

משחקים של כוח: המשחק ההויזינגיאני מול המשחק הקלייניאני

מאת: דוב בלום-יזדי, דרמה תרפיסט וקרימינולוג קליני, בוגר פסיכותרפיה גוף-נפש-רוח. דוקטורנט לפסיכואנליזה ופרשנות, אוניברסיטת חיפה. עובד ב"מקום להיות": סטודיו לביטוי וטיפול בדרמה ובאמנויות. מלמד ומדריך בתוכנית להכשרת מטפלים באמנויות, אוניברסיטת חיפה. חוקר של "לילה": מודל למשחק בלתי מכוון ו"פרדיגמת המשחק": מטה תיאוריה העוסקת בטיפול במשחק ללא קהל. וכן פעיל שלום.

המאורגנות במסגרת שפה, מוסדות, פרקטיקות וקליניקות. תחום זה מוכר כתורת הפרשנות או כהרמנויטיקה וזו מטבעה היא אינטר-דיסציפלינרית. כמו כן, הוא מוכר גם כתיאוריות שיח המחפשות להבין את האופן שבו התרבות מובנית כמערכים דיסקורסיביים הדנים בחיבורים שבין שאלות של ידע לבין כוח. זהו סגנון עבודה המבטא תפיסה של "מיזוג אופקים" במובן שהציגה גאדאמר (2004, Gadamer).

מוקד המאמר הוא השוואה וניתוח כיצד המשחק, כשדה של כוח, מתפרש ונתפס בין שני תחומי ידע שונים: במשנתו של ההיסטוריון יוהאן הויזינגה (האויזינגה) ובמשנתו של הפסיכואנליטיקאית מלאני קליין. הויזינגה מנתח את המשחק מתוך פריזמה תרבותית ואילו קליין משתמשת בו ככלי טיפולי. הכלי המתודולוגי בעזרתו התבצע הניתוח במאמר הינו מערכת המושגים של תפיסת הכוח הפוקואיאנית. פוקו (2005b) היה פילוסוף צרפתי אשר ביסס את משנתו על ידי חקר ההיסטוריה ובקש להסביר אותה כמערכת שיחית המורכבת, בין היתר, מפרדיגמות של כוח וידע, ממשטור הסובייקט על ידי שפה וחוקים, מפרקטיקות של בית המשוגעים ומקליניקות של המטפלים. מאחר והוא נוגע בשני עולמות הידע הנדונות – היסטוריה ופסיכואנליזה; התייחסותו להיסטוריה, לתרבות החברה, למהות האדם ולעולם הטיפול יכולה להוות גשר ומצע פורה להשוואה בין שני התיאורטיקנים.

שאלת המחקר במאמר זה תהא: מהן נקודות הדמיון והשוני בין תפיסת המשחק של הויזינגה כאקט תרבותי העומד בפני עצמו, לבין תפיסת המשחק של קליין ככלי סימבולי; ומה ניתן ללמוד מכך על יחסי הכוח במשחק? הנושאים אשר עלו לדיון הינם: האופן הגלוי והסמוי שמתייחסות שתי התיאוריות

המשחק מהווה אחד מנושאי הנכבדים של המחשבה האנושית. היקפם הרב של המקורות, מציג בפנינו עד כמה שכיחים גילויי המשחק בתרבויות ובתקופות השונות ומה רבים ההקשרים, שבהם הם עולים לפני המחשבה האנושית. יחד עם זאת, שפע זה של מקורות מצביע גם על מיעוט ודלות ידיעותינו בתופעה זו וגלגולי צורותיה. מאמר זה מבקש לערוך דיאלוג בין שתי גישות מעולמות תוכן שונים ומנוגדות זו לזו בנושא המשחק, האחת - משנתו של יוהאן הויזינגה (האויזינגה), מתחום הפילוסופיה והתרבות והשנייה - משנתו של מלאני קליין, פסיכואנליטיקאית מתחום הפסיכואנליזה. מטרת הדיאלוג בין שתי הגישות, היא בחינת יחסי הכוח הפועלים בשדה המשחק בהתאם להגדרותיו של פוקו למושג הכוח. מהלך החקירה דן בנקודות הבאות: אופן הפעולה הגלוי והסמוי של שדה הכוח המשחקי, כיצד היבטים של כוח באים לידי ביטוי בחירותו ושיחררו של האדם המשחק, תפיסת מהותו של האדם המשחק, הסדר הקיים בשדה המשחק ואסטרטגיות המשחק.

מילות מפתח: משחק, פסיכואנליזה, תרבות, כוח, חרות.

הקדמה

מאמר זה נכתב במסגרת תחום ידע הנקרא "פסיכואנליזה ופרשנות" ו"תרבות ופרשנות". הוא מאגד תחת קורת גג אחת את תפיסת המשחק של היסטוריון ופסיכואנליטיקאית, מתוך כוונה להפגיש בין שתי דיסציפלינות שונות של ידע וכלים תיאורטיים שונים. ההנחה של תחום ידע זה היא שלמעשה אין שום דבר שאי-אפשר לפרש אותו ולחקור אותו כתופעה תרבותית (שגיא, 2009). המונח תרבות מופיע כאן לא רק כפעילות שבאופן מסורתי נחשבה כתרבות גבוהה כגון: אמנות, ספרות או מוסיקה; אלא כמכלול הפעילויות האנושיות

באותה דרך עצמה, וישמחו באותם הצעצועים, יצא מכך שגם החוקים החשובים יתקיימו בלא זעזועים" (ע' 228). כך, שימוש במשחקים "חדשניים" עלולים לגרום לקלות דעת כלפי המסורת ולכבוד יתר כלפי "הקדמה". כאן עולה לראשונה שאלה לגבי התערבות האדם במשחק והשימוש בו כאקט של רגולציה לצורך הסדרה.

פרדריך שילר (1986), מחזאי והוגה גרמני, הועיד למשחק, מקום מרכזי בגילויי המובהקים של טבע האדם. בשדה המשחק של שילר, להבדיל מאפלטון, הכוחות הפועלים הינם פנימיים ולא חיצוניים לו. כוחות אלו מייצגים פעולות של שחרור וכפייה ומכונים על ידיו יצרים. **היצר החושי**, מייצג את המציאות הגשמית ואת הטבע החושי, הוא ממשות מוחלטת ההופך את הצורה לכדי תופעה. מטרת יצר זה היא להפוך את האדם ל"יחידת-גודל, רגע מלא של זמן הווה" (ע' 45), המתקיים בתוך גבולות, ולאפשר את הופעתה של האנושות. בזכות יצר זה, החשיבה המופשטת הופכת לממשית, הוא כופה וכוכל את הרוח החופשית, השואפת אל על, לעולם החושים ולמוסר. **יצר הצורה**, בא כתגובה לנמצאותו המוחלטת של האדם ושואף להוציאו לחירות מתוך הממשות ומכבלי המוסר. עליו לעקור מתוכו כל דבר המייצג עולם, להוציאו החוצה וכך ליצור את החיצוני לו. הוא רוצה בביטול הגבולות, ובביטול הזמן בכך שדורש להתקיים בכל זמן - בנצח. יצר נוסף בשם **יצר המשחק** נועד לתווך בין שני הקודמים על ידי פעולת גומלין. מהות המשחק היא יישוב של התהוות עם הווה מוחלטת, של שינוי עם זהות ושל ביטול הזמן בתוך הזמן. יצר המשחק משתדל לקבל דבר כפי שהוא עצמו היה מולידו, ולהוליד דבר שהחוש מתאוה לקבלו. שני יצרים אלו, פועלים באדם כאחד וממציים את מושגה של האנושות: "האדם משחק רק בשעה שהוא אדם במלוא משמעותה של המלה, והוא אדם שלם רק בשעה שהוא משחק" (ע' 60).

גאדאמר (2004), פילוסוף גרמני, מאפיין גם הוא את המשחק כמורכב מכוחות פרדוקסאליים רבים, לדוגמא, פרדוקס סובייקט-אובייקט. גאדאמר מעמעם את ההפרדה בין מה שהוא סובייקט בתוך המשחק לבין מה שהוא אובייקט כפי שהיא מופיעה אצל שילר. הוא מתמקד במשחק כיישות (being) העומדת בפני עצמה. תפקידו של השחקן הוא משני, כקטליזאטור המאפשר למשחק ליצור את מה שהתכוון אליו. על כן, הביטוי הסובייקטיבי מנוכס למשחק עצמו: "המשחק ממלא את מטרתו רק אם השחקן מאבד את עצמו בתוכו" (p.103). גאדאמר מתנגד לתפיסה שקיים סדר חיצוני שנכפה על המשחק בכך שמקנה לו מעמד עצמאי. המשחק, לפיו, הוא תנועה קדימה ואחורה, הלוך ושוב (to-and-fro), ללא מטרה

הנידונות למערכת הכפייה והשחרור בשדה המשחק, כיצד היבטים של כוח באים לידי ביטוי בחירותו ושיחררו של האדם המשחק, תפיסת מהותו של האדם המשחק, הסדר הקיים בשדה המשחק ואסטטיקת המשחק.

מבוא למשחק וסדר חברתי

המשחק העסיק את המחשבה האנושית לאורך ההיסטוריה. ציורי קירות בקברים מצריים עתיקים בהם נראים אנשים משחקים, כגון הציור בקברה של המלכה נפרטרי משחקת סנת, מוכיחים שכבר מקדמת דנא נמשך האדם אל המשחק בחיפוש אחר הנאה, חופש ורכישת מיומנויות הגלומות בפעילות זו. גם במקרא מופיע המשחק בשני אזכורים. בחזון הגאולה של הנביא זכריה נאמר: "כה אמר ה' צבאות עוד ישבו זקנים וזקנות ברחובות ירושלים ואיש משענתו בידו מרוב ימים. ורחובות העיר יימלאו ילדים וילדות משחקים ברחובותיה" (זכריה ח' ג'). במשלי דוברת החוכמה אל בני האדם ומתארת את יחסה לאלוהים: "ואהיה אצלו אמון ואהיה שעשועים יום-יום, משחקת לפניו בכל עת, משחקת בתבל ארצו ושעשועי את בני האדם" (משלי ח', ל"א). באופן דומה למקרא, המילה לילה - leelah בסנסקריט מציינת את תפיסת העולם ההינדואיסטית, הרואה את העולם ובריאתו כמשחקו של האלוהי, אשר יוצר באופן חופשי, להנאתו ושמחתו, מתוך יצירתיות ספונטנית, ואינו מונע מתוך כל צורך, חסד או תשוקה לדבר מה אחר (Muktananda, 1978). מילה זו משקפת את האופי הספונטני של האלוהי, והיותו לא צפוי.

ביוון העתיקה תהו על מהותו של המשחק ותפקידו בחייהם של החברה והיחיד. בדומה למושג "לילה", אף אפלטון (1977) מדבר על הקשר בין האלוהי לבין משחק ושעשוע: "...האדם נברא לשמש שעשוע בידי האלוהים, ובאמת זה כל שבחו. לפיכך, הוא מצווה ללכת בדרך זו לחיות חיי שעשועים שאין נאים מהם, שלא כדרך שסבורים הבריות כיום" (ע' 237). מצד שני, אפלטון מתאר את משחק הילדים כתהליך חינוכי והכשרה לחיים הבוגרים: "...כפי שאמרתי את שימושיהם ההכרחיים של המספרים בצורה של משחק, נותנים לתלמידיהם הכנה מועילה לעריכתם ואימונם של מחנות צבא ולמסעים צבאיים וכן גם לכלכלת ביתם..." (ע' 255). אפלטון מעניק למשחק מעמד משמעותי גם לגבי כיבוד המסורת ומביע חשש כי משחקים מסוימים עשויים לפגוע בסדר הקיים. הוא אומר על טיבם של משחקי הילדים כי יש ביכולתם להכריע על יציבותם או אי יציבותם של החוקים הוותיקים: "שאם נתנה הלכה בתחום זה, ואם מובטח שאותם הילדים ישחקו תמיד אותם המשחקים

אחרת; אך הילד המשחק צועד קדימה, אל שלבים חדשים של שליטה ושל יכולת, "המבוגר הוא יצור היוצר-סחורות והמחליף-סחורות. בעוד שהילד אך מכשיר את עצמו לכך" (אריקסון, 1976, ע' 156). אריקסון פורס רשימה של מצבי חריגה של המבוגר בניהם משחק מיני בחיי האהבה. רשימה זו של מצבי משחק מציינת את התחום הצר שבו יכול האני לחוש את עצמו עליון על מגבלות המרחב והזמן ועל הגדרותיה של המציאות החברתית; זהו מצב משוחרר מכל כפייה. לפי אריקסון, רק בתוך מצבי חופש אלו יכול אפוא אדם להרגיש את עצמו אחד עם האני שלו; "ומה פלא כי ירגיש את עצמו אנושי אך ורק כאשר הוא משחק" (שם, ע' 157).

פיאזה (1951), פסיכולוג התפתחותי, בתיאורו את תהליך השיפוט המוסרי של הילד, מציג את היחס המתפתח של הילד למערכת של חוקים, נורמות, הוראות ותקנות דרך התפתחות משחקו. לפי פיאזה (Piaget, 2013), ישנן 3 קטגוריות עיקריות של משחק, וקטגוריה רביעית שהיא מעבר ממשחק סמלי לפעילויות שאינן משחק כי אם הסתגלויות "רציניות". המשחק הסמלי הוא גולת הכותרת של משחקו של הילד והוא הולם את התפקוד החיוני שממלא המשחק בחיי הילד אף יותר משאר הצורות של המשחק. זהו משחק רק באשר הוא מחולל תמורות במציאות על ידי הטמעתה לצורכי עצמיותו של הילד. הילד זקוק לכלי מקורי להבעה עצמית של הייחודיות שלו, כלומר למערכת מסמנים אותם הוא יוצר בעצמו, ושניתן לסגלם לצרכיו. כזו היא מערכת הסמלים במשחק הסמלי. הילד נאלץ בלי הרף להסתגל לעולם חברתי של מבוגרים ממנו, לעולם שהאינטרסים והכללים אינם האינטרסים והכללים שלו. מאחר ואינטרסים וכללים אלו משקפים את צרכי המבוגרים ולא את צרכי הילדים. חשוב שיהיה ברשות הילד תחום פעילות אשר ההנעה איננה נובעת מהצורך להסתגל למציאות, אלא להיפך מההטמעה של המציאות לעצמיותו, ללא כפייה וללא סנקציות. במשחק הסמלי לובשת הטעמה שיטתית זאת צורה של שימוש מיוחד בתפקוד הסימון – דהיינו, "יצירת סמלים באופן שרירותי, כדי לבטא את כל אותם הדברים בניסיונו של הילד שאין הוא יכול לנסחם ולהטמיעם בעזרת הלשון עצמה" (1972, ע' 70).

