**סם ש. רקובר**

**Paradox of fiction: A proposal for a solution based on the information-processing approach**

**מבוא**

איך ייתכן שהקורא את הרומן של טולסטוי, *אנה קארנינה,* מרגיש אמפתיה ורחמים לאישה שמעולם לא הייתה קיימת במציאות? הרי אנה היא דמות בדיונית ולא ממשית. (למרות זאת, אנה פרי הדמיון של טולסטוי, נמאסה על הסופר כל כך עד שהוא החליט לסיים את חייה בהתאבדות.) איך ייתכן שאדם מתאהב בשחקנית קולנוע יפהפייה שמתה זה מכבר כמו מרלין מונרו או אליזבת טיילור? ובאותו אופן, זה נשמע חסר היגיון שנער יזדהה עם דמויות ספרותיות כמו למשל טרזן, סוּפֶּר-מאן או שרלוק הולמס והרקול פוארו. מסיבות אלו מציעה הספרות המקצועית שתגובות של אנשים הנחשפים ליצירה אמנותית כמו רומן, תיאטרון וקולנוע, ומגיבים לדמויות פיקטיביות (וגם למצבים פיקטיביים) בתגובות אמוציונאליות שונות (כמו הזדהות, פחד, כעס, חיבה, רחמים, תיעוב ושנאה), שתגובות מסוג זה נתפסות כתגובות בלתי רציונאליות, כלומר, שהתנהגות אמוציונאלית כלפי דמויות פיקטיביות ביצירה אמנותית נחשבת לחסרת הגיון (סיכום ודיון, 2020 ,2019; Schneider Kroon & Voloini,). זו הינה בעיה שנגעו בה בצורה זו או אחרת פילוסופים עוד מימי אריסטו, אולם מי שנתן לה ביטוי מודרני שפתח תחום דיון פורה בנושא הוא Radford (1975).

 Radford הציג את המצב המתואר לעיל בעזרת שלוש הנחות, שכל אחת מהן נראית לנו נכונה באופן אינטואיטיבי, לפי השכל הישר, אולם שלושתן ביחד יוצרות חוסר קונסיסטנטיות:

1. **אמונת קיום:** כדי להגיב אמוציונאלית לאדם עלינו להאמין בקיומו.
2. **אי אמונת קיום:** כאשר אנו נחשפים ביצירה אמנותית לדמויות פיקטיביות, אמונת הקיום נעדרת.
3. **השפעה פיקטיבית:** דמויות פיקטיביות מעוררות בנו תגובות אמוציונאליות.

אם היה נכנס לחדר שלך דוב גריזלי שואג, היית נתקף בפחד אימים; אם היית נוכח בריב בין שני בני אדם כשאחד מהם היה פוצע את השני בסכין, היית נתקף בזעזוע קשה שעולה מהרצון להושיט עזרה ומהפחד שמא גם אתה תפגע קשות; אם היית נוכח בלוויה ושומע את בכי האלמנה, היו עינך נשטפות בדמעות וליבך היה נחמץ מצער. כל אלה הינם דוגמאות פשוטות התומכות במשפט (א) **אמונת קיום:** תגובה אמוציונאלית טבעית עולה באדם הנחשף למצב אמתי כמו למשל, הופעה של חיה טורפת, ריב דמים, או לוויה של בן אנוש.

