

משחק

ד"ר פליקס לבד, המכללה האקדמית לחינוך ע"ש קיי

מהתרבות בלבד (Caillois, 1961), ואילו הפסיכולוגיה מתעניינת במשחק כמצב רגשי, פעמים רבות כ"בריחה מן המציאות" (פרוניץ, 2002; Erikson, 1950; Berne, 1964). בפילוסופיה ניטש ויכוח בין שתי הגישות: כמה מן הפילוסופים מצטרפים לגישה של הפסיכולוגים ורואים במשחק עמדה (stance) או יחס (attitude) כלפי פעילות מסוימת (Hyland, 1980; Gadamer, 1960/2004; Morgan, 2008), אך אחרים מאמצים את הגישה של תחום האנתרופולוגיה. בתחום הפילוסופיה של הספורט, למשל, לפני כעשור התקיים בנושא זה ויכוח חריף בין אליסה שניידר (Schneider, 2001) לברנרד סויטס (Suits, 2004). ויכוח זה המשיך דיון שהתקיים בסוף שנות השמונים של המאה הקודמת בין סויטס לקלאוס מאייר (Meier, 1989/1995; Suits, 1988/1995) בנוגע לקשר שבין מרכיבי "השלישייה המסובכת" play-game-sport. שניהם דנו במרכיבי השלישייה כבסוגים של פעילות האדם המשחק. לעומתם טענה שניידר שאין לראות במשחקים התחרותיים (games ו-sports) התפתחות של משחק שעשוע (play) משום ששניהם מתארים פעילויות של האדם, ואילו play הוא מצב רגשי שיכול להשתלט על האדם תוך כדי פעילות כלשהי, גם אם אין היא דומה כלל למשחק, במובן הרחב של המילה.

משחק בעבור מטרה או משחק בעבור המשחק עצמו (autotelicity)

הפילוסופים חלוקים בדעותיהם גם בשאלה אם קיים משחק שמזוקק ממטרות תועלתניות. פילוסופים שנאמנים לגישתו של אריסטו, שלפיה לכל תופעה יש מטרה גלויה או סמויה, כופרים באפשרות זו (Schmid, 2009; 2011; Suits, 1977; 2004). על תפיסתם ערער החוקר הישראלי אורי רפ (1980). הוא כתב שרוב הפילוסופים שבויים בגישה הפונקציונליסטית, ולכן הם מתקשים להאמין שקיים משחק לא תועלתני. בדרך כלל, כדוגמה למשחק לא תועלתני, משחק שמתקיים למען המשחק עצמו, נהוג לתאר ילדים שמשתעשעים בנדנדה או בשלולית מים. אך גם דוגמאות אלו לעולם אינן חופשיות מהצורך לנתח את הרקע החברתי של שהיית ילדים יחד ואת המניעים התועלתניים הקשורים לכך.

החלוקה הבסיסית הזאת בין autotelic play ל-instrumental play שייכת לדיון הפילוסופי במשחק כביטוי לחופש, היבט שפרידריך שילר ביטא עוד במאה השמונה עשרה (Schiller, 1967). מהדיון הזה יוצאים גם ניגודים אחרים: (א) עמל-משחק (גרס, 1899/1955) - בין פעילות לצורך קיום לפעילות לצורך פנאי ונופש; (ב) רצינות החיים-אי-הרצינות של המשחק (הוויזינגה, 1938/1984) - בין רצינות מיטבית ורצינות לאי-רצינות, שמרבה במיותר ובהגזמה, שהיא הבסיס להנאה.

משחק "חיובי" ומשחק "שלילי"

העיסוק בסוגיה הזאת מניח מראש שלמשחק יש מטרה גלויה או סמויה, ובכך שולל את יסוד המשחק play, את ה-autotelicity. למעשה, דיון זה הוא הבסיס הפילוסופי לשימוש במשחק כאמצעי התערבות בחינוך, בהכשרה מקצועית ובטיפול. אפלטון, בעבודתו "המדינה" (Krentz, 1998) היה הראשון למיין את המשחקים

המשחק הוא אחד המסתוריים שבצורכי היסוד של האדם ושל בעלי החיים. בהתאם, המונח "משחק" רחב וקשה להגדרה, ויש אף שמכנים אותו חמקמק, ערמומי ועמום. במאתיים השנים האחרונות לפחות ניסו חוקרים ממגוון תחומי ידע, ובהם הפילוסופיה, האנתרופולוגיה, הפסיכולוגיה והחינוך, לפצח את מהות התופעה ואת תפקידה, אך אין הם מגיעים להסכמה.