גיליג (1995), מתייחסת לנושא התפתחות המוסר וליחסי הכוח שבין גברים לנשים דרך התבוננותה במשחק, מנקודת מבט פמיניסטית-תרבותית. היא הייתה תלמידתו של קולברג – פסיכולוג אשר פיתח תיאוריה לשלבי התפתחות מוסר המבוססים על שלביו של פיאזה. זה האחרון טען כי בנות משחקות בגילאי שבע-שמונה משחקים של שיתוף פעולה, ואילו בנים נוטים יותר למשחקי כללים ולדיונים על אינטרפרטציה

מוגדרת ושאינה מגיעה לכדי מיצוי. היא מחדשת את עצמה דרך תנועה מתמדת, אך אין משמעות למי או מה שיוצרים את התנועה הזו- היא כמו ממשכה להיווצר מתוך הפעילות שלה עצמה, מתוך הסדר הייחודי לה שמאפשר לתנועה להמשיך להתקיים. גאדאמר טוען כי "מבנה המשחק סופג את השחקן אל תוך עצמו ובכך משחרר אותו מעול לקיחת היוזמה, שהוא למעשה עול הקיום" (p.105).

בהירות מסוימת להגדרה מעומעמת זו ניתן למצוא אצל ויטגנשטיין (2008). לדבריו, ישנם מושגים שאינם ניתנים להגדרה, ולפיכך יש להבינם כבעלי משמעויות אחדות ולא כבעלי מהות אחת. הקשר בין המשמעויות הוא קשר של דומות משפחתית, בין כל אחת לאחרת יש קרבה כלשהי, אך לא אותה קרבה ולא תכונה אחת משותפת. ברוח עמדה זו, המושג משחק אינו ניתן להגדרה שתקבע תנאים הכרחיים ומספיקים, אלא רק לתיאור על דרך הדומות המשפחתית. אפשר לתאר תכונות המשותפות למשחקים נבדלים, אך אין תכונה אחת המשותפת לכל מה שקרוי משחק: "...בהליכים שלהם אנו קוראים 'משחקים'. כוונתי למשחקי לוח, למשחקי קלפים, למשחקי כדור, למשחקי מלחמה, וכן הלאה. מהו המשותף לכל אלה?... אם תתבונן בהם, אמנם לא תראה דבר מה המשותף לכולם אבל תראה יחסי דמיון וקרבה... אנו רואים רשת מסובכת של דמויות החופפות וחוצות זו את זו" (סעיף 66, ע' 65).

המשחק והשימוש בכוח העסיק גם פסיכולוגים. אריקסון (Erikson, 1951) שולל מכול וכול התערבות במשחק לשם רגולציה. "אף אדם במשחקו (אינו) צריך להתערב כך עם חוקיהם של עצמים ואנשים... עליו לעשות דברים שהעדיף לעשותם מבלי להיות אנוס על ידי צרכים דחופים או מואץ על ידי תשוקה עזה; לחוש עצמו מבודד ומשוחרר מכל פחד או תקווה לתוצאות רציניות" (1976, ע' 155). יחד עם זאת, בדומה לאפלטון, רואה אריקסון במשחק הילד פעולת הכשרה ואימון לבגרות: "משחק הילד הוא בעצם עבודה, הוא הצורה הילדותית של הכושר האנושי להוסיף ניסיון על ידי יצירת מצבי אב/מודל, ולהשתלט על מציאות על ידי ניסיון ותכנון" (ע' 164). אריקסון סבור כי יש לראות במעשה-המשחק, תפקוד של האני וניסיון להביא לכלל סינכרוניזציה את התהליכים הגופניים והחברתיים שאנו חלק מהם אף כשאנו מהווים 'עצמי' בפני-עצמו.

אריקסון (Erikson, 1937) מפריד בין משחקם של מבוגרים לבין משחקם של ילדים. עבור המבוגר-העובד, משחק הוא הינפשות, הפוגה, בה הוא מרשה לעצמו חריגה מתוך המציאות היומיומית. המבוגר המשחק צועד צעד הצידה לתוך ממשות

עם החוק ומערכת אכיפת החוקים. ואולם, זו לדעתו רק אחת מצורות הכוח שהופיעו בהיסטוריה והיא אינה ממצה את האופן שבו פועלים מנגוני הכוח, למשל במוסדות של החברה המודרנית - החל בבית הסוהר, בתי משוגעים וכלה במטפלים השונים כגון פסיכולוגים ופסיכיאטרים. על כן, כוח שלילי מבחינת פוקו, הוא כוח המתבסס אך ורק על החוק, הוא מגביל, מטיל איסורים, כופה או משעבד. וכך, כל יחסי הכוח בחברה - החל מיחסי הנסיך עם נתיניו וכלה באיסורים שמטיל האב על ילדיו - מתוארים במושגים המתאימים רק לצורת הכוח של החוק המטיל מגבלה על הרצון. פוקו ציין בכמה ראיונות איתו שהוא עצמו התייחס לכוח במחקרים המוקדמים שלו במונחים "משפטיים", כלומר כאל יחס שיש לו "אפקטים שליליים", כמו נידוי מהחברה, התכחשות, השתקה. כך, פוקו בכתביו המאוחרים, טוען כי יחסי הכוח הם קודם כל יצירתיים וחיוביים (מייסי, 2006).

פוקו (Foucault, 1977a) ממקם את משנתו ביחס למרקס. לדבריו, התקווה של המרקסיזם, שבחברה הלא-מעמדית יתבטלו יחסי הכוח, הממוקדים ביחסים הכלכליים, וכך ייווצרו בה התנאים לשחרור האנושי, היא חסרת שחר. כיוון שהוא מניח שהפרטים הם תוצר של יחסי כוח חברתיים-היסטוריים, סבור פוקו, שעצם הרעיון שתיתכן חברה ללא כוח הוא "אבסטרקציה בלבד" ואי לכך הוא "חלום ריק". ולכן, אף על פי שהוא תומך במאבק שמטרתו להרוס את יחסי הכוח הקיימים, כל תקוותו היא ליצור חברה עם יחסי כוח אחרים, בלא ביטול הכוח כעיקרון מכונן של החברה.

יחסי הכוח הקיימים כיום, לפי פוקו, הינם מסוג של כוח דיספלינרי. מבחינתו זהו הכוח החדש, המופעל על הגוף ומוביל לצייתנות וליצרנות. לפי פוקו (1997b), החל מהמאה ה-18, החלה לפעול באירופה המערבית צורת כוח חדשה, שהינה אנטייזוה לצורת הכוח הקודמת שהתבססה על כוח משפטי, גלוי ולעיתים אלים. זהו הכוח היעיל ביותר שהופעל עד כה בהיסטוריה מופיע בקפיטליזם הדמוקרטי. הכוח הזה מתאפיין יותר מכול בכך שהוא איננו כוח אלים, אלא הוא כוח הפועל ב"רכות", ב"חמקמקות", ב"עידון" וב"פיקחות", ומאפיינים אלה הופכים אותו לגורם בלתי מורגש, ל"סוד שקשה לעורר אותו יותר מאשר את הלא-מודע", "הכוח נסבל רק בתנאי שהוא מסווה חלק נכבד מעצמו" (ע' 60). ככזה, הכוח אינו מעורר שום התנגדות אליו וזוהי הסיבה לכך שהוא כה יעיל. השימוש הלא-אלים בכוח הוא לדעת פוקו "ההמצאה הגדולה ביותר של הבורגנות", שהשכילה ליצור חברה שבה בני האדם הם "צייתנים ויצרניים" יותר מאשר בכל חברה קודמת בהיסטוריה.

של החוקים. קולברג (Kohlberg, 1985) מפתח קו חשיבה זה וטוען כי בנים משתמשים במושגים של צדק, איסור, קניין פרטי וזכויות. חשיבתם יותר אימפרסונאלית, מוכללת, מבוססת הוגנות חברתית והם מגיעים לשלבי התפתחות מוסר מתקדמים. לעומתם, בנות משתמשות יותר במונחים של רחמים, אחריות אישית וניתוח מקרה באופן קונקרטי, ללא הכללה ובזמן הווה; והן מגיעות לשלבי התפתחות מוסר ראשוניים בלבד.

לטענתה של גיליגן, שלבי התפתחות המוסר של פיאז'ה וקולברג הינם ליניאריים וזאת בניגוד לאופן התפתחות האדם. היא למעשה פוסלת את הניסיון לניסוח עקרונות שיהיו תקפים בכל מצב ובכול זמן. מבחינה מתודולוגית, לטענתה פיאז'ה ביסס את המחקר שלו בעיקר על בנים ולא על בנות ובהתאמה קולברג. מתוך התבוננותה במשחקם של בנים ובנות (2006) היא הגיעה למסקנות שונות. לדבריה, יש ליצור שני מודלים שונים להתפתחות מוסרית. בהסתמך על מחקרה של הפסיכואנליטיקאית ננסי צ'ודרו (Chodorow, 1999) טוענת גיליגן כי יש סקאלה נוספת להתפתחות המוסרית והיא סקאלה של חמלה, אכפתיות ואמפטיה (Morality of care) המאפיינת נשים. היא מייחסת חשיבות גבוהה לדיאלוג שבין שתי הסקאלות ומוצאת את קיומן של שתייהן כמהותית. לדבריה, חשוב ששתי סקאלות אלו ישמעו גם בדרג הפוליטי, נושא שידון בפרק הבא דרך משנתו של פוקו.

פוקו

פוקו וכוח

פוקו (1997b), פילוסוף צרפתי, המבסס את משנתו על ידי חקר ההיסטוריה, מציע ניתוח מעניין להבנת האופן שבו פועלים מנגוני הכוח בחברה. ראשית, הוא אינו תופס את הכוח כדבר מה חיצוני הנמצא ברשותם של קבוצות או מוסדות מסוימים בחברה ונעדר אצל אחרים וכך מאפשר למי שמחזיק בו לממש את האינטרסים או את השאיפות שלו ומונע זאת מאחרים בחברה. במקום זה הוא מציע לראות בכוח "רשת" של יחסים הפרושה כמו "נימים" בכל החברה, שאי אפשר לעשות לה רדוקציה לגורם דומיננטי אחד, כמו המדינה או המעמד השליט. "הכוח נמצא בכול" (ע' 64) ופירוש הדבר שבחברה מתקיימים מוקדי כוח שאינם כפופים לגורם מסוים, יחסי הכוח טבועים בכל מערכת יחסים מטבע בריאתם.

כך, בספרו **תולדות השיגעון בעידן התבונה** מתנגד פוקו לתפיסה שלפיה מערכת יחסים שבה מופעל כוח מתאפיינת תמיד בהטלת מגבלות, כלומר בשלילה של חירויות. על פי פוקו (1972), תפיסה כזו נובעת מכך שהיא מזהה את הכוח הפוליטי

ההומניסטית העומדת, לטענתו, ביסודם, שלפיה לאדם יש טבע. ואולם, אף על פי שלמדעים אלה אין דבר עם האמת, יש להם פונקציה פוליטית מכרעת: מדעי האדם החדשים הם שאפשרו את יצירתם של מוסדות שונים האחראיים להפיכתם של בני האדם בחברה ל"נורמלים".

מן הטענה שלאדם אין טבע קבוע, שפירושה שגם כללי ההכרה שלו אינם קבועים, גוזר פוקו עמדה, שהוא מגדיר אותה כ"ניטשיאנית", ולפיה אי אפשר לקיים את ההבחנה בין כוח לידיעה. על פי עמדה זו, כל תיאוריה מדעית היא "בנייה" או "פיקציה" של האדם, המבטאת תמיד נקודת מבט שרירותית שמקורה ביחסי כוח חברתיים, כלומר היא ביטוי לאינטרס פוליטי סובייקטיבי ואנוכי. וכיוון שלאדם אין טבע, המאמץ להפוך אותו לנורמלי אין פירושו אלא לנסות לגרום לו, במסווה של מדע, לציית לנורמה השליטה בחברה, כלומר להזדהות עם הסדר הקיים. עניין זה הוא נושא העיסוק של הפסיכיאטרים, הפסיכולוגים והעובדים הסוציאליים, שקנו להם השפעה עצומה גם במערכות המשפט והענישה של החברה המודרנית; חברה שבה האובייקט של הפוליטיקה אינו רק החברה והכלכלה, כפי שסבר מרקס, אלא כל אדם כפרט.

וידויים וטכניקת אסוציאציות חופשיות

על פי פוקו (Foucault, 1988) הכוח הקיים כיום, במדינה הדמוקרטית, משלב שליטה באינטרס הציבורי עם שליטה בכל פרט בחברה. שימוש בכוח זה התאפשר על ידי אימוץ טכניקות שהופעלו בממסד הכנסייתי הקתולי, ושבאו לידי ביטוי ביחס שבין הכומר, או "רועה העדה" (לדוג' הרב), לבין אנשי הקהילה שעליה הוא הופקד. ביחסים אלה הכומר הוא מי שנועד להביא לישועה רוחנית כל אחד מאנשי העדה ותפקידו, לכן, לדאוג לא רק לכלל הקהילה אלא לכל פרט בה במשך כל חייו. הטכניקות הפוליטיות השולטות במאה ה-20, הן תוצר של השילוב בין טכניקת הווידוי הנוצרית לבין טכניקת הקשורות בנאורות, שהכוח המניע אותן הוא "הרצון לדעת" או "הרצון לאמת" – שאינם אלא המסכה של הרצון לכוח ושליטה. הווידוי, שבו חושף המאמין באוזני הכומר את הסודות הכמוסים ביותר שלו, הוא התנאי ליכולתו של הכומר למלא את תפקידו ביחסים בניהם: הבטחת גאולתו של המאמין. באמצעות הווידוי מכיר הכומר את פנימיותו של המאמין, וכך הוא שולט בתודעתו ומכוון אותה. ואת זה עושה הכומר על ידי הגדרת זהות חדשה למאמין, ולפי פוקו – על ידי יצירת אמיתות חדשות על המאמין. על פי פוקו, למן המאה ה-19 מערכות היחסים בחברה מתאפיינות בכך שהפרטים בהן נדרשים לגלות את האמת על עצמם באמצעות הווידוי.