ברוב רובם של המקרים כשקוראים ספרות, רואים תיאטרון, סרט או הולכים לאופרה, אנו יודעים היטב שהדמויות הנידונות אינן אמתיות, אינן מציאותיות. הספרות אינה אוטוביוגרפיה, בתיאטרון או באופרה, השחקן שנרצח משתחווה לקהל בתום ההצגה, ובסרט אחרי מותו המזעזע של הגיבור, הוא מופיע בריאיון טלוויזיה מקיף ומפרגן. כל אלה הם דוגמות אחדות מני רבות התומכות בהנחה (ב) **אי אמונת קיום:** הדמויות ביצירה האמנותית הינן פיקטיביות ולא מציאותיות. אולם למרות זאת, למרות שהדמויות ביצירה האמנותית הינן פיקטיביות, אנו מגיבים להן באופן אמוציונאלי. ברור אם כן, שלמרות שכל אחד מהמשפטים האלה נשמע כתיאור של מצב אמתי, שלושתם ביחד יוצרים סתירה: לא יתכן שאם הנחה (א) **אמונת קיום** אמתית והנחה (ב) **אי אמונת קיום** אמתית, נקבל שגם הנחה (ג) **השפעה פיקטיבית** הינה אמתית – זה איננו מצב הגיוני. אם מגיבים אמוציונאלית לדמות שהינה ממשית, אמתית, לא נשמע הגיוני שנגיב אמוציונאלית לדמות הנתפסת כפיקטיבית, לא קיימת, לא אמתית. לדוגמה, (א) דויד סבור שכדי להרגיש רחמים כלפי מישהו יש להאמין שמישהו זה קיים; (ב) דויד מאמין שאנה קארנינה לא הייתה קיימת מעולם; (ג) דויד מרחם על אנה קארנינה. מכאן עולה ש (א) ו(ב) מובילים למסקנה: *דויד אינו מרחם על אנה קארנינה*, בו בזמן ש (ג) מוליך למסקנה ההפוכה: *דויד מרחם על אנה קארנינה.*

הספרות המקצועית, שדנה בפרדוקס הבדיון, רצופה בהצעות שונות לפתרון פרדוקס זה ובוויכוחים המעלים ספקות בכל אחד מהפתרונות המוצעים. כאן אסקור בקצרה שני פתרונות מפורסמים לפרדוקס ואעמוד על הבעייתיות שלהן. הראשונה מערערת על הנחה (ג) **השפעה פיקטיבית** והשנייה על הנחה (א) **אמונת קיום.** לבסוף אציע את הפתרון שלי המבוסס על הגישה של הפסיכולוגיה הקוגניטיבית המציעה שהתהליכים הקוגניטיביים אצל האדם דומים מאוד לתהליכים חישוביים במחשב.

**שתי הצעות מפורסמות לפתרון פרדוקס הבדיון**

על אף שבשתי ההנחות א) **אמונת קיום** ו(ג) **השפעה פיקטיבית** מדברים על תגובות אמוציונאליות המופיעות פעם לדמות ממשית ופעם לדמות פיקטיבית, מספר רב של חוקרים מצביעים על כך שההגבה לדמות ממשית שונה מהרבה בחינות מההגבה לדמות פיקטיבית. למשל, סביר להניח שאם היה נכנס לחדר שלך דוב גריזלי שואג, דפוס התגובות שלך היה שונה לחלוטין מדפוס התגובות כשהיית צופה בסרט המציג לפניך דוב גריזלי שואג. ההבדל היה לא רק בעוצמת התגובות כמו בדופק ובלחץ הדם, אלא גם בסוג התגובות עצמן: במקרה האמתי או שהיית צורח בכל הכוח ומנסה לברוח או שהיית מאבד את ההכרה מרוב פחד. בקולנוע הייתה עולה בך התרגשות מסוימת המלווה בעליה קלה בדופק ובלחץ הדם, אולם בוודאי שלא היית צורח במלוא גרונך ובורח מהקולנוע או מתעלף על הכיסא הנוח, אלא סביר מאוד שהיית ממשיך לאכול פופקורן וללגום מבקבוק המשקה הקל שקנית קודם לכן.