בשנת 1899 ניתח הפילוסוף הגרמני קארל גרוס (1899/1955) חמש תאוריות בדבר המשחק, וכנגדן פיתח תורה שידועה בשם "התורה האינסטרומנטליסטית". לפי תורה זו, משחק ילדים הוא אמצעי טבעי ורפלקטיבי של הכשרה לעמל המבוגרים. למשל, ילד שגדל בשבט ציידים מתחרה בבני גילו בהטלה מדויקת של מקל או אבן ובציוור של פר על סלע. באמצעות המשחק הוא לומד מיומנויות שימשו אותו כשיגדל לצייד פרים.

בסוף המאה העשרים כתב האנתרופולוג האמריקני בריאן סאטון-סמית (Sutton-Smith, 1997) ספר בשם "עמימות המשחק" (The Ambiguity of Play). למעשה, תורתו כוללת כמאה תאוריות שונות (אך לא גישות פילוסופיות). את התאוריות האלה הוא מיין לשבע "רטוריקות" - תחומי ידע רחבים, שכל אחת מהן מוקדשת להיבט מסוים של משחקי האדם: (1) רטוריקת ההתקדמות (משחקי חינוך והתפתחות הילד); (2) רטוריקת הגורל (משחקי הימורים); (3) רטוריקת הכוח (משחקי תחרות וספורט); (4) רטוריקת הזהות (משחקי קרנבל והיפוך זהות); (5) רטוריקת הדמיון (משחקי חיקוי, אלתור ודמיון); (6) רטוריקת ה"אני" (משחקי אתגר ותחביבים); (7) רטוריקת הבילוי (משחקי נופש ואהדת ספורט). הרשימה הזאת מלמדת עד כמה תחום חקר המשחק רחב. יש לשים לב לכך שרק הרטוריקה הראשונה מוקדשת להתפתחות הילד (Piaget, 1933/1966; Vygotsky, 1932/1951; Moyles, 1989). ולמשחקי חינוך.

הדיכטומיות העיקריות של המשחק

יש להדגיש שהקושי להגדיר את המשחק מופיע בעיקר בתחום הידע הפילוסופי. מדעים אחרים מקבלים את המשחק כסוג ייחודי של פעילות (חינוך, אנתרופולוגיה והיסטוריה) או כמצב רגשי של האדם (פסיכולוגיה). האם יש להגדיר את המושג? הגישה המסורתית קובעת שיש לעשות כן, על אף הקושי שבכך; ולעומתה, הגישה הפילוסופית המודרנית מקבלת את הצעתו של ויטגנשטיין (Wittgenstein, 1953/2001) להסתפק בעובדה שמשמעות המשחק מובנת לכול ולוותר על הניסיון להגדירו. בהקשר זה יש לסייג ולציין שוויטגנשטיין דיבר על סוג מסוים של משחקים, אלו שקרויים בגרמנית "spiel" ובאנגלית "game", ואילו הפילוסופיה המסורתית דנה בעיקר במונח "play", וסביבו בונה דיכטומיות.

הקושי להגדיר את המושג נובע מכך שהמשחק מתבטא בניגודים (דיכטומיות). להלן סקירה קצרה של העיקריים שבהם:

משחק כפעילות או כמשחק שמציין מצב רגשי

כל אחד מתחומי הידע מציע גישה אחרת לחקר המשחק: האנתרופולוגיה חוקרת את משחקי האדם כפעילות או כחלק

דיווחים של ספורטאי הישג, רקדנים מקצועיים ורבי-אמנים בשחמט על רגשותיהם ברגעי שיא במשחק מוצלח. הוא כינה את קובץ הרגשות האלה "להיות בזרם" ("to be in flow"). קסיקזנטמיכאלי תיאר אפוא את המצב הרגשי של השחקן כזרם. הוא התייחס לשני משתנים: קושי המטלה ורמת מיומנותו של האדם המשחק. לדבריו, כאשר המטלה קשה מדי לשחקן, קרי רמת מיומנותו נמוכה מאוד ביחס לרמת האתגר, הוא מאבד עניין וחווה חרדה. אם המטלה קלה מדי להשגה, השחקן אינו חווה אתגר, מאבד עניין ומשתעמם. הן כשהשחקן נמצא במצב של חרדה, הן כשהוא משועמם, אין הוא חווה חופש משמח והנאה מהשתתפות במשחק, ולכן אינו מזהה בפעילות משחק. רק כאשר המטלה מאתגרת את יכולותיו של המשחק ואת מיומנותיו וכשאינו נבוגע למהלך המשחק (Handelman, 1990) ובנוגע לגודל ההישג שאפשר להשיג בו (Kretchmar, 1995), המשחק, במשמעותו הבסיסית "play", כמצב רגשי של השחקן, מתקיים. אי-הוודאות מעוררת את החושים ומולידה מצב רגשי של "האדם המשחק". במצב זה השגת המטרה מעוררת תחושת הנאה רבה וממושכת.

