

האוניברסיטה העברית בירושלים
הפקולטה למדעי הרוח
תכנית אמירים

כל העולם במה? תיירות כמשחק תיאטרלי

שם הקורס: שייקספיר : בין טקסט לביצועו (8269)
שם המרצה: פרופ' צחי זמיר

מגישה : מיכל שהם
מספר ת.ז. : 318492717
תאריך הגשה : 08.02.2022

השימוש במושגים מעולמות המשחק והתיאטרון רווח בכתביהם של הוגים משלל תחומי מחקר, ביניהם סוציולוגים, אנתרופולוגים, פילוסופים ואחרים. הוגים אלו מקבילים תופעות חברתיות שונות לעשייה משחקית תיאטרלית במטרה לעמוד על טיבן של תופעות אלה, על המניעים הניצבים בבסיסן ועל המנגנונים המכוננים אותן. בעבודה זו אעשה שימוש מעין זה לתיאור תופעת התיירות, מתוך טענה שהן התיירות הן המשחק התיאטרלי מבקשים לענות על הכמיהה האנושית לריבוי אפשרויות קיום ולגיוון. לצורך פיתוח הטענה אסתמך על רעיונותיהם של הוגים שונים העוסקים בחקר התיירות והתיאטרון, ואעמוד על קווי הדמיון והשוני שבין פעולת המשחק לבין הנסיעה התיירותית. מתוך ההשוואה אטען כי בעוד ששתי הפרקטיקות מאפשרות גיחה זמנית להווייה אחרת, ובכך מאפשרות לעוסקים בהן לחוות הרחבה מסוימת של קיומם – הרי שמידת ההרחבה שמציעה התיירות מוגבלת ואינה מלאה ומקיפה כזו שמציע המשחק.

משחק: הרחבה קיומית, גופניות והצורך בקהל

במאמרו "Watching Actors" תולה צחי זמיר את המשיכה לתיאטרון בכמיהה לריבוי אפשרויות קיום: התיאטרון מציע דרך לחיות יותר. לדבריו אנו הולכים לתיאטרון במטרה לצפות באדם הופך באופן דמיוני וזמני למישהו אחר, ולשמש עדים לתהליך של הסטת זהותו (identity shift).¹ סברה זו מתחברת לתפיסה לפיה הקיום האנושי ניתן לתיאור כמערך של אפשרויות, אשר רק חלק קטן מהן ימומש בפועל; ככל שאנו מתבגרים הולך ומצטמצם מכלול האפשרויות הנגישות לנו, ואנו נמשכים למצבים, למשאבים ולפעולות שביכולתם להרחיב מכלול זה או אפילו רק לייצג את הרחבתו.² בין מצבים ומשאבים אלו ניתן למנות זמן, ממון, בריאות והבאת ילדים לעולם – כולם נושאים בחובם הבטחה לריבוי אפשרויות, כל דרך ומגבלותיה שלה. ביחס לכך, המשחק התיאטרלי המאפשר לשחקן לעטות ולפשוט מעליו ישויות שונות מייצג ריבוי של אפשרויות קיום הנגישות לאדם ללא תלות בגילו, במוצאו, במצבו הכלכלי וכן הלאה. אם כך שחקנים מגבירים או מרחיבים את חייהם בעזרת גילום דמיוני של אפשרויות קיום זרות, והמשחק יוצר חוויה של הרחבה או העצמה קיומית (existential amplification).³

ההשתעשעות באפשרויות קיום חלופיות איננה בלעדית למשחק; הספרות היפה, למשל, אף היא פותחת בפני צרכניה פתח להפליג בדמיונם ולהגות בחיים אחרים, אפשריים יותר או פחות. אלא שבניגוד לספרות, בה הפלגה זו הינה רעיונית ומוגבלת לתחום המחשבה המופשטת – הרי שהמשחק מציע מימוש גופני של קיום חלופי. בכך השפעתו חורגת מעבר לזו של אמנות

¹ Tzachi Zamir, "Watching Actors", *Theatre Journal* 62 (2010): 228.

² Ibid, 229.

³ Ibid, 229, 230.