במקום התפיסה הזו, פוקו מציע הגדרה של הכוח כמערכת יחסים שבה לכל צד יש כושר פעולה ומרחב אפשרויות לתגובה, כלומר כל הצדדים נהנים ממיידה של חירות. יחסי כוח, על פי הגדרה זו, יכולים להיות, במצבים לא מאוזנים, יחסים שבהם צד אחד מגביל את זולתו אבל הם יכולים להיות גם יחסים של שיתוף פעולה ולעתים קרובות יש לכוח גם תפקיד יוצר. כך, למשל, המיניויות, שפוקו טוען כי אינה טבע של האדם, אלא היא תוצר של יחסי כוח והיא משתנה בהיסטוריה. אבל לא רק המיניויות, אלא האדם כולו, על נפשו ועל גופו, הוא תוצר של יחסי כוח המשתנים בהיסטוריה. פוקו ניסה להוכיח את התזה הזו כאשר ציין כי לשאלות כמו מיהו משוגע, או עבריו, ומהי מחלה וכיצד על החברה לטפל בכל הבעיות האלה ניתנו תשובות שונות בהיסטוריה.

פוקו וההומניזם

פוקו תוקף את עיקרי התפיסה ההומניסטית. עקרים אלו מוצגים בפרק הפותח את **תולדות המיניות**, שכותרתו היא "אנו הוויקטוריאנים". מדובר בתפיסה שהיא צירוף של רעיונות מרקסיסטיים ופריודיאניים, הקושרת את הקריאה לשחרור מיני עם המאבק המעמדי. ביסודה עומדות ההנחות ההומניסטיות, שכאמור פוקו כופר בכלן, שלפיהן לאדם יש מהות. מהות זו ניתנת לגילוי באמצעות חקירה מדעית, וחקירה זו היא תנאי לחירותו של האדם, שמשמעותה היא מימוש אנושיותו (ארבל, 2006).

פוקו מציע את עמדתו כניגוד מוחלט לתפיסה ההומניסטית, שאותה הוא תוקף לא רק בשל ההנחות שלה על אודות האדם, אלא גם משום שהיא עמדה "מסוכנת". על פי פוקו, הסכנה שבהומניזם נעוצה ברעיון שלפיו לאדם יש מהות, שהיא אמנם אידיאלית - משום שהיא אינה ממומשת בחברה האקטואלית - אך ניתן להפוך אותה לממשית על ידי גילוי אמיתות על אודותיה. הרעיון הזה, בצירוף התפיסה ההומניסטית שלפיה החירות פירושה מימוש האנושיות, על פי פוקו (2008), יכול לשמש צידוק להפעלת כפייה על פרטים בחברה, כדי להביא אותם לממש את מה שהוא כביכול הטבע האמיתי שלהם. לטענתו, האידיאולוגיה שנלוות אל כפייה מסוג זה משמשת צידוק לכל המוסדות הדיסציפלינריים שקיימים בחברה המערבית מאז המאה ה-18 (ע' 137).

את ההצלחה העצומה של המדינה המודרנית מייחס פוקו (2005a) במידה רבה למדעי האדם, שנוצרו למן המאה ה-18 - התקופה שבה גם תפס המעמד "הבורגני" את השלטון. פוקו דוחה את היומרה של מדעים אלה לגלות אמיתות אובייקטיביות על האדם, משום שהוא דוחה את ההנחה

של חייה-רוח וחי ציבור. על כורחנו, אנו מצמצמים עצמינו לפי שעה בתיאור ראשי סימניו של המשחק" (ע' 42).

יתרונותיו של המשחק הינם מגוונים ביותר. אנחנו מכירים את משחקן של חיות, את משחקם של ילדים ושל מבוגרים, ואנחנו יודעים את הצורות המפותחות ביותר של משחק באומנות ובפולחן. הויזינגה דן בעיקר בצורות המשחק המפותחות יותר: "רשאים אנו להצטמצם בעיקר במשחקי החברה... הללו הן צורותיו העליונות של המשחק" (ע' 42), ומבקש לעמוד על סימני ההיכר שלו. התבוננותו של הויזינגה מצביעה על שישה סימני היכר מרכזיים.

חירות והנאה - המשחק הוא פעילות חופשית שאין בה כל כפייה, בין כפייה מיד הטבע ובין כפייה מיד החברה. כל פעילות, אף זו הדומה מבחינה חיצונית למשחק שוב אינה משחק במידה וכפייה מעורבת בה: "סימן הכר ראשון של המשחק שהוא בו עיקר: הוא רשות, הוא מעשה של חירות" (ע' 43). רעיון זה מצוי כבר בכתביו של אפלטון (1997) בספר ז', **החוקים**: "דעת מתוך כפייה אין לה קיום בנשמה; לא מתוך אונס ילמד הנער, אלא מתוך משחק" (ע' 255). אף כי הויזינגה אינו דן בהכרח בחינוך, הרי רעיון זה תואם את תפיסתו. במשחק בלבד נקי האדם מכל כפייה חברתית. פעילות מחמת חובה חברתית או צו מוסרי אינה בגדר משחק, כשם שפעילות הבאה מחמת צרכים ביולוגיים אינה ראויה לשם זה: "מקומו בתחום שלמעלה מן העניינים הביולוגיים הצרופים של ענייני הזנה, זיווג והגנה" (עמ' 44).

טעמו היחידי של המשחק הוא ההנאה שהוא גורם לעוסק בו, הנאה מיוחדת במינה הנבדלת היטב מכל הסיפוקים האחרים שהאדם זוכה בהם. טבעו הינו קומי: "שכל זה אלא לשם בידור" (ע' 41). זאת בדומה לפיאז'ה (1969) שטען כי "לזכות, פירושו ליהנות יפה מעצם המשחק" (ע' 53); ובדומה למושג לילה/משחק בסנסקריט, המציין יצירה באופן חופשי, לשם הנאה ושמחה, באופן ספונטני, שאיננו נובע מצורך, מחוסר או מתשוקה. ניתן לומר על המשחק ההויזינגיאני שהוא פעולה, שאין עמה כל בקשת שכר מחוצה לה.

מעשה-ביניים ורצינות - המשחק הוא במה המהווה מאין יציאה מן העולם הממשי. כשם שאינו בא לספק צרכים ממשיים של העולם שבו אנו חיים, כך אין חוקי ההוויה היומיומית שליטים בו. כל אימת שאדם משחק, יוצא הוא מהווייתו הרגילה. יציאה זו מן העולם הממשי היא מודעת. הילד יודע שהוא משחק, וכל המשחקים החברתיים, שנועדה להם השפעה גדולה בהיסטוריה ושהביאו לידי גיבושן של חטיבות מאורגנות, מלווים אף הם תודעה מלאה על אופיים המיוחד. יציאה זו מהעולם הרגיל אינה גורעת מרצינותו של המשחק

החובה להתוודות טבועה עמוק כל כך בתרבות המערבית המודרנית, עד שהיא אינה נראית עוד כחובה, כסוג של כוח המופעל על בני האדם בה, אלא להפך: כיוון שהוידוי נתפס כאקט שבו נותן האדם ביטוי לאמיתות הפנימיות שלו, הוא נתפס גם כאקט של שחרור. ולכן, כאשר האדם המודרני אינו מתוודה, הוא חש שחירותו נשללת ממנו על ידי כוח אלים. אבל, על פי פוקו, הוידוי נעשה תמיד במסגרת יחסים שבהם ניתנת השליטה בידי המומחה, אשר מכוח האמת שרק לו יש נגישות אליה, רשאי לקבוע אם המתוודה ראוי לעונש, למחילה, לרחמים, או לטיפול. כך, הטכניקה הפרוידיאנית של אסוציאציות חופשיות, הינה מקבילה לטכניקת הוידוי. המטופל השוכב על ספת הטיפולים ללא קשר עין עם האנליטיקאי ומספר על נבכי נפשו וחלומותיו זהה, לפי פוקו, למאמין הנמצא בתוך הפרגוד ומתוודה באוזני הכומר הנסתר על מחשבותיו החוטאות.

על פי פוקו (Foucault, 1992), הביקורת הפוליטית ש"הסירה את המסכה" ממדעי האדם והצביעה על כך שכל תפקידם הוא לשמר את יחסי הכוח הקיימים בחברה, וכלל לא לחשוף אמיתות על האדם, פותחת פתח לחשיבה על אפשרויות חדשות לחירות: מעתה מגלה האדם שהוא חופשי לשנות לא רק את החברה ואת הכלכלה, אלא גם את עצמו, כלומר את מה שנתפס כ"מהותו".

שני הפרקים הבאים יציגו את משנתם של הויזינגה וקליין לגבי משחק.

המשחק ההויזינגיאני

לפי הויזינגה (1984), המשחק כאחד מגיבושיה של התרבות "משחק משחק כפול": מצד אחד, נראה כאילו חסרות בו הרצינות והחומרה, שבטבע ביטוייה של התרבות האנושית, כגון האמנות, הדת והמדע. ומצד שני, יודעים אנו כי הוא העסיק את המחשבה האנושית בכל הדורות.

הויזינגה מגלה את יסודות המשחק לא רק באותם המעשים, שאנו כיום מכנים בפירוש בשם משחק או ספורט, אלא גם במשפט, במדינה, במחקר ובפילוסופיה, בשירה ובאמנות, בדת ובמאגיה, ובמלחמה. ברצונו להעלות תחילה את הצדדים השווים בתופעות השונות האלה ורק לאחר מכן לעמוד ולשאול מהו המשחק? בבואו להשיב על שאלה זו, אין הוא סוטה מן הדרך המוחזקת בידו. אין הוא אומר לגזור את מושג המשחק ממושגי אב ולהגדיר כך את מהותו; הויזינגה מתאר תחילה תופעה: "לעולם מושג המשחק עומד כמתמיה מחוץ לתחומן של כל שאר צורות המחשבה, המשמשות לנו דרכי-הבעה למבניהם

אף כי חלקים גדולים בספרו של הויזינגה מוקדשים לתרבויות הקדומות, הארכאיות (בהן מתגלה יסוד המשחק ביתר בהירות), אין הוא סבור כי יסוד זה קיים בחברות קדומות או פרימיטיביות בלבד. אמנם נכון הוא כי בחברה המפותחת והמסועפת משתנה היחס בין התרבות למשחק והקשר ביניהם שוב אינו גלוי כל כך לעין כמו בחברה הפרימיטיבית; אולם אין הזיקה הפנימית ביניהן מתבטלת ועוברת מן העולם ואין יסוד המשחק כלה. קיומו של המשחק בצורותיה הגבוהות של הציביליזאציה הוא סמוך ועמום. יחד עם זאת, המשחק עדיין חודר לדפוסי ההוויה החברתית השונים והוא מרווה את עולמות היצירה.

סדר ואסתטיקה - בתחומי מקום המשחק שולט סדר

מיוחד ומוחלט: "המשחק עושה סדר, וגדולה מזו: הוא הוא הסדר" (ע' 45). סדר זה הם כלליו וחוקיו של המשחק; הם מוחלטים. לחוקי המשחק לא תצויר ספקנות, שכן מעבר על חוקים אלה מחריבה את כל עולמו של המשחק. בגיבושם של סדרים וחוקים אלה רואה הויזינגה את הפונקציה העיקרית של המשחק כאחד מאבות התרבות. חוקים אלה מצביעים על נטיית-היסוד של המשחק להתגבש בדפוסים יצוקים, ודפוסים אלה מביטחים את האפשרות לחזור עליו (ראה סימן הכר רביעי). החזרה ממלאת תפקיד בתוך עולמו של המשחק, והיא מהווה גם מקור המשפיע סדרים על סביבתו. כל אימת שנרצה, נוכל לצאת מעולמה היחסי, הבלתי שלם של ההוויה היומיומית וליצור לעצמנו את העולם הדמיוני, הוא העולם המושלם של המשחק.

ה"סדר המושלם והמוחלט" עליו מדבר הויזינגה, להבנתו, מתייחס למידת אי הספקנות, הרצינות והדבקות של האדם במשחק. הוא אינו מושלם או מוחלט מבחינת חוסר הגמישות שבו וחוסר האפשרות ליצור כללים חדשים, נהפוך הוא. הישנותו, החריגה, והפרת הסדר של המשחק הן מעיקר תכונותיו. הפזמון החוזר כמו גם שינוי הסדר, משמשים שניהם כאבני בניין לסירוגין, כמעין שתי וערב. המשחק מכניס שלימות מוגבלת וארעית בעולם הלקוי ובחיים המבולבלים: "הוא משלב עצמו בו כפעולת-עראי, שמשלתלת בעצמה, והמתעסקים בה עושים לשם הסיפוק, שהוא מגופה של התעסקות זו עצמה" (ע' 44). כאן חוזר הויזינגה לסימן ההיכר הרביעי ומסביר כי באפשרות לחזור וליצור את העולם של הסדר המושלם, טמונה סגולתו של האדם כיוצר של התרבות.

