

חדש!



בואו לשחק: חשיבות ומשמעות המשחק המובנה בטיפול בילדים

בואו לשחק: חשיבות ומשמעות המשחק המובנה בטיפול בילדים

מאמרים | 17/12/2017 | 14,209 עיניים

המשחק החופשי מהווה נדבך חשוב בהתפתחותם של פעוטות וילדים, ומכיל אלמנטים של יצירתיות, דמיון ויכולת הסמלה. אי היכולת לשחק משחק חופשי יכולה להיגרם בשל יחסי אם-תינוק לא תקינים, שמשפיעים על התפתחות האגו והקשר שלו עם הלא-מודע. המשחק המובנה שנבחר על ידי הילד בטיפול, יכול להוות חלופה מתאימה עבור אותם שאינם מסוגלים לשחק משחק חופשי או ליצור. חוקיו הברורים והמוכרים מהווים מרחב ביניים בטוח עבור ילדים מרקע מורכב. באמצעות שני תיאורי מקרה תוצג משמעותו של המשחק המובנה, רבדיו הסמליים וההשלכתיים, וכן הקשר הטיפולי שיכול להתפתח לצידו.

פסיכולוגיה יונגיאנית | טיפול בילדים

על טרייבר

בלטיקאית יונגיאנית בכירה, מטפלת בהבעה ויצירה, מדריכה מרצה בבית"ס לפסיכותרפיה יונגיאנית במרכז...

חדש!

כמטפלת באמנות ואנליטיקאית יונגיאנית אני מאמינה במרכזיותה של היצירתיות, היצירה והקשר הבין-אישי. עם זאת, נוכחתי לעיתים שילדים בטיפול נמשכו אל המשחק המובנה יותר מאשר אל היצירה. כך למדתי שהדרך ליצירת הקשר הטיפולי והמרחב היצירתי עשויה לעבור במשחק המובנה. על אף חשיבותו הרחבה והמוכחת להתפתחות הילד וכישוריו, המשחק נתפס על ידי חלק מההורים והמורים כשולי, לא כל שכן, כאשר הוא מתרחש בזמן הטיפול. לעיתים קשה למטפלת להסביר את הקשר בין העיסוק ביצירה ומשחק לבין בעיותיו של הילד והשינוי המיוחל. בעוד שקיימת הבנה בקשר לאיכות ההשכלתית של משחקי הדמיון, חלק מהמטפלים מרגישים אי-נוחות כאשר הילד בוחר שוב ושוב לשחק משחקי קופסא. המחשבה במקרים אלו יכולה להיות שהעבודה הטיפולית אינה מתקיימת, או שהיא לא ברובד הרגשי העמוק המצופה. לפעמים מטפלים מבינים שקורה משהו חיובי במרחב הטיפולי בעת משחק, אך מתקשים למלא את התהליך או לעגן אותו תיאורטית. מטרת מאמר זה היא לדון בחשיבות המשחק המובנה בהקשר הטיפולי.

בתחילת עבודתי כמטפלת באמנות בבית-ספר מצאתי את עצמי משחקת דוקים שעה אחר שעה, במהלך כמה שבועות. זו הייתה הזדמנות להבחין בדקויות ובסגנונות המשחק השונים של הילדים. למשל, היו ילדים אשר חפנו את הדוקים חזק עד שבשעה שהם שיחררו את האגרופ, הדוקים נפלו בערמה צפופה וסבוכה. אחרים פיזרו את הדוקים על הרצפה, בשמחה רבה ובהינף יד, וכך הבטיחו לעצמם ניצחון בטוח. היו בעלי סופר-אגו נוקשה, שפסלו את עצמם בשל התזוזה הכי זעירה ואחרים, בעלי סף תסכול נמוך מאד, הפסיקו את המשחק ברגע שהעריכו שיתכן ויפסידו. סביב משחק הדוקים ניתן היה ליצור קשר, לכונן מרחב טיפולי, ובהמשך לשוחח על ניצחונות והפסדים, על כעסים ותסכולים. לפעמים בסיום המשחק ובאופן ספונטני, יצרו הילדים באמצעות הדוקים בית, שמש או "סתם צורה יפה". נראה כי הישיבה המשותפת על הרצפה העבירה מסר לא מילולי, שהמפגש הזה, על אף שהוא מתקיים במסגרת בית-ספרית, שונה. תחושה שהמטפלת נמצאת ב"גובה העיניים" ויכולה לפגוש את הילד במגרש שלו. כך נוצר מרחב משחקי שלפעמים חסר אצל הילדים המגיעים לטיפול. על אחת כמה וכמה בשנים האחרונות, בהן מרבית המשחקים מתקיימים בעיקר במרחב האינטרנטי. מניסיוני, גם משחק שנראה פשוט וחוזר על עצמו מכיל בתוכו רבדים שונים ופוטנציאל לחוויה ולביטוי אישי, כמו גם מהווה הפוגה והנאה. כך מאפשר המשחק את ה-being, במרחב התרבותי של העולם המודרני שרובו מתמקד בעשייה והישגים.

