

האשטאג סרט אימה

מאתגר הקיקי, דרך סלפי על סף תהום ועד
"מומו" ו"הלווייתן הכחול" - בדקנו איך אתגרים
ומשחקים ברשת הפכו לאקסטרים בן זמננו
והחליפו אתגרים מסוכנים כמו הרולטה הרוסית
הידועה לשמצה. קריאת חובה להורים למתבגרים

★ מאת שרין לוי



אמה רוברטס
ב"משחקי חובה",
אחד הסרטים
שמתארים את
התופעה המלחיצה

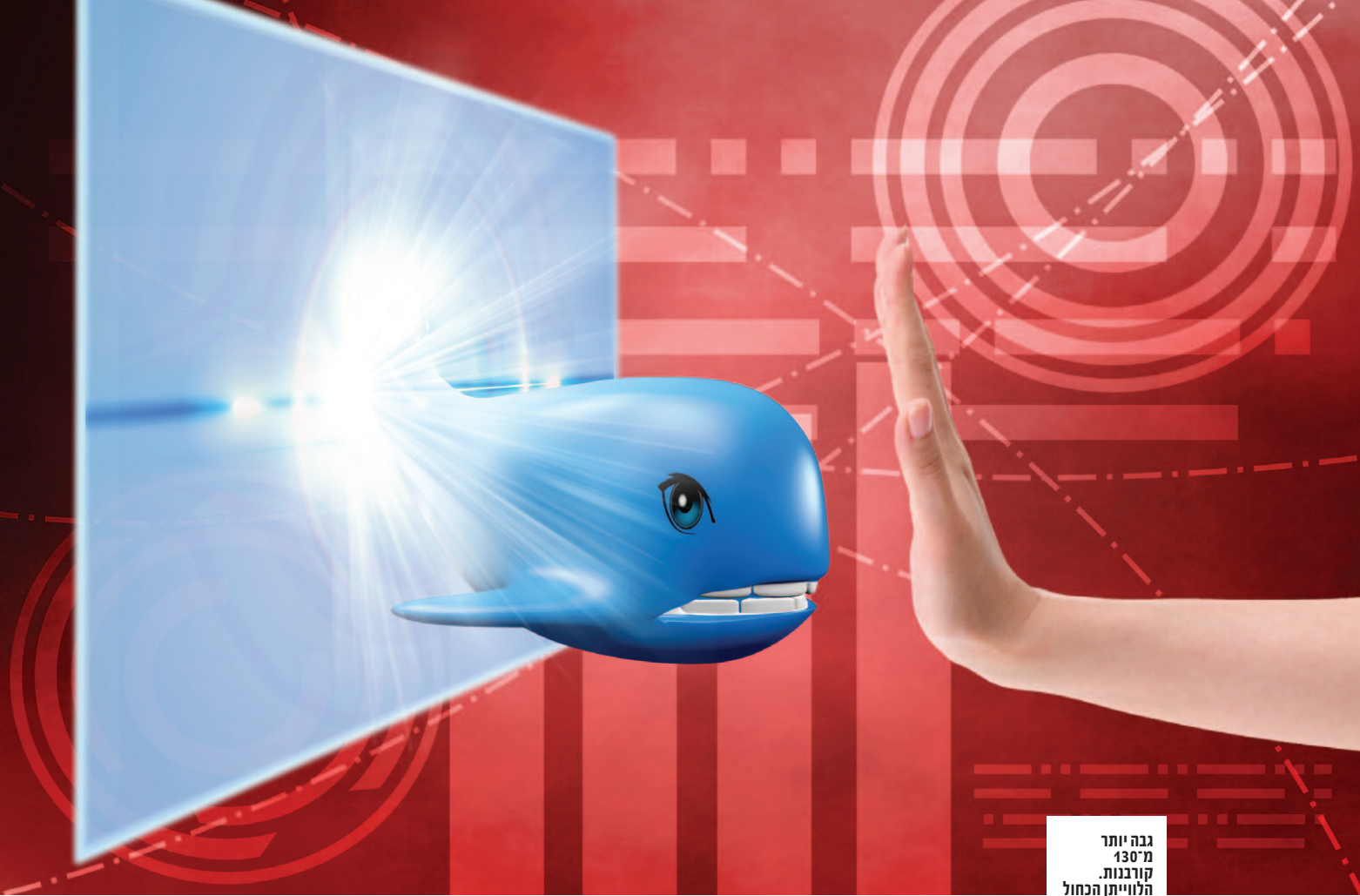
תודה לאל שאתגר הקיקי מת.
האתגר הוויראלי האחרון, שבו
אנשים וגם לא מעט סלבו יצאו
מרכב נוסע ואז רקדו לידו לצלילי
השיר "In My Feelings" של
דרייק, בזמן שהדלת עדיין
פתוחה ולא ברור מה מצבו
של הנהג, סחף מיליונים ולא

