

סוף העולם בדיסטופיות לנוער¹

ערגה הלר

"שני את הסיפור, שני את העולם"

(פראצ'ט, 2008, עמ' 260).

תקציר

בשנים האחרונות גוברת הפופולריות של סדרות דיסטופיה ספרותית לנוער, ומחקרים עומדים על תופעת הטרור העולמי כגורם משמעותי המתווסף לסוגיות חברתיות שגרתיות המטרידות את בני הנוער בעולם המערבי. שלא כדיסטופיות למבוגרים המציגות מציאות קשה וחסרת מוצא, הדיסטופיות לנוער מסתיימות בדרך כלל בסיום הדוק וב"סוף טוב". מאמר זה מתחקה אחר העלילות ופעולות הגיבורים המובילים לסיום הסגור ולסוף הטוב.

בדיסטופיות עכשוויות לנוער מוצגות דמויות של בני נוער יוצאי דופן המשמשים כמנהיגים צבאיים וחברתיים ומשנים את עולמם. השוואת אפיוני הגיבורים והגיבורות של הדיסטופיות מלמדת על קווי דמיון רבים החוצים גבולות מגדריים ותפיסות מגדריות. כל גיבורי הסדרות מאופיינים כבני נוער חסרי משפחה תקינה (כיתומים או שכולים או ילדים למשפחה שאינה מתפקדת); לכולם יש רקע של איום על הקיום או תנאי מצוקה כלכלית או נפשית; כולם עסוקים בעיצוב מעמדם החברתי החדש הנדרש בעולמם ולכן עסוקים בחיפוש זהות ועבר אישי וקולקטיבי. מתוך כך הם נחשפים לתפיסות שונות של סדרי עולם ומוכנים להקריב את עצמם למען המטרה של תיקון העולם.

מאמר זה מתמקד בסדרות מאז שנות התשעים של המאה העשרים ועד בכלל ("המעניק", "משחקי הרעב", "מפוצלים", "הרץ במבוך", ו"המעון של מיס פרגרין לילדים משונים") ומשווה בין העלילות לסיומן.

מילות מפתח: פנטזיה; דיסטופיה; מבנה עלילתי; עיצוב דמות הגיבור בסיפורת לנוער.

1. מאמר זה מתבסס בחלקו על דברים שנשאתי בהרצאה בשם "הופכים עולמות: קריאה בספרות נוער פנטסטית כמעוררת מודעות אקס-קוריקולרית לזכויות הילד, נשים ומיעוטים" בכנס המסכם של הפרויקט TEMPUS DOIT ב-1 ביולי 2015 במכללת גורדון, חיפה.

הקדמה: תחילתו של שינוי

ספרות הדיסטופיה היא ספרות פופולרית לנוער. היא נמכרת היטב לעומת יצירות אחרות לנוער,² וכלולה בתכניות קוריקולריות ואקס-קוריקולריות לעידוד קריאה במערכות חינוך רבות, כמו מערכת החינוך האמריקנית, הקנדית, הצרפתית, הישראלית ועוד.³ הדיסטופיה לילדים ולנוער משתלבת במגמה של שינוי התכנים בספרות הילדים והנוער, בעיקר באמצעות כניסתן של צורות ועלילות עם משמעות פילוסופית מורכבת ושיתופן בתכניות הלימודים (Serafini & Blasingame, 2012, p. 145; Deszcz-Tryhubczak & Oziewicz, 2006, p. X). כמו כן הדיסטופיות משמשות ככלי לחינוך חברתי (Simmons, 2012, p. 22).

במחקר ספרות הילדים התפיסה המקובלת היא שבתוך מערכת ספרות הילדים והנוער, היצירה האוטופית – ובכללה היצירה הדיסטופית – משקפת היבטים של חינוך חברתי ומעצבת תפיסה של סדרים חברתיים מתוקנים. בדומה העיבודים הקולנועיים של הדיסטופיות הספרותיות לנוער פועלים בהתאם לאותו רציונל ומתוך מודעות להנאה האסתטית של הצופה הצעיר. כדי לזכות בתשומת לב רבה של הנוער לנושא של הסדר החברתי, העלילה חייבת להיות מועתקת למקום ולזמן אחרים, אל עולם חלופי, מתוך נקודת המבט של גיבור מתבגר (Bradford, Mallan, 2008, pp. 3-5).

הדיסטופיה הספרותית לנוער מציגה, בדרך כלל, עולם עתידני המתאר את העתיד הקרוב אי-שם על פלנטת ארץ, לעתים במקום מוכר ומוגדר ולעתים במקום בדיוני. העלילה מתרחשת בתקופה אפלה שבה האנושות נאבקת על המשך קיומה, בדרך כלל באמצעים דלים, במאבק חתרני ובעיקר באמצעות תושייתם של בני נוער יוצאי דופן. העולמות בדיסטופיות קודרות אלה כפופים למערכת חוקים מגבילה מאוד, והמפר אותה משלם בחייו. עם זה הדיסטופיות מציגות לעתים קרובות סוגיות של תפיסה גלובלית מול זהות לוקלית; שאלות של תרבות צריכה, עושר ועוני; התבוננות אתית במסורות ואורחות חיים; או בחינה של ההשלכות של טכנולוגיה מתקדמת על קיום האדם, על סביבתו הקרובה ואף על הפלנטה כולה.

הפופולריות של תת-הסוגה נסקה בעשור האחרון של המאה העשרים. נראה כי נקודת השינוי הייתה בשנת 1993. אז התפרסם חלקו הראשון של הקוורטט "המעניק" מאת לויס לורי (חלקו האחרון התפרסם רק ב-2012; פרסומו הראשון בעברית היה בשנת 1998 וחודש לפני הקרנת

2. לפי נתוני מכירות של הנויות הספרים בארה"ב, הספרות הדיסטופית לנוער מוכרת מיליוני עותקים מדי שנה יותר מכל סוגה אחרת לנוער, מודפסים ודיגיטליים כאחד. למשל, עד 2011 נמכרו למעלה מתשעה מיליון עותקים של החלק הראשון של "משחקי הרעב" מאת סוזן קולינס, וקרוב לשבעה מיליון עותקים מהחלק הראשון של "מפוצלים" מאת ורוניקה רות. ב-2012 הצטרפו למכירות מעל ל-20 מיליון עותקים של החלק השני של "משחקי הרעב" ושני מיליון עותקים של החלק השני של "מפוצלים". כל סדרת הפנטזיה המיתולוגית של ריק ריירדן "גיבורי האולימפוס" נמכרה לדוגמה רק בעשרה מיליון עותקים באותו הזמן (בין מיליון לשני מיליון עותקים לכל חלק), ואילו הסדרה הקומית "יומנו של חנון" מאת ג'ף קיני נמכרה ב-12 מיליון עותקים בסך הכול (כשלושה מיליון עותקים לחלק בממוצע עד אותה שנה) (Roback, 2014).
3. ב"מצעד הספרים" של שנה"ל תשע"ד – מיום לעידוד קריאה של משרד החינוך המבוסס על המלצות קריאה של התלמידים בשנת הלימודים הקודמת – הצביעו תלמידי התיכונים ובהרו ב"מפוצלים" כספר המומלץ ביותר לקריאה (משרד החינוך, 2014); במצעד הספרים של שנה"ל תשע"ה בחרו תלמידי חטיבות הביניים ב"הרץ במבוך" כספר הטוב ביותר והמומלץ ביותר (משרד החינוך, 2015).

העיבוד הקולנועי בשנת 2014 הופצה מהדורה מחודשת שלו). סיומו הפתוח של החלק הראשון של "המעניק" גורם לקורא הצעיר להתלבט בשאלה האם מאבקו של הגיבור ג'ונס מביא לידי השינוי הנשוא. ללורי, שצברה ניסיון של עשרים שנה של כתיבת ספרות לנוער, נדרשו שבע שנים לפרסום החלק הבא בסדרה ("הכחול האבוד"), שלוש-עשרה שנים לפרסום החלק השלישי ("השליח") ותשע-עשרה שנים להשלמת הקוורטט וסגירת העלילה בנובלה "הבן". אכן, "המעניק" סימן שינוי בכתיבה לנוער. גיבורו, ג'ונס, היה ילד שזה עתה מלאו לו שתים-עשרה, ולפיכך יועד הספר בתחילה לקריאתם של תלמידי כיתה ו' או ז' ומתווה לפני הקוראים סדר חדש של מבנה משפחה וקהילה, המבוסס על ציות לכללים, גמול למצייתים ועונש למפריים ולא על רצון חופשי. ג'ונס הילד נולד למציאות אחידה ומונוכרומטית, חסרת בחירה אישית וחסרת עבר. ככל הילודים שהתפתחו התפתחות תקינה בעולמו, הוא נמסר לגבר ואישה ש"זכו" להיות בני זוג ו"להקים" משפחה. בגיל 12, גיל הכניסה לחניכה, הוא מבקש להעניק צבע וזיכרון לחברה שגדל בה. לדעתו, הם ישפרו את מצבה ויאפשרו לאנשים את הבחירה והידיעה. בעיניו, הדרך להעניק זאת אינה למלא את התפקיד שהוטל עליו, אלא לברוח ממנו. הוא לוקח עמו אל הלא-נודע את התינוק גבריאל, שהיה אמור להיות אחיו הקטן ולגדול בבית הוריו. אולם משום שגבריאל לא התפתח כמצופה, הוא נועד להשמדה. ג'ונס יודע שברייחיתו תשאיר את כולם, בכלל זה את משפחתו ואת מורו האהוב, בכאוס משעה שהוא מעניק לכולם את היכולת לראות את העולם בצבעוניות, לחוש רגשות ולהיזכר בדברים, יכולות שנמנעו מהם עשרות שנים. לפיכך הסיום בכאוס משאיר את הטקסט עם סיום פתוח. אמנם הגיבור ניצל, אך גורלו וגורל ביתו ועולמו לוטים בערפל. סגירה עלילתית בדרך זו אינה מאפיינת כתיבה לבני 12, ובשנת 1993 היא הייתה יוצאת דופן במיוחד.

במשך שלוש-עשרה שנים עד לפרסום החלק השלישי של הסדרה נשאר גורלו של ג'ונס בסימן שאלה. למעשה, רק בחלק השלישי, "השליח", מבינים הקוראים כי ג'ונס ניצל והצליח לממש את חלומו לשנות את העולם. אולם למרות השינויים עדיין העולם הוא מקום אכזר. בסיומו של החלק השלישי מבין הקורא הצעיר כי מעשיו של ג'ונס שהונעו מכוונות טובות, הפכו את העולם לנורא יותר ולאכזר יותר. כך, רק בחלקו האחרון של הקוורטט שבו מופיעות הדמויות של ג'ונס וגבריאל, העלילה מנותבת לסיום סגור ו"טוב", אם כי רחוקה מרחק רב מאידאל אוטופי של שלום ושלמות.