 על בסיס זה של ההבדלים בין התגובות לדמות ממשית לבין ההגבה לדמות פיקטיבית, הציע Walton (1978, 1990) את התיאוריה שלו: Make-believe theory , המציעה פתרון לפרדוקס הבדיון על ידי ערעור על הנחה (ג) **השפעה פיקטיבית**. הרעיון היסודי הוא שבמצבים פיקטיביים (קריאת ספרות, הליכה לתיאטרון, לסרט לאופרה) אנחנו נכנסים למצב משחקי, מעמידים פנים כאילו אנחנו נמצאים במצב האמתי ומגיבים למצב פיקטיבי זה בתגובות כאילו אמתיות. Walton משווה מצבים פיקטיביים אלה למשחקי ילדים עם צעצועים. בעולם משחקי הילדים והילדות הופכים הצעצועים ליצורים חיים שהם מגיבים אליהם בהתאם. בדוגמה נוספת, במשחק שבו האב משחק כמפלצת הרודפת אחרי ילדו הקטן, צווח הילד בפחד המהול בעונג ובטחון שלא יעונה לו כל רע משום שהוא יודע היטב שאביו אינו מפלצת הוא רק מעמיד פנים. כלומר, הילד הקטן אינו מפחד ממש ממפלצת, אלא הוא משחק במשחק של כאילו. מבחינות אלו, בעיקרו של דבר, דוחה Walton את (ג) **השפעה פיקטיבית** ומשנה אותה: אנשים לא מגיבים לדמויות פיקטיביות בדומה לדמויות ממשיות, אלא הם נכנסים למשחק דמיוני ומגיבים בהתאם לכך, בתגובות דמיון, במעין אמוציות (quasi-emotions).

 אחת ממספר גדול של ביקורות על התיאוריה של Walton, תוקפת את טענתו על התגובות לדמויות פיקטיביות שהנן רק מעין תגובות, תגובות-כאילו. הביקורת מצביעה על כך שבמקרים רבים דמויות פיקטיביות ומצבים פיקטיביים מעוררים בקורא או בצופה תגובות אמוציונאליות אמתיות, בדיוק כמו במקרים הממשיים. למשל, שינויים חזקים ופתאומיים בגירויים המופיעים בתיאטרון או בסרט יכולים לעורר בצופה תגובות רתיעה (startle response) או פחד ממשיים, כי לאמתו של דבר כל גירוי חזק ופתאומי (מכת אור, עליה חדה בצליל) מעוררים תגובות מסוג זה. יתר על כן, בגלל חוקי למידה פשוטים כמו 'התניית פחד', גירויים תמימים, ניטרליים, עשויים לעורר תגובות פחד. למשל, גירויים כמו אור או צליל שהוצמדו בעבר לכאב, יעוררו ביחיד לאחר מכן תגובות פחד. ולא רק זאת, גירויים הדומים לגירויים אלה גם הם יעוררו פחד. חיל שעבר קרבות דמים במלחמה קשה וממושכת, עלול להגיב בתגובות פחד ובהלה כשישמע לאחר מכן צלילים הדומים לאלה ששמע בשעת קרב, כמו למשל, דפיקה חזקה ופתאומית, צפירה או רעש של מטוס בשמיים. ישנן יצירות אמנותיות (ספרות, תיאטרון אופרה וקולנוע) שמראש הן בנויות כדי לעורר ביחיד תגובות אמוציונאליות חזקות כמו רחמים, צער ואמפתיה עד כדי בכי. (סרטים מסוג זה נקראים בשם 'סוחטיי דמעות' ואין אחד היכול להימנע מלהזיל דמעות רחמים וצער על הגורל המר של הגיבורים והגיבורות.) למי לא נחמץ הלב כאשר קרא על או ראה בסרט של דיסני את בּמְבּי האייל הקטן חוזה באמו נהרגת על ידי הציידים? ומי עיניו לא התלחלחו בדמעות כאשר שמע את האריות הנפלאות באופרות של וורדי או פּוּצ'יני? אפילו הבוסים במאפיה מזילים דמעה. ודוגמה אחרונה. ידידי סיפר לי שכשהלך בפעם הראשונה לסרט תלת-ממדי ובאחד הסצנות נזרקה לעברו חנית הוא הרגיש לפתע פתאום כאב חד וממשי באמצע מצחו – הנקודה שלעברה הוטל הכידון. בהסתמך על מקרים אלה ואחרים (כמו למשל בתיאורי אהבה וסקס), קשה מאוד יהיה לומר שהיחיד מעמיד פנים ומשתתף במשחק שבו הוא רק מבצע את כלליו מן השפה ולחוץ.