הבדיל בין מבוגרים, בני נוער ושאר מושפעים־נגררים
מרחבי העולם. הקומיקאי ואושיית האינסטגרם **שיגי** היה
הראשון שהמציא את התנועות של הריקוד בהתאמה
למילות השיר, כשבאמצע יולי האחרון העלה סרטון שלו
בעודו מפזז על כביש ליד מכונית חונה. מפה, השיר הפך
ללהיט קיץ והריקוד הפך לטרנד אתגרי שהסלים, סיכן
את משתתפיו וגבה עד כה גם כמה פצועים. **וויל סמית** לקח
את האתגר לשלב הבא כשהצטלם בעודו מטפס על גשר
שלשלאות בבודפשט לפי הקצב והתנועות, ואצלנו בלט
בחריגותו לא פחות משר האוצר **משה כחלון**, שנסחף גם
הוא לטרנד המסוכן ושיתף את האתגר בפייסבוק. הרשות
הלאומית לבטיחות בדרכים דרשה ממנו להסיר מיד את
הסרטון - וזה סופו של כל קונדסון.

הבעיה היא שאתגר הקיקי לא לבד, וגרוע מזה, הוא רק
קצה הקרחון. בזמן כתיבת שורות אלו מושרצים אתגרים
מסוכנים יותר או פחות, כמו אתגר הזום, שבו אנשים
מצלמים את עצמם, או את ילדיהם, בישיבה, מאזינים
לשיר "מיקי" של הראפר **ליל יאנטי**, וברגע שנשמעת
המילה "זום", אדם אחר מושך אותם מהרגליים במהירות
מחוץ לפריים - סיטואציה שכבר הובילה לקבלת חבטות
בראש. יש גם משחקים אחרים, אפלים ואכזריים יותר,
שחוצים את הגבול של השוכבות התמימה אך המסוכנות,
כמו "הלווייתן הכחול" ו"מומו" (שבהם עוד נעסוק
בהמשך), שהובילו קטינים אפילו למוות, ויכולים לצוץ
בכל חשבון ווטסאפ של ילד עם סמארטפון. ועוד לא
דיברנו על הרדיפה אחר הסלפי המושלם, שמצולם במצבי
קיצון ועלול גם הוא להסתיים בפגיעה חמורה או בקיפוח
חיים. המציאות היום יומית של כולנו הופכת במהירות
מטרופת לעוד פרק מ"מראה שחורה", שממנו משתקף
עתידי שאנחנו ממש לא רוצים להנחיל לדורות הבאים. אז
איך אתגרי הרשת המסוכנים יצאו מכלל שליטה, ולמה
אנשים, ובעיקר מתבגרים, מסכנים את עצמם ברשת
ומוכנים ללכת לפעמים רחוק מדי תמורת עוד עוקב, לייק
מסכן או הריגוש שבשיתוף?

"**אין באינטרנט תופעה אנושית**" שלא
קיימת במרחב הפיזי, מסבירה ד"ר **מיכל דולב־כהן**, מנהלת
המרכז ללמידה וחקר פגיעות במרחב המקוון במכללת
אורנים. "מתבגרים זו אוכלוסייה שמחפשת לבדל את
עצמה מעולם המבוגרים, ילדים מחפשים את הייחודיות;
רואים את זה בשפה שהם מייצרים בוולוגים למיניהם
ואפשר לראות את זה גם באתגרים, שרובם הם בעצם
ניסיון להיות יצירתיים, משעשעים, ויראליים ופופולריים.
אפשר לראות את חוסר ההבחנה שלהם בסיכון שהאתגר
מייצר, כמו לקפוץ מרכב נוסע או לאכול אבקת כביסה.
אצל הצעירים תחושות הסכנה מיטשטשות, ולכן הם
עושים דברים יותר פרוועים, סוג של משחק שלא מתועל
למקומות הנכונים. משחקים ואתגרי אומץ מסוכנים של גז
מתבגרים היו קיימים מאז ומתמיד, כמו שאיפה של גז
מזגנים או הליום וביטויים לדיכאון ולאובדנות כמו רולטה
רוסית וקפיצה ממכוניות. האתגרים הרבים שאנחנו
רואים ברשת יושבים בדייק על אותם מקומות מסקרנים
ומרגשים; 'אני מאתגר את עצמי', 'זה מצחיק', 'משהו
שקצת אסור, אבל זו לא עבירה על החוק', 'נראה אם זה
יתפוס', 'יהיו לי הרבה לייקים'. דבר לא השתנה באישיות
של המתבגרים. ההבדל היחיד הוא הנגישות, הזמינות
והחשיפה הוויראלית שקיימות במרחב הווירטואלי
לעומת הפיזי. אם פעם, הורה יכול היה לומר לילד שלו
לשבת בחדר והוא ידע שהחדר הוא מרחב מוגן, היום
כשהילד יושב בחדר הוא פתוח להכל, כך שלמרחב הפיזי
כבר אין משמעות."