הספר "המעניק" השאיר רושם עז בעולם הספרות לנוער ולא פחות חשוב מכך במערכת החינוך. בשנת 1994 הוא זכה בשני פרסים, פרס זהב של ניבירי ופרס רגינה. את פרס ניבירי העניקה שירות הספריות לנוער, ואת הפרס השני העניקה הכנסייה הקתולית. משנת 2000 נכלל "המעניק" ברשימת מאה הספרים המומלצים לקריאה על ידי איגוד הספריות האמריקני והפך לאחד מהספרים המבוקשים ביותר למיזמי הקריאה במערכת החינוך האמריקנית, והוא משמש לבחינת אידאולוגיה וערכים של תרבות (Stewart, 2007, p. 23). אולם קבלתו של הספר הייתה שנויה במחלוקת ולא הייתה גורפת בגלל כמה סיבות. סיבה אחת למשל היא חלומותיו הארוטיים של ג'ונס בן ה-12 שלא בלע את הכדורים מדחיקי הרגשות – חלומות שביטא בהם את כמיהתו לצפות בחברתו פיונה עירומה ומתרחצת באמבט שרחצה בו קשישים כחלק מחובתה לקהילה. חלומות אלה עוררו ביקורת שלילית נרחבת (Stewart, 2007, p. 21).

הגרסה הקולנועית של הספר הופצה לבתי הקולנוע רק בשנת 2014 – שנתיים לאחר סיום

הקורטט. את הסרט "המעניק" ביים פיליפ נויס בהשתתפותם של כוכבי-על. כמצופה הוא גרף מיליוני צופים צעירים ומבוגרים לבתי הקולנוע. יש בו סטיות מעלילת הספר, אך הדבר החשוב הוא שהרומן שפתח את עידן הדיסטופיות לנוער, זכה לבסוף בסרט משלו – תופעה שכיחה בספרות דיסטופית לנוער בעשור השני של המאה העשרים ואחת.

דיסטופיות לנוער כקריאה גלובלית לשינוי

כיום הדיסטופיות מתפרסמות כסדרות במהירות בזק, וכל המשך רואה אור כשנה לאחר קודמו ופונה לאותו קהל קוראים מקורי, שלא כמו במקרה של "המעניק". בין הדיסטופיות הפופולריות נמצאים למשל "משחקי הרעב" של סוזן קולינס (שנות הפרסום של המהדורות המקוריות: 2008-2010); "הרץ במבוך" של ג'יימס דשנר (2009-2012); "מפוצלים" של ורוניקה רות (2011-2014), או "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" של רנסום ריגס (2011-2015). סדרות ספרותיות אלה – המבוססות בדרך כלל על שלושה או ארבעה המשכים – עובדו לקולנוע, ורובן הפכו בזריזות יחסית גם לשוברות קופות מצליחות. מדובר בתעשייה מפוארת, המזינה את עצמה מתוך כך שהיא נתלית על גלי ההצלחה הספרותיים ומשתפת את קהל היעד שלה בייצור תכנים והמשכים אפשריים וצריכת מוצרים נלווים (הלר, 2014, עמ' 72).

נשאלת השאלה – ולא בפעם הראשונה – מה מושך את הקוראים להעדיף דיסטופיות המציגות חורבן, מוות ובדידות של בני נוער על פני יצירות אחרות? שאלה זו מעסיקה את החוקרים מאז פרסום "המעניק", שכן מדובר בתופעה עולמית המתועדת גם באזורים הרחוקים ממלחמה, מרעב או מסכנות קיומיות מיידיות. בשל ריבוי היצירות הדיסטופיות לנוער בספרות ובקולנוע התופעה מתחדדת ביתר שאת. כיוון שהדיסטופיות מציגות עולם אכזר ומזווע, אפשר לראות בדיסטופיות לנוער לא רק סוג של ספרות פנטסטית, אלא גם סוג של ספרות זוועה (literature of atrocity). הכלאה בין סוגות או צורות ספרותיות שכיחה בכתיבה העכשווית לנוער וכן בכתיבה הפנטסטית (הלר, 2014, עמ' 64). בדומה לדיסטופיות, נקודת המפנה בפופולריות של ספרות הזוועה לילדים ולנוער מתרחשת בשנות התשעים של המאה העשרים (Kidd, 2005, p. 120), וגם חוקרי ספרות הזוועה לילדים עוסקים בשאלה מדוע היא פורחת דווקא בעת הזו. לעומת הספרות הדיסטופית המתרחשת במציאות פנטסטית, ספרות הזוועה מתעדת אירועים ממשיים, כמו השואה, רצח עם וסיפורים אישיים של אונס ואלימות. העניין הדומה של הקוראים הצעירים ושל היוצרים בעלילות קשות, היסטוריות כבדיוניות לחלוטין, אכן מציב את השאלה מה מיוחד בנקודת הזמן הזו שבה נוצרות לפתע יצירות רבות הנוגעות באכזריות האדם. כמובן, כבר היו חוקרים שעמדו על חשיבות האלימות והאכזריות בכתיבה לילדים ומחקריהם פרצו דרך בתחום, למשל זיגמונד פרויד וברונו בטלהיים. אך המחקרים הללו עוסקים בחשיפה מזדמנת לעלילות של אלימות, נחיצות ותרומתה להתפתחות הילד, ולא לתופעה בת זמננו המתוארת במחקר כצריכה שיטתית של יצירות העוסקות באלימות של מתבגרים (Deszcz-Tryhubczak & Marecki, 2013, p. 5).

בסוף המאה העשרים ובראשית המאה העשרים ואחת חווה העולם גלי טרור אכזריים, שאחת מנקודות השיא שלהם הייתה קריסת מגדלי התאומים בניו יורק בספטמבר 2001. פעולת טרור זו עוררה לא רק את שירותי הביון ורשויות הביטחון, אלא גם את היוצרים ואת הקוראים הצעירים

(Pearce, Muller, & Hawkws, 2013, p. 43). מחנכים אמריקנים התקשו ללמד את "המעניק" לאחר האחד-עשר בספטמבר 2001, כיוון שהם ותלמידיהם ראו את הקשר בין האירוע שזעזע את אמריקה ואת העולם כולו ובין עלילות הספרים "המעניק" ו"הכחול האבוד" (Johnson, Kleismit, & Williams, 2002, p. 15). למעשה, הביטוי העלילתי והחזותי לאירועי הטרור באחד-עשר בספטמבר 2001 אינם קיימים בעלילה המקורית, אלא בדרך שבה נתפסה פעולת הטרור בתרבות האמריקנית. כך בעיבוד הקולנועי של "המעניק" (2014), בתסריט של מייקל מיטניק ורוברט ב' וייד, ג'ונס הופך מהנער שבורח מביתו באישון לילה לטרוריסט שחוטף מטוס כדי לחבל בסמלי תרבות, ואף על פי כן הוא נשאר הגיבור הטוב.

הדיסטופיות הפנטסטיות, בשונה מן עלילות הזוועה ההיסטוריות לילדים ולנוער שבהן נשמעים קולותיהם של העדים או הקרבנות, מבקשות מגיבוריהן הנערים והנערות לעשות מעשה, לחולל שינוי ולהציל את העולם. הן אינן מציעות קריאה היסטורית-פסיכולוגית, אלא קריאה חברתית-אקטיבית מתוך בחינת הקשרים שבין הזהות האישית ללאומית, בין האדם לטכנולוגיה שמשרתת אותו (Basu, Broad, & Hintz, 2013, p. 2). כך ג'ונס, גיבור "המעניק", מבקש לעורר את הזיכרון של החברה בדיוק כפי שעושה גיבורה אחרת של לויס לורי בספרה על השואה "מוֹנָה מספר לכוכבים" (1990). אצל לורי, שחרור הזיכרון מעניק את הכאב שבידיעה (Kidd, 2005, p. 142) ומביא לידי שינוי העלול לפגוע באנשים ובעולם ולא לידי שינוי חיובי. ככלל, ביצירה הדיסטופית לנוער הגיבור יכול לפעול ולתקן.

מאמר זה מבקש אפוא להתמקד בדיסטופיות כביטוי של מנהיגות צעירה ורצון לתיקון העולם. לצורך כך המאמר משלב ממצאים של מחקר כמותי שנערך בקרב בני נוער וניתוח טקסטואלי. כמו כן המאמר מבקש להחדד את אפיוני הגיבורים – מנהיגים חיוביים לעומת מנהיגות חיובית – בדרך שבה הם מוצגים בטקסט ובדרך שבה בני הנוער רואים אותם.

הדיסטופיה לנוער, חניכה, אמונה ופתרון בעיות

בקרב החוקרים קיימת תמימות דעים כי הדיסטופיה לנוער היא תת-סוגה הנוגעת לתחומים רבים. הכתיבה לנוער ובייחוד זו שהתפתחה בעשורים האחרונים, נושקת למסורת הספרות האוטופית, למסורת הספרות הפנטסטית, ואף – בשל ההידושים הטכנולוגיים וההמצאות העתידניות – למדע בדיוני. מעצם הגדרתה, הדיסטופיה נתפסת כהפך של אוטופיה שהיא חברה דמיונית הפועלת בשלמות, ומכאן הדיסטופיה מציגה חברה דמיונית שאינה פועלת בשלמות. בספרות לנוער העולמות הדיסטופיים מוצגים לא אחת כחברה אוטופית משובשת, שערכיהם מתערערים והופכים לסותרים, בדומה לעולם של ג'ונס גיבור "המעניק". ג'ונס גדל בעולם שבו הכלל קובע שאסור לשקר, אבל בקבלת תפקיד "המעניק" הוא נדרש לשקר. הסתירה הערכית ברורה לחלוטין ונושאת מסר דידיקטי המכוון את הקורא המתבגר לערכיות "הנכונה"; בדומה לקורא המנותב לבחירה ערכית, גם הבחירה של הגיבור דומה והדרך אליה מזכירה רומן חניכה (Basu et al., 2013, pp. 5-6).

אחד המכנים המשותפים לדיסטופיות העכשוויות לנוער הוא ההיבט האוטופי האמביוולנטי שלהן, בדומה לערכים הסותרים ב"המעניק". מצד אחד החברה המתוארת בהן מתנהלת כשורה ומבטיחה את קיומה המושלם, בדרך כלל מתוך הימנעות ממצבים קשים, אך מצד אחר קיימים בה פרטים החשים שניהול העולם בדרך זו הוא אפלייתי ופוגעני (Levy, 1997, p. 50; Hanson, 2009, p. 45). האמביוולנטיות גורמת לקורא להרהר בשאלות האתיות, לבחון את תכלית המגבלות בחברה נתונה, לחקור את השלכות המסורת על היום-יום, לחשוב ביצירתיות על פתרונות חברתיים ועוד (Hintz, 2002, p. 263).

