

## חוות השחקן – רון אברהם

במסלול שאני הלכתי בו בחרתי קודם כול להיענות להזמנה ולקבל את המכתב. הרגשתי שאני נכנס לנעליים של ורה ומוכן "לזרום" עם ההזדמנות, למרות שברקע מרגישים שיש פה משהו לא נקי.

כבר בשלב הזה אהבתי את זה שהמשחק נותן לי לבחור אם לסמוך על המכתב או לחשוד בו ואני הלכתי עד הסוף עם הבחירה לסמוך.

בדרך לאי, על הסירה, בחרתי לדבר דווקא עם ארמסטרונג. הוא נתפס אצלי, מצד אחד מקצועי, מצד שני מזיע, מגמגם וקצת מתפרק. השיחה איתו גרמה לי להרגיש שאנחנו חבורה של זרים שבטוחים שהם נורמליים, אבל יש בהם סדקים קטנים שהמשחק כל הזמן מדגיש.

כשהגענו לבית שמתי לב ישר לשיר הילדים התלוי על הקיר ולפסלוני החיילים. במשחק בחרתי להתמקד בשיר, לקרוא אותו עד הסוף, וזה יצר לי תחושה מקדימה של איום. כאילו המשחק רומז לי מראש שכל מה שיקרה כבר כתוב, ואני רק מנסה להילחם בגורל.

ברגע של ההשמעה של ההקלטה החלטתי שוורה שלי לא מתפרקת מול כולם, אז בחרתי באופציה של "להישאר שקט ולהסתכל על האחרים". זה היה רגע חזק, כי פתאום הרגשתי שאני מופעל כשחקן: סורק את הדמויות, מחפש מי מהן נראה אשם יותר, למרות שהמשחק לא נותן לי תשובה ברורה.

אחרי הרצח הראשון בחרתי להצטרף לחיפוש בבית במקום לברוח או להסתגר בחדר. המשחק נתן לי להרגיש שאני אקטיבי לא רק קורבן. ככל שמתקדמים ומספר הפסלונים קטן, כל חזרה לחדר האוכל הרגישה כמו סטירה: כל פעם חסר עוד אחד, וכל פעם מתחזקת התחושה שהעלילה סוגרת עליי.

לקראת הסוף, כשהחשד כבר נופל כמעט על כולם, בחרתי במסלול שבו ורה מנסה לשמור על חזות רגועה אבל בפנים מדברים על חרדה ושפיות שיורדת. אהבתי שבמדד השפיות אפשר לראות איך הבחירות שלי אם להתעמת, אם לשתוק או אם לברוח, באמת משפיעות על המצב הנפשי שלה, ולא רק על מי ימות ומתי.

בסיום שקיבלתי ורה לא מתאבדת ישר, אלא מגלה את האמת על השופט כמעט ברגע האחרון. מבחינתי, אהבתי את המסלול הזה כי הרגשתי שהמשחק כל הזמן משחק לי עם האשליה של שליטה: אני הוא זה שבוחר, אבל בסוף המשחק מזכיר לי שבסיפור הזה, גם כשחושבים ששינית את הגורל, אתה עדיין חלק מתעלול מתוכנן היטב.