המילה הכתובה, המהווה לעתים קרובות תשתית למשחק התיאטרלי (כשזה מתבסס על מחזות, תסריטים וכדומה). הגילום הגופני של הדמות הבדויה מחייב את השחקן לבצע שורת בחירות בשפת גוף, בנימת דיבור ובדקויות של הבעות פנים שייטיבו לאפיין את הדמות; לשם כך נדרש השחקן למלאכת פרשנות מתמדת ההופכת אותו למעורב פעיל ביצירת הדמות. בהעניקו לדמות גוף, קול ומראה מסוים, הופך השחקן את הדמות הבדיונית למוחשית וחיה – הן עבור עצמו, הן עבור הצופים;⁴ ובעשותו שימוש בגופו-שלו, ובתתו לדמות את מראהו, כולל המשחק כעין הפיכה זמנית של השחקן לאדם אחר. הקהל הצופה במשחק ער לתהליך שינוי זה (שהרי ברור לו שהוא צופה בדמות מגולמת ולא באדם אחר ממש)⁵ – והבנה זו מהווה פן מרכזי בכוח המושך אנשים לצפות בתיאטרון.

ואמנם, הקהל מהווה חלק לא מבוטל בעשייה התיאטרלית: בשמשו עד לתהליך ההשתנות שעובר השחקן, מקנה לו הקהל תוקף. הקהל מכיר בנוכחות הדמות המגולמת ומגיב אליה, ובכך לא רק מאשר את ממשותה אלא הופך שותף פעיל ביצירתה – כך שהדמות הבדויה היא תוצר של דמיון משותף. לצד מעורבותו ביצירת הדמות, מאשר הקהל כאמור את ההרחבה הקיומית שחוהה השחקן: הצופה לבדו מסוגל לזהות ולאמת את קיומו החלופי והזמני של השחקן ובכך להקנות לו את הממשות המיוחלת המבדילה אותו מהקיום-שבדמיון שמציעה הספרות.⁶ אם כן המשחק מאפשר לעוסקים ולצופים בו לחוות או לחזות בגיחה זמנית של אדם להוויה אחרת הכוללת שינוי ביוגרפי, חזותי, התנהגותי ולעתים אף מגדרי או אתני – ובכך לחוות הרחבה קיומית.

תיירות: שינוי, זהות, גוף וקהל

להשקפתי, ההיקסמות מאפשרות זו של ריבוי אפשרויות יכולה להסביר – לפחות במידה מסוימת – את כוח המשיכה של התיירות העכשווית. בדומה לעיסוק במשחק, התיירות מבטיחה אף היא גיחה זמנית ומוגבלת להוויה שונה, מופרדת באופן ברור משגרתם של הנוסעים ומסביבתם היומיומית. לפני שאפרוש את טענותיי, ברצוני להבהיר למה כוונתי במושג 'תיירות'. על פי האנתרופולוגית ואלין סמית', תייר הוא 'אדם בעל פנאי המבקר מרצונו במקום רחוק מביתו, במטרה להתנסות בשינוי'.⁷ התיירות מהווה הפסקה מהחיים הרגילים, באופן דומה לטקסים, לתרגולי מדיטציות, למשחק (play) וכדומה – כך ששבירת השגרה היא שניצבת בלב

⁴ Ibid, 237.

⁵ Ibid, 229.

⁶ Ibid, 228,230.

⁷ Nelson H.H Graburn, "The Anthropology of Tourism", *Annals of Tourism Research* 10 (1983): 11.

התיירות (זאת בניגוד למסעות שורשים, להשתלמויות מקצועיות, לנסיעות לצרכי מחקר ודומיהם). הסוציולוג דין מק'קנל (MacCannell) מגדיר את התיירות כ'טקס מודרני' (modern ritual) של התרחקות מחיי היומיום; טקס זה כולל רצף שלבים קבוע: התחלה המהווה שלב מעבר (ההתארגנות והנסיעה), שהייה מוגבלת-בזמן בהקשר אחר ובמקום זר, ושיבה לשגרה ולחיים הרגילים.⁸

