמו להביס את הילד החזק בכיתה כדי להוכיח לעצמך שאתה חזק. היא עשויה גם ללמוד לראות את הקרב כאתגר בעקבות האופן בו למדה את כישוריה הקרביים, למשל בבית ספר לאומנויות לחימה. דמות עשויה להסתכל על כל הקרבות כעל מבחן שחוזר על עצמו שוב ושוב, או על כל קרב בודד כעל מבחן נפרד, עם מטרות שונות ומניעים שונים.

יש דמויות שרואות את הקרב רק כסוג נוסף של אתגר, אחד מני סוגים רבים שאפשר להתמודד בהם, אך יש שרואות אותו כאתגר הגדול מכולם: העימות הסופי, הסיכון הרב ביותר, חיים ומוות. דמויות כאלו נוטות להפוך ללוחמים מיומנים, מכניסות את עצמן לקרבות בכוונה תחילה. עם זאת, הן לרוב בוחרות את הקרבות בקפידה: קרב מול יריב לא ראוי אינו אתגר אלא עימת סתמי, ואין לדמות שכזו סיבה להיכנס אליו. דמויות רבות יעדיפו להשתתף באירועים קרביים ספורטיביים, מאחר ולדעתן הניצחון הוא ההוכחה להצלחה. דמויות אחרות תילחמנה אך ורק עד המוות – האתגר הגדול ביותר בנמצא - ויזלזלו בכל עימות אחר.

אלא אם הדמות דבקה לפילוסופיה ברורה, עם הזמן עשויה השקפתה להשתנות מקיצון אחד לשני, אחרי שהיא כבר לא מוצאת אתגר מספיק בקרבות ספורטיביים מחד, או שהיא מבינה שאפשר לאתגר את עצמך גם ללא סיכון לחיים מאידך.

בפעם הבאה: הקרב כמבחן, כהכרח, וכדבר מבהיל מאוד.