

## רקע תיאורי

ההתנהגות האנושית היא התנהגות משחקית. בשעה שאנו משחקים, אנו קושרים בצורה זו או אחרת את המשחק אל השאיפות, אל הצרכים ואל המשאלות שלנו. תופעת "האדם המשחק" (הויזנחה) ריתקה את התרבות האנושית, מאפלטון ועד לוק ואיינשטיין, מאריקסון ועד פיאזיה, בטלהיים ופרויד - אצל כולם בולטת ההכרה כי הילד זקוק למגוון רב של פעילות משחקית לשם התפתחות תקינה מבחינה רגשית, חברתית וקוגניטיבית.

משחקים יוצרים הזדמנויות שבהן ילדים יכולים לשכלל את תנועתם, להסיק מסקנות, לפתור בעיות ולפתח כלים רגשיים להתמודדות עם קונפליקטים שמזמן המעבר מתלות לעצמאות. המשחק הוא דרך לגילוי העצמי, לגילוי הזולת ולגילוי העצמי עם הזולת. זהו אימון באמון, דרך להפוך יצר ליצירתיות, תרגיל בהתפתחות, בתחרות, בשמירה על חוקים ובשבירתם, בלמידה בלתי פוסקת על עצמך והסובב אותך, דרך ללמוד מה שקשה או משעמם ולא רוצים ללמוד, וכל זה מתוך הנאה גדולה. משחק, למרות היותו תחום ומוגדר בכללים, הוא החופש לפנטז, לשחק עם המציאות ולמצוא את המשמעות שלנו בתוכה.

מאפייני המשחק: לכל משחק יש **כללים וחוקים** משלו, ובלא כללים משחק לא יכול להתקיים. למשחק יש גם **גבולות** משלו. היצור המשחק מתחיל את המשחק בנקודה או ברגע מסוים, שבו הוא משנה את התנהגותו להתנהגות משחקית, ומסיים את המשחק ברגע מסוים אחר. כשילדים אומרים "בוא נשחק בבובות", הרי משחקם מתחיל אחרי הכרזה זאת, וכאשר הם מודיעים "די, גמרנו לשחק" - המשחק נגמר. כדי לקיים, למשל, משחק שחמט או משחק כדורגל, יודעים או קובעים מראש את כללי המשחק, מסכימים מה אסור ומה מותר, וכל המשתתפים מקבלים על עצמם לקיים את חוקי המשחק. מי שמפר את החוקים נענש בצורה כלשהי. לעתים קרובות הוא "יוצא מהמשחק".<sup>1</sup>

גורם חשוב נוסף במשחק הוא **שיתוף הפעולה הקבוצתי**. רוב המשחקים מיועדים לשני שותפים לפחות, אשר ביניהם מתנהל המשחק. השותפים שומרים על כללי המשחק, מקפידים על הגדרת מקום המשחק, ומשחקים בפרק הזמן שבין ההכרזה על התחלת המשחק לבין ההחלטה על סיומו.

בני-האדם חוזרים ומשחקים באותם משחקים על פי **עקרון החזרתיות**. הם זוכרים את המשחק ששיחקו בעבר, ובאמצעות זיכרון זה הם משחקים שוב, ומנסים לעשות זאת טוב יותר. אבל בני-האדם השתמשו בזיכרון לא רק כדי לחזור על דברים, אלא גם כדי להתקדם. חוקרי המשחק טוענים כי למשחק יש חלק נכבד **בהתפתחות התרבות**. המשחק של בני-האדם השתכלל והתפתח עם התפתחות השימוש בלשון ובכלי עבודה, ועם התפתחות אורח חיים הנשען על שיתוף הפעולה בין בני-אדם. אותו גורם הקיים במשחק מצוי גם בהתפתחות התרבות. בהתנהגותם של בני-אדם ובמשחק שלהם ישנה היכולת להשתמש בסמלים. יכולת

<sup>1</sup> מוילס

ההסמלה מתבטאת בחשיבה ובשפה של בני-אדם. יכולת זו נשענת על שתי תכונות - "ההיצג" ו"יכולת ההעברה והשינוי".