ראוי לשאול אם כן, מה עומד מאחורי צורך זה בשינוי? מה מוביל רבים כל כך לבקש חופשות מסוג זה, שככלות הכל כרוכות לא רק בהוצאות כספיות אלא גם בטרחה לא מבוטלת (נסיעות ארוכות, חיפוש מקומות לינה, הסדרת ביטוח, הזמנת כרטיסי טיסה, המרת כספים וכן הלאה)? אני מבקשת לטעון כי מוקד המשיכה של התיירות דומה במובנים מסוימים למוקד המשיכה של המשחק: הכמיהה לריבוי, להתנסות בחיים חלופיים, לחופש ולמימוש אפשרויות קיום נוספות. הנסיעה מציעה לנו שינוי הקשר – זמני ומוגבל אמנם – ומבטיחה הצצה לחיים מסוג אחר. ואף יותר מכך, ההוויה האחרת שבמסגרת הנסיעה מצטיירת כבעלת ערך מכוון עבור זהות הנוסע: לא מדובר בהעמדת פנים או בהשתעשעות רעיונית בלבד במחשבה שאלו הם חיינו שלנו, אלא בחוויה שהופכת הלכה למעשה לחלק ממי שאנחנו. חוקרים רבים טוענים כי ההימלטות מחיי היומיום (שאותה מאפשרת התיירות) מהווה הזדמנות לפיתוח מובן חדש של תחושת עצמיות. בהתבסס על כך הם מסיקים כי אחד המניעים המרכזיים המובילים אנשים לנסוע הוא הרצון לכוון זהות חדשה – ולו רק זמנית – בעזרת החוויות שיצברו במהלך נסיעתם.⁹

הנסיעה התיירותית מזוהה אפוא כפעולה של בריאה מחדש;¹⁰ דוגמה יפה להבטחה זו מצויה במשפט השראה המתנוסס לעתים קרובות על גבי פרסומות של סוכנויות טיולים ונסיעות: "Traveling allows you to become so many different versions of yourself".¹¹ דהיינו, בטיילנו אנו הופכים לאחרים בפועל, ולו במקצת – ובכך מעשירים ומרחיבים את חיינו. בדומה למשחק התיאטרלי, גם נסיעות התיירות ניזונות לעתים משפע סיפורים ומיתולוגיות המושכים אותנו לחלום על מקומות רחוקים, מעשירים את דמיוננו ומלבים את רצוננו לראות עוד, לחוות עוד, להיות עוד; ובדומה למשחק, גם נסיעת התיירות מאפשרת לנו לחוות שינוי בגופנו שלנו. בניגוד לקוראת, לכותבת ולחולמת, הרי שהתיירת נוכחת בגופה ולא בדמיונה בלבד במקומות ובהקשרים אחרים. שינוי הסביבה הפיזית, תחושת הטמפרטורה השונה,

⁸ Ibid, 11-12.

⁹ Nigel Bond & John Falk, "Tourism and identity-related motivations: why am I here (and not there)?", *International Journal of Tourism Research* 15 (2013): 435.

¹⁰ Graburn, "The Anthropology", 11.

¹¹ Primark Travel House (@PrimarkTravel), 2019, "Here's some inspiration to fight midweek blues.

Happy Travelling!", Twitter, may 4 2019, 06: 30 a.m.

<https://mobile.twitter.com/PrimarkTravel/status/1124516555168059392/photo/1>

החשיפה לשפות ולמראות אחרים – כל אלה הופכים את חווית השינוי למוחשית ומקיפה, ובכך מקנים לה משנה תוקף.

דרך נוספת שבה מקנים הנוסעים תוקף לחוויותיהם היא שיתופן עם אחרים – אף זאת בדומה למשחק התיאטרלי הזקוק לקהל. במחקר מבוסס סקרים שבחן את דפוסי השימוש ברשתות חברתיות במסגרת תעשיית התיירות – הן מצד חברות ועסקים, הן מצד התיירים עצמם – עולה כי לרשתות תפקיד מכריע בעיצוב התיירות העכשווית. המחקר סוקר מגוון אמצעי שיתוף נפוצים (בלוגים, פייסבוק, אלבומי תמונות דיגיטליים ועוד), בודק את זמני השימוש בהם (לפני, אחרי או במהלך החופשה), ומבחין בין המניעים העיקריים לשיתוף. מסקנות המחקר מצביעות על שיתוף תכוף במהלך החופשה,¹² ומדגישות את חשיבותם של מניעים תלויי זהות ומעמד חברתי (כגון הרצון ליצור תדמית מסוימת או לעורר הערכה): ניכר כי מניעים אלה עולים בחשיבותם על מניעים מעשיים כגון שיתוף עצות ומידע.¹³ מובן שהתיירות התקיימה עוד בטרם התפתחו אמצעי תקשורת מסוג זה, ואמנם גם בעבר נהגו תיירים לשותף את חוויותיהם בעזרת יומני מסע, מזכרות ואיורים; אולם אמצעי התקשורת הזמינים כיום מאפשרים שיתוף בזמן אמת – אפשרות שמנוצלת בהתלהבות ומדגישה כי פעולת השיתוף מהווה חלק בלתי-נפרד מנסיעת התיירות העכשווית. הדבר תואם את טענתו של מקינל, לפיה הממשות (actuality) של הנסיעה חשובה פחות מהייצוג שלה בסביבה שממנה מגיע הנוסע ובקהילתו הקבועה.¹⁴ להשקפתי טענה זו, כמו גם ממצאי המחקר, מלמדת על צורך הנוסעים בתיקוף ובאישור חיצוני לחוויה שעברו – כלומר על הזדקקותם לקהל. יש לציין כי ספק אם מי שמשמש קהל לנוסעים יוצא נשכר משיתופו בחוויות הנסיעה כשם שמרוויח הצופה בתיאטרון; אולם ברי כי בשני המקרים יש לו לצופה חלק חשוב בעיצוב חווית השינוי ובתיקופה.