 הפתרון שמציע Lamarque (1981) , מתבסס בעיקרו על דחיית (א) **אמונת קיום**, על אי קבלה שהאמונה בקיום הממשי של הדמות הינה תנאי לתגובה האמוציונאלית. התגובה האמוציונאלית יכולה להופיע גם לייצוג של דמות ראלית במערכת הקוגניטיבית, לתוכן המחשבתי המייצג דמות הפיקטיבית (אנה קארנינה, למשל), לכן מכונה תיאוריה זו בשם: 'תיאורית-המחשבה' (Thought Theory). גם תיאוריה זו עוררה מספר התנגדויות. אני סבור שהביקורת הבאה היא המעניינת ביותר. אם תיאורית-המחשבה מציעה שהתגובה האמוציונאלית מופקת על ידי המחשבה בראש (למשל, המחשבה על אנה קארנינה מתאבדת) הרי שהבעיה היסודית של פרדוקס הבדיון לא נפתרה, משום שגם במקרה זה התגובה היא לפיקציה ולא לדמות ממשית! במילים אחרות, הטיעון שהדמות הפיקטיבית מיוצגת כמחשבה, אינה הופכת אותה לדמות מציאותית, ממשית, היא ממשיכה להיות פיקטיבית ולכן שוב עולה השאלה העומדת בבסיס פרדוקס הבדיון: איך ייתכן שאנו מגיבים אמוציונאלית לגירוי שלא קיים?

**מתווה לתיאוריה של "עיבוד אינפורמציה ממשית/פיקטיבית"**

כאמור פרדוקס הבדיון עורר ניסיונות שונים לפתרון כולל ויכוחים רבים בנושא(ראו סקירות אצל, Schneider, 2020 Kroon & Voloini, 2019;). אין פתרון שלא הביא בעקבותיו ביקורת רצינית יותר או פחות. בסופו של דבר, לאחר 36 שנים מאז פרסום המאמר של Radford (1975), פרסם Stecker (2011) מאמר התוהה אם לאחר כל המהומה הפילוסופית-ספרותית הזו יש טעם בעיסוק בפרדוקס זה. מדוע? כי אם רוב החוקרים נוטים שלא לקבל את הנחה (א) **אמונת קיום**, אפשר להניח לפרדוקס זה, משום שלאמתו של דבר הפרדוקס חוסל עם דחייתה של הנחה זו. למרות זאת, מציע Stecker שיש טעם רב בהמשך הדיון בפרדוקס, משום שהמחקר עשוי לגלות את המנגנון האחראי לקשרים המסובכים בין התגובות האמוציונאליות לבין התנאים האחראיים להופעתן, כולל פיקציות.

אני סבור שהרעיון של Stecker מהווה נימוק טוב להמשיך בחקירת הפרדוקס הנוכחי, ואכן בהצעה שלי אלך בכיוון מחשבתו. כפסיכולוג ניסויי-תיאורטי הנטוע בעיקר בגישה הקוגניטיבית, אציע מתווה לפתרון פרדוקס הבדיון המבוסס על התפיסה שהמוח האנושי מתנהג בדומה למחשב המעבד אינפורמציה. לכן קראתי לגישה תיאורטית זו בשם 'עיבוד אינפורמציה ממשית/פיקטיבית'. אולם בטרם אגש לרישום ראשוני של תיאוריה זו, עלי להעיר שתי הערות כלליות שהתעוררו בי תוך כדי קריאת החומר המעניין בנושא, הערות המהוות במידה רבה תשתית לתיאוריה המוצעת כאן.