**ההיצג** פירושו להשתמש במשהו מייצג. במשחק השחמט, למשל, ישנם ניצבים מעץ על לוח עשוי עץ. ניצבים אלה מייצגים "פרשים", "מלכים", "מלכות", "צריחים" ועוד. פרש הרוכב על סוס קיים במציאות. משחק השחמט מייצג קרב או מלחמה בין בני-אדם, המסתיימים בניצחון של צד אחד ובתבוסה של צד שני, או שאין בהם מנצח ומפסיד והקרב אינו מוכרע. היכולת הזאת של בני-האדם לבנות את ניצבי העץ, להעמידם על הלוח ולהזיזם עליו היא היכולת להשתמש בדברים מייצגים, או במלים אחרות בסמלים. יכולת זו התפתחה והפכה להיות נכס של כל אדם חושב.

כשאדם מודרני משחק בימינו שחמט או כל משחק אחר שיש בו כלים שונים (קלפים, קוביות וכו'), מתעוררות בו אסוציאציות - מחשבות הקשורות לחייו או לחיי החברה שמסביבו. כשם שהשחמט הוא הביטוי של מציאת המשחק לקרבות ולמלחמות, הרי בנו, המשחקים כיום במשחק זה, מעורר המשחק אסוציאציות אחרות, הלקוחות מחיינו היומיומיים. בעת המשחק קורה שמחשבתנו נודדת אל תחומים אחרים ואל מצבים דומים בחיים, מצבים שבהם עלינו לתכנן מהלכים, לשתף פעולה או לשנות מהלך. בכל אחד מהמשתתפים במשחק מתעוררות אסוציאציות שונות, הקשורות לחיים שלו. זוהי **יכולת ההעברה**, המייחדת את המשחק של בני-האדם ממשחקם של בעלי-החיים למשל.

אם נבדוק היטב נראה כי כל תחומי היצירה נשענים על שימוש בסמלים (אותיות, ספרות, קווים וצלילים). אמנות, ספרות, מדע, פילוסופיה, ותיאטרון הם רק חלק מן התחומים המשתמשים בסמלים, בדימויים, במטאפורות ובסימבולים. תחומים אלה מבטאים את יכולת "ההיצג" שלנו, כבני-אדם, יכולת שמתגלה כבר במשחקו של ילד רך. היכולת להמציא דברים, לגלות ולחדש מבטאת את היכולת שלנו לעשות העברה (טרנספורמציה) - להשתמש בניסיון שרכשנו מפעולה אחת שעשינו, כדי לבצע פעולה אחרת. יכולת זו מתבטאת גם בחשיבה או בשיחה, שבהן אנו מסוגלים להקיש רעיון אחד מרעיון אחר, לעשות אנלוגיה או למצוא ניגודים. חיי הרוח, התרבות והיצירה אצל האדם, נבנים ביחסי גומלין בין עולם האשליה של המשחק, המשחרר את משתתפיו מכבלים פיסיים ומצוקות השגרה, לבין עולם המציאות. למשחק קיום עצמאי ומובדל מהעולם הפיסי, והוא מתקיים בטריטוריה גיאוגרפית ומנטלית עצמאית. בכך, הוא מאפשר למשחק להיכנס לעולם דמיוני ומושלם ולממש את יכולתו ליצור באופן חופשי, משוחרר מכבלים.

המשמעויות הללו של המשחק מסבירות אולי את הצורך, הקיים בכל גיל, להשתתף בפעילויות משחקיות הנקרות בחיינו, במשחקים מאורגנים או במשחקים שאנו יוזמים במסגרת הקרובה לנו. המשחק הוא חלק מהעולם הקונקרטי ומסגרת היום יום של הילד - מוטבע בלשונו, דימויו, מאווייו ושאר חומרי חייו האישיים והתרבותיים. המשחק הוא צורה התנסותית של הקשרים שהוא עושה עם העולם. ככל שירבו מרכיבי משחק מעולמו הטבעי, וישתלבו בתרבות הלמידה - יגדל הסיכוי שסיטואציות הלמידה תהיינה משמעותיות ליותר לומדים.