תיירות כמשחק: אתר התיירות כבמה, ספר הטיולים כתסריט

לצד הפן הגופני, ההזדקקות לקהל והכמיהה למימוש אפשרויות חיים אחרות, ניתן לזהות קווי דמיון נוספים בין התיירות לבין המשחק התיאטרלי. המאמר "The Performativity of Turn in Tourism" מציג מגמת עלייה ברורה בתכיפות השימוש במונחים 'performativity' ו-'performative' במחקרים העוסקים בתיירות מהשנים האחרונות, ומראה כי ברבים מהמקרים

¹² Ana María Munar & Jens Kr. Steen Jacobsen, "Motivations for Sharing Tourism Experiences Through Social Media", *Tourism Management* 43 (2014): 13.

¹³ Ibid, 48.

¹⁴ Graburn, "The Anthropology", 19.

הכוונה היא למובן התיאטרלי של המילים.¹⁵ דוגמה מובהקת לכך מהווה מאמרו של טים אדנסור (Edensor), "Staging Tourism: Tourists as Performers". מאמר זה מרחיב תפיסות קודמות שראו בתעשיית התיירות כעין הפקת תיאטרון – במהלכה משמשים אתרים תיירותיים כתפאורות מלאכותיות, המהוות רקע למופע האתני שמציגים אנשי המקום בפני התיירים – ומוסיף כי התיירים עצמם נוטלים חלק במופע.¹⁶ לדבריו אתר התיירות (גם אם אינו טבעי אלא פרי מלאכתם של עובדי תעשיית התיירות), מהווה במה גמישה המספקת לתייר חופש לממש צדדים אחרים באישיותו, ולבחור לעצמו תפקיד בהקשר החדש שבו הוא נמצא.¹⁷ המעברים בין אתרי תיירות שונים שקולים לדידו להחלפת תפאורה, באופן שמאפשר ביצוע מנעד רחב של תפקידים דרמטיים וקומיים.¹⁸ על כך ניתן להוסיף את הלבוש והאביזרים שבהם מצטיידים תיירים – ויהיו אלה משקפי שמש וחולצות הוואי או נעלי טיולים ומפות ניווט – המשולים לתחפושות בסייעם לאפיון הדמות המגולמת במהלך החופשה.

עוד מוסיף אדנסור וטוען כי על אף שביכולתם של התיירים לאלתר,¹⁹ הרי שלרוב ניצב לרשותם מערך הנחיות בדמות עלוני פרסומת, ספרי טיולים, סיורים מאורגנים ודומיהם, אשר מתפקדים כתסריטים וכהוראות בימוי. מדריכי טיולים מובילים את התיירים לנקודות תצפית במסלולים קבועים, תוך שילוב אנקדוטות ופרשנויות מוכנות מראש המנחות את התיירים לאן עליהם ללכת, מה עליהם לעשות וכיצד עליהם להבין את אשר יראו.²⁰ בכך הופכים התיירים למשתתפים בהצגה הקבועה שמעלים מדריכי הטיולים, ומבצעים (גם אם מבלי-משים) את התפקיד שנכתב עבורם. בספרו **משהו כיפי לכאורה שלא אחזור עליו לעולם**, מתאר דיוויד פוסטר וואלאס תופעה זו בשנינות אופיינית:

"חוברת הללק"²¹ של חברת 'סלבריטי' מנוסחת בגוף שני מתחילתה ועד סופה. זו דרך הולמת ביותר. כי התסריטים של החוברת אינם מתארים את חווית הללק אלא מעוררים אותה בדמיון. הפיתוי האמתי בחוברת אינו הזמנה לפנטז אלא בבנייה של הפנטזיה עצמה [...] השימוש בגוף שני וכמעט בלשון ציווי, הפרטנות שקובעת אפילו מה תאמרו (אתם תאמרו 'אנחנו מסכימים בכל לבנו', ו'גם וגם וגם!'). במודעת הפרסומת

¹⁵ Stephen Harwood & Dahlia El-Manstrly, "The Performativity Turn in Tourism", *University of Edinburgh Business School Working Paper* 12/05 (2012): 6, 8.

¹⁶ Tim Edensor, "Staging Tourism: Tourists as Performers", *Annals of tourism Research* 27 (2000): 324.

¹⁷ Ibid, 235.

¹⁸ Ibid, 326.

¹⁹ Ibid, 335.

²⁰ Ibid, 326, 334.

²¹ כך במקור. כוונתו של פוסטר וואלאס לשיט תענוגות בן שבעה לילות בקריביים.

שבחוברת השיט אתם פטורים מן הטרחה שבבניית הפנטזיה. המודעות עושות את זה בשבילכם.²²

על כך מתווספים דימויים חזותיים המזוהים עם אתר התיירות (כגון תצלומים וגלויות), אשר יוצרים כוריאוגרפיה אופיינית למקום, שגם אותה מבצעים התיירים בנאמנות. תצלומו של הצלם הבריטי מרטין פאר לוכד היטב ביצוע כוריאוגרפי מסוג זה (תמונה 1).



תמונה 1:
Martin Parr, *The Leaning Tower of Pisa, Italy*, 1990, in *Small World* (Manchester: Dewi Lewis Publishing, 1995), 2.

תיירות מול משחק: הרחבה קיומית?

כעת המקום לשאול האם יש די בכל אלה. האמנם מספיק לשנות את ההקשר החיצוני, לעטות לבוש אחר ולבצע את התפקיד שהסביבה התיירותית מועידה לנו – כדי להפוך לדמות שונה? האם משהו בשינוי החיצוני מחלחל פנימה לכדי יצירת חוויה תודעתית או רגשית אחרת, האמנם יש בכך משום מימוש של אפשרויות קיום חלופיות וחויית התרחבות קיומית? כאן, להשקפתי, התשובה נחלקת: מחד גיסא, אני סבורה שהסביבה התיירותית אכן מאפשרת התנהלות כדמות אחרת, וכי השינוי החיצוני אכן מוביל לחוויה נבדלת מבחינה התנהגותית ורגשית – ובכך מקביל את חויית התיירות לחויית השחקנית; מאידך גיסא, אינני סבורה כי

22 דיוויד פוסטר וואלאס, *משהו כיפי לכאורה שלא אחזור עליו לעולם*, תרגום: אלינוער ברגר (בני ברק: הקיבוץ המאוחד, 2012), 16-17.

התיירות מאפשרת חוויית התרחבות קיומית כזו שמאפשר המשחק התיאטרלי, ועל כך ארחיב בהמשך. ראשית ברצוני להתייחס לשינוי ההתנהגותי שאותו התיירות כן מאפשרת.