1. ***רציונאליות:***הרושם שהתקבל אצלי הוא שהפרדוקס מבוסס על ההנחה שהתנהגות האדם הינה רציונאלית ביסודה. מדוע? משום שללא הנחה זו אין לפנינו פרדוקס. איש לא היה משתומם ששתי ההנחות (א) כדי שדויד ירגיש רחמים כלפי X עליו להאמין ש X קיים; ו(ב) דויד מאמין שאנה קארנינה לא הייתה קיימת מעולם; אינן עומדות בסתירה לכך ש (ג) דויד מרחם על אנה קארנינה. הרציונאליות היא זו שמחייבת אותנו לראות סתירה בין (א) ו(ב) לבין (ג). אולם, וזו הנקודה החשובה, אנחנו יודעים היטב שהתנהגות האדם לעתים קרובות מאוד אינה עומדת בבוחן ההיגיון, ושהגיון בלבד אינו מרפא הפרעות התנהגותיות. אם התנהגות בני אנוש הייתה מבוססת רק על היגיון הרי שכל מה שהיינו צרכים לעשות כדי לתקן התנהגות מופרעת הוא להסביר רציונאלית מה לא בסדר והכל היה בא על תיקונו. אבל, כאמור, במקרים רבים מאוד ההתנהגות היא ממש לא הגיונית.
2. ***רוחב פרדוקס הבדיון:*** הרציונאליות מרחיבה מאוד את תחום הדיון של הפרדוקס הנידון. לא רק תמיהה על כך שאנו מרחמים על דמות פיקטיבית, אלא עלינו גם לשים לב לכך שאנו חושפים את עצמנו למצבים פיקטיביים טרגיים, מעוררי פלצות. ברור שאף אדם שפוי בנפשו לא יחשוף את עצמו לפני דוב גריזלי רעב, יכניס את ידו לקן של נחש ארסי, יבקש שיפטרו אותו מעבודתו, או שישמח על כך שמחלות נוראות יפלו על בני משפחתו ועליו. אדם רציונאלי יברח ממצבים אלה! אך למרות זאת אנחנו חושפים את עצמנו בלי הרף ליצירות אמנות המתארות טרגדיות נוראות. נראה לי שמצבים אלה לא פחות פרדוקסאליים מפרדוקס הבדיון. הייתי מציע, אם כן, שפרדוקס הבדיון אינו אלא חלק מבעיה רחבה יותר שאקרא לה "בעיית-הבדיון".

המתווה לתיאורית 'עיבוד אינפורמציה ממשית/פיקטיבית' ינסה להתמודד עם בעיית-הבדיון, אי-הרציונאליות האנושית וייקח בחשבון מספר רעיונות משני הפתרונות שתיארתי לעיל. אני אתחיל בניסיון לפתור את הבעיה שהוצבה נגד 'תיאורית-המחשבה', כלומר, הטענה שתיאוריה זו אינה עונה לשאלה: איך יתכן שאנו מגיבים אמוציונאלית למחשבה על אודות דמות פיקטיבית, משום, שלדוגמה, המחשבה על דמותה הפיקטיבית של אנה קארנינה היא עצמה אינה אלא פיקציה.

התיאוריה הנוכחית יוצאת מההנחה, המבוססת על תצפיות ניסוייות רבות, שלפיה תגובת היחיד מופקת לאחר שהמערכת הקוגניטיבית מעבדת את הגירויים שנקלטו על ידי המערכת התפיסתית. אקרא לתוצאת עיבוד זה ,"תוצאה-קוגניטיבית". במחקר על תפיסה וויזואלית התברר שאילוזיות תפיסתיות מעידות על כך שהיחיד מגיב לגירויים לאחר עיבודם, לתוצאה-הקוגניטיבית, משום שהמערכת לעיבוד אינפורמציה עשויה במקרים מסוימים להיכשל ולהפיק תפיסה מעוותת של המציאות. כדוגמה נסתכל על האילוזיה המפורסמת של מילר-ליאר (Müller-Lyer illusion). כפי שניתן לראות, אורך הקו האופקי בצד הימני של השרטוט נראה ארוך יותר מאורך הקו בצד השמאלי, למרות שאורך שני הקווים שווה! (נא לקחת סרגל ולמדוד.) תוצאה-קוגניטיבית זו, אם כן, אינה תואמת את המציאות. אם התפיסה הייתה משקפת ישירות את הגירוי הפיזיקאלי עצמו קשה מאוד היה להסביר אילוזיה זו. כדי להסבירה יש להניח מכניזם קוגניטיבי מעבד אינפורמציה העלול לטעות במקרים מסוימים.