תכונת משחק זו, לפי הויזינגה, הינה חיובית יותר מן האחרות. הזיווג הפנימי של המשחק עם הסדר המושלם הינו מהותי ומוביל אותנו אל התחום האסתטי. דרכו של המשחק

ואינה מגבילה את תחום תחולתו. נהפוך הוא: דווקא היא עושה את המשחק צד בפעילויות הנעלות ביותר של האדם כיוצר תרבות (ראה סימן הכר רביעי):

"אין המשחק חיים רגילים, אינו החיים גופם; אדרבה, עניינו יציאה מהם לעולמה של פעולה שלשעה, שמגמה לה משלה" (ע' 43). "...המשחק כשהוא לעצמו מתחילתו: הוא מעשה-ביניים בחיי יום-יום... הוא מעטר את החיים, הוא משלים אותם ונעשה דבר שחסרונו קשה, גם ליחיד כצורך ביולוגי וגם לציבור בזכות הכוונה הצפונה בו, בשל חשיבותו, בשל כוחו בהבעת דברים ובשל הקשרים הרוחניים והחברתיים, שהוא קושר; בקיצור: הוא נעשה פונקציה תרבותית" (ע' 44).

בהפקעה של האדם את עצמו מסביבתו הרגילה, לדידו של הויזינגה, קיימת סגולתו להיות חופשי, כפי שצוין בסימן ההיכר הראשון.

בידול המשחק והגבלתו בזמן ובמקום - סימן הכר זה מהווה

העמקה של קודמו. האמן יודע שהוא יוצר עולם דמיוני; הכוהן המקריב קרבן יודע שהוא עושה מעשה המפקיע אותו מהוויית החולין, גילומיה המובהקים של יציאה זו הם תיחומו של המשחק בחלל ובזמן. אין אנו יודעים כל צורה של משחק מפותח שמשכו לא יהיה קצוב וגדור. הטורניר, ההצגה על הבמה והפעולה הפולחנית מתקיימים במשך זמן קצוב. ויותר מכך, בולט תיחומו של המשחק במקום. האַיִנה, שולחן המשחקים, העוגה של המכשף, המקדש והבמה – כל אלה מעידים על גגמתו של המשחק ליצור מרחב לעצמו. הם ממחישים לנו, שכאן קם והיה עולם מיוחד, עולמו של המשחק: "המשחק משתלשל בתוך גבולותיו של זמן ומקום מסוים. דרכו וערכו הם בו בעצמו" (ע' 44).

תרבות שהיא משחק ולא פרי המשחק - המשחק קדם

לתרבות ועד מהרה לבש צורה קבועה כמעשה של תרבות, זאת בשל השמירה בזיכרון ובשל היותו בר-חזרה. "המשחק לובש עד מהרה דמות-קבע כצורה של תרבות" (ע' 45). במשחק נעוץ שורש התרבות, כל אימת שיחיד או ציבור חורגים מעבר לסיפוק צורכי גופם (הביולוגיים), נעשית חריגה זו בצורה של משחק. כלום יש להבין את המשחק כשלבה הראשון של התרבות, שלב המתבטל והולך לו עם התפתחותה, עם ההסתעפות והגיוון של גילוייה? על כך עונה הויזינגה: "בפרקיה הקודמים, דרכה של התרבות במשחק. אין היא יוצאת מתוך המשחק כעובר היוצא והנעקר מרחם אמו; היא מתפתחת וגדלה במעשה משחק ובצורת משחק" (ע' 192).

מהותי הנטייה לשחק. אפשר כמובן להצביע על תועלות שונות היוצאות ממנו, אבל לדעת הויזינגה הללו נספחות בלבד לעיקרו של המשחק, כשם שחלוקת הפרסים אינה תכליתו אלא נלווית אליו. אפשר לומר על המשחק שעיקרו הוא "לשמה", לשם המשחק עצמו. בפרק האחרון בספרו אומר הוא: "בבירור העניין, שבאנו לעסוק בו, השתדלנו להחזיק עד מקום שידנו מגעת במושגו של משחק, שיסודו סמני היכר חיוביים ואין חולק עליהם" (ע' 226). כאן ובסימן ההיכר המוסרי, מתגלה קרבתו של המשחק ההויזינגיאני לניסיון האסתטי, בדומה למה שנאמר בגדרו של היפה מבחינה פילוסופית.

הסעיף הבא יציג את טכניקת המשחק של קליין במסגרת טיפול פסיכואנליטי בילדים ואת עיקרי משנתה.

המשחק הקלייניאני

קליין (Klein, 1929b), באופן אינטואיטיבי, הבחינה כי צורת הביטוי העצמי הטבעית של הילד היא המשחק, וניתן לכן להשתמש בו כאמצעי לתקשורת עם הילד. המשחק אינו "רק משחק" עבור הילד; הוא גם עבודה. אין זו עבורו רק דרך לחקור את העולם החיצוני ולשלוט בו, אלא גם אפשרות לחקור את חרדותיו ולשלוט בהם, באמצעות ביטוי ועיבודן של הפנטזיות. במשחק ממחזי הילד את הפנטזיות שלו, ובכך מבטא באופן מפורט את הקונפליקטים שלו ומעבדם.

בכתבי פרויד (Freud, 1963) המוקדמים התייחסותו למשחק הייתה כאל פעולה סימפטומטית, והוא כלל אותו באופן טבעי בתוך האנליזה. הוא הבחין, למשל, כיצד משחקת דורה בתיק שלה ופירש את משמעויות המשחק הזה. בספרו *The psychoanalysis of everyday life* (Freud, 2003) ייעוץ למתבגר צעיר, אותו לא הצליח להביא לדבר על הקונפליקטים שלו; אך הבחין כי הנער צר צורה בכדור לחם. פרויד התייחס לפעולה סימפטומטית זו – אליה הסב את תשומת לבו של הנער – כאל ביטוי ראשון של בעיותיו המיניות. מאוחר יותר קצץ הנער את ראשו של איש הלחם, ופרויד שוב ניצל זאת לצורך הסבריו. יחד עם זאת, פרויד לא הבחין בחשיבות הגדולה של המשחק עבור הנער, ולא חשב לעשות בו שימוש כנתיב גישה עיקרי אל הלא מודע.

בהעניקה את מלוא המשקל לתפקיד המשחק, הסיקה קליין כי בתנאים מתאימים יכול משחקו החופשי של הילד, לצד התקשורת המילולית לה הוא מסוגל, לקדם את האנליזה, בדומה לאסוציאציות חופשיות אצל מבוגרים ולשמש גישה אל עולמו הלא מודע.

הינה בבקשתו להיות יפה, לצור צורה ערוכה יפה, הנותנת רוח חיים. רוב המילים המשמשות לכינוי חלקי המשחק, מקומן בתחום האסתטי והינן פעולות של יופי: מתיחות, שיווי משקל, איזון, חילוף, ניגוד, שינוי נוסח, קישור והתרה, הפרדה. המשחק קושר ומתיר, הוא מרתק, הוא מושך תשומת לב, כלומר הוא מקסים. הוא מלא בשתי המיזדות המעולות, שעשוי אדם לחוש בדברים ולהביעם: הוא מלא ריתמוס והרמוניה.

מתיחות ומוסריות. למתיחות יש חלק נכבד במשחק ופרושה, לפי הויזינגה, הוא פקפוק בחוקי וסיכוי ליושרה. במתיחות קיימת שאיפה להפגתה, ואמונה שבמידה של יגיעה יצלח דבר מה. שיאו במשחק הקובייה ובתחרות-הספורט. יסוד המתיחות מביא עימו לפעולת המשחק, שהיא לעצמה מחוץ לטוב והרע, מידה מסוימת של מוסריות. במתיחות זו נבחנים כישרונותיו של השחקן. כוח גופו, אורך רוחו, כוח המצאתו, אומץ רוחו, כוח התמדתו. וכן נבדקות כאן סגולותיו הרוחניות: מה כוחו למשל ברוחו, לכבוש את להט תאוותו, שהוא מתאוה לזכות, ולעמוד בגבולות המותר, הנקבע על ידי המשחק עצמו: "אמת, אנו מרגישים בו (בערמה) בדרך הערמה והמשחק, שהוא גוזל מהתחרות את תכונת המשחק שבה ומקלקל אותה, שהרי כל עקרו של המשחק יושרו הוא" (עמ' 83). הויזינגה מנמק זאת ומסביר כי במקרים אלו נעשית הערמה עצמה עניין לתחרותיות, מעין משחק; והרי שחקן רמאי כהרי "עוכר-משחק". הרמאי מעמיד פנים כמקיים את כללי המשחק והוא עושה עצמו כשותף למשחק, עד שהוא נתפס ומתבדה.

לאחר תיאור תופעת המשחק וסימני ההיכר שלו, בצד הכרתו במגבלות השפה, מגדיר הויזינגה משחק באופן הבא: "משחק הוא מעשה או עיסוק מרצון, הנעשה בתחומים קבועים ומסוימים של זמן ומקום על פי כללים, שקבלנו עלינו מרצון בחינת חובה גמורה; מעשה שהוא תכלית לעצמו וכרוך בהרגשת יגיעה ושמחה ובהכרת ה'שוני' שבינו ובין 'החיים הרגילים'" (ע' 61). לדבריו, תיאור זה הינו רחב דיו וכולל את משחקם של בעלי חיים, ילדים, מבוגרים, משחקי זריזות וכוח, תבונה ומזל, הצגות-ראווה, מחזות ועוד. תפיסה זו של משחק הינה עיקרי-עיקריהם הרוחניים של החיים: "ייסוד המשחק, דבר של צורך-נפש" (ע' 226).

לסכום חלק זה ניתן להגיד כי יחסו של הויזינגה אל המשחק מתאפיין בדבקות מוחלטת. הכרתו בכך שהמשחק הוא תכלית לכשעצמו הינה טוטאלית. המשחק ההויזינגיאני לא מיועד להשיג רווחים חומריים או כלכליים כלשהם. הוא אינו ביטוי לצורך ביולוגי או פיזי. מנקודת מבט תועלתנית, הוא מיותר לכאורה. ואף על פי כן, טבועה באדם (וביצורים נוספים) באופן

הבאות ולדעתה של קליין הצביע על משאלתו לקחת חלק במשגל. מאוחר יותר, במשחקו הסימבולי ובתגובות ישירות יותר – כמו למשל צורך פתאומי להתפנות – ביטא הילד את הקונפליקטים האדיפאליים ואת הקונפליקטים סביב הבי-סקסואליות שלו. משאלות המוות כלפי הוריו ואחיו הקטן, עליהן ניתן היה להצביע כבר בפגישה הראשונה, כשהפיל בזעם את הצעצועים ואמר "הם מתים", הפכו ברורות יותר, וניתן היה לפרשן.

עכבות במשחק לפי קליין הינם סימפטום חשוב, המצביע על עכבה בחיי הפנטזיה ובהתפתחות בכלל. יש ילדים המעוכבים ביכולתם לשחק, אשר רק טיפול פסיכואנליטי יכול להקל את עכבותיהם. במהלך הטיפול עצמו עלול המשחק החופשי להיות מעוכב בדיוק כמו האסוציאציות החופשיות. הדבר עשוי לבוא לידי ביטוי בהפסקה מוחלטת, או בחזרתיות נוקשה וחסרת דמיון. עכבות המשחק החופשי יכולות להשתחרר, כשהחרדה שבבסיסן מופחתת באמצעות פירוש.

"המשחק, שנקטע בשל היווצרות התנגדויות, מתחדש; הוא משתנה, מתרחב ומבטא שכבה עמוקה יותר של הנפש; המגע בין הילד לבין האנליטיקאי מכונן מחדש. חדות המשחק, המתבטאת באופן בולט לאחר שניתן פירוש, נובעת גם מן העובדה שההשקעה הנחוצה להדחקה אינה דרושה עוד לאחר הפרוש" (Klein, 1926, p.143).

בהמשך, פרסמה קליין (Klein, 1955b) מאמר, על הטכניקה שלה, בשם *The psychoanalytic play technique*. במאמר מופיע הילד הראשון לו נעשתה אנליזה על ידיה – בנה אריק, הקרוי פריץ, בן 5. האנליזה נערכה ב-1920, במשך מספר חודשים בביתו ובצעצועיו. מטרת הטיפול: לערוך אנליזה לילד בדומה למבוגר, כלומר להביא את הקונפליקטים הלא מודעים למודעות, תוך שימוש באותם כלי פירוש כמו אצל מבוגרים, ותוך שימת דגש על ההעברה השלילית והחיובית. מתוך אמונה כי פירוש שורשי החרדה, יפחיתה.

ב-1923 קיימה קליין (Klein, 1989, p.3-8) אנליזה עם ילדה בת שנתיים ותשעה חודשים בשם ריטה, אשר סבלה מביעותי לילה, תחילה בבית הילדה בנוכחות אמה ודודתה. בפגישה הראשונה הייתה הילדה חרדה מכדי להישאר לבדה בחדר עם קליין, והיא ברחה לחצר. קליין פרשה זאת ישירות כהעברה שלילית, באמרה לילדה כי היא פוחדת ממה שהיא כמטפלת עשויה לעשות לה, תוך שהיא קושרת פחד זה לביעותי הלילה. לאחר הפירוש, חזרה הילדה בשקט אל חדר הילדים והמשיכה לשחק עם קליין. בעבודה זו הבינה כי עליה לעבוד

"ילדים מייצגים במשחקם באופן סמלי את הפנטזיות, המשאלות והחוויות שלהם. כאן הם עושים שימוש באותה שפה, באותה דרך ביטוי ארכאית, הנרכשת פילוגנטית, שאותה אנו מכירים מחלומותינו. אנו יכולים להבין שפה זו במלואה רק אם ניגש אליה בשפה שפיתח פרויד כדי לפענח חלומות. הסמליות הינה רק היבט אחד של השפה. אם ברצוננו להבין כהלכה את משחקם של הילדים בהקשר של כלל התנהגותם במהלך השעה האנליטית, עלינו לקחת בחשבון לא רק את הסמליות, המופיעה לעיתים בבהירות רבה במשחקם, אלא גם את כל אמצעי הייצוג והמנגנונים המשמשים בעבודת החלום; ועלינו לזכור את ההכרח בבחינת ההקשר המלא של התופעות" (Klein, 1926, p.134).