המשחק העסיק תיאורטיקנים רבים, מראשית דרכה של הפסיכואנליזה ועד היום (פרוני, 2002). מרבית התיאורטיקנים מתייחסים בדבריהם אל ה-play, שהוא משחק חופשי ויצירתי, אולם הדרך לשם מובילה גם דרך ה-game, שהוא מובנה וחקיקו ברורים יותר. על פי ויניקוט (1995) אדם מסוגל לשחק כשהוא מחובר למשאביו הפנימיים ומשתמש בהם באופן ספונטני, יצירתי וסובייקטיבי ובה בעת מחובר לזולת ולמציאות. לדעתו, היכולת להתרכז במשחק היא סימן לראשית היכולת להתרכז במחשבות, בעשייה וביצירתיות תרבותית ומדעית. קליין (Klein, 1987) טענה שמשחק של ילדים מקביל לחלומות ולאסוציאציות חופשיות של מבוגרים, מבטא משאלות לא מודעות ומאפשר ייצוג של דמויות מופנמות, בדרך סמלית. אריקסון (Erickson, 1937) ראה במשחק פעילות משחררת, המסייעת לילד לחזק את כוחות ה"אני" שלו ולהכינו ליצירת קשרים הדדים עם סביבתו. האנליטיקאי היונגיאני אריך נוימן (2011) כתב שלפנטזיה ולמשחק יש תפקיד עבור הילדים והמבוגרים בכל התרבויות: "רק היחיד שמגולם בתוך המציאות הסמלית של המשחק יכול להיפך לאדם שלם... הפתיחות של הילד מתבטאת בהשתלבותו המלאה בעולם הסמלי המאגו-מיתי של הפנטזיה והמשחק, לא פחות משהיא מתבטאת ביכולתו להטמיע רשמים של העולם החיצוני ושל החברה" (עמ' 79-80).

המשחק בטיפול מהווה מרחב ביניים בטוח, בעל חוקים ברורים אך גמישים, יחד עם קשר ועניין המתקיימים בין המשחקים ולאורכם. משחק נטול רגשות ישעמם את הילד ומשחק רגשי מדי עלול לגרום לילד להפסיק לשחק. במרחב הבטוח של הטיפול, באווירה של תחושת הישג והנאה מעצם הפעילות, יכולים להתפתח קשרים קרובים, תחושת ביטחון ואמון החיוניים לתהליך (לוריא, 2002). מטפלים המודעים לתרומתם ולחשיבותם של המשחקים יקבלו בנינוחות רבה יותר את בחירת הילד לשחק וידעו להשתמש במשחקים לביסוס הקשר ולטובת הטיפול.