בדומה להשפעתם של אביזרים ותחפושות על כניסתו של שחקן לדמות, גם לשינויים החיצוניים שמציעה הנסיעה לתייר יש השפעה על התנהגותו. במאמרו "The Anthropology of Tourism" פורט נלסון גרבורן (Graburn) מספר דרכים שבהן מוסכמות התנהגותיות ומוסריות משתנות ואף מתהפכות במהלך חופשה. עם אלו נמנים גינוני נימוס שונים, פזרנות וקלות דעת המחליפות רצינות מחושבת, פתיחות חברתית במקום ביישנות, נכונות ליטול סיכונים והתנהגות מינית החורגת מהמקובל בסביבה הביתית (למשל תיירים גברים הטרוסקסואליים ששוכבים עם גברים אחרים במסגרת חופשה מבלי לתפוס את עצמם כהומוסקסואליים, ומבלי לשאת במחיר החברתי שהיה מתלווה למעשה אילו התרחש בסביבתם הרגילה).²³ לרוב מדובר בשינויי מוסכמות שאינם מתאפשרים במסגרת חיי היומיום של התיירים – ומבחינה זו הנסיעה אמנם מאפשרת מימוש אפשרויות חיים נוספות. כמו כן טוען גרבורן כי שינויים התנהגותיים אלה אינם מקריים, אלא אופייניים הן למוצא התייר הן ליעד נסיעתו, וכי הדבר מהווה מניע לבחירת יעד החופשה ואופייה.²⁴ ניתן להסיק מכך שתיירים בוחרים את חופשותיהם בהתאם לסוג האנשים שלדעתם יוכלו להיות בהגיעם למקומות השונים, וכי השהות בחופשה כמותה כגילום של דמות מסוימת מאוד.

אולם ההתרחבות הנובעת מסוגים אלה של גילום דמות ושל מימוש אפשרויות חיים חלופיות נבדלת באופן מהותי מזו שמאפשר המשחק התיאטרלי (זו אשר הופכת אותו לקוסם כל כך). גילום הדמות שמבצעת התיירת כולל בעיקר שינויים על פני השטח, שינויי מסגרת ומראית עין של הפיכה לאדם אחר – ואינו כולל עבודה רגשית ותודעתית המכוונת באופן פעיל לשינוי בתפיסת העצמי. גם אם ניתן לזהות שינויים התנהגותיים המתחוללים במסגרת הנסיעה, הרי שהללו תואמים לעתים קרובות תבניות מוכנות מראש (כאמור, תיירים מרבים לנסוע למקומות בהתאם לסוג השינוי ההתנהגותי שהם מבקשים לחוות – ובהתאם לדימוי המוקדם שיש להם אודות המקום). בכך דומה גילום דמות מסוג זה למשחק השטחי שמתאר קונסטנטין סטניסלבסקי בספרו *Building a Character*:

"Do not think that by a careful choice of make-up and costume [...] you transformed yourself into him or even hid inside him. [...] You remained the same good-looking fellow that you are. You merely took on a new exterior and

²³Graburn, "The Anthropology", 21-22.

²⁴Ibid, 23.

a fresh set of ready-made mannerism, this time culled from the list of gothic medieval clichés [...] no matter what the make-up on your face or the costumes on your body, no matter what mannerism or habits you put on you cannot get away from 'Grisha Govorkov, the actor' while you are on stage. On the contrary, all the methods you use only bring you back to him more closely."²⁵

מדברים אלו ניתן להסיק כי לדעת סטניסלבסקי ההסתמכות על שינויים חיצוניים שאינם מגובים בעבודה פנימית מכוונת, רק מקרבת את השחקן אל עצמו. הדבר נוגע בלב הפער שבין דרכה של התיירות לממש אפשרויות קיום חלופיות, לבין דרכו של המשחק: הבדלי היחס לזהות העצמית. אם נזכר בסיסמה הגורסת כי הטיול מאפשר לנו להפוך לגרסאות רבות ושונות של עצמנו, נשים לב כי הריבוי והשינוי המיוחלים מתייחסים לליבה קבועה שאינה משתנה, הלוא היא תחושת העצמי ('different versions of *yourself*'). באופן דומה, גם הסברות לפיהן נסיעת התיירות מאפשרת בריאה מחדש סובבות סביב חידושה ופיתוחה של זהות הנוסע – ולא של זהות עצמאית ונפרדת.²⁶

אם כך, התיירות מאפשרת לעוסקים בה לחוות התרחבות תוך גיוון ופיתוח זהותם שלהם – זאת בעזרת שינוי הקשר זמני במהלכו נשמרת תודעת הזהות העצמית. הדבר עומד בניגוד למשחק המאפשר לעוסקים בו לחוות התרחבות באמצעות פיתוח ואימוץ של זהויות נבדלות לחלוטין, תוך התנתקות זמנית מתודעת הזהות העצמית. במובן זה מהווה התיירות תמונת מראה למשחק: הראשונה כרוכה בשינויים חיצוניים רבים ומובהקים אך ביציבות של תחושת האני, ואילו השני אינו זקוק אלא לשינוי תחושה זו (יש שיאמרו כי משחק טוב לא נזקק לאביזרים, לתלבושות ולתפאורה, אלא רק לעבודת השחקן הימסיטי את זהותו).²⁷ כמובן, גם השחקנית זוכרת את זהותה-שלה בעודה משחקת, ואינה טועה לחשוב כי הפכה באמת ובתמים לאדם אחר; אלא שהמשחק כולל כאמור תהליך של הסטת זהות. לעומת זאת התיירת אינה מבקשת להסיט את זהותה ולהיכנס לנעליה של דמות אחרת לחלוטין, אלא לגלם או לפתח גרסה אחרת של זהותה-שלה.