בפרק "טכניקת האנליזה המוקדמת" בספרה *The Psycho-Analysis of Children* מביאה קליין את הדוגמא הפשוטה הבאה, כדי להדגים את הסמליות במשחקם של ילדים ואת הטכניקה שלה לניתוחו. פיטר היה ילד קטן, חרד, עצוב ומעוכב, בן כשלוש וחצי שנים, אשר לא הסתדר עם ילדים אחרים, בעקר לא עם אחיו, ונהג להיות לגלגני ותוקפני.

"בתחילת פגישתו הראשונה לקח פיטר כרכרות ומכוניות משחק והניח אותן ראשית זו אחרי זו, אחר-כך זו לצד זו, והחליף סידורים אלה פעמים מספר. במהלך המשחק לקח שתי כרכרות סוסים וחבט אותן זו בזו, כך שרגלי הסוס התנגשו, ואמר: 'יש לי אח קטן חדש ושמו פריץ', שאלתי אותו מה עשו הכרכרות. הוא ענה: 'זה לא יפה', והפסיק פתאום לחבט אותן זו בזו, אך די מהר החל בכך שוב. אחר-כך חבט זה בזה באותו אופן שני סוסי משחק. לכך הגבתי: 'תראה, הסוסים הם שני אנשים המתנגשים זה בזה'. בהתחלה הוא אמר: 'לא, זה לא יפה', אבל אחר כך, 'כן, אלה שני אנשים שמתנגשים זה בזה', והוסיף: 'גם הסוסים התנגשו זה בזה ועכשיו הם הולכים לישון'. כעת כיסה בקוביות ואמר: 'עכשיו הם די מתים; קברתי אותם'" (Klein, 1989, p.17).

בפגישה הראשונה הסבה קליין את תשומת ליבו רק לעובדה שהצעצועים סימלו אנשים. בפגישה השנייה הניח הילד שתי נדנדות זו לצד זו והראה לקליין את החלק הארוך הפנימי, שהיה תלוי ומתנדנד, ואמר: "תראי איך הוא מתנדנד ומתנגש". בנקודה זו פרשה קליין כי שתי הנדנדות היו אמא ואבא החובטים את ה"מה-שמואים" (הביטוי שלו לאברי המין) שלהם זה בזה. בהתחלה התנגד פיטר ואמר שוב "לא, זה לא יפה", אך המשיך לשחק באומרו: "ככה הם חבטו את המה-שמואים שלהם זה בזה", ומייד אחר כך שב ודיבר על אחיו הקטן. בהמשך מפרשת קליין את מחשבתו של הילד כי פעולה זו הביאה להולדת אחיו. משחקו של הילד התפתח בפגישות

שמנתחים חלומות ואסוציאציות חופשיות, תוך פרוש הפנטזיות, הקונפליקטים וההתנגדויות. אם כן, ניתן לנסות לחלץ, מתוך דברים אלו, הגדרה קלייניאנית עבור המשחק: כלי תרפויטי עבור ילדים, המקביל לאסוציאציות חופשיות של המבוגר, המהווה חלון אל הלא מודע ואל תכניו הראשוניים המאופיינים בעיקר על ידי מין ותוקפנות. פרשנות המשחק החופשי, המייצג את תכני הלא מודע, תוביל להקלה על הסופר אגו של הילד המוצף בחרדות ורגשות אשמה עקב תכנים אלו.

כדי להבין אלו תכנים מפרשת קליין במהלך המשחק ולאילו חרדות ואשמות נתון הסופר אגו, הסעיף הבא יסקור בקצרה את עקרי תורתה. סקירה זו הינה הכרחית עבור הבנת סוג ההתערבות אשר קליין מבצעת במהלך המשחקי.

עיקריה של מלאני קליין

לפי סגל (1998), תלמידתה של קליין, סברה קליין כי נטיות התגובה של העולל אל אמו נתונות מראש – הן מעין תבניות תגובה אפריוריות, שאינן תלויות בצורה ישירה ופשוטה בהתנהגות האם. תבניות אלה מהוות ערוצים לביטויים של שני דחפים, או יצרים: יצר המוות, שהוא הרסנות סאדיסטית מפרקת ומפצלת, ויצר החיים הארוטי, המדביק והמחבר. יצר המוות מתועל אל דפוס תגובה שקליין מכנה בשם "עמדה סכיזופרנואידית", והיצר הארוטי מתועל אל דפוס תגובה שהיא מכנה "עמדה דכאונית". לשיטתה, נוצרות שתי ה"עמדות" הללו כבר בשנתו הראשונה של העולל.

קליין (Klein, 1955a) טוענת כי שתי עמדות אלה ילוו אותנו לכל משך חייו. לעתים יהיו היחסים ביניהן נתונים לדינמיקה דיאלקטית. לעתים נוצר קבעון באחת מן העמדות, באופן כזה בו מצויים אנשים שמעולם לא נחלצו מן העמדה הסכיזופרנואידית, ואחרים מקובעים בעמדה הדיכאונית.

בשלב הסכיזופרנואידית הינקותי מפצלת תודעת התינוק את האם לפחות לשתיים: אם טובה ואם רעה. במקביל, מתפצל גם העצמי של התינוק לעצמי טוב ולעצמי רע. תינוק מוזן ואהוב הוא תינוק טוב של אם טובה, ואילו תינוק רעב, מוזנח ומתוסכל הוא תינוק רע של אם רעה. לכאורה, נועד הפיצול בין האם הטובה לרעה להגן על האם הטובה מפני יצר ההרסנות של התינוק ומפני הזעם שלו, אבל נראה כי למעשה נובע הפיצול מכך שהתינוק פשוט אינו מסוגל לבצע אינטגרציה של חוויותיו, וכל תיסכול מעורר בו חוסר אונים וכעסים בלי מידה ובלי גבול. מבוגר כעסן, אשר יכולתו לשאת תסכול לא התפתחה, עשוי לחוות את הזולת כמעט כמו עולל סכיזופרנואיד. מי שמתסכל אותו מעורר בו הרסנות משולחת רסן ואפילו רצחנות, ונתפש על

בחדר העבודה שלה. היא נוכחה לדעת כי אנליזה של ילד, כמו של מבוגר זקוקה לסביבה נאותה, הרחק מביתו ומשפחתו.

פרויד (Freud, 1999), וקליין בעקבותיו, השתמש לראשונה במונח "התנגדות" כדי לציין את אי הרצון להעלות לתודעה זיכרונות מודחקים. מכיוון שהטיפול הפסיכואנליטי עניינו בדיוק הזכרה מעין זו, במהרה החל המונח להורות על כל אותם מכשולים העולים במהלך הטיפול ומפריעים את התקדמותו: "כל שמפריע להמשך העבודה הוא תמיד התנגדות" (p. 478). התנגדות מתגלה בכל הדרכים שבהן הסובייקט מפר את "כלל היסוד" – לומר כל מה שבדעתו. הגם שלפי סגל (1998), מושג ההתנגדות נוכח בכתביו של פרויד למן ההתחלה, הוא החל למלא תפקיד חשוב יותר ויותר בתיאוריה הפסיכואנליטית בעקבות הירידה ביעילותו של הטיפול האנליטי בעשור 1920-1910.

בשלב הבא פיתחה קליין (Klein, 1929a) את טכניקת השימוש בצעצועים ייחודיים. לבחירת הצעצועים נודעת חשיבות רבה, שכן משחקו החופשי של הילד מתפקד כמו האסוציאציות החופשיות באנליזה של מבוגר. כשם שהאנליטיקאי אינו מנחה את נושאי האסוציאציות באנליזה של מבוגרים, כך אין הצעצועים אמורים לכוון את נושאי המשחק. אסור שיהיו צעצועים עם משמעות מיוחדת משלהם, כמו טלפון, אסור משחקי חוקים כגון דמקה, הבובות ללא מדים או תלבושת ספציפית. זאת על מנת לאפשר משחק אסוציאטיבי, כפי שמבוגר עושה זאת על הכורסא ללא הנחיה. הצעצועים קטנים מאוד – בחירה אינטואיטיבית, קוטנם הופך אותם מתאימים לייצוג העולם הפנימי של הילד.

לעומת פרויד, טענה קליין (Klein, 1945), כי לילד יש פנטזיות על הורים מענישים ומפחידים, המהווים למעשה אני עליון פראי במיוחד, איתו מתקשה האני של הילד להתמודד. לכן, באנליזה של הילד המטרה הינה להפחית את חומרתו של האני העליון, לאפשר את חיזוק האני והתפתחותו הטובה. אם כן, מטרת גישתה הינן לבצע אנליזה של הדמויות הפנימיות המרכיבות את האני העליון ולהוביל להקלת האשמה והחרדה המקושרת לדמויות אלו. קליין פיתחה את טכניקת האסוציאציות החופשיות למשחק. להבדיל מפרויד שהסיק ממבוגרים לילדים (למעט הנס הקטן), קליין חקרה ישירות את המבנה הנפשי והקונפליקטים הינקותיים של הילדים.

לסיכום, מלאני קליין החזיקה בדעה כי משחקו של הילד מבטא את מה שמטריד אותו, את הקונפליקטים והפנטזיות שלו, והטכניקה שלה הינה לנתח משחק זה, בדיוק כשם

לנפש, וראשונית מאוד. יתירה מכך, לפי השקפתה, לא נועד התיקון לשמור על הזולת כשלעצמו, אלא השמירה על הזולת היא תמיד סוג של שמירה על נפשנו אנו.

תהליך נפשי אחר שאיתרה קליין בנפש העולל, המתרחש אף הוא סביב הרסנותו, הוא התיקון. לאחר שהילד הורס בעולם הפנטסיה שלו את מושאי תשוקתו, הוא צריך ומסוגל לתקנם. משמעותו של הפינטוז על הרס המושאים היא מרחיקת לכת – לא זו בלבד שהפינטוז הזה גורם לחוויה קשה של בדידות, אלא הוא אף הורס במקביל את האינטגרציה של העצמי ואת תחושת הערך שלו, אשר תמיד מחוברת לבלי הפרד לאופן שבו הוא חווה את מושאיו. מבחינה פסיכולוגית, העולל לעולם אינו קיים כשלעצמו והוא תמיד מתייחס לחיבור הבסיסי והראשוני אל האם. אציין כי התכנים והתהליכים אשר הובאו בסעיף זה, לפי קליין, באים לידי ביטוי במהלך המשחקי. מטרת התערבותיה על ידי פרשנות המשחק היא לאפשר תנועה וחקירה של הפאזות והתכנים אשר הוצגו.

דיון

עיקר עניינו של דיון זה הוא לחקור כיצד הכוח פועל במשחק, באילו אמצעים הוא מופעל ומהן האסטרטגיות של הכוח במשחק. תהליך החקירה יעשה על ידי השוואה בין שתי הגישות למשחק של קליין והויזינגה, ובהתבסס על תפיסת מושג הכוח של פוקו. הדיון יבקש תחילה להגדיר את שדה המשחק כשדה של כוח, לאחר מכן לבחון את שדה המשחק הקלייניאני, לאחריו את שדה המשחק ההויזינגיאני ולבסוף יגיע למסקנות.

הכוח בשדה המשחק ההויזינגיאני

הגדרת המשחק לפי הויזינגה הינה: משחק הוא מעשה או עיסוק מרצון, הנעשה בתחומים קבועים ומסוימים של זמן ומקום על פי כללים, שקבלנו עלינו מרצון בחינת חובה גמורה; מעשה שהוא תכלית לעצמו וכרוך בהרגשת יגיעה ושמחה ובהכרת ה'שוני' שבינו ובין 'החיים הרגילים'. הויזינגה יוצא מתוך נקודת הנחה כי משחק הוא דבר טבעי, שמייצג את חרות האדם ליצור ושכל אחד יכול להשתתף בו, כפי שהמשחק מתרחש אצל בעלי חיים. מאין מצב אוטופי שבו כולנו שחקנים ובעלי יכולות משחק, או כפי ששילר (1986) כינה זאת "יצר המשחק" (ע' 55).

הגדרת המשחק ופרשנותו לפי קליין הינה: כלי תרפויטי עבור ילדים, המקביל לאסוציאציות חופשיות של המבוגרים, המהווה חלון אל הלא מודע ואל תכניו הראשוניים המאופיינים בעיקר על ידי מין ותוקפנות. פרשנות המשחק החופשי, המייצג את תכני הלא מודע, תוביל להקלה על הסופר אגו של הילד המוצף בחרדות ורגשות אשמה עקב תכנים אלו. אם נתבונן על

ידו רק מן הזווית המצומצמת של התשוקה אשר תוסכלה, כלומר כרע.

העמדה הדיכאונית, המתפתחת רק לאחר שנוצרה העמדה הסכיזופרנואידית, היא אינטגרטיבית. התינוק המצוי בעמדה זאת מסוגל כבר להבחין כי האם הטובה והאם הרעה הן אם אחת, ועל כן הוא מבקש לשמור על האם המאוחדת הזאת מפני הרסנותו, ומחביא את ההרסנות הזו באמצעות הדיכאון. החוויה הסכיזופרנואידית מלווה תמיד בהשלכות (פרויקציות) – האם הרעה הופכת בעיני התינוק, בגלל הכעסים המושלכים עליה, לאם רודפנית ונקמנית, והתינוק פוחד מפניה מאוד. מכאן נובע ההיבט ה"פרנואיד" של עמדה זו. לעומת זאת, התינוק המצוי בעמדה הדיכאונית מבקש לשמור לא על עצמו אלא על האם, מושא אהבתו ותשוקתו.

דומה שהבחנותיה של קליין (1940) כי האופן שבו אנו תופשים את הזולת עלול לנוע בין פיצול לאינטגרציה, וכי תפישתו כישות מורכבת העומדת בפני עצמה תלויה בתהליך נפשי כאוב (דכאוני) שבו מתפתחת בהדרגה היכולת לאינטגרציה – הן הבחנות מועילות וחשובות.