החברה הסגורה, ההומוגנית והקונפורמית ומערכת הערכים והכללים שמציגה דיסטופיה לנוער – בכללה שנאת זר – אינן מציגות חברה דתית, למרות הדמיון האפשרי. החברה הדיסטופית מושתתת על אמונה מוחלטת ברעיון או בדמות, מתקיימת בה סגידה לרעיון או לדמות, בדרך כלל במקום מוגדר וקבוע, והיא מבוססת לכאורה על מיתוס מעורפל מהעבר (Wend-Walker, 2013, p. 139). הגיבור של הדיסטופיה המשתחרר ממגבלות התפיסה האידיאולוגית-מיתית, מציג חשיבה עצמאית ויצירתית (בכל ארבעת ספרי "המעניק" אנו מוצאים את כל המאפיינים הללו, ואף בדיסטופיות האחרות שנדון בהן בהמשך).

גיבור העלילה הדיסטופית הוא מורד או כופר בעיני העולם שלו, או גיבור חיובי בעיני הקורא בזכות הדרך שבאמצעותה השתחרר מאחיזת העולם המגביל ואף פרץ דרך לשחרור האחרים. גם התפיסה הערכית של חטא ועונש שמציגות הדיסטופיות אופיינית לתפיסות דתיות (ואף לסיפורי חניכה); העלילה הדיסטופית שוברת את התבנית של החטא והעונש והופכת את תפקידי המעניש והנענש: גיבור הדיסטופיה הופך מנרדף למנהיג ואנשי השררה של המשטר הישן מתגלים כחוטאים האמתיים הראויים לעונש.

הגיבורים כמתקני עולם ב"המעניק"

הסדרה "המעניק" (1993-2010) יוצאת דופן בקרב הסדרות הדיסטופיות לא רק במרווחי הזמן הגדולים בין חלק לחלק ואף בין פרסום החלק הראשון לעיבודו לקולנוע, אלא גם בעלילות העצמאיות של כל אחד מהחלקים, הנקראות כסיפור סגור בפני עצמו. משום כך בכל אחד מהספרים מצוי גיבור אחר במרכז העלילה. יש בכך תחכום המקשה על הקוראים הצעירים ויוצר עולם נרחב מבחינת הגנאולוגיה והגאוגרפיה הבדיונית, הכולל שיטות משטר שונות ופריסת משך הזמן של העלילה על פני חמש-עשרה שנים בערך.

הגיבור של הספר הראשון וכן הסרט הראשון (והיחיד עד כה) הוא ג'ונס המתבגר, המורד במסורת וחוצה גבולות אסורים תרתי משמע. ג'ונס מופיע כדמות משנית – כמנהיג הקהילה, כבן שלושים, המכונה בפשטות "מנהיג" (Leader) – גם בשני החלקים האחרונים "השליח" (2004) ו"הבן" (2010). כינויו "מנהיג" מעיד על מימוש אחת מתכונותיו הבולטות, שזיהו המנהיגים הטוטליטריים במקום מוצאו כבר באותה העת. גם אומץ לבו, תבונתו ותושייתו מתגלים בהמשך. העובדה שמצא מקום מגורים בכפר המתנהל באוטופיות (קבלת האחר, אהבת הזר, שיתוף משאבים ועוד) אבל עדיין נאלץ לצאת למאבק על אופיו האוטופי של הכפר בסיום הקוורטט, מראה כי לא תם מסעו

לשינוי העולם כגיבור וכדמות משנית.

גיבורת החלק השני "הכחול האבוד" (2000) היא קירה, ילדה נכה, יתומה מאם, בעלת יכולת לרקום את העתיד ומוחזקת בבידוד על ידי משטר נוקשה כדי לפקח על טווי העתיד. קירה נולדה לאם חד-הורית, לאחר שאביה הוגדר כאויב העם וניסו לחסלו טרם הולדתה. בשל כך התעוורר האב ומצא מחסה בכפר אוטופי, המתנהל בעצותיו של "מנהיג". הכפר הוא מקום שבו כולם חולקים עם הכול את המעט שיש להם. בחלק השני קירה מתוודעת בהדרגה לעובדה שאביה בחיים הודות לחברה העני מט, שנאלץ לברוח מביתו ולחפש מחסה במקום אחר, וכך מצא את האב שנחשב למת בכפר האוטופי. כשקירה מבינה את משמעות היכולת שלה, היא מבינה כי תוכל לשנות את העולם.

בחלק השלישי גיבור העלילה הוא חברה של קירה, הנקרא כעת מטי, ואומץ על ידי אביה העיוור של קירה. השניים מתגוררים בכפר האוטופי. מטי מבין כי הרוּאָה (Seer), אביו המאמץ, הוא אביה מולידה של קירה, ולפי בקשתו חוצה את היער המכושף בין הכפרים כדי להעביר את קירה לבית אביה-אביו. אל הקהילה האוטופית והשלווה מגיע סוחר חליפין המעורר בתושבים רשעות, קנאה ושנאה. כשאנשים מתחילים לפגוע בחיות המחמד שלהם ובילדיהם, מטי מגלה את יכולתו מיוחדת. הוא מסוגל לרפא לחלוטין חולים ונכים, אך הדבר פוגע בבריאותו שלו. המנהיג והרוּאָה מזרזים את צאתו של מטי לכפר האחר כדי להחזיר את קירה לבית אביה, אך הוא משלם בחייו על משימה זו ונבואתו של המנהיג מתגשמת. מטי – שבתחילה שמו היה מט, כלומר "מת" (בפרסית עתיקה, כבמשחק שחמט) – הוא גיבור המוכן להקריב את חייו למען שלמות הקהילה.

בחלק הרביעי המתרחש בכפר האוטופי, נסגרות כל עלילות הקוורטט, ובסופו של דבר העלילה נחתמת בחזרתם של חיים שלווים ומושלמים. במרכז חלק הארי של הסיפור – קלייר, דמות הגיבורה הראשונה בסדרה, אם לילדים, ובחלקו האחרון גבריאל, בנה הבכור. "הבן" מציג את סיפור העלילה בשלוש נקודות זמן: לפני, בתוך ומעבר. נקודת הזמן הראשונה, "לפני", מתארת את קלייר בת הארבע-עשרה המשמשת אם יולדת בקהילה שבה חי גם ג'ונס. היא מבינה כי בנה, המכונה על ידי ג'ונס גבריאל ובקיצור גייב, לא יאומץ אלא יורחק מהקהילה (והיא אינה יודעת כלל כי משמעות ההרחקה היא המתה). בטרם תוכל להצילו כפי שהייתה רוצה, הוא נחטף ולכן היא יוצאת אחרי החוטף, ג'ונס (בלי לדעת כי מעשיו של ג'ונס נועדו להציל את בנה ממותו הצפוי). בנקודת הזמן השנייה, "בתוך", קלייר נסחפת כמו ג'ונס וגייב, אך ניצלת מטביעה בידי אנשים אחרים שאינם אנשי הכפר האוטופי טובי הלב. היא מחליפה את נעוריה אצל סוחר חליפין מרושע בתמורה לאיתור בנה. בנקודת הזמן האחרונה, "מעבר" (Beyond), הרוּאָה, קירה ו"מנהיג" מסייעים לגבריאל להבין כי זקנתה ומראיה הכעור של אמו הם מעשי הכשפים של סוחר החליפין. גבריאל משכנע את סוחר החליפין שאנשי הכפר מאושרים בזכות יכולתו המיוחדת לשנות את התודעה של אדם אחר. סוחר החליפין נפגע מכאב ומייסורים ומת המצפת האושר. כל מעשיו, ובהם גם המראה הזקן של קלייר, נעלמים לחלוטין והאנשים חוזרים להיות כפי שהיו, טובי לב ואוהבים. גבריאל, הנער המושיע שהיה פעם התינוק הלא-רצוי בקהילה אחרת, הופך לגיבור נוסף המציל את העולם.⁴

4. כמובן, כל שמות הגיבורים שלורי בוחרת הם סמליים ומלמדים על מאפייני בולט של הדמויות. ג'ונס מזכיר את יונה

הגיבורים בסדרות דיסטופיות אחרות

א. סדרת "משחקי הרעב"

שלא כ"המעניק" רוב הסדרות הדיסטופיות עוסקות בגיבור ראשי אחד, המגלה במהלך העלילה ובהמשכה את ייעודו ותפקידו בשינוי הסדר החברתי. למשל, בטרילוגיית "משחקי הרעב" מאת סוזן קולינס (2008-2010) – הנחשבת לאחת הטרילוגיות הדיסטופיות הפופולריות ביותר, וזכתה לעיבודים קולנועיים, לתערוכה אינטראקטיבית (הוצגה לראשונה בניו יורק בסתיו 2015) ולשפע מוצרים נלווים – אנו פוגשים בגיבורה קטניס אוורדין בת השש-עשרה. קטניס היא נערה ענייה ויתומה מאב, בתה הבכורה של מרפאה בעשבים. היא מתגוררת עם אמה ואחותה במחוז 12, המחוז העני ביותר במדינת פאנם העריצה (ככל שגדל מספר המחוז כן גדל העוני שבו וכן הוא מרוחק יותר פיזית ומנטלית מהעולם המסואב של הבירה). כדי לשרוד וגם כדי להעביר את הזמן, קטניס מפתחת יכולת ציד ביער, מעשירה את שולחן המשפחה, ומתקרבת לגייל, נער בן גילה וכן אותו מעמד. הקרבה המתפתחת בין קטניס לגייל נקטעת כאשר שמה של קטניס עולה בגורל. מדי שנה בשנה נערכת הגרלה גורלית וכל מחוז שולח נער ונערה לתחרות "משחקי הרעב" הנערכת בבירה במחוז אחד העשיר מכולם ושמו "קפיטול". הנער שנבחר במחוז 12 לצדה של קטניס הוא פיטה בן האופה, בן למשפחה אמידה יחסית למחוז העני. "משחקי הרעב" הם תחרות בסגנון "תכנית ראליטי" (ובמידת מה גם בסגנון הקרבן למינוטאור) שבה נלחמים עד מוות שתיים-עשרה נערות ושניים-עשר נערים – זוג מכל מחוז – בשטח מבוים ורווי סכנות מפתיעות; הזוכה בתחרות זוכה כמובן בחייו, אך גם במעט תנאים סוציאליים משופרים, שבמחוז 12 משמעותם חיי בריאות ורווחה והיחלצות ממעגל העוני.