כך גם אם התיירות נובעת מצורך זהה לזה שמוביל למשחק – הוא הצורך בהרחבת האפשרויות וברצון לחוות עוד ולהיות עוד – הרי שהיא מנסה לענות עליו תוך שמירה על גבולות

²⁵ Konstantin Stanislavsky, *Building a Character*, Trans. Elizabeth Reynolds Hapgood (New York: Routledge/Theater Arts Books, 2003), 20-21.

²⁶ Bond & Falk, "Tourism", 434-435.

²⁷ Zamir, "Watching", 228.

מסוימים; לעניות דעתי הניסיון להתרחב מצד אחד ולהיאחז בעצמי מצד שני, מגביל משמעותית את היקף ההתרחבות הקיומית שיכולה התיירות להציע, או לכל הפחות מכתוב את טיבה. אם כך ההרחבה שמאפשרת התיירות בהכרח שונה מזו שמאפשר המשחק.

לסיכום, בעבודה זו טענתי כי התיירות, בדומה לתיאטרון, שואפת לענות על הצורך האנושי במימוש אפשרויות חיים חלופיות ובהרחבה קיומית. פיתחתי את הטענה במניית קווי הדמיון שבין ההיבטים המעשיים של שתי הפעולות, תוך הסתמכות על כתביהם של הוגים וחוקרים העוסקים בשני התחומים. מתוך ההשוואה עולה כי על אף שהן הנסיעה התיירותית הן המשחק התיאטרלי כוללים גיחות זמניות וגופניות לחוויות קיום אחרות תוך ביצוע תפקידים מתחלפים או גילום דמויות בדויות – הרי שהשניים מאפשרים סוגים שונים של הרחבה קיומית. היאחזות התיירים בזהותם העצמית מגבילה את היקף ההרחבה שביכולת הנסיעה להציע, ובכך מונעת מהתיירות לענות באופן מלא ועמוק על הצורך בחוויית הריבוי וההתרחבות – כשם שעונה על צורך זה המשחק התיאטרלי.

ספירת מילים : 2492

ביבליוגרפיה

פוסטר וואלאס, דיוויד. **משהו כיפי לכאורה שלא אחזור עליו לעולם**. תרגום: אלינוער ברגר. בני

ברק: הקיבוץ המאוחד, 2012.

Bond, Nigel & Falk, John. "Tourism and identity-related motivations: why am I here (and not there)?" *International Journal of Tourism Research* 15 (2013): 430-442.

Graburn, Nelson H.H. "The Anthropology of Tourism". *Annals of Tourism Research* 10 (1983): 9-33.

Edensor, Tim. "Staging Tourism: Tourists as Performers". *Annals of tourism Research* 27 (2000): 322-344.

Harwood, Stephen & El-Manstrly, Dahlia. "The Performativity Turn in Tourism". *University of Edinburgh Business School Working Paper* 12/05 (2012): 1-18.

María Munar, Ana & Kr. Steen Jacobsen, Jens. "Motivations for Sharing Tourism Experiences Through Social Media". *Tourism Management* 43 (2014): 46-54.

Parr, Martin. The Leaning Tower of Pisa, Italy. 1990. In *Small World*. Manchester: Dewi Lewis Publishing, 1995.

Primark Travel House (@PrimarkTravel). 2019." Here's some inspiration to fight midweek blues. Happy Travelling!". Twitter, may 4,2019, 06:30 a.m. <https://mobile.twitter.com/PrimarkTravel/status/1124516555168059392/photo/1>

Stanislavsky, Konstantin. *Building a Character*. Trans. Elizabeth Reynolds Hapgood. New York: Routledge/Theater Arts Books, 2003.

Zamir, Tzachi. "Watching Actors." *Theatre Journal* 62 (2010): 227–43.