כאמור, קליין רואה את הנפש כשדה של מאבקים מתמידים בהרסנותו של יצר המוות. מאבקים אלה קובעים את העמדה הדיכאונית ואת העמדה הסכיזופרנואידית, אך קליין (Klein, 1957) איתרה תהליכים נפשיים נוספים הקשורים בהרסנות. הבולט ביניהם הוא הלך-הנפש ההרסני אשר נובע מקנאה/חמדנות. ההרסנות אשר תוארה לעיל נבעה מחוויות הכאב והתסכול של העולל. באותם רגעים שבהם נאלץ העולל הרעב להמתין לשד הטוב והמטיב, עלולים להתעורר בו זעם רצחני ושפע של פנטסיות הרסניות. אולם, העולל מועד להתמלא בהרסנות לא רק בגלל מחסוריו ובשל ליקויים בטיפול בו, אלא גם, ודווקא, משום כוחה המזין והמטפל של האם. הוא עלול לקנא באם בשל משאביה ושפעתה, ובו בזמן להיות נתון לחמדנות בולמוסית (greed) כלפיהם. החמדנות, הקנאה וההרסנות הם צדדיו של מהלך נפשי אחד, שהמטפורה הפשוטה שלו היא קניבליות – זלילתו של המושא. זוהי הרסנות גרועה במיוחד, כי היא נובעת מטובו של המושא, ולא מן המגרעות שלו ומכישלונותיו.

הרגש ההולם כלפי טובה של האם, ההפוך להרסנות חדורת הקנאה, הוא הכרת התודה. היכולת להכיר לאם תודה מצויה כבר בילדים קטנים מאוד, ואם אין היא נחבלת, היא תלווה לעד את יחסינו עם הזולת המיטיב עמנו. קליין (Klein, 1984) טוענת כי מגמת התיקון ביחסים עם הזולת היא טבעית מאוד

לה. לדוגמא, כאשר פיטר הפיל בזעם את הצעצועים ואמר "הם מתים", פרשה קליין כי מדובר במשאלות המוות שלו כלפי הוריו ואחיו הקטן.

סביר להניח כי פוקו היה מתנגד לתפיסה מהותנית זו של משחקו של פיטר החושפת את חרדותיו ויציריו האפלים, והניתנת לגילוי באמצעות חקירה; ולכך שחקירה זו היא תנאי לחירותו של הילד המשחק. הסכנה שבתפיסה הקלייניאנית נעוצה ברעיון שניתן כביכול להפוך אותה לממשית על ידי גילוי ראיות בשדה המשחק. זאת מאחר והיא עלולה לשמש צידוק להפעלת כפייה על השחקן, כדי להביא אותו להשתחרר מחרדותיו וכך להיות פנוי לממש את עצמו ולהתפתח. נראה כי פוקו היה דוחה את היומרה של הפסיכואנליזה הקלייניאנית לגילוי נבכי נפשו של הילד המשחק, ואת ההנחה ההומניסטית העומדת ביסוד גישה זו, שלפיה לילד המשחק יש בהכרח חרדות המאיימות על הסופר האגו הנוקשה שלו ואינו בעל מאוויי נפש שונים. אף פיאז'ה (1969), שהתייחס בצורה ישירה למשחק הקלייניאני ביקר אותו בכך שהשווה אותו לשורשיו: "התיאוריה הפרוידיאנית פירשה את הסימבוליזם של החלום כהסוואה המבוססת על מנגנונים של הדחקה ושל צנזורה, ולא נעמוד כאן על ההגזמות, שאולי אין מנוס מהן כשבאים לפרש סמלים ללא אמצעים מספיקים לבדיקת התוצאות" (ע' 71).

המאפיין המרשים ביותר של המאמרים המוקדמים של קליין הוא ההתמקדות הבלעדית שלהם בנושאים ליבידינאליים. קליין (Klein, 1923) ראתה מיניות גניטלית (של איברי המין), אדיפלית בכל פינה וסדק במשחקו ועולמו של הילד. לאותיות ומספרים יש משמעויות מיניות (קוים ומעגלים בהבניה של הדמויות שמייצגות פין וואגינה). חשבון (חילוק כהזדווגות אלימה, לדוגמא), היסטוריה (פנטזיות של פעילויות וקרבות מיניים מוקדמים), וגיאוגרפיה (הפנים של גוף האם) שאובים מתוך עולם תוכן מיני. המוסיקה מייצגת את הקולות של יחסי המין בין ההורים. הדיבור עצמו מסמל פעילות מינית (הפין כלשון הנעה בתוך הפה כואגינה). העולם של הילד על כל היבטיו המשחקיים מייצג מיניות גניטלית בקנה מידה גדול: "לפעילויות האגו ולאינטרסים... יש ביסודם סמליות גניטלית, כלומר, משמעות של הזדווגות" (p. 82-83).

על פי פוקו, המין היה תמיד העניין המועדף בווידי ו גם בפרקטיקה הנוצרית. את העוצמה של הפסיכולוגים, שתחילתה במאה ה-19 ושהגיעה לשיאים בעשורים האחרונים של המאה ה-20, מסביר פוקו בכך שבתקופה הזאת "הסחטנות" הקשורה בווידי המיני השתלבה בשיח החברתי. זה קרה כאשר נוצרו תיאוריות שהסבירו את ההתנהגות המינית באמצעות סיבות

התייחסותה של קליין לעקבות במשחק נראה כי עכבות במשחק זהו סימפטום חשוב, המצביע על עכבה בחיי הפנטזיה ובהתפתחות בכלל. יש ילדים המעוכבים ביכולתם לשחק, אשר רק טיפול פסיכואנליטי יכול להקל את עכבותיהם. עכבות המשחק החופשי, לטענתה, יכולות להשתחרר, כשהחרדה שבבסיסן מופחתת באמצעות פירוש. כלומר, שגם קליין, על דרך השלילה, מזהה את המשחק כמקום בו הסובייקט יכול ליצור, להתפתח ואף להתכונן.

היצירה, המשחק ומערכות יחסים הם נושאים המופיעים אצל הויזינגה, קליין וגם בתפיסת מושג הכוח של פוקו (1997b). מדובר במערכת יחסים שבה לכל צד יש כושר פעולה ומרחב אפשרויות לתגובה. מידת החירות מותנית בכך שהצדדים ימצאו במרחב משחק: "נדמה לי שבמושג הכוח יש לכלול ראשית כול את ריבוי יחסי החוזקה (force) השייכים בעצם לתחום בו הם פועלים ומכוננים את ארגונו; את המשחק שמחולל בהם תמורות מחזק אותם ומהפך אותם..." (ע' 64). יחסי כוח במסגרת משחק, על פי הגדרה זו, יכולים להיות, במצבים לא מאוזנים, יחסים שבהם צד אחד מגביל את זולתו, אבל הם יכולים להיות גם יחסים של שיתוף פעולה ולכן לעתים קרובות יש לכוח גם תפקיד יוצר: "...הכוח מופעל מאינספור נקודות, ובמסגרת משחק יחסים בלתי שוויוניים וניידים" (ע' 65).

בדומה להגדרות המשחק של קליין והויזינגה, הכוח הפוקואני מופיע ביחסים בין פרטים או קבוצות, שבהם כל צד שואף לשנות או להשפיע, באופן משחקי, על התנהגותו של הצד האחר. יחסי כוח הם צורה של קשר שבו בני אדם משפיעים זה על זה באופן יצירתי ומכוון. על כן, דיון זה יבקש להגדיר את שדה המשחק כשדה של כוח במובן הפוקואני המאפשר את כינון הסובייקט וכן יבקש לבחון מתי הכוח במשחק הוא מסוג של יצירה וחיובי ומתי הוא מסוג של כפייה ושלילי.

הכוח בשדה המשחק הקלייניאני

האופן בו קליין מתייחסת לחירותו של אדם ושיחררו בשדה הכוח המשחקי, שונה במהותו משדה המשחק ההויזינגיאני. 'החרות הקלייניאנית' באה לידי ביטוי בשחרור מחרדות, אשמות וכדומה. לטענתה, ניתן להשתמש במשחק כאמצעי תקשורת עם הילד. המשחק אינו "רק משחק" עבור הילד; הוא גם עבודה. עבורו זוהי דרך לחקור, את חרדותיו ולשלוט בהם, באמצעות ביטוי ויעיבודן של הפנטזיות על ידי האנליטיקאי. בדומה לפרויד, התייחסה קליין למשחק כאל פעולה סימפטומטית, וכללה אותה באופן טבעי בתוך האנליזה. אפשר לומר על המשחק הקלייניאני כי הוא פעולה, שיש בה בקשת-שכר מחוצה

בניגוד לשדה המשחק הקליניאני, בו מופעל כוח מגביל, שדה המשחק ההויניאני הינו שונה. לדברי הויזינגה, בעולם זה שורר סדר מושלם. המשחק עושה סדר, והוא עצמו הסדר. סדר זה הם כלליו וחוקיו של המשחק; הם מוחלטים. שדה המשחק ההויניאני, מכבד את מערך הכוחות הפועלים בו, את זכות השחקן להתנגד ולהפר את הסדר, ואף מייחס ערך להתנגדות. שמירת והפרת סדר המשחק הן מעיקר תכונותיו. הסדר, כמו גם שינוי הסדר, משמשים שניהם כאבני בניין לסירוגין, כמין שתי וערב. באפשרות להפקיע את עצמו מסביבתו הרגילה וליצור סדר חדש רואה הויזינגה את סגולתו של האדם להיות חופשי ויוצר תרבות. על כך אמר פוקו (1997b): "היכן שיש כוח ישנה התנגדות... אין הם (יחסי הכוח) יכולים להתקיים אלא מתוך תלות בריבוי של נקודות התנגדות... נקודות התנגדות אלה נוכחות בכל מקום ברשת הכוח" (ע' 66).

התבוננות ראשונית זו, אם כן, מציגה את שדה המשחק הקליניאני כשדה בעל כוח שלילי, המגביל את החופש של שחקניו באמתלה של שחרורם ואילו את שדה המשחק ההויניאני כשדה בעל כוח יצירתי ועל כן חיובי. התבוננות נוספת, מזווית שונה, יכולה להציג תמונה מפתיעה.

שדה המשחק ההויניאני

'החרות ההויניאנית' באה לידי ביטוי בכך שהמשחק הוא פעילות חופשית שאין בה כל כפייה. כל פעילות, אם היא כפויה עלינו על ידי צרכים חיזוניים לה, שוב אינה משחק, כשם שאינו בא לספק צרכים ממשיים של העולם שבו אנו חיים. אפשר לומר על המשחק שהוא פעולה, שאין עמה בקשת-שכר מחוצה לה. טעמו היחידי של המשחק הוא ההנאה שהוא גורם לעוסק בו, הנאה מיוחדת במינה הנבדלת היטב מכל הסיפוקים האחרים, שהאדם זוכה בהם, וכול גורם המפר תנאי זה הינו בחזקת הפעלת כוח שלילי מבחינתו של הויזינגה.

כוח שלילי מבחינתו של פוקו הוא כוח המתבסס אך ורק על חוק, קרי על פעולה המובילה להגבלה, המטילה איסורים, כופה או משעבדת, קרי חוק המטיל מגבלה על הרצון. פוקו התייחס לכוח במחקרים המוקדמים שלו במונחים "משפטיים", כלומר, כאל יחס שיש לו "אפקטים שליליים", כמו כפייה, נידוי, התכחשות, השתקה. נראה כי תפיסתו של הויזינגה את מושג הכוח מזכירה את תפיסתו של פוקו בראשית דרכו. פוקו המאוחר, מבקר תפיסת כוח זו ומתנגד לתפיסה שלפיה מערכת יחסים שבה מופעל כוח מתאפיינת תמיד בהטלת מגבלות, כלומר בשלילה של חירויות. כפי שהתקווה של המרקסיזם שבחברה הלא-מעמדית יתבטלו יחסי הכוח וכך ייווצרו בה

נסתרות. הפסיכולוג לא נדרש עוד לגלות את מה שהמטופל מסתיר ממנו, כי אם את הסיבות הפועלות על המטופל, הנסתרות ממנו עצמו. לכן, במקרה דנן, גם המשחק של פטר לא נחשב עוד לגילוי של האמת אלא רק כסימן לאמת, שדורש אינטרפטציה של מומחה. וכך הופך האנליטיקאי, כיוון שהוא זה שמספק הסבר סיבתי לשדה המשחק, ל"אדון האמת". ההנחות שלפיהן ישנה אמת על המין הנגלה בשדה המשחק; שהאמת הזאת נסתרת; ולכן נדרשת פסיכואנליזה כדי לחשוף אותה, הן הנחות שפוקו (1997b) היה מטיל בספק: "אולי יום אחד ישתוממו האנשים. יהיה להם קשה להבין כיצד ציוויליזציה שכל כך התמסרה לפיתוח מכשירים עצומים של ייצור והרס, מצאה זמן וסבלנות אין סופית לחקור את עצמה בחרדה כה רבה על אודות המין (ע' 106)".

נתבונן כעת על התייחסותם של קליין ושל הויזינגה לגבי הסדר הקיים. התנגדות לסדר במשחק הקליניאני והפרתו, יכולה לשמש ככלי לקלוקל כוחותיו של האנליטיקאי ולהפחתה ביכולתו לעזור. כל פרשנות הופכת לחסרת תועלת או פוגעת; ובאמצעות הקנאה, המטופל משמיד באופן שיטתי כל תקווה, בדיוק בגלל שתחושת האפשרות לחרות מהחרדה, מכאיבה ובלתי נסבלת. רק דרך הפרשנות של עבודת הקנאה עצמה, מציעה קליין, יכול המטופל לשחרר את עצמו מהחבלה המרושעת והזדונית באנליזה, כמו גם בחייו עם אנשים בכלל. לדוגמא, כאשר ברחו הילדה ריטה מן הפגישה הראשונה, קליין מייד מפרשת זאת ישירות כהעברה שלילית וקושרת פחד זה לביעותי הלילה.