בספר הראשון, שנתן את שמו לסדרה כמקובל בתת-הסוגה, קטניס הנלחמת בזירה של "משחקי הרעב" מבקשת כמובן להצליח ולשרוד. היא עושה זאת ומנצחת. אולם כבר במשחקה הראשון היא קובעת תקדים היסטורי בעולמה. היא אינה משחקת לפי הכללים האכזריים, היא מגלה חמלה, מטפלת בפצועים ובחלשים ממנה, ואינה מפקירה למוות איש מהנערים והנערות שסייעו לה סיוע כן ולא טקטי. קטניס אינה ממירה חמלה בחולשה, למרות החמלה היא שומרת על כוחה הפיזי והמוסרי. לבסוף היא מנצחת בתחרות לצדו של בן המחוז שלה, פיטה, בזכות הצגתם כזוג אוהב שבו כל אחד מבני הזוג מעדיף את חיי רעו על פניו. הצופים במשחקים המשודרים ככל פאנם מושפעים מהמניפולציה הטקטית (או מביטויי אהבתו הכנים של פיטה, הטקסט שומר על אמביוולנטיות בחלק זה), משפיעים על החלטת מפקי התכנית ונשיא פאנם ומאפשרים לראשונה בתולדות פאנם מצב של זכייה כפולה. קטניס אינה נדרשת להרוג את פיטה ולהפך. ברגע השיא הדרמטי והמוסרי הם מגלים ששניהם זכו בתחרות ושהזוועה (לפחות בשלב זה של העלילה) מאחוריהם.

המקראי, הנביא הטובע, וזוכה לכינוי "מנהיג" וליכולת לנבא עתיד; קירה הוא שם שמקורו אינו ברור (יוונית ואולי פרסית עתיקה) ומשמעותו קשורות בהנהגה ואהבה. היא רוקמת את העתיד פשוטו כמשמעו; מטי בעל יכולת ריפוי והענקת חיים, ואילו שמו המקורי "מט" מסמל את ההפך מהחיים ומרמוז על כך שהענקת החיים לזולת מסתיימת בחוליו ובמותו של מטי עצמו (קריאה נוצרית אולי תמצא כאן דמיון לדרך שבה ישו מקבל עליו את גורלו); קלייר, שם לטיני שמשמעותו צלול, מציגה אהבת-אם חסרת גבולות בחברה שבה לידה היא מטלה טכנית בלבד; גבריאל, המלאך המרפא, בעל הכוח המושלם, מציל את העולם.

בחלק השני "משחקי הרעב: התלקחות" – קטנים מפתחת מודעות חברתית עמוקה יותר. כשאחותה הצעירה עולה בגורל להישלח ל"משחקי הרעב" החדשים, היא תופסת את מקומה ללא היסוס, ומגיעה לזירה החדשה כמתמודדת מועדפת על הקהל. בלא ידיעתה היא הופכת לסמל של מרד: גם ה"מורדים" וגם הנשיא פאנם, סנואו, המנהל משטר של דיכוי ועוני נוהגים בה כמי שסוחפת את ההמון נגד השלטון. יחס זה מסכן את חייה בזירה, אך מביא לידי חילוצה מעולמו של סנואו בידי ה"מורדים" המסתתרים בהריסות מחוז 13, מחוז נעלם מהגאוגרפיה והפוליטיקה הרשמיים.

בחלק השלישי "משחקי הרעב: עורבני חקיין" – קטנים הופכת לחלק מה"מורדים" ומביאה לידי הפלתו של הנשיא הרודן סנואו ועצמאות המחוזות. הכוח המניע אותה עודנו הישרדות, אך הוא מועצם מהפרט והמשפחה אל הקולקטיב והקורא עוקב אחר צמיחתו ושינוי דרך הפעולה של קטנים מסמל של המרי במשדרי מחוז 13 לכלל פאנם אל עשייה בפועל – לוחמת המאבק המביסה את הנשיא בארמונו. האהבה למשפחה ולחברים הקרובים מועתקת לאי־אה של עצמאות, רווחה ושוויון. הנקמה האישית בסנואו הופכת לנקמה קולקטיבית.

החברה בפאנם – בכל תריסר המחוזות – היא חברה אלימה ובה בזמן מבועתת מהאלימות שהיא מייצרת: סרסרות, עבדות ומוות. חברה שבה האימה היא לחם חוק, והתשווקה למות בזירה של "משחקי הרעב" היא תפיסה מעוותת של גבורה וניצחון (Ming Tan, 2013, pp. 55-56). ההתעקשות של קטנים לעמוד על דעתה היא שהופכת אותה מקרבן אדם של אותה התפיסה למנהיגה היוצאת נגד תפיסת האלימות והאימה. תהליך זה הדרגתי, החל בפעולות הציד הלא חוקי כילדה ובהתנדבות למשחקים – שני תחומים הקשורים בתפיסת אחריות בתחום המשפחה ומעידים על בחירה, אומץ וחישוב מהלכים טקטי – וכלה בהפיכתה למורדת המביאה לידי התנקשות בנשיא – שיאה של הנהגה פוליטית וצבאית. שוב במובנים אלה מדובר בגרסה עכשווית לרומן חניכה, כשהטרילוגיה מציגה את ההתבגרות של קטנים ואת תפיסת העולם שלה.⁵

ג. סדרת "מפוצלים"

סדרת "מפוצלים" מאת רוניקה רות מבוססת על טרילוגיה ("מפוצלים" 2011; "מורדים" 2012; "נאמנים" 2013) ועוד אסופה של חמישה סיפורים קצרים ("פור" 2014) המתארים אפיזודות שונות ברצף הזמן המקביל למתואר בחלק הראשון של הסדרה מנקודת מבטו של פור, המדריך והחבר של גיבורת הסדרה, טָריס. טריס היא נערה בת 16 החיה בניסוי חברתי ענק בשיקגו עתידית. בחברה שבה נולדה, כל בני האדם נחלקים לקבוצות חברתיות כובלות: כנות, הקרבה עצמית, אומץ לב, אוריינות וידידות. מי שפורש מההכשרות או מסולק מהן חי כנטול 'פלג' וסובל

5. החניכה ב"משחקי הרעב" ברורה לקורא, אך נסתרת מעיני הגיבורה. ראוי להשוות את קטנים לאנדר, גיבור החלק הראשון בסדרת המדע הבדיוני "המשחק של אנדר" מאת אורסון סקוט קארד (1985). בשתי העלילות הגיבורים מורחקים מביתם וממשפחתם ואינם מודעים להיותם מנהיגים צבאיים. קטנים רואה את עצמה משתתפת במשחקים לחיים ולמוות, ואילו אנדר רואה את עצמו תלמיד המתנסה בסדרת משחקי סימולציה של קרב לחיים ולמוות כחלק מהכשרתו בפנימייה צבאית. למעשה שניהם משנים את העולם באמצעות פעולות הנתפסות ביניהם כ"משחק". בשעה שמתחוויר להם שהם עומדים מאחורי שינוי המביא לידי הצלת העולם והם מפנימים את גודל תרומתם, מתקבעת הזהות האישית שלהם כמנהיגים. קבלת תפקיד המנהיג כרוכה בלבטים, אך מפאת הלהימה אלה הם לבטים מהירים.

מעוני ומתייסר מהיעדר עתיד וזהות.

החלק הראשון הנושא את שם הסדרה עוסק בזמן שבו כל נער בן 16 צריך לבחור לעצמו 'פלג' בהתאם לתוצאות מבדק התאמה, לעבור את ההכשרה המתאימה לו, לאמץ את דרכיו ומנהיגו ולנתק כל קשר מחברי הפלג הקודם שלו, אם הוא שונה מהחדש. משמעות הדבר היא קטיעת הקשר המשפחתי, התנתקות מחברי ילדות, איבוד זהות ובניית זהות. טריס הגיבורה נולדה כביאטריס למשפחת פריור, משפחה של מנהיגים בפלג הקרבה עצמית. יש לה אח בשם כיילב. בהיותה "מפוצלת", כלומר ברוכת כישרונות ובעלת התאמה לפלגים אחרים, היא מתקשה לבחור בפלג, ומבינה כי עליה לשמור את כישוריה המיוחדים בסוד גם מפני הוריה (לכן בשלב זה אינה מתוודעת לכישוריהם הדומים לשלה). בסופו של דבר היא בוחרת בפלג אומץ לב בשעה שאחיה בוחר באוריינות. הוריה מאבדים את שני ילדיהם ברגע הבחירה. ביאטריס נכנסת להכשרה הצבאית של אומץ לב, משנה את שמה לטריס וחווה חניכה אכזרית. במהלך ההכשרה על הטירונים להתמודד עם מצבי פחד וסכנה אובייקטיביים ונפשיים. במצבים אלה מתגלים בעלי ריבוי הכישורים, ה"מפוצלים", תכונה נרדפת בעולם של הפלגים, ועולה ההזדמנות לפגיעה בהם. פור, המדריך של טריס, מבין כי היא מפוצלת כמוהו, מתקרב אליה כדי להגן עליה ובין השניים מתפתח סיפור אהבה. בעזרתו של פור, טריס מסתירה היטב את תכונותיה כמפוצלת, ומסיימת את הטירונות כחניכה מצטיינת. אך ג'נין, מפקדת פלג אוריינות, מצליחה לחשוף את הפיצול של טריס ופור ומנסה להשמיד אותם. טריס בורחת וניצלת בזכות אמה, שמקריבה את חייה למען בתה ונהרגת בהתקפה. סדרת "מפוצלים" עוסקת בשאלה של זהות כפויה וחופש הבחירה. טריס ופור יוצאים למסע של מרד, עדיין בלי לדעת את עומק המגבלות והיותו של עולם הפלגים ניסוי ענק.

בחלקה השני של הסדרה, "מורדים", מתארגן מרד אזרחי, וטריס בלוייית חבריה ה"מורדים" ואהובה פור יוצאים למלחמה בג'נין ופלג אוריינות, בסיועם של חברי פלג כנות. במהלך העלילה נחשפות בהדרגה עדויות על העבר האלים של הפלגים ועל עימותים שנמחקו מהזיכרון. בחלק השלישי, "נאמנים", מושלם תהליך חשיפת העבר. טריס, פור וחבריהם ה"מורדים" בורחים מגבולות העיר המפולגת אל הבסיס שממנו מבוצעת השליטה בניסוי החברתי הענק, שנועד לכאורה לבדוק השפעות של גנטיקה והתניות של חברות על עיצוב עולם מושלם. טריס וחבריה משתתפים בהתקוממות נוספת, הפעם בבסיס, ומביאים לידי קריסת הניסוי כולו וביטול הפלגים. הם מתנקשים במפקדי הניסוי ובמבצעיו, מהם אנשים שלדעתם סייעו להם בהימלטות.