מצאתי שילדים פונים למשחק המובנה, ובעיקר למשחקי הקופסא מסיבות מגוונות. למשל, צורך בהפוגה לאחר יצירת עמוקה, או כדרך לארגן לעצמם מרחב ברור וניתן לניבוי כדי להקטין תחושת חרדה. פעמים רבות ילדים חק מובנה כאשר אין להם את היכולת לשחק (to play). נוימן (2011), כמו תיאורטיקנים רבים, רואה ביחסים מוק

לפי נוימן, משפיעים על התפתחות הילד בכמה רמות: הם עלולים לפגוע בהתפתחות האגו, וליצור אגו חלש, כ
 תוקפני. בנוסף, ילד שנותק מוקדם מדי מהקשר עם אימו, מנותק גם מהקשר עם הלא-מודע שלו וממקורות ההש
 מאבד את היכולת לפנטז ולשחק. כאשר ילד כזה יגיע לטיפול הרגשי, אחת מהמטרות הטיפוליות תהיה לנסות להחזיר את
 כוחות האגו שלו, על מנת שיוכל למצוא איזון בין הביטוי העצמי לבין היכולת להסתגל לדרישות החברה ולקשר עם האחר.

במאמר זה אציג שתי דוגמאות של טיפול שבהם המשחק המובנה היווה מוקד מרכזי. אייל ודני (שמות בדויים, הפרטים
 בתיאורי המקרה שונו כך שאינם ניתנים לזיהוי), שניהם חוו יחסים מוקדמים לא טובים מספיק, ואיבדו, או לא פיתחו כלל, את
 היכולת לפנטזיה ולמשחק. למרות הדמיון במאפיינים אלו, מבחינת האגרסיות היו ביניהם הבדלים ניכרים. חשוב לציין
 שהטיפול נעשה בתוך מעטפת מכילה ותומכת של הצוות החינוכי והטיפולי בבית-הספר, ובמישור הפרטי של טיפול והדרכה
 בגישה היונגיאנית¹.

סולמות ונחשים: עליה בסולם ובסף התסכול, ופיתוח קשר בין אישי

אייל היה בן 9 בתחילת הטיפול, ילד חמישי במשפחה שהזוגיות בה לא הייתה יציבה. אייל היה בעל אינטליגנציה גבוהה אך
 סבל מחרדה ומספך תסכול נמוך. הוא הופנה לטיפול בשל התנהגויות אגרסיביות ואי-תפקוד כתלמיד: הוא לא הסתדר עם
 המורים, התווכח, התפרץ בזעם והשליך חפצים. התרשמתי שמדובר בילד עם דימוי עצמי נמוך, שחיפה על חולשותיו
 בהתנהגות "לוחמנית". בהיותו רגיש לביקורת, הוא הגיב לתסכול בהימנעות (בתחום הלימודים) ובתוקפנות (בתחום
 החברתי). שיערתי שמטלות הלימודים עוררו בו חרדה, כי הרגיש שהוא עומד למבחן, ושיזם הפרעות בכיתה על-מנת
 להימנע ממצבים מתסכלים. את הקטטות הסביר כעשיית צדק, אותו חיפש באופן תדיר אך לא מצא: "פגעו בי ואני מחזיר".
 אייל לא נתן אמן במבוגרים וחווה אותם כמאשימים וחודרניים, כולל אותי.



אייל הגיע בקביעות יחסית לפגישות, לפעמים כעס והלך לפני סיומן. הוא מיעט לדבר על עצמו. בנוסף, אייל מיעט לצייר
 היות וקושר בין ציור לאבחון, ורצה להימנע מחשיפת רגשותיו. הוא התקשה לשאת כל רמז של יחס חביב או אינטימיות
 מצדי, שילדים אחרים קיבלו בטבעיות. הוא טען שמשעמם אצלי, וביטא חשדנות: "את שטינקרית", "את מעבירה הכל
 למנהלת". הפגישות היו מתסכלות, בין היתר, משום שהחרדה וספך התסכול הנמוך לא איפשרו לו לשוחח, להתמיד בפעילות
 או ליהנות. אייל אהב ספורט, ולפעמים זרק כדור לסל בחדר ואני התלהבתי כשקלע ורשמתי נקודות. במשחק הקליעות הוא
 הרגיש יחסית בטוח ביכולתו להתמודד, ובנוסף, שיערתי שכך ניסה ליצור מסגרת שלא יהיה בה מקום לשיחות. נראה שנושא
 הגבולות היה מרכזי אצל אייל, שחי בעולם כאוטי, חודרני ולא ניתן לניבוי (בין היתר, כאמור, זוגיות ההורים הייתה מאד לא
 יציבה), שהוא עצמו פרץ בכיתה ובחצר בית הספר. משחקי-הלוח שאייל התחיל לבחור בנוסף לכדור-סל השתלבו במאמץ
 זה של בניית גבולות ברורים בינינו, ותרמו גם להורדת סף החרדה. בהדרגה, הפך המשחק "סולמות ונחשים" לבחירה
 המועדפת על ידו.