הפופולריות של אתגרי הרשת תפסה תאוצה
בשנים האחרונות, כבבואה להתחזקות של הרשתות
החברתיות. אתגר נעשה על ידי אדם או קבוצה של



גבה יותר
מִ30°
קורבנות.
הלווייתן הכחול



"כל הזהות של
הצעירים תלויה
ביכולת לרגש את
העולם ושהעולם
יריע להם בחזרה"



אין משימה שלא
מכיר את השידור,
החדש של דיוק,
ותודה לאתגר הקיף

רשת חברתית בשם VK המקבילה לפייסבוק, מסבירה דולב־כהן. "בכל יום במשך 50 ימים ניתנת משימה שגורמת לשחקן למצוקה נפשית גדולה ולבידוד, כמו לשבת לבד ביער, לחרוט על היד את הסמל של האתגר או לקום ב־20:40 בבוקר ולראות סרטי אימה. ביום ה־50 המשימה היא להתאבד. ילד או ילדה שמבקשים לצאת מהמשחק באמצע נתקלים באיומי פגיעה בהם ובמשפחתם. לאחרונה יש עדויות לכך שגם בישראל יש צעירים שמצטרפים לאתגר הלווייתן הכחול. בני נוער יוצאי חבר העמים נחשפו למשחק, וכך הוא זלג לאוכלוסייה הכללית ויצר פאניקה בקרב הציבור." גם בתרבות הפופולרית, אגב, אפשר לראות התייחסות לאותם משחקים נוראיים, למשל, בסרט "משחקי חובה" בכיכובים של **אמה רוברטס** ו**דייב פורנקו**, שיצא לפני כשנתיים.

משחק/אתגר האימה של הרגע הוא "מומו" – דמות מנגה מפלצתית (חצי אישה חצי ציפור עם שיער שחור ועיניים גדולות), ששולחת שורה של תמונות מפחידות בווטסאפ, מעבירה משימות חריגות ומטרידות ומאיימת בסחיטה ובחשיפת הפרטים האישיים של המשתמשים. הקורבן הראשון של האתגר הייתה ילדה בת 12 מארגנטינה, שהתאבדה בחודש שעבר אחרי התכתבות עם אותה דמות מאיימת. "המהות של הלווייתן או של מומו היא אותה מהות", מדגישה דולב־כהן, "לרוב המשחקים האלו יגיעו לילדים במצוקה, או עם קושי כזה או אחר, שעלולים להישאב אליהם ולמצוא אחרים כמוהם – הם לא מגיעים לילדים שהכל פורח להם בחיים. עם זאת, לא מדובר בהכרח בבני נוער בסיכון, אלא גם במתבגרים ממשפחות נורמטיביות". מעודד לגלות שקברניטי הרשת כבר על זה – אם תקלידו האשטאג "אתגר הלווייתן הכחול" באינסטגרם תקבלו הודעת הצעה לעזרה. "ההורים צריכים להיות שם עבור הילדים", אומרת דולב־כהן. "הכל הטוב ביותר הוא שיחה תומכת ולא שיפוטית. צריך להתעניין בילד, להיות מעורב ולא מתערב ולעודד אותו לייצר קשרים חברתיים במסגרות במרחב הפיזי. בכל מקרה של פגיעה או חשד לפגיעה דרך הרשת, יש ליצור קשר עם מוקד 105 של המשרד לביטחון פנים." □