למעשה, סדרת "מפוצלים" עוסקת בשאלה מרכזית לכל ילד ומתבגר – מי אני ומה אהיה כשאגדל, אלא שהמתבגרים בסדרה חיים בעולם שלא קיימת בו בחירה חופשית, במציאות שבה הזהות האישית היא זהות חברתית (Basu, 2013, pp. 19-21). התיוג החברתי בעולם של "מפוצלים" הוא תיוג הרה גורל, בייחוד למי שמוגדרים כ"מפוצלים", אותם אנשים מרובי כישורים חברתיים. משתתפי הניסוי אינם יודעים כי בעולם החיצוני למעשה כל בני האדם "מפוצלים" במידה זו או אחרת. טריס וחבריה הופכים את ראיית העולם ואת תפיסת המציאות של המעמדות והפלגים בעירם. ההצלה של העיר המפולגת היא שינוי הסדר החברתי שכפו חברי אוריינות, והכנסת כל העיר למצב זמני ורצוי של כאוס ו"חוסר פלג".

ג. סדרת "הרץ במבוך"

סדרת "הרץ במבוך" מאת ג'יימס דשנר (פורסמה באנגלית בשנים 2009-2011) מבוססת על טרילוגיה ועל ספרים המתארים את ההתרחשות המקדימה לעלילת הטרילוגיה (2012 ואילך). כבר בחלק הראשון הנושא את שם הסדרה, מתוודעים לגיבור תומס המצטרף לקבוצת נערים נטושה ומבודדת השורדים לבדם במציאות מאיימת. כל חודש מגיע במעלית נער חדש נטול עבר וזיכרון. הוא מצטרף לקהילה, מקבל תפקיד ותורם להישרדות הכלל. לאחר הצטרפותו של תומס הוא הופך במהירות לבעל תפקיד של רץ במבוך, תפקיד שזכו בו עד כה ותיקים בלבד. סמוך להגעתו קרה במקום אירוע חריג: שלא במועד הגיעה במעלית נערה ושמה תרזה, וכל הסדר החברתי והקיומי התערער. תומס תפס במהירות את מקומו כמנהיג של חבורת הנערים הנלחמת על חייה, ואף הצליח לחלץ את השורדים מהמבוך, כאשר מערכת היחסים בינו לבין תרזה נשארה אמביוולנטית, ודבר אחד ברור – יש ביניהם היכרות מוקדמת וסוד הנסתר כנראה גם מעיניהם.⁶

בחלק השני שנקרא "מבחני הכווייה" (2010) נדרש תומס להילחם בתרזה כדי לשרוד. לאחר בריחתם מהמבוך הם נאספים על ידי "נתעב", הארגון המנהל את העולם העתידי ומבקש לכאורה להושיע את האנושות. הם נחלקים לשתי קבוצות יריבות ויוצאים למסע קטלני לעבר יעד מרוחק, וכך חברים – כמו תומס ותרזה – הופכים לאויבים זה לזה. אל קבוצתו של תומס מצטרפת ברנדה והשניים מתקרבים. יום אחד לאחר שתומס מתעורר, הוא מגלה על עורפו קעקוע שכתוב בו "רכוש 'נתעב', קבוצה א', המנהיג". המסע אל נקודת היעד דורש מהם לעבור בשטח שבו מצויים חולים בשלבים שונים של המגפה, ומכאן שהם נמצאים בסכנת הידבקות. מי שנדבק הופך בתחילה למשוגע ולבסוף למכונה רצחנית חסרת צלם אנוש. משום כך המעבר באותו שטח גורם להם להילחם בחברים לשעבר כמו באויבים (כבר בפתיחה נלחם תומס בתרזה). לבסוף תומס מגיע ליעד עם חבריו ומחולץ באמצעות מסוק. הוא מגלה שהודבק במחלה ומבין כי הוא והנערים הם חלק מניסוי רפואי או חברתי למציאת תרופה למגפה שהשמידה את האוכלוסייה, אבל הוא תוהה מהו התפקיד האמתי ומהי המהות של "נתעב".

בחלק השלישי "תרופת המוות" (2011) תומס וחלק מחבריו – מי שכמותו חסינים בפני המחלה – מתעוררים כלואים במעבדה לאחר שזיכרונם נחסם. כדי לזכות בזיכרונותיהם עליהם להסכים לניסוי רפואי, אבל הם מסרבים ובורחים לעבר "דנוור". לדעתם, חיים בה "מורדים" שערקו מ"נתעב" ומחוסנים מפני המחלה. הם חוברים לקבוצה בהנהגת תרזה ול"מורדים", ומשחררים "מורדים" אחרים. תרזה מקריבה את חייה למען תומס כשהיא חוצצת בינו ובין הפגיעה המכוונת להרגו. מכיוון שזיכרונה כבר שוקם, היא עוד מספיקה לספר לו ברגעי חייה האחרונים על הקשר העמוק ביניהם מאז ומתמיד. בסוף העלילה השורדים וה"מורדים" המשוחררים מקימים יישוב

6. למעשה הסוד הזה נחשף לקוראים בספר The Kill Order (2012) שחובר לאחר סיום העלילה ומציג תקופה מוקדמת על הרקע הסיפורי של הטרילוגיה: מגפת קדחת משמידה את האנושות ורק בודדים מחוסנים חיסון טבעי מפניה. קבוצה בשם "נתעב" (SWIPE) מנסה להציל את העולם ששרד במהלך השתלטות על כל המשאבים והאנשים. תומס ותרזה הם חברים נאמנים מילדות ו"מגויסים" של "נתעב". הם מוכשרים להיכנס למבוך כדי לסייע בניסוי למציאת התרופה. תומס אותר לניסוי מלידתו, וגם שמו – על שם תומס אדיסון – נקבע על ידי "נתעב".

המכונה "גן עדן" שבו חיים מחוסנים המשקמים את האנושות. ברנדה הופכת לבת הזוג הרומנטית של תומס.

ב"הרץ במבוך" – כמו בדיסטופיות אחרות לנוער – קיימת המגבלה של הידע המוגבל והגיל הצעיר. הגיבור וחבריו הם קרבנות של התערבות רפואית בכפייה, של הפרה מתמדת של זכויות האדם בכלל ושל זכויות הילד בפרט. בשל כך נגזל מהם ידע משום שנגזלים מהם זיכרונות ומשפחה. הניגוד שנבנה בסדרה הוא בין עולם המבוגרים בעל הידע והעמדה השלטת לעולם הנערים הנרדפים, הנלחמים על חייהם ללא זיכרון, ללא משפחה וללא שייכות לחברה הכללית.

היעדר תא משפחתי, התערבות וקביעת שיוך חברתי ואישי מופיעים גם בקוורטט "המעניק" וכן בדיסטופיות אחרות. ב"הרץ במבוך" היעדר המשפחה והזיכרונות מהעבר בונים את הזהות של הלוחמים ה"מורדים" בממסד הנוקשה. בכך תומס דומה לגיבורי הדיסטופיות לנוער המשתמשים בכישוריהם הטבעיים להשגת מטרות המרד בשינוי העולם הקיים (Davis, 2014, p. 51). שלא כדיסטופיות רבות המבוססות על מחיקת רגשות – כמו ב"המעניק" – הרגשות ב"הרץ במבוך" עזים, ואילו הזיכרונות נעלמים בשעה שהרגשות מעידים על החוסר, כמו הרגשות בין תרזה לתומס (ב"המעניק" הרגשות מתעוררים עם קבלת הזיכרון). בדומה ל"המעניק" סיום הטריילוגיה של דשנר היא אמנם סגירה עלילתית, אך היא אינה מביאה את הגיבור וחבריו למקום של קיום בטוח ומוגן לחלוטין. בכך תחושות של אי-נוחות ותהיות על אודות העתיד ממשיות להטריד את הקורא ולעורר בו שאלות על מהותה של החברה המושלמת ועל תפקידו של הפרט. העובדה שתומס נבחר להיות "מנהיג" על ידי השלטון המובס והפך למנהיג של ה"מורדים" – ממשיכה להטריד את הקורא גם בסיום הקריאה.

ד. סדרת "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים"

את הסדרה הזו כתב רנסום ריגס בשנים 2011-2015. היא כוללת טריילוגיה, רומן גרפי וספר המסביר את תהליך העבודה הייחודי על הסדרה לנוער. "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" הוא רומן המשלב יצירות חזותיות, תצלומים ישנים המעובדים בטכנולוגיה חדשנית כחלק בלתי נפרד מהעלילה ומשמשים "להוכחת" המציאות הפנטסטית. למעשה, כשם שהסדרה היא דיסטופיה, היא גם פנטזיה היסטורית המציעה חלופה להשתלטות הנאציזם. במובן זה "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" אינו דיסטופיה "ריגלה", שכן הוא מציע מציאות חלופית להיסטוריה ומסע בזמן. אולם בדומה לסדרות הדיסטופיה מדובר בטריילוגיה שבה הגיבור, נער מתבגר, מבקש להציל את העולם ולשנות את המציאות בפעולת לחימה. על רקע עלילת "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" ניצבים זיכרונות ובראשם הזיכרון המשפחתי (של רצח הסב) והזיכרון הלאומי (השואה). העובדה כי העלילה של הטריילוגיה מתנהלת ברובה כלולאת זמן עבר באנגליה של מלחמת העולם השנייה, הופכת את הזיכרון ההיסטורי למציאות ההווה, ושינוי העולם הופך לחיוני להישרדות הממשית של הגיבור ושאר הדמויות בהווה הסיפורי.

החלק הראשון של הסדרה "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" (2011) מציג בית יתומים מיוחד המיועד להצלת ילדים נרדפים המכונים "מוזרים" ומנהלת אותו אישה-עוף. רוב הילדים הם יהודים, חסרי בית ועם תכונות על-אנושיות. הסיפור מתרחש באנגליה במלחמת העולם השנייה.

אל המעון הזה מגיע מהעתיד ג'ייקוב פורטמן האמריקני בן ה-16. ג'ייקוב היה עד להירצחו של סבו האהוב אברהם, ניצול השואה מפולין.⁷ בטיול משפחתי באנגליה הוא מבקש לחקור את העבר המסתורי של סבו, שנחשף אליו בסיפורים מקוטעים, מכתבים ישנים ותמונות ישנות, ומגיע אל העבר ואל המעון של מיס פרגרין, השוכן באי וולשי קטנטן. ג'ייקוב מצטרף לחבריו הנערים של הסב בבועה בזמן. הוא חובר לאהובתו של סבו, אמה, שנשארה נערה, ונלחם ב"חלולים" – המפלצות המרושעות – המעוררים מלחמות ורצח המונים בעולם תוך כפייה של סדר חיים עולמי חדש.⁸

בחלק השני "עיר חלולה" (2012) שמתבסס על טקסט מילולי וחזותי כמו בחלק הראשון, ג'ייקוב וחבריו נאלצים לברוח ברחבי אנגליה לאחר שנסו מהמעון שהופצץ מהאוויר. ג'ייקוב ואמה בורחים עם הילדים ומנסים להגיע למעון אחר של ילדים מוזרים. הם מגלים שגם הוא הותקף והושמד, ואוספים אתם כמה ניצולים ואת הכלב המדבר אדיסון. לבסוף הם נתקלים במרכז הפיקוד של ה"חלולים" ומנסים להפיל את הפיקוד העוין. ג'ייקוב משכלל את יכולתו "המוזרה", הוא חש באיבים ובחלולים ומהזיר את חבריו מראש, ובכך מציל את הילדים. עלילת החלק השני מסתיימת כשיכולתו של ג'ייקוב מגיעה לשיא והוא מבין כי הוא יכול לפגוע בחלולים ולא רק לחוש אותם. מפקדת החלולים מושמדת על ידי ה"מוזרים", אבל עדיין העולם מאוים, שכן החלולים מאיימים על נשמות ה"מוזרים".