 תיאורית 'עיבוד אינפורמציה ממשית/פיקטיבית' מקבלת את הרעיון היסודי שנמצא בבסיס תיאורית-המחשבה של Lamarque, שלפיה התגובה האמוציונאלית של היחיד הינה הגבה לייצוג המנטלי המופיע בהכרתו של היחיד, אולם היא מרחיבה ומעמיקה מאוד רעיון זה. התיאוריה הנוכחית מציעה שעיבוד האינפורמציה נעשה ברוב רובם של המקרים במהירות אדירה ומבלי שהיחיד יהיה מודע לכך. יתר על כן, התיאוריה מציעה שכל הגירויים, בין שהם מציאותיים ובין שהם פיקטיביים, עוברים עיבוד אינפורמציה מתאים המסתיים בתוצאה-קוגניטיבית לה מגיב היחיד. (כאן עלי להעיר, שאני מניח שמכניזם כזה לעיבוד אינפורמציה קיים ומתפקד מבלי שאנסה לתארו ברמה כלשהי.) שתי שאלות יסודיות עומדות בבסיס התיאוריה הנוכחית:

1. **התאמה לממשות:** כיצד הופכת התוצאה הקוגניטיבית ברוב רובם של המקרים לתואמת את המציאות?
2. **הבחנה בין תגובות ממשיות לפיקטיביות:** איך נוצרת ההבחנהבין תגובותלתוצאה-קוגניטיבית לגירוי ממשי לבין תגובות לתוצאה-קוגניטיבית לגירוי פיקטיבי? במילים אחרות, איך ניתן להסביר את ההבדל בין תגובות ממשיות לפקטיביות?

התשובה שאציע כאן עונה לשתי השאלות האלו יחדיו. הרעיון היסודי הוא שנושא הדיון הנוכחי הינו רב-ממדים: הגירוי הינו רב ממדי וכך גם התגובה. כאשר אנחנו נחשפים, למשל, לדמות ממשית כמו חתול, אפשר להציע שלדפוס הגירויים הוויזואליים של החתול (למשל, מבנה צורתו של החתול וגודלו) קשור אוסף של גירויים, שאקרא להם 'רמזים', המעידים על כך שלפנינו דמות ממשית ולא פיקטיבית. למשל, צורתו הוויזואלית של החתול היא תלת ממדית, הוא מתנועע בצורה מסוימת, משמיע קולות, יש לו ריח מסוים ואנחנו מסוגלים לחוש אותו בידינו. את הקשר בין הוויזואליה של החתול (או כל יצור אחר) לבין הרמזים המעידים שהיצור הינו ממשי, אנחנו לומדים תוך כדי התנסות יומיומית מרגע הלידה.

את חשיבותה של למידת הממשוּת אדגים בקיצור נמרץ בעזרת תיאור של שני מקרים. המקרה הראשון קשור בידידי שהרגיש לפתע פתאום כאב חד וממשי באמצע מצחו מהטלה של כידון פיקטיבי בסרט תלת-ממדי (ראו לעיל). זו הייתה הפעם הראשונה והאחרונה שתחושת כאב כזו הופיע אצל ידידי – הוא למד מהר מאוד שגם התרחשויות בסרט תלת-ממדי הינן בידיון. המקרה השני קשור בתופעה הנקראת 'קביעות גודל' (size constancy). בעזרת תהליך למידה המתחיל בגיל מוקדם ביותר, תופסים בני האדם שגודלו של היצור המתקרב או המתרחק מהם נשאר קבוע למרות שהשינויים במרחק משנים את גודל ההטל של היצור על רשתית העין: כשמתרחקים ההטל על הרשתית קטן וההפך.