לפי דיווחים, מאז מרץ 2014, יותר מ־120 צלמי סלפי חובבי סיכונים מצאו את מותם. בכשני שלישים מהמקרים מדובר בצעירים עד גיל 24, והסיבות הנפוצות הן נפילה מגובה רב או טביעה במים. לפני כשנתיים, ילדה בת 12 מרוסיה נפלה אל מותה מהקומה ה־17 כתוצאה מניסיון לעשות סלפי תאונת הסלפי הקשה ביותר התרחשה במרץ 2015, כשעשרה נערים יצאו לפיקניק על שפת אגם ליד העיר נאגפור במרכז הודו. שבועה מתוכם עלו על סירה רעועה כדי לעשות סלפי, ובזמן שהסתדרו לצילום הקבוצתי, הסירה התהפכה וכל השבעה טבעו למוות. בכלל, הודו נמצאת בראש הטבלה של מקרי מוות בעקבות צילום סלפי אקסטרימי. "בסלפי יש גם דברים טובים", מרגיעה ד"ר דולב־כהן. "מתוך 50 תמונות תצא תמונה טובה ואני אעלה אותה, אקבל תגובות, זה יחזק את הדימוי העצמי שלי ויעשה לי טוב. הבעיה מתחילה כשאני הופך לאובססיבי ומסכן את עצמי בשביל הסלפי, ולכאן נכנס העניין של הוויסות והמינון הנכונים. במילים אחרות – גבולות. אם התמונות חושפניות ולא תואמות גיל, או אם אני מטפס על הר ומנסה להציג את הסלפי המושלם בשביל לייקים, אז יש לנו בעיה והיא לא הסלפי, אלא הצורך בתשומת לב ועד כמה אני מוכן לסכן את עצמי – זה ממד של אקסטרים שבא לידי ביטוי בממדים נוספים בחיים שלי ולא רק בסלפי".

לראות שאנשים מצלמים תמונות בסיטואציות מסכנות חיים, כמו טיפוס על צוק, עמידה על מרפסת של גורד שחקים בזווית קיצונית והיתלות על חלונות... כך הנורמות מתנמכות ואין לזה תחתית".

ואכן, מדי שנה מתים עשרות אנשים בגלל צילומי סלפי. לפי דיווחים, מאז מרץ 2014, יותר מ־120 צלמי סלפי חובבי סיכונים מצאו את מותם. בכשני שלישים מהמקרים מדובר בצעירים עד גיל 24, והסיבות הנפוצות הן נפילה מגובה רב או טביעה במים. לפני כשנתיים, ילדה בת 12 מרוסיה נפלה אל מותה מהקומה ה־17 כתוצאה מניסיון לעשות סלפי תאונת הסלפי הקשה ביותר התרחשה במרץ 2015, כשעשרה נערים יצאו לפיקניק על שפת אגם ליד העיר נאגפור במרכז הודו. שבועה מתוכם עלו על סירה רעועה כדי לעשות סלפי, ובזמן שהסתדרו לצילום הקבוצתי, הסירה התהפכה וכל השבעה טבעו למוות. בכלל, הודו נמצאת בראש הטבלה של מקרי מוות בעקבות צילום סלפי אקסטרימי. "בסלפי יש גם דברים טובים", מרגיעה ד"ר דולב־כהן. "מתוך 50 תמונות תצא תמונה טובה ואני אעלה אותה, אקבל תגובות, זה יחזק את הדימוי העצמי שלי ויעשה לי טוב. הבעיה מתחילה כשאני הופך לאובססיבי ומסכן את עצמי בשביל הסלפי, ולכאן נכנס העניין של הוויסות והמינון הנכונים. במילים אחרות – גבולות. אם התמונות חושפניות ולא תואמות גיל, או אם אני מטפס על הר ומנסה להציג את הסלפי המושלם בשביל לייקים, אז יש לנו בעיה והיא לא הסלפי, אלא הצורך בתשומת לב ועד כמה אני מוכן לסכן את עצמי – זה ממד של אקסטרים שבא לידי ביטוי בממדים נוספים בחיים שלי ולא רק בסלפי".