תיאור המשחק

"סולמות ונחשים" הוא משחק-לוח שמיועד לשניים עד ארבעה משתתפים, המטילים קובייה על פי התור ובהתאם מתקדמים
 עם "השחקן" על פני המשבצות, ממספר 1 ועד למספר 100 המוגדר כניחון למגיע אליו ראשון. על פני הלוח מצוירים
 סולמות (שמקדמים את השחקנים) ונחשים (או חבלים) שמפילים "למטה" למספרים הנמוכים יותר.

"סולמות ונחשים" שייך למשחקי קופסא מובנים, שבדרך-כלל מלמדים ומתרגלים תפקוד ברמת האגו. המשחק דורש הבנה
 של חוקיות וסדר ויכולת לפעול על פיהם. אופן קיום המשחק ישקף את כוחות האגו: את היכולת להבין חוקים ולפעול על
 פיהם בנוקשות או בגמישות, לשאת מתח והפסד ולהתמיד. במשחק יבואו לידי ביטוי תכונות כמו תחרותיות, שאפתנות וספך
 ההתמודדות עם תסכול. בשונה ממשחקי לוח וקובייה המערבים מקריות ואסטרטגיות, למשל, שש-בש, מונופול, או טאקו,
 "סולמות ונחשים" תלוי בקובייה בלבד, ואינו משקף כישורים. הדבר עשוי להיות משחרר ולאפשר הנאה מהמשחק, אך יש
 שיחוו תחושת תסכול וכישלון גם כאשר ההפסד אינו תלוי בהם.



וגם כאשר הניצחון קרוב עלולה לבוא הנפילה. המשחק מייצג, לעיתים, את חווית החיים של ילדים, שהכל עלול להשווה רגע – גם ניצחון וגם מפלה סופית – מבלי שתהיה להם שליטה על כך. אירועים רבים בשנות החיים המוקדמות  חדש! כפתאומיים על ידי ילדים. מדובר הן באירועים גורליים, חיוביים כלידת אח ושלייליים כפרידת הורים, והן באירועים  כהתנהגות לא עקבית של דמות סמכות, הצלחות וכשלונות.

הקובייה מוכרת אלפי שנים ומסמלת "גורל", הזדמנות או מפלה. כך, המשחק עשוי לשקף את תפיסת העולם של המשחק, את התחושה שיש לו מזל או ביש-מזל, שהעולם איתו או נגדו. בהטלת הקובייה אין אפשרות לחזות את התוצאות, בדיוק כמו שאין יכולת לחזות את עתידנו (ברוס-מיטפורד, 1998). למרות זאת, לעתים אנו משליכים על הקובייה, על-ידי לחשים וטקסים, את הצורך בשליטה או מייחסים לעצמנו יכולת השפעה על הקובייה, תחושת אומניפוטנציה או יכולת לידע מוקדם: "תראי שיצא לי 4".

בנוסף, המשחק "סולמות ונחשים" מאפשר יצירת קשר בין-אישי על בסיס משותף ב"גובה העיניים", מאחר וכל השחקנים כפופים לאותם החוקים. אין יתרון לגיל, לכישורים או להשכלה. המשחק ניטרלי ומאפשר שיחה אודותיו (עיסוק ב"כאן ועכשיו") או אודות תכנים אחרים לפי בחירת הילד.