מקורות

- גרוס, ק' (1955). משחקי אדם. ירושלים: ראובן מס (העבודה פורסמה לראשונה ב-1899).
- הויזינגה, י' (1984). האדם המשחק (Homo Ludens). ירושלים: מוסד ביאליק (העבודה פורסמה לראשונה ב-1938).
- פרוניץ, א' (עורכת) (2002). המשחק: מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר. תל אביב: ידיעות אחרונות, ספרי חמד.
- רפ, א' (1980). עולמו של המשחק: פרקים במדעי ההתנהגות. תל אביב: משרד הביטחון.
- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and his world*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Berne, E. (1964). *Games people play*. New York, NY: Grove.
- Caillois, R. (1961). *Man, play and games*. New York, NY: Mcmilan.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York, NY: Basic Books.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. New York, NY: Norton.
- Gadamer, H. G. (2004). *Truth and method* (rev. ed.). London: Continuum (Originally published in 1960).
- Handelman, D. (1990). *Models and mirrors: Toward an anthropology of public events*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Homan, C. (2013). *Whoever cannot give, also receives nothing: Nietzsche's playful spectator*. In E. Ryall, W. Russell, & M. MacLean (Eds.), *The philosophy of play* (pp. 98–108). London and New York: Routledge.

לחיוביים ולשליליים. הוא קבע שמשחק חיובי רק אם הוא משרת מטרות חינוכיות ומלמד צעירים להיות אזרחים ראויים. בשעשועים גופניים פרועים וריקים מתוקן, שכביכול מרחיקים נערים מלימודיהם, ראה אפלטון משחקים שליליים.

הבחנה אחרת הציע הפילוסוף האמריקני בן ימינו מיחי ספאריזו (Spariosu, 1989). הוא הנגיד את משחקי הביולי, השמחה, השעשוע וההנאה (rational play) למשחקי יצר תוקפני, לתחרות ולרדיפת עליונות ושליטה, ש"כוחות הטבע האפלים" משתלטים בהם על האדם והופכים אותו לכלי המשחק בידיהם (pre-rational play) (שם, עמ' 16).

משחק בהשתתפות ישירה או עקיפה

גם לסוגיה פילוסופית זו משמעות חינוכית רבה. הסוגיה מרוכזת בשאלה: האם צפייה במשחק היא השתתפות בו? הדיון בכך יכול לחזור עד לתנ"ך, לאמירה הידועה: "קומו נא הנָּעֲרִים, וְיִשְׁחָקוּ לְפָנָינוּ" (שמואל ב, ב יד) - האם המשחקים הם הנערים, שתפסו זה את זה בצוואר והרגו איש את רעהו בדקירת פגיון, או הצופים?

פרידריך ניטשה הציע נקודת מבט פילוסופית על סוגיה זו בהגדירו את הצופה בתאטרון אדם שמשחק בפועל (Homan, 2013). מאוחר יותר קבע גם הפילוסוף הגרמני הנס גאורג גדמר שצפייה במשחק היא השתתפות של ממש (Gadamer, 1960/2004). דעותיהם התנסחו לכדי משנה ברורה בשם "תורת המשחק כקרנבל" (בספר Rabelais and his world) של הפילוסוף הרוסי מיכאיל בכטין (Bakhtin, 1984). על פי גישתו, שבעשורים האחרונים נפוצה בעולם, מהות הקרנבל הוא סוג של שיתוף פעולה בין אנשים שמוחק את הגבולות בין צופים לשחקנים.

להסכמה בדבר האפשרות להשתתף השתתפות עקיפה במשחק חשיבות רבה בתחום החינוך משום שהיא מאפשרת לבחון מגוון של סוגי השתתפות ושל רמות השתתפות של ילדים במשחק.