בחלק השלישי שטרם תורגם לעברית "ספריית הנשמות" (*Library of Souls*, 2015), העלילה של הטרילוגיה מסתיימת בבליץ על לונדון. כמו בחלקים הקודמים, גם כאן יש מקום חשוב לתמונות, הממחישות את ייחודיותם של הילדים. "ספריית הנשמות" הוא המקום שבו נשמרות נשמותיהם של "מוזרים" שמתו ולצדם נשמרים כוחות-העל שלהם. ג'ייקוב שמוצא את ייעודו בחיסול החלולים, ומוכן להקריב את חייו למען מטרה זו, חש ומתמרן את אויבי האנושות אל מותם, אמה המבעירה אש בכוח ידיה ומחשבותיה שורפת אותם, לאחר שהכלב המדבר, אדיסון, מתמרן אותם אל המלכודת. הילדים חסרי הבית מצילים את הספרייה ובכך שומרים על העולם, מסייעים לסיום המלחמה ומשיבים את הסדר על כנו. בעולם הבדוי של "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" הגיבור ג'ייקוב פורטמן מסוגל לנוע בין עולמות ובין מציאויות. באופן פרדוקסלי, בשל השיוך

7. כמובן, בחירת השמות אינה מקרית ורומזת בגלוי על הזהות היהודית של הגיבור ומשפחתו ורומזת בסמוי על העלילה. אברהם ויעקב הם מהאבות המקראיים, והם האבות העומדים במבחן האל (העקדה, הסולם) וזוכים להגנתו, לארץ ולשושלת. בשיוך האתני קיימות רמזות גם לאפיון הדמויות: לקרבן בעברו של אייב פורטמן ול"סולם" (במקרה זה סולם יורד, המזכיר ירידה לשאול) של ג'ייקוב פורטמן. גם הבחירה בשם המשפחה "פורטמן" (Portman) עם זיקה לשמות היהודיים, אך עם משמעות מיידית לנוער הקורא באנגלית – "איש הנמל" – ורומזת על האי שהמעון שוכן בו ועל הנדודים בין הארצות והימים. עם זה המשמעות המקורית של השם היא "איש השער", וכמובן, כאן השם סמלי ביותר, שכן גם אברהם פורטמן וגם נדו ג'ייקוב פורטמן עברו בשערי הזמן ובמרחבי מציאות מקבילים.

8. ברומן הגרפי *Miss Peregrine's Peculiar Children: The Graphic Novel* (2013) שעלילתו מקבילה לחלק הראשון של הטרילוגיה, הקשר בין ה"חלולים" לנאצים בולט במיוחד, בזכות העובדה שהעלילה מבוססת על האירור ותצלומים מהרומן המקורי ולא על מילים. למעשה, בקריאת החלק הראשון קורא צעיר שאינו בקיא בהיסטוריה עלול לא לשים לב למקומות שבהם מוצגת המציאות החלופית, ולא להבחין בין הזוועות שחוללו הנאצים לזוועות הבדיוניות. ברומן הגרפי מוצגים קצינים וחיילים נאציים המונעים כביכול במצוותם של החלולים, והייצוג החזותי מבחין בכיור בין המציאות ההיסטורית המוכרת למציאות הבדויה.

לתת-הסוגה, השינוי הגדול שהוא מחולל בעבר (ההווה הבדיוני) כמעט שאינו מורגש במציאות חייו (זמן סיפור המסגרת), אלא בשלווה הפנימית שמעניק לו הניצחון.

בין גיבורים לגיבורות בדיסטופיות לנוער

בכל הדיסטופיות לנוער הגיבור או הגיבורה עוברים תהליך של חניכה שבו הם לומדים להעריך את כוחם וכישוריהם (הטבעיים וגם העל-טבעיים בחלק מהמקרים), ומוליכים קבוצה של "מורדים" בעולם המצוי תחת כיבוש או שלטון מדכא אל השחרור. אך בשנים האחרונות עולה מספרן של הגיבורות בדיסטופיות לעומת העבר (Davis, 2014, p. 51). כמוכן, הדבר קשור לתפיסות חברתיות הוץ-ספרותיות של כישורי מנהיגות ויכולות צבאיות בקרב נשים, וכן לתופעה של טשטוש מגדרי בקרב קהל הקוראים (Brendler, 2014, p. 222). הטשטוש המגדרי פועל גם בתוך העולם הבדוי, כאשר אין הבחנות (למעט ב"המעניק") בין יכולות "נשיות" ל"גבריות"; הגיבורות, כמו הגיבורים, מוכנות להקריב את חייהן למען המטרה (Day, Green-Barteet, & Montz, 2014, pp. 2-3), ובמקרה של תרזה בסיום "הרץ במבוך" הדבר אף קורה הלכה למעשה.

בקורפוס הנדון כאן כמחצית הגיבורים – גיבורות נערות, ובכל מקרה צמד דו-מגדרי (נער ונערה או נערה ונער) מקדמים את העלילה אל הסיום, והם מוצגים כדומים זה לזה מאוד:

1. בחלק השני והשלישי של "המעניק" – "הכחול האבוד" ו"השליח" אנו נפגשים בקירה ומט[י], תחילה שניהם חסרי-כל הנאבקים על קיומם בסביבה עוינת ובהמשך מתברר כי שניהם ילדים לאותו האב, קירה ילדה טבעית ואילו מטי מאומץ.⁹
2. ב"משחקי הרעב" – קטניס וגייל חולקים עבר משותף כציידיים ואילו קטניס ופיטה חולקים עבר משותף כניצודים ומנצחים.
3. ב"מפוצלים" – טריס ופור הם "מפוצלים" שעוזבים את הפלג שנולדו אליו והופכים ל"מורדים" ול"מושיעים".
4. ב"הרץ במבוך" – תומס ותרזה חולקים עבר משותף כילדים בניסוי של "נתעב" והופכים ל"מורדים"; תומס וברנדה חולקים עתיד משותף להמשכיות האנושות.
5. ב"המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" – ג'ייקוב ואמה מתאהבים ומשתפים את יכולותיהם העל-אנושיות כדי להציל את האנושות; אברהם ואמה היו ילדים יהודים יתומים מאוהבים שפעלו פעולה דומה.

העובדה כי זוג גיבורים מופיע בכל דיסטופיה קשורה גם בסוף העלילתי. שלא כדיסטופיות רבות המיועדות לקוראים בוגרים, שבהן העלילה נשארת פתוחה או עם "סוף עצוב", הדיסטופיות לנוער מסתיימות בתיקון מלא או חלקי של העולם. סיום העלילה עם זוג מנצח הוא תוספת של אופטימיות לעולם חדש שנרפא מתחלואיו הקודמים וצריך להעמיד עוד דורות. מבחינה זו "גן העדן" של תומס וברנדה בסיום "הרץ במבוך" הוא הדגשה של הרעיון המקראי הישן – זוג המקים עולם חדש ומתוקן.

9. חשוב לציין כי רוב הקוורטט מבוסס על יחסים בין בני משפחה. אמנם המתח הרומנטי מופיע בחלק הראשון שבו ג'ונס מאוהב בפיונה; אולם הקשר אם-בן ומערכת האהבה האימהית הם שקושרים למעשה באופן הטוב ביותר את כל חלקי הקוורטט. אהבתה ומסירותה המלאה של קלייר האם היולדת לתינוקה גבריאל היא גורם מניע בכל הקוורטט, גם אם אינו קיים בחזית העלילתית עד לחלקים האחרונים.

עוד מאפיין משותף של דמויות הגיבורים בדיסטופיות הוא רקע משפחתי לוקה בחסר:

1. "המעניק" – ג'ונס אמנם מגיע מתא משפחתי, אך זהו תא מלאכותי. בהגיעו לגיל הבגרות, בהיותו בן שתיים-עשרה עליו להתנתק ממערכת החינוך והוריו (גם אם טכנית הוא מתגורר בביתם). נגזר עליו להיות בבדידות את המשך חייו; קירה יתומה מאם וגדלה ללא אב; מטי נזרק מביתו וגדל אצל אב מאמץ נכה.
 2. "משחקי הרעב" – קטניס יתומה מאב.
 3. "מפוצלים" – ביאטריס (טריס) חייבת להילקח מביתה וממשפחתה כדי להשתייך לחברה כבוגרת.
 4. "הרץ במבוך" – לכל הילדים המשתתפים בניסוי אין זיכרון מהעבר ואין שיוך משפחתי, הם גדלים כ"שפני ניסיון".
 5. "המעון של מיס פרגרין לילדים משונים" – ג'ייקוב הוא בן למשפחה ניצולת שואה ובמובן זה משפחתו אינה שלמה; סבו של ג'ייקוב נרצח; כל הילדים במעון הם ילדים יתומים בשל פעולות מלחמה, השואה או רציחות אלימות.
- בדומה לרקע המשפחתי החסר, אצל מרבית הגיבורים יש חסרים קיומיים נוספים: מגבלה פיזית, חסך רגשי או קושי כלכלי, נוסף על מגבלות הכלל-אנושיות בעולמם. הקושי או החסר אינם משמשים רק חומר רקע על הדמות, אלא יש בהם נקודה חשובה בתהליך החניכה והשינוי:

1. ג'ונס, כמו האחרים בעולמו, אינו מסוגל לחוות רגשות כהלכה. הוא חי בחברה המדכאת רגשות ולפיכך גם אינו מסוגל להביע רגש כן. כאשר ג'ונס מבין את משמעות הרגשות, ומעל לכול את רגשות האבדן והכאב, הוא מונע לפעולה ומבקש להשיב את הזיכרון לתושבים; קירה היא נכה והדבר מדיר אותה מחברת הילדים והאנשים ומחריף את קשיי הקיום שלה. כשהיא הופכת שלמה לחלוטין עם נכותה ומצבה, היא זוכה מחדש בבריאות ובאב.
2. קטניס, כמו גייל ורוב תושבי מחוז 12, גדלה בבית עני והייתה מוקפת באהבה ובחום. הניצחון במשחק מעניק לה מעמד כלכלי יציב, אך לא אושר. הפלת הנשיא וקפיטול מביאים בסופו של דבר לידי יציבות ואושר, ומחזירים את קטניס כמו כל התושבים המשוחררים למצב של קושי כלכלי.
3. טריס חושבת חשיבה שונה ממרבית אנשי הפלג שלה, ובהמשך משאר הפלגים, משום שהיא "מפוצלת", לפיכך היא רואה את עצמה פגומה. כאשר היא לומדת לקבל ולנצל את הפיצול כסגולה וכוח, היא משתחררת ומובילה לשחרור שיקגו.
4. תומס מבקש למצוא את עברו. בשונה מג'ונס המחפש מורשת ועבר קולקטיבי, תומס עסוק בזהות אישית. החיים במחיצת ילדים כמותו מפתח בו זהות ומעבירה אותו חניכה מקצועית-צבאית והופכת אותו למשחרר. במותה תרזה מעניקה לו עבר, אך משאירה אותו גלמוד (זמנית).
5. ג'ייקוב נתפס על ידי בני משפחתו כסובל מהפרעות נפשיות שהועצמו בשל רצח סבו. מטופל בידי פסיכיאטר, המתגלה כ"חלול". תחושת הנרדפות שלו והעיסוק האובססיבי בעברו של הסב מתפרשים על ידי הוריו כמחלה ומתגלים כמציאותיים לחלוטין, שכן הסכנה והאיום שמקורם במלחמת העולם השנייה תמיד בעקבותיו. ילדי בית היתומים מגלים לו את סגולותיו הכמוסות כילד "מוזר", כלומר בעל כוחות-על טבעיים. הוא לומד לפתח אותם בחברת הילדים והופך למנהיג המביס את החלולים.

למעשה, כל הגיבורים והגיבורות עוברים תהליך של בידוד חברתי או משפחתי כחלק מקדים או

מלווה להכשרתם לתפקיד החברתי החדש שלהם. תהליך זה מניע אותם לחשיפת ה"אמת" החברתית או המציאותית של עולמם:

1. ג'ונס המקבל את תפקיד מקבל הזיכרון נדרש להתנתק מחבריו ומשפחתו ולשקר במידת הצורך. מתוך כאבו של מורו "המעניק", הוא מבין כי לעולם לא יוכל לחיות חיי אמת עם בת זוג וילדים.
2. קטניס, כמו פיטה, מבודדת ממשפחתה ומחבריה מהרגע שבו נבחרה לייצג את מחוז 12 ב"משחקי הרעב". במהלך המשחקים היא מבינה כי סופה של כל ברית להיגמר במוות אלים וכי המשחקים הם רק פן אחד של החברה המעוותת בקפיטול.
3. טריס, כאמור, נדרשת לעזוב מידית את בית הוריה בלי לקחת עמה דבר. היא עוברת טירונות ומסכת השפלות נפשיות ואימונים תחת סמים. המורשת המשפחתית שלה נשארת עמה ומנתבת אותה להבנה כי הדבר פסול מיסודו, לכן בניסיון להבין את ההיגיון שבעולמה החדש היא מגלה את ההשתלטות שמכינה ג'נין, מנהיגת פלג אוריינות, מה שמביא בעצם לידי מרד.
4. תומס מבודד בכל חייו הצעירים: בילדותו במעבדה, במבוך, מנותק מאהובתו תרזה ומחבריו ה"נאמנים". כל ניתוק גורם לו לחקור לעומק את עצמו ולבדוק מי הוא ולמי הוא נאמן, לכן הוא יוצא לבחון את "נתעב" אף שתוכנת להאמין כי "נתעב הוא טוב".
5. ג'ייקוב נאלץ לברוח מביתו ומהוריו כדי לגלות את האמת על סבו. הוא נאלץ לברוח מבית היתומים כי הוא מופצץ. בכל אבדן בית ושייכות הוא מבין יותר את האיום על האנושות ועל הדרך להשמידו.

ההבדלים המגדריים בין הגיבורים לגיבורות בהיבטים של רקע הדמות וכוח הפעולה שלה הם זניחים בדיסטופיות לנוער. עם זה קיימים הבדלים בסימוי העלילה של הסדרות השלמות שאפשר להסבירם רק באמצעות השיוך המגדרי של הדמויות. בעלילות שמניעות אותן גיבורות, כמו קטניס וטריס, הסדר הישן חרב כליל, מבנה העולם הישן קורס כולו, ובמקומו צומח עולם חדש במבנה חברתי חדש ועם הנהגה חדשה. אולם בסדרות שמניעים אותן גיבורים בנים, כמו ג'ונס/"מנהיג", תומס או ג'ייקוב, אף שהעלילה על פניה נחתמת היטב, התוצאה של המרד והשינוי אינה ברורה עד תום. העולם הישן לא חרב כליל אלא רק האויבים או ההנהגה הקולקלת מושמדים ומוחלפים.

יחס הקוראים כלפי הגיבורים: מבחן היבטים מתוך ממצאי סקר כמותי

במהלך מרס ואפריל 2015 השתתפו 69 בני נוער ובוגרים ישראלים דוברי עברית, בני 12 עד 20, בסקר שעסק בדמויות הגיבורים בדיסטופיות. מטרת הסקר הייתה לבחון את המודעות של הצעירים לנושאים החברתיים המוצגים בדיסטופיות, ולברר עד כמה הם מזדהים עם הגיבורים והגיבורות.

הסקר שממצאיו הוצגו בקיץ 2015, הופץ בקרב בני נוער החברים ב"אגודה ישראלית למדע בדיוני ולפנטסיה" ובקבוצת "נוער קורא – כן, יש דבר כזה". סך הכול השיבו על השאלון 45 נערות (65.2% מהמשיבים) ו-24 נערים (34.8% מהמשיבים). 26 משיבים היו בני 12-13 (37.7%); 16 בני 14-15 (23.2%); 22 בני 16-18 (31.9%); וחמישה משיבים (7.2%) היו בני 19-20.

הסקר כלל 34 שאלות סגורות של בחירת אפשרות או מדרג אפשרויות וארבע שאלות פתוחות, 38 שאלות בסך הכול.

בתשובה על השאלה באיזו שפה הם קוראים ספרים, ציינו 67 נערים ונערות שהם 97.1% מהמשיבים כי הם קוראים ספרים בעברית ואילו 30 (43.5%) ציינו שהם קוראים גם ספרים באנגלית. נתונים אלה חשובים לקורפוס הדיסטופיה הספרותית המתפרסם תחילה באנגלית, ולפיכך לא כל הטקסטים מתורגמים. 21 משיבים (30.4%) ציינו שהם קוראים ספרים מדי יום ואילו 43 (62.3%) השיבו שהם משתדלים לקרוא מדי יום, דבר המגדיר את קבוצת המשיבים על השאלון כקבוצה של חובבי קריאה. על השאלה אילו סוגות הם נוהגים לקרוא, ענו 58 משיבים (85.3%) כי הם נוהגים לקרוא פנטזיה ואילו 43 (63.2%) ענו שהם קוראים מדע בדיוני; בחירות אלה היו הפופולריות ביותר בבירור ומדגישות את החשיפה של הקוראים לקורפוס הדיסטופיות הנדון.

רוב בני הנוער מודעים למסרים החברתיים המצויים בדיסטופיות. משקלול והפיפה של כל התשובות העוסקות בסדרות הדיסטופיות עולה כי הן מוכרות לרוב רובו של המשיבים כטקסטים ספרותיים או כטקסטים קולנועיים או כשניהם, לכל הפחות באשר לסדרות "משחקי הרעב", "מפוצלים" ו"הרץ במבוך", לפי סדר הפופולריות שלהם בקרב המשיבים. "משחקי הרעב" זכתה בפופולריות הגבוהה ביותר בקרב הנערים והנערות כאחד. הנקודה המעניינת היא ההתייחסות לדמויות הגיבורים בסדרה. בשעה שהנערים זיהו בקטניס את הגיבורה המורדת, בקרב הנערות נחלקו התשובות בין קטניס לפיטה. התשובות הפתוחות שכתבו הנערות על פיטה עסקו בעיקר בנחמדות ובמראה שלו (או של השחקן המגלם אותו, למשל: "פיטה, בגלל שהוא נחמד ואנושי וטוב לבב בעולם בו כולם מגעילים ומרושעים"), ואילו דעותיהן על קטניס היו ענייניות, למשל תשובותיהן של נערות בשכבת הגיל הצעירה: "קטניס היא הדמות האהובה עלי כי היא מסוגלת גם לשרוד וגם להגן על שאר הדמויות בסדרה והיא שמה את בטחון הדמויות האחרות מעל לכול" וגם "קטניס לוחמת, פמיניסטית, לא שותקת על דברים לא הוגנים, חכמה, יש לה חשיבה אסטרטגית ועוד הרבה תכונות כאלה שגרמו לי להזדהות איתה". תופעה דומה צצה בתשובות על שאלות פתוחות שעסקו בטרס לעומת פור ב"מפוצלים". לעומת זאת בטקסטים שבהם הגיבור המרכזי הוא נער, כמו ג'ונס, תומס או ג'ייקוב והגיבורה המשנית או הדמות הרומנטית המשנית היא נערה – זיהו כל המשיבים את הדמות של הגיבור המורד והמנהיג בלי התלבטות, הן בשאלות סגורות הן בשאלות פתוחות, והדמות הנשית לא זכתה לדיון כלל.

58 משיבים (85.3%) העידו כי בעלילות הדיסטופיות לנוער עולה במפורש נושא של מאבק חברתי ושמירה על זכויות מתוך ניגוד לסוגות אחרות שבהן התקשו בני הנוער לזהות דפוסים של מאבק על זכויות ועצמאות (בכללן סוגות היסטוריות!). כאשר נשאלו בנפרד על כל סדרה, התברר כי ככל שהסדרה פופולרית יותר, כך המודעות לזכויות גבוהה מאוד, ואילו בסדרות פופולריות בינוניות כמו "הרץ במבוך" רק כמחצית המשיבים (47.8%) סבורים כי היא עוסקת במאבק על זכויות ובחשיבות העצמאות שלנו ואילו כרבע מהמשיבים (26.1%) סבורים כי הטענה כלל אינה נכונה. נתונים אלה מעניינים במיוחד משום שרצונו של תומס לזכות בריבונות על גופו ונפשו ולשלוט בגורלו ובמחשבותיו, מורגש בכל הסדרה. כאשר נשאלו המשיבים על הסדרה "המעון של

מיס פרגרין לילדים משונים" – הסדרה בעלת הפופולריות הנמוכה ביותר בקרב המשיבים – זיהו אמנם רבים מהמשיבים את העלילה בתקופת השואה, אך לא ראו בסיפור עלילת מרד משום סוג (42.8%).