תיאור התמות והתהליך הטיפולי דרך המשחק עם אייל

גם במרחב הברור והמובנה של המשחק התגלו קשיים. סף התסכול של אייל היה נמוך מאד, וכוחות האגו שלו היו חלשים. הוא התקשה לשאת את המתח - מי ינצח ומתי. לכן בחרתי להתמקד ב"מטרות" מותאמות. פירשתי כל תגובה והתנהלות של אייל כאופציה לגיטימית מוסכמת בינינו. למשל, החלטתו לפרוש באמצע משחק התקבלה כאפשרות לגיטימית החופפת את התפיסה שהשעה הזו היא בשבילו, על-פי בחירתו. כל הצעה לשינוי בחוקי המשחק, כמו לדלג בין המשבצות בלי קובייה, להטיל קובייה עד שיתקבל המספר הרצוי לו, לעלות עם הנחש ולרדת בסולם – נתפסה על ידי כהתמודדות יצירתית, ביטוי להבנתו את חוקי המשחק ולכך שיש אפשרות לשנותם בהסכמה משותפת, והתקבלה כרעיון טוב שכדאי לנסותו.

חשבתי שהבחירה ב"סולמות ונחשים" איפשרה לאייל ליצור מרחב בטוח בתוך המרחב הטיפולי – מה שאורי רפ (1980) מתאר כשהייה "תחת מטריה". באמצעות הקובייה אייל ביטא הרבה מתפיסתו את עצמו ואת העולם, ללא הצורך להתמודד ולדון בתכנים הקשים באופן ישיר. למשל, הוא ייחס תכונות לצבעי 'חייל המשחק', ובעיקר בחר בשחור ה"רע ובעל כוח", או שהיה היה מאשים אותי: "את מפסידה בכוונה". התהליך האיטי איפשר התנסות בניצחונות וגם בתסכול ובהפסד, ובדיון על חוקים והישמעות להוראות. בנוסף, תרם התהליך לחיזוק כוחות האגו ותחושת המסוגלות. עם התקדמות הטיפול אייל הפסיק להאשים אותי בהפסד בכוונה ואף אמר באחת הפעמים כשניצח: "לא נעים לי ממך", אמירה שיכולה לרמז על התחלה של התפתחות האמפתיה וההתייחסות לאחר.

אייל התחיל לבטא רגשות בהתאם לתוצאות של זריקת הקובייה: "באסה", "נאחס", "אין לי מזל" או "הקובייה שונאת אותי". חשבתי שלפחות בחלקן אלו השלכות של רגשותיו כלפי אימו. לפי נוימן (2011) בשלב הקשר הראשוני התינוק תלוי כולו באם, לכן הוא יחווה נטישה, ולו רגשית בלבד, כהרת גורל הגוזרת את דינו. כלומר, לאהבתה או אי אהבתה של האם יש השפעות גורליות על חייו, וזה מה שהושלך על הקובייה.

באחד המפגשים המאוחרים יותר אמר אייל בספונטניות "תדעי לך שאני לא מרמה". אמירה זו העלתה בי מחשבות על אפשרויות שונות לפרשנות. חשבתי שאולי מדובר בתחושת אשמה ראשונית. בין אם הואשם לעתים קרובות על ידי המורים, ובין אם חש אשם בהקשר לסוד משפחתי שכלל לא נגע לו - ראיתי שהאשמה הראשונית הקשורה ליחסים מוקדמים לא מספקים קיבלה ביטוי השלכתי במשחק. נוימן (2011) מקשר בין תחושת הפעוט לגבי חוסר באהבת אם ובין תחושת אשמה ראשונית. לילד שחש לא אהוב על ידי אימו אין הסבר אחר לחוסר אהבתה מלבד היותו רע ואשם. פעוט שהאגו שלו רק מתחיל להתגבש בשנים הראשונות, ואינו מקבל תנאים מספקים ובטוחים מאימו ומנותק ממקורותיו, סופו שידחף לבגרות מוקדם מדי וירגיש נטוש ומותקף. תוצאה אפשרית לתהליך כזה היא תגובה תוקפנית של הילד כלפי סביבתו. החשדנות והכעס של אייל, יחד עם תחושת האשמה, באו לידי ביטוי בהתנהגות האלימה בבית הספר ובקושי שלו ליצור קשרים



ההורים שמדובר בבעיית מצפון. בדרך כלל "עיגולי פינות" אלו מתרחשים עוד בטרם התפתח סופר אגו, ואפשר לר
באופן חיובי, כשלב התפתחותי בו הילד מנסה להגיע לניצחון המיוחל עם המשאבים העומדים לרשותו. בדרך-נ
התחזקות כוחות האגו והתפתחות סופר אגו תופעות אלה נעלמות.