מתח ואתגר כמפתחות להנאה ממשחק

המונח "אתגר" הוא מונח מפתח באפיון של כל משחקי ההתערבות החינוכיים והטיפוליים. מונח שני הוא "הנאה", משום שבלעדיה המשחק אינו מעורר עניין בילד. לפחות שתי תאוריות סדורות מאחדות את האתגר ואת ההנאה ומציעות דרכים ברורות לשימוש במשחקים כשיטה או כאמצעי לחינוך ולטיפול.

התאוריה האחת היא פרי עטו של הפילוסוף הצרפתי מישל סר (Serres, 1977/1981). תאוריה זו מובילה את המתבונן במשחק לזהות שוני ומתח בין שלושה מצבים שאדם יכול להימצא בהם בשעת משחק: A - מצב המוצא; B - מצב שהוא יכול להשיג או שהוא השיג; C - מצב שהוא שואף להשיג אך אינו משיג. המעבר מ-B ל-C הוא השאיפה להיות (להשיג) שונה (יותר). שאיפה זו מולידה את האתגר, ועמו את המשחק. להמחשת הסכמה הביא סר את המשל של הסופר הצרפתי לה פונטן על זאב וכבש קטן: הזאב מעוניין להסתיר את היותו טורף רעב (מצב B), ולשם כך מחפש בעצמו נקודת חולשה (מצב C). הוא מאשים את הכבש בהתנהגות לא מוסרית כדי לזכות בלגיטימציה לטרוף אותו. כך הזאב משחק את החלש - מעמדו הרצוי בעת זו.

את התאוריה האחרת ניסח הפסיכולוג האמריקני מיכאלי קסיקזנטמיכאלי (Csikszentmihalyi, 1997), וגם היא קשורה באתגר ובמתח בין המצב הרצוי לשחקן למצב המצוי. קסיקזנטמיכאלי חקר

- Vygotsky, L. S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 12, 62–76 (Originally published in Russian, 1934).
- Wittgenstein, L. (2001). *Philosophical investigations*. Oxford: Blackwell Publishing, (Originally published posthumously in 1953).
- Hyland, D. A. (1980). The stance of play. *Journal of the Philosophy of Sport*, VII, 87–99.
- Krentz, A. A. (1998). Play and education in Plato's republic. Paper presented at the Twentieth World Congress of Philosophy, Boston, MA.
- Kretchmar, R. S. (1995). From test to contest: An analysis of two kinds of counterpoint in sport. In W. J. Morgan & K.V. Meier (Eds.), *Philosophic inquiry in sport* (2nd ed., pp. 120–133). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Meier, K. V. (1995) Triad trickery: Playing with sport and games. In W. J. Morgan & K. V. Meier (Eds.), *Philosophic inquiry in sport* (2nd ed., pp. 23–35) Champaign, IL: Human Kinetics (Originally published in 1989).
- Morgan, W. (2008). Some further words on Suits on play. *Journal of the Philosophy of Sport*, XXXIII, 1–8.
- Moyles, J. R. (1989). *Just playing? The role and status of play in early childhood education*. Philadelphia: Open University Press.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York, NY: W. W. Norton & Company (Originally published in 1932).
- Schiller, F. (1967). *On the aesthetic education of man, in a series of letters* (E. M. Wilkinson & L. A. Willoughby, Trans.). Oxford: Oxford University Press. (Originally published in 1793).
- Schmid, S. (2009). Reconsidering autotelic play. *Journal of the Philosophy of Sport*, XXXVI(2), 238–257.
- Schmid, S. (2011). Beyond autotelic play. *Journal of the Philosophy of Sport*, XXXVIII, 149–146.
- Schneider, A. J. (2001). Fruits, apples, and category mistakes: On sports, games, and play. *Journal of Philosophy of Sport*, XXVIII, 151–159.
- Serres, M. (1981). *Hermès IV: La distribució*. París: Minuit, reed (Originally published in 1977).
- Spariosu, M. I. (1989). *Dionysus reborn: Play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*. Ithaca, NY: Cornell University press.
- Suits, B. (1977). Words on play. *Journal of the Philosophy of Sport*, IV, 117–131.
- Suits, B. (1995) Tricky triad: Games, play, and sport. In W. J. Morgan & K. V. Meier (Eds.), *Philosophic inquiry in sport* (2nd ed., pp. 16–22). Champaign, IL: Human Kinetics (Originally published in 1988).
- Suits, B. (2004). Venn and the art of category maintenance. *Journal of Philosophy of Sport*, XXXI, 1–14.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA & London: Harvard University Press.