אמנם תאונות סלפי מצערות עדיין קורות, אך כוונת המצלם רחוקה מהרצון לסיים את חייו. לעומת זאת, השלב הבא באתגרי הסיכון לא נחזה באף תסריט אימה מצמית: לפני כשנה פרצה היסטריה סביב משחק/אתגר רשת אכזרי במיוחד בשם הלווייתן הכחול, שגבה יותר מ־130 קורבנות בעולם, כולם בני נוער שהתאבדו. "הלווייתן הכחול הוא משחק שהתחיל ברוסיה, במסגרת

לאלימות רשת בקרב ילדים. "ככל שיש לך יותר עוקבים או חברים וירטואליים אתה יותר אהוד ומקובל. עבור צעירים, נראות ברשת היא קיימות, והיא ממלאת את הצורך להיות חלק ולהרגיש שייך. וגם אצלנו המבוגרים רואים את הבעייתיות, כמו תסמונת ההחמצה, או פומו (Fomo - Fear of missing out), שמאפיינת אנשים שחיים בתחושת החמצה תמידית שנוצרת כשהם לא מחוברים, או כשאחרים מבלים ונהנים והם לא חלק מזה".

ובכל זאת, יש הבדל בין אנשים שמעלים סלפי בבגד ים לבין אלה שמוכנים לסכן את עצמם. ד"ר פרנקו: "ההבדל הוא בנטייה האישיותית של האנשים – שני הסוגים פועלים להגשמת אותה מטרה, אבל בדרך אחרת. אלה שמוכנים לסכן את עצמם מחפשים תשומת לב למען תשומת הלב, ללא אג'נדה לגיטימית. אנשים שמעלים סלפי בבגד ים באופן מבוקר ומידתי, כדי לקבל לייקים ועוקבים ואולי להתפרנס מזה, רוצים להיראות טוב ועשויים לשרד חיים טובים ובריאים. במקרים כאלה, האג'נדה היא לגיטימית".

"הבעיה המרכזית היא שאנחנו חיים בעולם של ריגושים, אנחנו מחפשים מחיאות כפיים ומתמכרים להן. הפכנו לנרקומנים של לייקים, שיתופים, תגובות ותשומת לב מיידית באינטרנט", אומר פרופסור **יאיר עמית־המבורג**, ראש המרכז לחקר הפסיכולוגיה של האינטרנט במרכז הבינתחומי הרצליה. "הילדים של היום נולדו לתוך האינטרנט, והם מבינים שכדי להיות לזכות במחিאות הכפיים הם צריכים למכור את הפרטיות שלהם. ככה הם לומדים שמרכז החיים נמצא בחוץ והערך העצמי נקבע על ידי הסביבה. ככה ילדים מעצבים את תפיסת העולם שלהם... כשזו המציאות הנתונה, אז מה הפלא שהם לוקחים סיכונים בצילומי סלפי? כל הזהות של הצעירים תלויה ביכולת לרגש את העולם ושהעולם יריע להם בחזרה. כך הצורך להוכחה עצמית עולה ועלולה להתפתח נוירוסיות. כשמעלים פוסט או תמונה, הערך עולה לצד מחיאות הכפיים, וכשהן חולפות אז יש נפילה של הדימוי, כי ביתניים אנשים מעלים דברים יותר מוצלחים או מרגשים. בנוסף לכך, מה שריגש אתמול לא ירגש היום, וכך מתגבר הצורך לקחת סיכונים מטורפים. באינסטגרם אפשר

"ד"ר דולב־כהן על "הלווייתן הכחול" ו"מומו": "לרוב, המשחקים האלו יגיעו לילדים במצוקה או עם קושי כזה או אחר, שעלולים להישאב אליהם ולמצוא אחרים כמוהם – הם לא מגיעים לילדים שהכל פורח להם בחיים"

▶ אנשים שמתעדים את עצמם מבצעים משימה ומעלים את הסרטון לאינטרנט, וההפצה נעשית ברשתות החברתיות ומתפשטת כמו אש בשדה לייקים דרך שיתופים והאשטאגים. המוקד של צונמי האתגרים הוא בעיקר תכונים־סטים עם נוכחות גבוהה ברשתות, שמנסים ליצור טרנדים חדשים בתקווה להפוך לאינסטה־פיימוס. אפשר לחלק את האתגרים לשלוש קטגוריות: אתגרים כוריאוגרפיים (אתגר בובות הראווה, אתגר הקיף), שבדרך כלל מבוצעים על ידי חבורה של אנשים; אתגרי פעלולים כמו אתגר המלח והקרח, שבו שוהים בתוך תערובת של מלח וקרח עד כדי גרימת כאבי תופת וכוויות ממורות, או אתגר השפתיים הנפוחות, שנקרא גם "אתגר **קיילי ג'נר**", שבו צעירים מנפחים את השפתיים בעזרת שאיבה של כוס שיוצרת ואקום, וכך הדאק פייס מעולם לא נראה מבהיל יותר; וישנם אתגרי המודעות שבצדם משימות לא מוזיקות יחסית, כמו אתגר דלי הקרח מ־2014, שנועד להעלאת המודעות למחלת ה־ALS. אחד האתגרים הראשונים שהשתלטו על הרשת היה אתגר הקינמון, שיש לו תיעוד מינורי מ־2006, אבל רק ב־2012 הוא צבר פופולריות עם יותר מ־51 אלף סרטונים שהועלו ליוטיוב באותה שנה וצברו מיליוני צפיות. באתגר הקינמון המשתתפים מכניסים לפה כף גדושה של קינמון טחון ומשאירים אותה שם במשך דקה שלמה. התוצאה: שיעול אימתני שמדיף ענן כתום. מה כבר יכול לקרות? ובכן, מקרי חנק, אסתמה ודלקת ריאות שנגמרו באשפוז.