המשחק התנהל ביוזמת אייל ובשליטתו ועורר, באופן יחסי, פחות תסכול וחרדה ממבחנים, שיעורי בית ושיחות נפש.
המשחק איפשר תהליך וביטא אותו, ותאם את תפישותיהם של ויניקוט (1995) ואריקסון (1937) לגבי יצירת קשרים הדדיים
עם הסביבה. כאשר פחת התסכול והשתפרה התקשורת בחדר, ירדה האגרסיביות של אייל גם מחוץ לטיפול.

למשחק סולמות וחבלים ודומיו, אין איכויות טיפוליות אלא בהקשר הטיפולי. היכולת לשחק תלויה גם בסביבה מאפשרת
(לוריא 2002). לכן, יש להניח כי מאפיינים טיפוליים כמו קבלה אמפטיית, קשר מטפל-מטופל, נוכחות של מבוגר שרואה את
הילד, מתכוונן אליו, מאפשר את הקצב האישי ואת הביטוי של מגוון רגשות תוך כדי המשחק המובנה, הם המאפשרים את
השינוי. למרות, ואולי בזכות גמישותי, בעת הטיפול, נותרנו כפופים להוראות המשחק. ייתכן שהאווירה הטיפולית איפשרה
לאייל להפנים את הגבולות החיצוניים ולהפכם במידה מסוימת גם לגבולות פנימיים לגבי דחפים ותוקפנות.

בתקופה האחרונה בטיפול עלתה יכולתו של אייל לשאת מתח, תסכול וגם הפסד, ולהשתמש בהומור – לשחק בהנאה,
ולהיות בחוויה משותפת וטובה עם סובייקט אחר.

חם-קר: החיפוש והגילוי של האם והעצמי

דני הוא בן יחיד בגיל 6. אמו חזרה לארץ מוצאה כשהיה כבן שנתיים, ואביו גידל אותו בתנאי מחסור. דני היה ילד חביב מאד.
מבחינה לימודית הוא התקשה לרכוש מיומנויות של כתיבה וחשבון. מבחינה חברתית היה דני מנותק מכעס ומאגרסיות, לא
התחיל במריבה ולא החזיר כשהציקו לו. ילד שקט ושתוק, כמעט ללא אפקט, אשר נראה כחסר כוחות אגו ובעל שטיחות
רגשית. לאחר מפגש היכרות ראשון, דני התחיל להגיע לטיפול בהתמדה. הוא לא החמיץ אף פגישה, אף שלאורך זמן
התחושה שלי בפגישות עמו הייתה קיפאון ודכדוך. גם כאן ניתן להניח יחסים מוקדמים לא טובים מספיק. דני לא רצה לדבר.
הוא אמר בפגישה הראשונה שאין לו אמא, ולא חזר לדבר עליה במשך הרבה מאד זמן. כאשר נדמה היה לו שאני עומדת
לשקף משהו רגשי הוא תופף חזק, או הלם בפטיש, תוך שהוא מנסה לבנות דברים שהתפרקו.