לפי פוקו, מדעי האדם החדשים הם שאפשרו את יצירתם של מוסדות שונים האחראיים להפיכתם של בני האדם בחברה ל"נורמלים" וחלק מהסדר הקיים. בגלל מעמדה של הפסיכואנליזה, אי אפשר לקיים את ההבחנה בין כוח לידיעה, כי למעשה היא שואבת את כוחה מתוך הבלעדיות של האנליטיקאי המדען היודע על השחקן יותר טוב מאשר הוא יודע על עצמו. על פי עמדה פוקויאנית זו, ניתן לומר כי כל תיאוריה היא "בנייה" או "פיקציה" של האדם המשחק, המבטאת תמיד נקודת מבט שרירותית שמקורה ביחסי כוח בשדה המשחק, כלומר היא ביטוי לאינטרס פוליטי סובייקטיבי ואנוכי. המאמץ להפוך את השחקן לנורמלי, אין פירושו אלא לנסות לגרום לו, במסווה של טיפול, לציית לנורמה השליטה בחברה, כלומר להזדהות עם הסדר הקיים. כך, חזרתה של ריטה אל חדר הטיפולים יכולה להעיד מצד אחד על הצלחת הטיפול, או לסירוגין על הפעלת כוח שאינו מתחשב בזרות הטבעית הקיימת בין שני אנשים הנפגשים לשחק לראשונה.

ניתן היופי לאדם אלא לשחק בו ולא יהא משחק אלא ביופי" (ע' 60). ואכן רוב המילים המשמשות לכינויו מקומן בתחום האסתטי והינן פעולות של יופי. דרכו של המשחק ההויזינגיאני שהוא מבקש להיות יפה ואצילי, לצור צורה ערוכה יפה, הנותנת רוח חיים, המשחק מכונה על ידו "מקסים" והוא מלא ריתמוס והרמוניה.

אם קליין הייתה מאבחנת את "השלב ההתפתחותי" של משנת הויזינגה לגבי משחק, היא הייתה ממקמת אותו בפאזה הראשונה המפוצלת של השד הטוב והרע בו על הילד לשמר את האידיאליזציה של האובייקט הטוב שלו, ולהשמיד באופן אומניפוטנטי את זה הרע. להבדיל, קליין יצרה תיאוריה התפתחותית וזיהתה שתי עמדות. היא ראתה בשתי עמדותיה דבר דינאמי וספיראלי שאינו מפסיק להתקיים לאורך החיים ובכך היא מאפשרת למשחק להיות רב ממדי. החלקים בהם השחקן אינו מושל ברוחו, אינו כובש את להט תאוותו ומרמה, רצויים במשחק הקלייניאני והם מהווים מהלך תקין שלו. כיעור, רוח מוות ודיסהרמוניה, הן מילים לגיטימיות. רגשות קשים כגון חרדה, דחף רצחני וכדומה, חיוניים לעבודתה עם המשחק ותמיד ינכחו בו, כמו גם הצורך בתיקון והכרת תודה. גם פיאזיה (1972) טען כי למשחק יש שלבי התפתחות שונים, וייחס את אלמנט היופי לשלבים הראשונים של התפתחות המשחק. לדוגמא, על משחקים משותפים בגיל הרך אמר: "...לזכות, פירושו ליהנות יפה מעצם המשחק" (ע' 53).

לפי בלוס-יזדי (2013), העדפתו של המוסרי, היפה והאסטטי על פני הא-מוסרי והכיעור אינה מוצדקת בסופו של דבר, מאחר ולמונח המועדף יש משמעות רק כל עוד הוא עומד מול היפוכו הנתון להדרה. במילים אחרות, הויזינגה מסתכן כאן במצב הרדיפה אותו מטיבה קליין לתאר בעמדה הסכיזופרנואידית. בפיצול בין הטוב לרע, המונח המועדף מיוסד על מה שהוא מדכא, שבהכרח יחזור וירדוף אותו, וכך, המונח המועדף לעולם אינו משיג זהות מושלמת או טוהר מושגי; הוא תמיד נותר כטפיל על המונח שנדחק לשוליים, או כנגוע בו. הדרה זו הינה פעולה של הפעלת כוח מניפולטיבי וניסיון לעצב את החברה כיפה וחד ממדית.

נראה כי האידיאליזציה של הויזינגה ועמדתו המוסרנית אליה הוא דוחף ללא לאות, הינה סוג של הפעלת כוח דיסציפלינארי בשדה המשחק, כפי שהגדיר אותו פוקו, על חלקיה האפלים והמודחקים של החברה ונפש האדם. שיח משחק המדבר על חופש והנאה, נטולים כול "רוע" או קושי, הינם ממאפייני הכוח הדיסציפלינארי, בין היתר, בכך שהוא איננו כוח אלים, הוא פועל בעידון ובפיקחות ועל כן גם חמקמק

התנאים לשחרור האנושי היא חסרת שחר, כך תקוותו של הויזינגה ליצירת שדה משחק סטרילי וללא כל כפייה אינה יכולה להיות ממשית. זיהויו המוטעה של הויזינגה את צורות הכוח השונות המופעלות בחברה עם פונקציה אחת של כפייה הוא ביטוי לראיה חלקית.

הפעלת כוח שלילי בשדה המשחק אינו דבר הנמצא ברשותו של אדם חיצוני למשחק, או ברשותו של אחד השחקנים, ושנעדר אצל שחקנים אחרים. הכוח בשדה המשחק גם אינו החירויות או הסמכויות שיש לשחקן או לאדם או לקבוצה בחברה החיצוניים למשחק. עמדתו של הויזינגה מניחה שהזכויות והחירויות הן כמו רכוש או סחורה שניתן להחזיק בהם, לחלקם או להעביר אותם. הכוח, כפי שפוקו (1997b) תופס אותו, "אינו דבר-מה שרוכשים אותו, חוטפים אותו או מתחלקים בו, דבר מה ששומרים עליו או מאבדים אותו" (ע' 65), ואין לו קשר לשאיפות או לאינטרסים של פרטים או של קבוצות. על כן, על הכפייה עליה מדבר הויזינגה, יגיד פוקו כי במקרה שאחר משני הצדדים ינושל לחלוטין על ידי זולתו ויהפוך לחפץ שלו, לאובייקט שהוא יכול להפעיל עליו אלימות אין סופית ובלתי מוגבלת, לא יתקיימו יחסי כוח. כדי לממש יחסי כוח, חייבת להתקיים בשני הצדדים איזושהי צורה של חירות.

הבקשה ההויזינגיאנית לחרות והנאה מלאים בשדה המשחק, אינה ריאליזטית, אינה עומדת במבחן המציאות ואולי, יש לומר, נאיבית מה. דברים אלו שופכים אור שונה על שדה המשחק הקלייניאני. למעשה, שדה המשחק שלה מאפשר תפיסה רחבה ומעמיקה של הכוחות, מלבד הנאה צרופה, הפועלים בו. במובן זה, שדה זה נראה בוגר ומפוכח בכך שפועלים בו מגוון רחב יותר של גורמים, בכך שהוא תואם את המציאות המורכבת, ובכך שהוא משקף בצורה נאמנה את רשת הכוח בשדה המשחק ובחברה, כפי שמתוארים במשנתו של פוקו.

לפי הויזינגה (1984), למשחק יש ביטויים גם בנושא מוסריות ויופי: "לאט לאט נוכחנו, שהתרבות יסודה במשחק אצילי ושאי אפשר לה בלא ערך של משחק זה..." (ע' 224). בשדה המשחק ההויזינגיאני נבדקות סגולותיו של השחקן: מה כוחו למשול ברוחו, לכבוש את להט תאוותו, שהוא מתאוה לזכות, ולעמוד בגבולות המותר, הנקבע על ידי המשחק עצמו. אי שמירה על כללי המוסר מובילה לקלקולו, מאחר ועיקרו של המשחק יושרו הוא והרי שחקן רמאי כהרי עוכר-משחק. כאן מתגלה קרבתו של המשחק ההויזינגיאני לניסיון האסתטי, בדומה למה שנאמר בגדרו של היפה על ידי שילר (1986): "לא

היא גלויה ובין אם היא סמויה. עיקר השוני הוא במושאי הפעלת הכוח ובתפיסת החופש ולא בהיעדר אחת מהפונקציות הללו. סופו של דבר שתי הגישות שואפות אל שחרור ואל החופש ליצור, כל אחת בדרכה. לאור הבנות אלו, אנסה להגדיר את המושג 'משחק' המתקיים במהלך טיפול.

המשחק בטיפול – המשחק בטיפול הוא קודם כול פעילות

חופשית שאין בה משום כוונה, לא מצד המטפל ולא מצד החברה. טעמו היחיד של המשחק הוא פשטותו ויכולתו להתקיים כשלעצמו. שדה המשחק הטיפולי הינו שדה של כוח, בו העצמי יכול לכוון את עצמו מחדש ובתנאי שהמשחק יקבל תנאים הולמים לקיומו, קרי יצירת מרחב מוגן עבור טווח מגוון ורחב של רגשות, ביטויים והתנהגויות. המשחק הוא ניסיון ספונטאני של העצמי להביא לכלל סינכרוניזציה את התהליכים האינדיווידואליים יחד עם הסדר החברתי. משחק זה הוא תולדה של סקרנות וחקירה, המתקיים אך ורק בהווה וללא מטרה עתידית. התהליך התרפויטי יכול להתקיים אך ורק כשאינו לו תכלית מחוץ לעצמו. בהתקיים תנאים אלו, מתרחש הריפוי באופן טבעי, אוטונומי וללא כל התערבות מגמתית. הפסקאות הבאות יפרטו הגדרה זו.

שדה המשחק התרפויטי כשדה של כוח – רשת הכוח בשדה

המשחק בטיפול הינה אלמנט אינטגרלי והכרחי. היא חיובית כעיקרה במובן שהיא מאפשרת יצירתיות, התפתחות ואת כינונו של הסובייקט. הכוחות הפועלים ברשת זו הם: כוחותיו הייחודיים של העצמי של 'השחקן' (ראו הגדרה בהמשך ע' זה), כוחותיו הייחודיים של העצמי של המטפל, הצורך בשמירת הסדר החברתי הקיים והצורך בבריאתו מחדש. כאשר הכוח נמצא בצורה מלאה בידו של גורם אחד, חיזוני או פנימי, אזי שדה הכוח מפסיק להתקיים ולא מדובר עוד במשחק. על כן, כדי ששדה הכוח יוכל להתקיים באופן יצירתי ומכונן, על המשחק הטיפולי להיות מוגן ובטוח. התנאים ההולמים לקיומו הינם: מוגנות פיזית ורגשית, העדר מנצח, תחרותיות או גינוי. כמטפלים עלינו להבדיל בין שימושיה השונים של רשת הכוח בשדה זה. מתי היא תומכת ומאפשרת תהליכי התפתחות ייחודיים אותם מוביל האדם המשחק; ומתי היא הופכת לברוטאלית, חודרנית, מניפולטיבית ומשרתת את תפיסת עולמו של המטפל או את הסדר החברתי.

משחק וסדר חברתי בטיפול – התהליכים הטיפוליים

במשחק מתקיימים כפי שהם לעצמם ואינם מייצגים דבר מה אחר. יחד עם זאת, המשחק במהותו מיישב התהוות עם הווה מוחלטת, תהליכי שינוי עם זהות מוגדרת. המשחק בתהליך הטיפולי משתדל לקבל דבר כפי שהוא עצמו היה מולידו, ולהוליד דבר שהוא מתאוה לקבלו. המשחק נמצא בשירות

ובלתי מורגש. סביר להניח כי פוקו היה יוצא כנגד שדה המשחק ההויזינגיאני, והיה מזהה את דבריו ככוח המעורר את אהדת הציבור הסבור כי בלעדיות היופי והיעדר הכיעור הינם טובתו. הצגת האסטטיקה כאידיאל ומיגור החלקים ההרסניים, עבור האדם מהישוב, הינה הפעלת כוח מסוג שאינו מעורר שום התנגדות אליו וזוהי הסיבה לכך שהוא כה לגיטימי.

סיכום ומסקנות

ניתן לומר כי אבני הבניין של שדה המשחק ההויזינגיאני הינם סדר מול אי סדר, השזורים זה בזה כשתי וערב. אבני הבניין של המשחק הקלייניאני הם הרס, חרדה וחמדנות מול הכרת תודה ותיקון הנמצאים בדיאלוג אין סופי לכל אורך החיים. הויזינגה מפעיל כוח כשהוא מוקיע את המכוער, את חוסר היושרה את הדיסהרמוניה, וקליין מפעילה כוח כשהיא מוקיעה את ההתנגדויות לפרשנויותיה, תוך שהיא מנסה לחדור אל התת מודע. החופש ההויזינגיאני מתבטא באי התערבות במשחק וקבלתו כפי שהוא לעצמו, ואילו החופש הקלייניאני מתבטא בשחרור מחרדות ואשמות שמקורן בסופר אגו נוקשה.

אם היה על פוקו להכריע לגבי חומרת סוגי הפעלת הכוח השונים בשדות המשחק הנדונים, נראה שהיה מכריע לטובתה של קליין, זאת מאחר והכוח השלילי המופעל בשדה המשחקי שלה הינו גלוי, ידוע ובר התנגדות, ואילו הכוח המופעל בשדה המשחקי ההויזינגיאני הינו סמוי מין העין, קשה לזיהוי ועל כן קשה יותר להתנגד אליו. ככול שהכוח יותר חמקמק, ככול שהשחקן מונע מתוך אמונה כי זוהי טובתו, כך דרגת חומרת הפעלת הכוח השלילי בשדה המשחק גבוהה יותר. השימוש הלא-אלים בכוח הוא, לדעת פוקו, ההמצאה הגדולה ביותר של הבורגנות, שהשכילה ליצור חברה בה האנשים הם "ציינתנים ויצרנים" יותר מכל חברה קודמת בהיסטוריה.