חוקרי התנהגות ראו במשחק אמצעי לבדיקת אפשרויות הקיימות בפעילות גומלין, דרך ליצור ולבצע תפקיד, הזדמנות להתנסויות בלי חשש לתוצאות מחייבות ודרך ביטוי למימוש עצמי. "המשחק הוא דרך

המלך אל עולמו הפנימי, המודע והלא מודע של הילד... " (בטלהיים, 1980). פיאזיה (1951); ויגוצקי (1967) וחוקרים אחרים ראו במשחק אמצעי לזיהוי השלבים בהתפתחות החשיבה וכלי חשוב לרכישת ידע, מיומנויות שפה, פיתוח יכולת הפשטה וטיפוח יצירתיות. קיימות הוכחות מחקריות רבות המצביעות על כך שההזדמנות לשחק במגוון דרכים, עם מגוון חומרים, קשורה קשר הדוק להתפתחותן של מיומנויות החשיבה המופשטת והחשיבה הרב-כיוונית, אשר לאחר מכן מפתחות בילד יכולת של פתירת בעיות (מוילס, 1997). בעת משחק עשויה להתרחש למידה המתאפיינת בשליטה מ"דרגה שנייה", המטא-קומוניקציה הכרוכה בקבלת החלטות, ביוזמה, בהתמודדות עם קביעה של כללים והגמשתם, ועם אי ודאות לגבי התוצאות ועוד. במשחק ניתנת ללומדים הזדמנות להתפתח במסגרת אופקים תרבותיים בתוך הוויה אנושית אינטר-סובייקטיבית המכילה מרחב של ערכים, משמעויות, דימויים, ושאר תכנים רוחניים המכוננים את עולם האסוציאציות בתודעה האישית והקבוצתית.

אם כן, המשחק מתקיים בתוך **גבולות של זמן ומקום מסוים**. הוא בעל התחלה, אמצע וסוף, ובכל שלביו יש תנועה השואפת לריתמוס והרמוניה. המשחק כפוף **למערכת חוקים וכללים**, וקיים בו **סדר** מיוחד ומוחלט. זהו אחד מיתרונותיו של המשחק, בכך שהוא מכניס לעולם הלומד שלמות מסוימת, מוגדרת אך ארעית, בניגוד לעולם הכאוטי שמסביב. כללי המשחק מחייבים את השחקנים. החוקים הברורים (אך הניתנים לשינוי, לפי החלטת המשחקים), מאפשרים **חזרה** על המשחק ומאפשרים למשחק לחזור, לבחון מחדש ולשפר את **הסדר בעולמו הפנימי**. בכל משחק קיימים מטרה ומאבק להשגתה. היעד במשחק הוא, בדרך כלל, הצלחה וזכייה (כאשר ניתן למשחק להגדיר מהי הצלחה עבורו). העיקר במשחק הוא בנייה ועשיית מעשה הזכייה (ההעזה, ההתמדה, העקשנות, היצירתיות). בניגוד ל"עולם האמיתי" בו הזכייה מפורשת במונחים כמו חומר, שררה, שליטה, וסיפוק צרכים, בזכייה במשחק קיים **סיפוק נפשי** בעולם ההנאה. במשחק, הפרט **משיל מעליו זהות** וחווה זהות חלופית. הוא משוחרר מהקיום והמועקה הפיסית, ומגייס תכונות רלוונטיות לזירה הייחודית בה מתקיים המשחק. במשחק נדרש מהמשחקים לוותר על דפוסי הקיימים אצלם, לטובת הצלחת המשחק.