 בניגוד לכך, גירויים פיקטיביים נעדרים רמזי-ממשות. כשאני קורא על אנה קארנינה, איני רואה מולי את צורתה הממשית התלת-ממדית, את תנועתה במרחב האמתי, שומע את קולה ואיני נמצא עמה באינטראקציה ממשית כמו שיחה בבית קפה וכדומה. אני קורא רק מילים המצליחות לברוא בהכרתי רישום מסוים של אנה קארנינה. יתר על כן, לא רק שהדמות הפיקטיבית נעדרת רמזים ממשיים, אלא שקריאת הרומן מלווה ברמזים הקובעים שאכן אני קורא רומן פיקטיבי שנכתב על ידי סופר ידוע בשם טולסטוי ושאני יודע שספר זה אינו בחזקת ביוגרפיה שנכתבה על דמות ממשית, תיאור חיים שנכתב על ידי היסטוריון שעשה עבודת מחקר היסטורית קפדנית על דמות שהייתה קיימת ברוסיה, אחת בשם אנה קארנינה.

 ובכן, לפי המתווה לתיאורית 'עיבוד אינפורמציה ממשית/פיקטיבית', ניתן להבחין בין שני סוגים שונים של גירויים המיוצגים במערכת הקוגניטיבית המעבירה אותם בעיבוד אינפורמציה מתאים ושלתוצאתם-הקוגניטיבית מגיב היחיד בדפוסי הגבה שונים: סוג אחד של גירויים הוא 'אוסף-גירויים ממשי' כלומר, הדמות והרמזים הממשיים, וסוג שני הוא 'אוסף-גירויים פיקטיבי', דהיינו, הדמות והרמזים הפיקטיביים. לשני אוספי-גירויים אלה יש מרכיבים משותפים הקשורים בדמות המיוצגת, ומרכיבים שונים הקשורים ברמזים המעידים על ממשות או פיקטיביות. מכאן, עולה שדפוס התגובה לדוב הגריזלי הממשי יהיה שונה מאשר דפוס ההגבה לדוב הפיקטיבי (בסיפור או בסרט). יש מקום להציע שהתגובות האמוציונאליות לאוסף-גירויים ממשי (כגון, פחד, כעס, איום, שמחה, הנאה, בחילה) הינן ברובן תגובות אוניברסאליות והן מבוססות על תהליך אבולוציוני (ראו סקירה ודיון אצל Barrett, 2006; Ekman, 1992, 2016; Rakover & Cahlon, 2001). בניגוד לכך, התגובות האמוציונאליות לאוסף-גירויים פיקטיבי מוחלשות או נחסמות על ידי העדר רמזים לממשות ונוכחותם של רמזים לפיקטיביות (אפשר להציע שכאן מצויה התשתית לתיאורית הMake-believe של Walton). התיאוריה הנוכחית, אם כן, מסבירה בפשטות רבה מדוע אנו מגיבים לדמות פיקטיבית ספרותית (כי התגובה היא תמיד לתוצאה-הקוגניטיבית, בין שדפוס הגירויים הינו ממשי או פיקטיבי) ומדוע ההגבה לדפוס-הגירויים הפיקטיבי שונה מההגבה לדפוס-הגירויים הממשי (כי התוצאה-הקוגניטיבית הממשית כוללת רמזים ממשיים ואילו הפיקטיבית מכילה רמזים לגירויים פיקטיביים).

התיאוריה הנוכחית מטפלת גם בבעיית-הבדיון, שלפיה, כאמור, לא ברור מבחינה רציונאלית מדוע אנו חושפים את עצמנו ליצירות אמנות המתארות טרגדיות נוראות. התשובה נעוצה בכך שהדפוס-הגירויים הפיקטיבי מאפשר זאת: ברור לנו שאנו לא נפגע כהוא זה ולכן אנחנו יכולים ליהנות מהכישלונות והפגעים שקורים לאחר, כשבנוסף לכך ברוב המקרים ידוע שהפגיעה בגיבורי הספרות, התיאטרון והסרטים אינה אלא פיקציה. (דרך אגב, ברוב המקרים היום המתאבקים בהאבקות חופשית אינם נפגעים ממש, משום שהם למדו לשחק היטב תפקידים של מנצחים ומפסידים.) עם זאת אני חייב להוסיף כאן שבמקרים מסוימים גירויים פיקטיביים הדומים לגירויים ממשים עשויים לעורר ביחיד תגובות אמוציונאליות הדומות לתגובות לגירויים ממשיים, כמו למשל בדוגמה של פחדים או בדוגמה של ידידי שבפעם הראשונה נוכח בסרט תלת-ממדי והוטלה לעברו חנית פיקטיבית (ראו לעיל הביקורת על Walton).