יחד עם זאת, בהשוואה בין קליין להויזינגה, עלינו לזכור כי השאלה אם משנה אחת מפעילה כוח שלילי יותר לעומת רעותה, אינה יכולה להיות מוכרעת באמצעות קריטריונים אובייקטיביים. לפי פוקו (1977b), הטענה כי ניתן לקיים הבחנה אובייקטיבית בין טוב לרע היא למעשה אקט פוליטי, כפי שגם ההבחנות בין אמת לשקר או בין אשם לזכאי הן פוליטיות. רשת יחסי הכוח הפועלת בחברה היא מורכבת כל כך, עד כי לא ניתן לייחס את קיומה בצורה מובהקת לשדה כוח אחד ולא לשדה כוח אחר. מבחינה זו מדובר בצירוף של "אסטרטגיות אנונימיות" (ע' 66), שקודמות לאינטרסים, לשדות כוח, לכוונות ולרצונות של פרטים או קבוצות בחברה. על כן, על אף השוני המהותי בין שתי הגישות למשחק, המרחק ביניהן אינו כה רב, מאחר ומערכת הפעלת הכוח המשחקי נוכחת בשניהם, בין אם

צרכים דחופים או מואץ על ידי תשוקה עזה. כדי לממש את שחרורו, מסייע בידו השחקן-מטפל.

שחקן-מטפל - המטפל משמש כסמכות מקצועית בכל הנוגע

למסגרת המשחק, תוך שהוא נזהר מלקדם תהליכים או להתערב במהלך המשחק. מהות תפקידו של המטפל היא החזקת הסטינג, ליווי ותמיכה בתהליך. עליו להיות נקי מהנחות קודמות וקבועות ולאפשר לשחקנים להוביל את עצמם. לפעמים נראה שהנטייה הטבעית של המטפל היא לנוכחות ולאקטיביות יתר, התערבות, ידיעה ופרשנות מגמתית. על כן ההגדרה "שחקן-מטפל" נועדה להזכיר למטפל שהוא קודם כול שחקן, כמו כל יתר השחקנים במשחק, שחקן בעל תפקיד ככל משתתף אחר. כשחקן, גם דמותו עוברת תהליכים משמעותיים ומקבילים לאלה של שאר השחקנים. בפועל, כמשתתף פעיל במשחק, לוקח הוא על עצמו תפקידים משניים כגון: שוליה, עוזר, סייע או מתלמד, התומכים במקצועות ובמהלכים של השחקנים הראשיים. מטרתו לאפשר מרחב בטוח, מוגן, בעל טווח רחב של רגשות ולהעניק תמיכה לשחקנים. סוג הפרשנות שדמות זו מבצעת היא פרשנות מלווה.

פרשנות מגמתית ופרשנות מלווה - פרשנות מגמתית הינה

פעולה מחוץ־מִתְחַבֵּר ש מבצע השחקן-מטפל, אשר משפיעה באופן עקיף או ישיר על השחקן. פעולה הנעשית בגלוי או בסמוי, לשם התערבות קלינית, לטובת הסדר החברתי, תוך עקיפת הגנות. פרשנות מלווה הינה פעולה המאפשרת למטופל להתפתח בדרכו הייחודית, מתוך קבלת תפיסת עולמו ומבנה אישיותו. היא מפעילה מידה מינימאלית של התערבות קלינית, מכבדת הגנות, כשלנגד עיניה מטרת הטיפול.

מטרות הטיפול - מטרת הטיפול במשחק הינה דינמית. אין

מדובר במטרה קונקרטית אלא במטרה בעלת תיאורים המוציאים זה את זה מכלל אפשרות וסותרים זה את זה, ולכן משלימים אחד את השני. למשחק אין מטרה סטאטית והיא אינה מגיעה לכדי מיצוי. היא מחדשת את עצמה דרך תנועה מתמדת, אך אין משמעות למי או מה שיוצרים את התנועה הזו- היא כמו ממשיכה להיווצר מתוך הפעילות שלה עצמה, מתוך הסדר הייחודי לה אשר מאפשר לתנועה להמשיך להתקיים. כאשר המטרה נהיית חשובה יותר מהמשחק עצמו, כנראה שאין זה משחק.

לסיכום, ניתן לומר כי במקום לעסוק בחיפוש מהותו של

השחקן שאיננה בנמצא, עדיף לעסוק בתיאורו ובמאפיינים המיוחדים לו בשדה המשחק. גישות טיפוליות פנומנולוגיות מסורתיות הדוגלות בליווי כגון: טיפול בלתי מכוון במשחק של

העצמי כפי שהעצמי נמצא ברשותו, כדי להביא לכלל סינכרוניזציה את הסדר החברתי ואת ייחודיות העצמי. שני חלקים אלו פועלים במשחק כאחד ומהותיים למהלכו. הם מתרחשים בטיפול באופן טבעי, ספונטאני, בדפוסים אוטונומיים, פנימיים ומובילים בסופו של דבר לתהליכי ריפוי.

תהליכי ריפוי - תהליך הריפוי במשחק מתקיים באופן

עצמי וספונטאני, כאשר המשחק מאפשר הבעה של טווח רחב ומגוון גדול של רגשות והתנהגויות. האדם המשחק יוצר באופן חופשי, שאינו צפוי, להנאתו, לשמחתו ומתוך יצירתיות. הוא יוצר, לא פחות, מתוך רגשות קשים של: הרס, אשמה, קנאה, חמדנות, נקמנות, פחדים, חרדות, זעם וכאב. במובן זה, כיעורו של המשחק חיוני לו באותה מידה כמו יופיו. ריפוי משמעותי יכול להתקיים כאשר האדם המשחק אינו מונע מתוך חסך או תשוקה לדבר מה הנתפס בעיניו כרצוי, או מתוך צורך חיכוני להדיר חלק מסוים בו. הריפוי מתרחש מתוך הוויית המשחק עצמו בלבד ונמצא בידי השחקן.

שחקן - תפיסת המשחק כשדה של כוח בתהליך הטיפולי

עשויה לפתוח פתח חדש לחשיבה על המושג 'מטופל'. השם "מטופל" הוא הנגזרת הפסיבית מן המילה "מטפל". המשמעות הדקדוקית היא שהאדם המטפל הוא אקטיבי ואילו האדם המגיע לטיפול אינו אלא נגזרת סבילה שלו. תפיסה זו עלולה לעוות את מהות הטיפול בכך שמעניקה את כל הכוח למטפל. מכיוון שהפעולה המרכזית בטיפול היא משחק, אני מציע לכנות את האדם המגיע לטיפול "שחקן" (בלום-יזדי, 2014, ע' 77). השחקן עושה את העבודה העיקרית בטיפול. הוא זה שמבצע את תהליך החקירה, ההתפתחות המשחקית ודורש את חירותו.

חירותו של השחקן בטיפול - כפי שויטגנשטיין (2008) טען

כי אין תכונה אחת המשותפת לכל מה שקרוי 'משחק', אולי ניתן לטעון כי אין תכונה אחת משותפת לכל מה שנקרא אדם. זאת להבדיל מהגדרות הנמצאות, לדוגמה, במגדיר צמחים: הגדרה הקובעת את התנאים ההכרחיים והמספיקים כדי לשייך צמח מסוים לסוג או למין מסוים. אם המטפל אינו עסוק בחשיפת טבעו האמיתי של השחקן וגילוי האמת אודותיו, ואם לאדם המשחק אכן אין טבע קבוע, וכך גם כללי ההכרה שלו אינם קבועים, הרי שבמהלך הטיפול השחקן חופשי לשנות גם את עצמו, וגם את מה שנתפס כמהותו, לכונן עצמו מחדש, באופן בלתי מחייב, ובלתי סופי. מאחר והמשחק הוא פעילות חופשית שאין בה כל כפייה, על השחקן לחוש עצמו חופשי ומשחרר מכל פחד או תקווה לתוצאות רציניות. חירותו הינה שחרור מחרדות ואשמות, לזכותו החופש להתנגד ולהביע מנעד רחב של רגשות. עליו לעשות זאת מבלי להיות אנוס על ידי

- פיאז'ה, ז'. (1972). הפסיכולוגיה של הילד. תל אביב: ספריית הפועלים.
- קליין, מ. (1940). אבל ביחס למצבים מאניים דפרסיביים, כתבים נבחרים. תל-אביב: תולעת ספרים.
- שגיא, א'. (2009). המסע האנושי למשמעות. רמת-גן: אוניברסיטת בר-אילן.
- שילר, פ. (1986). על החינוך האסתטי של האדם בסדרת מכתבים. תל אביב: ספרית פועלים, הקיבוץ המאוחד, מוסד ביאליק.
- Axline, V.M. (1964). Nondirective therapy. In M.R. Haworth (Ed.), *Child Psychotherapy: Practice and Theory*. New York: Basic Books.
- Chodorow, N. (1999). *The Power of Feelings: Personal Meaning in Psychoanalysis, Gender, and Culture*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Erikson, E. H. (1937). *Configurations in play: Clinical notes*. Quarterly, 6, 139-214.
- Erikson, E. H. (1940). Studies in the interpretation of play: clinical observation of play disruption in young children. *Genetic Psychology Monographs*, 22, 557-561.
- Erikson, E. H. (1951). Sex Differences in The Play Configurations of Preadolescents. *American Journal of Orthopsychiatry*, 21(4), 667-692.
- Foucault, M. (1977a). *Discipline and punish: The birth of the prison*. NY: Random House.
- Foucault, M. (1988). *Technologies of the self: A seminar with Michel Foucault*. Martin, L. H., Gutman, H., & Hutton, P. H. (Eds.). (pp. 16-49). London: Tavistock.
- Foucault, M. (1992). *Language, Counter-memory, Practice: Selected Essays and Interviews*. (D. F. Bouchard, Ed.) Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Freud, S. (1963). Dora : an analysis of a case of hysteria (P. Rieff, Trans.). NY: Collier.
- אקסליין (Axline, 1964), "מגמת ההחלמה-העצמית שבמשחק הספונטאני של אריקסון (Erikson, 1940), 'לילה – משחק כשלעצמו' (בלום-יזדי, 2014) וכדומה, עשויות לתת מענה הולם לכך. אסיים בציטוט של שילר (1986) אשר תאר את הכוחות הפועלים לשמירה על הסדר הקיים לעומת הכוחות הפועלים לשינויו כקיימים באדם עצמו: "המשחק לבדו ולא אחר הוא העושה את כל האדם כולו ומפתח בבת אחת את טבעו הכפול" (ע' 59).
- ביבליוגרפיה**
- אפלטון, (1997). כתבי אפלטון. ירושלים ותל-אביב: שוקן.
- ארבל, א'. (2006). פוקו וההומניזם. אור יהודה: דביר.
- אריקסון ה. א. (1976). *ילדות וחברה*. (תרגום: אורי רפ). תל אביב: ספרית פועלים.
- בלום-יזדי, ד. פורסם בתאריך מרץ 9, 2013. שפה, קואן, עולם. רבעון לפסיכולוגיה ממזרח וממערב: east-west-psych.co.il/ שפה-קואן-עולם/
- בלום-יזדי, ד. (2014). לילה (Leelah) – משחק כשלעצמו: מודל בלתי מכוון לטיפול בדומה. בתוך ד. ברגר (עורך) *היצירה – לב הטיפול*, (עמ' 95-67). קרית ביאליק: הוצאת "אח".
- גיליגן, ק. (1995). *בקול שונה*. תל-אביב: ספרית הפועלים.
- גיליגן, ק. (2006). *הולדת העונג*. תל-אביב: ידיעות אחרונות וספרי חמד.
- הויזינגה, י. (1984). *האדם המשחק*. ירושלים: מוסד ביאליק.
- ויטגנשטיין, ל. (2008). *חקירות פילוסופיות*. ירושלים: מאגנס.
- מייסי, ד'. (2012). *מישל פוקו*. תל אביב: ספרי עליית הגג.
- סגל, ח. (1998). *מלאני קליין*. תל-אביב: עם עובד.
- פוקו, מ'. (1972). *תולדות השיגעון בעידן התבונה*. ירושלים: כתר.
- פוקו, מ'. (1997b). *תולדות המיניות 1*. תל אביב: הקיבוץ המאוחד.
- פוקו, מ'. (2005a). *סדר השיח*. תל אביב: בבל.
- פוקו, מ'. (2005b). *הארכיאולוגיה של הידע*. תל אביב: רסלינג.
- פוקו, מ'. (2008). *הולדת הקליניקה*. תל אביב: רסלינג.

- Klein, M. (1955b). The psychoanalytic play technique. *American Journal of Orthopsychiatry*, 25(2), 223-237.
- Klein, M. (1984). *Love, guilt and reparation: and other works 1921-1945* (Vol. 1). NY: Free Press.
- Klein, M. (1989). *The Psychoanalysis of Children*. London: Virago Press.
- Kohlberg, L. (1985). Kohlberg's stages of moral development. *Theories of development*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall, 118-136.
- Muktananda, S. (1978). *Play of Consciousness*. South Fallsburg, NY: SYDA Foundation.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Routledge.
- Freud, S. (1999). *The interpretation of dreams* (J. Crick, Trans.). Oxford; NY: Oxford University Press.
- Freud, S. (2003). *The psychoanalysis of everyday life* (A. A. Brill, Trans.). London: Penguin Books
- Gadamer, H.G. (2004). *Truth and Method*. NY: Continuum.
- Klein, M. (1923). The role of the school in the libidinal development of the child. *Int. Z. F. Psychoanal*, 9. (1).
- Klein, M. (1926). The psychological principles of early analysis. *Int. J. Psychoanal*, 7. (1).
- Klein, M. (1929a). Personification in the play of children. *Int. J. Psychoanal*, 10. (1).
- Klein, M. (1929b). Infantile anxiety-situations reflected in art, creative impulse. *Int. J. Psychoanal*, 10, 436-443.
- Klein, M. (1957). *Envy and Gratitude. A Study of Unconscious Sources*. NY: Basic Books, Inc.
- Klein, M. (1945). The oedipus complex in the light of early anxieties. *Int. J. Psychoanal*, 26, 11-33.
- Klein, M. (1955a). *New Directions in Psychoanalysis. The Significance of Infant Conflict in the Pattern of Adult Behavior*. London: Tavistock Publications.

תודות

תודתי נתונה ל"ר שוהם חזקיה על המסירות, לד"ר פנדויק סוזנה על ההשראה, למערכת כתב העת על המיקוד והתמיכה ומעבר לכל תודתי נתונה למשחק על השחרור מעול הקיום.

לפניות בנוגע למאמר זה :

דוב בלום-יודי, דוא"ל dovblum@place-to-be.co.il