אתגרים מטופשים והזויים מומצאים על ידי מתבגרים חדשות לבקרים, ונדמה שכל אתגר שובר שיא של מופרכות או סיכון: בתחילת השנה היה זה אתגר טייד שעסק באכילת קפסולות ג'ל כביסה, ובעקבותיו דווחו יותר מ־10,500 מקרים של הרעלות, הקאות ואובדן הכרה ושמונה מקרי מוות; ואתגר המים החמים, שבו צעירים משליכים מים רותחים זה על זה, מאיים על בטיחות המשתתפים בו ברגעים אלה ממש. באופן טבעי, בני נוער וילדים הם אלה שעומדים בחזית הזירות הנפיצות האלו. "ברור שהנוכחות של מתבגרים ברשתות הרבה יותר גבוהה מזו של מבוגרים", אומר **ליאור ביטון**, פסיכולוג קליני ומנהל קליני בהד ספייס, ארגון סיוע לבני נוער. "זה מתקשר גם למאפיינים של גיל ההתבגרות; הזהות מתגבשת ומתבגרים מנסים לייצר נפרדות מהמבוגרים בשביל ליכות באוטונומיה. מתבגרים מאמצים זהויות קולקטיביות ומנסים להבין למי הם משתייכים; לקבוצת המגניבים, לחנונים, לפריקים וכדומה. כל הדברים שנובעים מההוזה לא מגובשת, כמו הבחנה מוסרית חסרה, היעדר אבחנה בין טוב לרע ותפיסת מציאות שעודנה מתעצבת, באים לידי ביטוי באוכלוסייה הזו, שמתפתה יותר להיכנס לסיטואציות מסוימות, כמו אתגרי רשת שמגדירים זהות קולקטיבית. עם זאת, הניסיון להשתייכות לקבוצה דרך קריאת תיגר על מוסכמות ונסיסה לאזורים מסוכנים באמצעות משחקים תמיד היה קיים, רק שעכשיו הביטוי הוא וירטואלי. למשל ב'גריז', סרט הקאלט מ־1978, חבורת המגניבים לא ניצעה אתגרי פייסבוק, אבל עשתה דברים מסוכנים אחרים כמו מלחמת מכוניות".

אז מה ההבדל בין המשחקים המסוכנים של פעם לאלה של היום? ביטון: "אם פעם ילד זכה באהדה של בני הכיתה שלו, אז עכשיו יש מאות אלפי אנשים שיצפו בסרטון שלו, יעשו לו לייק ויחזקו אותו. ולחילופין, פעם ילד שגדל בקיבוץ והרגיש דחוי, קבוצת ההשתייכות שלו הייתה מוגבלת, והיום אותו ילד ימצא את עצמו מזדהה עם ילדים דחויים אחרים במקומות רחוקים. מהצד הטוב, הוא יזכה בתמיכה ובקבלה, ומהצד הרע, הוא ישתתף באתגרים מהסוג הזה כדי לרצות. הבעיה היא שפעם זו הייתה זירה שהיה יותר קל לפקח עליה ולנהל שיח של גבולות, והיום יכולת הפיקוח של ההורים רופפת יותר, כי הילד מקבל את האתגר ישירות לסמארטפון שלו והפילטר ההורי לא קיים. אבל האופי האנושי לא השתנה, ומה שמוביל היום מתבגרים למקומות פרועים הוביל אותם גם לפני 40 שנה".

אז אלמה בעצם אנחנו מוכנים לסכן את עצמנו מול כל העולם? "בגלל קודים התנהגותיים שנוצרו ומגדירים את רמת הפופולריות", מסבירה ד"ר **ליאת פורנקו**, מומחית