לסיכום הדיון הנוכחי, אשאל באיזו מידה עשויה התיאוריה של 'עיבוד אינפורמציה ממשית/פיקטיבית' לעזור בפתרון בעיות כלליות תיאורטיות ספרותיות הקשורות בשאלות על אודות ההבחנה בין פיקציה ללא-פיקציה, תפקיד הדמיון של המחבר והקורא בקריאה של ספרות וכיוצא באלו השאלות המתעוררות ביצירה האמנותית (ראו דיון אצל Kroon & Voltolini, 2019). במסגרת המאמר הנוכחי תשובה מלאה היא מעבר לתחום הדיון. כל מה שאוכל לרמוז הוא את הדבר הבא: אני מאמין שהגישה הפסיכולוגית-קוגניטיבית הנוכחית לבעיות תיאורטיות העולות בדיון ביצירה האמנותית, עשויה להציע תשובות מעניינות על ידי הרחבה והעמקה של שני המושגים היסודיים: 'אוסף-גירויים ממשי' ו 'אוסף-גירויים פיקטיבי', הרחבה והעמקה שיוכלו לטפל בשאלות מהי פיקציה ספרותית ומהו תפקיד הדמיון אצל הסופר ואצל הקורא. ניקח לדוגמה את האפשרות הדמיונית הבאה. חוקרים מצאו בחפירה ארכאולוגית גווילים עתיקים מאוד המספרים על מלך אדיר כוח שבנה עיר ענקית במקום מסוים, אך מרוב יהירותו הוא רצה לכבוש את העולם ולכן הורעל על ידי בניו. האם זה סיפור היסטורי או סיפור בדיוני? ההצעה הנוכחית היא לחפש רמזים נוספים. למשל, אם בסיפור יופיעו מעשים שהם מחוץ ליכולת האנושית באותה תקופה, ניטה לומר שהסיפור הוא בדיוני. אולם, אם חפירות ארכיאולוגיות במקום המצוין בגווילים אלה יגלו עדויות חזקות לקיומה של עיר גדולה ועתיקה, תנוע המטוטלת לכיוון של תיאור היסטורי.

 **ביבליוגרפיה**

Barrett, L. F. (2006). Are emotions natural kinds? *Perspectives on Psychological*

*Science*, 1, 28-58.

Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*, 6,

169-200.

Ekman, P. (2016). What scientists study emotion agree about? *Perspectives on*

*Psychological Science*, 11, 31-34.

Kroon, F. & Voltolini, A. (2019). Fiction. In E. N. Zalta (Ed.). *The Stanford*

*Encyclopedia of Philosophy.*

Radford, C. (1975). How can we be moved by the fate of Anna Karenina?

*Proceedings of the Aristotelian Society*, *Supplementary*, 49, Pp. 67-80.

Rakover, S. S. & Cahlon, B. (2001). *Face recognition: Cognitive and*

*computational processes*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Schneider, S. (2020). The paradox of fiction. In J. Fieser & B. Dowden (Eds.)

*Internet Encyclopedia of Philosophy.*

Stecker, R. (2011). Should we still care about the paradox of fiction?

*The British Journal of Aesthetics*, 51, 295-308.

Walton, K. L. (1978). Fearing fictions. *The Journal of Philosophy*, 75, 5-27.

Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the*

*representational arts.* Cambridge, MA.: Harvard University Press.