מסקנה מעניינת במיוחד עולה מניתוח כל תשובות המשיבים בכל הגילים והמגדרים: כאשר הגיבור בדיסטופיה הוא דמות נשית – היה להם קל יותר לזהות את דפוס המאבק על הזכויות ולקבל את השבת הסדר, העצמאות והזכויות כסיום העלילה. אמנם מסקנה זו אינה יכולה להסביר מדוע כיום יש יותר גיבורות נשיות בדיסטופיות, אך היא מעידה בלי ספק כי נוכחות של דמות ראשית נשית מושכת יותר תשומת הלב ומאפשרת לבני הנוער מיקוד גבוה יותר בשאלה של המאבק על הזכויות.

סיכום - סוף העולם והגיבורים שמונעים אותו

העולם בדיסטופיות לנוער כפוף לכללים נוקשים ולמערכות חברתיות מחייבות, ועם זה הוא אינו עולם דתי ואף לא עולם צבאי. משום כך "סוף העולם" המוצג בדיסטופיות הוא רעיון חברתי (וכלל לא אפוקליפטי) המציע שיקום או תיקון של המערכת החברתית, מתוך הגמשת הצווים המחייבים והרחבת חירות הפרט והיצע בחירותיו. הכתיבה לבני הנוער – בדומה לכתיבה לילדים – מציעה "סוף טוב" לפי הסולם הערכי שהוצג בטקסט.

קבלת השונות האישית והתרומה לקהילה מעסיקה הן את הגיבורים והן את הגיבורות של הדיסטופיות לנוער. כל גיבורי הדיסטופיות שונים במידה ניכרת ממה שנתפס כ"נורמה" בעולמם. עם התפתחות העלילה הם מגלים הגדרות שונות של שיוך חברתי ו"נורמליות" – דבר המאפשר להם להיפתח ולתרום מעצמם לכלל, להיטמע בו כשווים למרות היותם חלק מההנהגה. זהו היבט דידיקטי גלוי בדיסטופיות לנוער.

רוב הדיסטופיות וכל אלו שנדונו כאן מבוססות על סדרות. הסדרה מציעה פריסה ארוכה של תהליך החניכה ומחלקת אותו לשלושה שלבי משנה עלילתיים, המסבירים את ההעדפה של מבנה טרילוגיה וגיבור מרכזי אחד: תקופת הכשרה המקצועית ולימוד התקן; מרידה בתקן או במקובל; השלמת המרד וקביעת תקן מקובל חדש. (מתוך ניגוד בולט לקוורטט "המעניק" שבו יש קפיצות עלילתיות של מקום זמן ודמויות, ובכל סיפור יש התמקדות בהיבט שונה של חניכה – סיפור "אמתי" של שוליה המורד במכשיר שלו או בשולחיו באמצעות דמות אחרת.)

בדיסטופיות לנוער המתמקדות בגיבורה ראשית, העברת המסר החברתי ברורה יותר (נתון דומה התקבל בסקר הקוראים), והשינוי החברתי שמתחולל מוחק את העולם הקודם תרתי משמע. המחיקה אינה רק שינוי המשטר אלא פיזית ומוחלטת – המרד זורע הרס וחורבן המחייבים בנייה מחדש של תשתיות, חברה והנהגה. משום כך סוף העולם בדיסטופיות לנוער הוא התחלה של סיפור חדש.

שלמי תודה

תודה לקבוצת הנוער "נוער קורא – כן, יש דבר כזה" שנקטו יזמה וסייעו בהפצת הסקר בקרב המשיבים. תודה לחברי האגודה הישראלית למדע בדיוני ולפנטסיה על שיתוף הפעולה בסקר ותודה לעומר כהן על העזרה המהירה באיתור הציטוט מתוך ספרו המתורגם של טרי פראצ'ט.

רשימת מקורות

- דשנר, ג' (2013). **הרץ במבוך** (ד' אילון, מתרגמת). בני ברק: הקיבוץ המאוחד.
- דשנר, ג' (2015). **מבחני הכווייה: הרץ במבוך, 2** (ד' אילון, מתרגמת). בני ברק: הקיבוץ המאוחד.
- דשנר, ג' (2015). **תרופת המוות: הרץ במבוך, 3** (ד' אילון, מתרגמת). בני ברק: הקיבוץ המאוחד.
- הלר, ע' (2014). הפנטסיה לבני הנעורים כסוגה בין-תרבותית ורב-ערוצית. **ספרות ילדים ונוער, 137**, 63-77.
- לורי, ל' (1998). **המעניק** (ד' לוי-ינוביץ, מתרגמת). ירושלים: כתר.
- לורי, ל' (2002). **הכחול האבוד: המעניק, 2** (י' ענבר, מתרגמת). ירושלים: כתר.
- לורי, ל' (2015). **שליח: המעניק, 3** (נ' לפידות, מתרגמת). ירושלים: כתר.
- לורי, ל' (2015). **בן: המעניק, 4** (נ' לפידות, מתרגמת). ירושלים: כתר.
- משרד החינוך (2014). **תוצאות הצבעת מצעד הספרים תשע"ד**. אוהזר מתוך <http://cms.education.gov.il/EducationCMS/Units/AgafA/Sifriya/MizaadHasfarim/AinDalet/>
- משרד החינוך (2015). **תוצאות ההצבעה מצעד הספרים תשע"ה**. אוהזר מתוך <http://cms.education.gov.il/EducationCMS/Units/AgafA/Sifriya/MizaadHasfarim/Tashha/>
- פראצ'ט, ט' (2008). **כובע מלא שמיים** (י' בר, מתרגם). תל-אביב: קדמת עדן.
- קארד, א"ס (1994). **המשחק של אנדר** (ב' וייס, מתרגם). תל-אביב: אופוס.
- קולינס, ס' (2010). **משחקי הרעב** (י' אכמון, מתרגמת). אור יהודה: כנרת, זמורה-ביתן, דביר.
- קולינס, ס' (2011). **התלקחות: משחקי הרעב, 2** (י' אכמון, מתרגמת). אור יהודה: כנרת.
- קולינס, ס' (2012). **עורבני חקייין: משחקי הרעב, 3** (י' אכמון, מתרגמת). אור יהודה: כנרת.
- רות, ו' (2012). **מפוצלים** (נ' לוי, מתרגמת). בני ברק: הקיבוץ המאוחד.
- רות, ו' (2013). **מורדים** (נ' לוי, מתרגמת). בני ברק: הקיבוץ המאוחד.
- רות, ו' (2014). **נאמנים** (נ' לוי, מתרגמת). בני ברק: הקיבוץ המאוחד.
- רות, ו' (2015). **פור** (נ' לוי, מתרגמת). בני ברק: הקיבוץ המאוחד.
- ריגס, ר' (2012). **המעון של מיס פרגרין לילדים משונים** (ט' ארצי, מתרגמת). ירושלים: כתר.
- ריגס, ר' (2014). **עיר חלולה: המעון של מיס פרגרין לילדים משונים, 2** (ט' ארצי, מתרגמת). ירושלים: כתר.

- Basu, B. (2013). What fraction are you? The pleasure of being sorted in Veronoca Roth's divergent. In B. Basu, K. R. Broad, & C. Hintz (Eds.), *Contemporary dystopian fiction for young adults: Brave new teenagers* (pp. 19-34). New York: Routledge.
- Basu, B., Broad, K. R., & Hintz, C. (Eds.). (2013). *Contemporary dystopian fiction for young adults: Brave new teenagers*. New York: Routledge.
- Bradford, C., Mallan, K., Stephens, J., & McCallum, R. (2008). *New orders in contemporary children's literature: Utopian transformations*. New York: Palgrave MacMillan.
- Brendler, B. M. (2014). Blurring gender lines in readers' advisory for young adults. *Reference & User Services Quarterly*, 53(3), 221-224.
- Dashner, J. (2012). *The kill order*. New York: Penguin/Random House.
- Davis, R. G. (2014). Writing the erasure of emotions in dystopian young adult fiction: Reading Lois Lowry's *The Giver* and Lauren Oliver's *Delirium*. *Narrative Works*, 4(2), 48-63.
- Day, S. K., Green-Barteet, M. A., & Montz, A. L. (Eds.). (2014). *Female rebellion in young adult dystopian fiction*. Burlington, VT: Ashgate.
- Deszcz-Tryhubczak, J., & Marecki, M. (2013). The world turned upside down: Exploring alternate history with young adults. *CLELE Journal*, 1(1), 1-18.
- Deszcz-Tryhubczak, J., & Oziewicz, M. (Eds.). (2006). *Towards or back to human values? Spiritual and moral dimensions of contemporary fantasy*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Hanson, C. F. (2009). The utopian function of memory in Lois Lowry's *The Giver*. *Extrapolation*, 50(1), 45-60.
- Hintz, C. (2002). Monica Hughes, Lois Lowry, and young adult dystopias. *The Lion and the Unicorn*, 26(2), 254-264.
- Johnson, A. B., Kleismit, J. W., & Williams, A. J. (2002). Grief, Thought, & Appreciation: Re-examining our values amid terrorism through *The Giver*. *The ALAN Review*, 29(3), 15-19.
- Kidd, K. B. (2005). 'A' is for Auschwitz: Psychoanalysis, trauma theory, and the 'children's literature of atrocity'. *Children's Literature*, 33, 120-149.
- Levy, M. M. (1997). Lois Lowry's "The Giver": Interrupted bildungsroman or ambiguous dystopia. *Foundation*, 70, 50-57.
- Ming Tan, S. S. (2013). Burn with us: Sacrificing childhood in *The Hunger Games*. *The Lion and the Unicorn*, 37(1), 54-73.
- Pearce, S., Muller, V., & Hawkes, L. (2013). *Popular appeal: Books and films in contemporary youth culture*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Rings, R. (2011). *Miss Peregrine's home for peculiar children: The graphic novel*. Philadelphia: Quirk Books.
- Rings, R. (2015). *Library of souls: Miss Peregrine's peculiar home for children*. Philadelphia: Quirk Books.
- Roback, D. (2014, March 14). Facts & Figures 2013: For Children's Books, Divergent Led the Pack. *Publisher Weekly*. Retrieved from <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/61447-for-children-s-books-in-2013-divergent-led-the-pack-facts-figures-2013.html>

סוף העולם בדיסטופיות לנוער

- Serafini, F., & Blasingame, J. (2012). The changing face of the novel. *The Reading Teacher*, 66(2), 145-148.
- Simmons, A. M. (2012). Class on fire: Using the *Hunger Games* trilogy to encourage social action. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(1), 22-34.
- Stewart, S. L. (2007). A return to normal: Lois Lowry's *The Giver*. *The Lion and the Unicorn*, 31(1), 21-35.
- Wend-Walker, G. (2013). On the possibility of elsewhere: A postsecular reading of Lois Lowry's *Giver* trilogy. *Children's Literature Association Quarterly*, 38(2), 137-158.