המשחק והציור יכולים להוות מדיה הולמת עבור ילד שמתקשה לדבר ולבטא את רגשותיו, אך ישנם מצבים, כטראומה
למשל, בהם הסגירות, הקיפאון הרגשי והדיכאון אינם מאפשרים ספונטניות או פעילות חופשית. חוסר היכולת לשחק קשור
אולי גם ביחסים ראשוניים לא טובים מספיק. היעדר אם מיטיבה עלול להשפיע בצורה הרסנית על הילד, על חיותו ועל
כוחותיו. הילד אינו מצליח להתחבר אל עולם הפנטזיה והדחפים, ובהיותו מאובן או קפוא הוא אינו מסוגל לשחק. הפנטזיות
שאינן מבוטאות בחוץ נדחפות אל הלא-מודע (Von Franz, 1996). על פי הגישה היונגיאנית, הלא-מודע הקולקטיבי הוא
עולם שמעשיר ומחייב את הנפש והוא המקור ליצירתיות. ילדים בגיל צעיר קרובים מטבעים לעולם הפנטזיה והלא-מודע
וחשוב שיהיה קשר מאוזן בין המודעות וכוחות האגו לבין עולם הלא-מודע.

דני מיעט לשחק או ליצור, ובעיקר ביקש שנשחק בכדור או "חם-קר", משחק שתפס מקום מרכזי בפגישות שלנו, אם כי לא
בלעדו.

תיאור המשחק

הילד או המטפל מחביאים חפץ בשעה שהמחפש עוצם עיניים או ממתין מחוץ לחדר. כאשר החפץ הוחבא, המחפש פותח
עיניים ומסתובב תוך שהוא מקבל הנחיות לדרך: "מתקרר" ו"קר" כאשר הוא מתרחק ממקום המחבוא, ו"מתחמם" ו"חם"
כשמתקרב לגילוי, עד למציאת החפץ.

הרובד הסמלי וההשלכתי



ונסבל מבחינתו, ומיד חוזרת. כך התינוק יכול לחוות את העולם כקבוע, שבו האובייקטים אינם נעלמים - גם אם אינו על ידו - ומתחיל לפתח תחושת עצמי (Israelievitch, 2008). מהבחינה הרגשית, התינוק מתחיל להבין שאינו בו' חשוף לעולם עיון וזר, גם אם האם נעלמת לרגע.



משחקי מחבואים מאפשרים לחוות בביטחון את חווית ההתרחקות והחזרה: אני לבד ואז אני חוזר ומתחבר. משהו נעלם - ואז נמצא. "חם-קר" מאפיין שלב התפתחות מוקדם יחסית. המחפש יוצא לחיפוש מוגבל, הוא פועל בהתאם לרמזים והנחיות, וסיכוי למצוא את האבדה גדול. המשחק אינו תחרותי, ואין בו ניגודים ועימותים, אלא שיתוף פעולה. בהיבט הזה, "חם-קר" תורם לתחושה של עולם קוהרנטי, מאורגן וניתן לניבוי.

משחקי הקוקו והמחבואים עם ההורים אהובים על ידי הפעוטות, וכאמור, בעלי משמעות התפתחותית, רגשית וסמלית. ילדים בוחרים להתחבא כחלק מטקס המעבר המכין לשנת הלילה, או בעת שההורים באים לאסוף אותם מהקליניקה. לפעמים סצנה קצרה כזו מספרת סיפור של דרמה, של ילד שמחפש אישור להיותו אהוב, והורה עייף, טרוד או מנותק מהילדי שבתוכו, אשר אינו מסוגל לשחק, לחפש ולמצוא את הילד.

חזרה של המשחק שוב ושוב יוצרת ריטואל. בדרך כלל, אומר רפ (1980), למשחק החוזר על עצמו יש ריתמוס ווריאציות משלו. לא מדובר בחזרה מדויקת, אלא במעין קטע מוסיקלי שבו המוטיב חוזר על עצמו בצורות שונות, פעם אחר פעם, אך אינו מעיף ואינו טורדני. הריטואל מעניק ביטחון, שומר מחדדות, מחזק ומגבש את כוחות האגו (נוימן, 2011).

תיאור התמות והתהליך הטיפולי דרך המשחק עם דני

בדרך כלל שיחקנו לסירוגין בתפקידי המחפש, אך דני הקדיש הרבה מאד זמן להטמנת החפץ, והעדיף להיות זה שמחביא. המשמעות הייתה שעלי לעצום עיניים לעתים קרובות. לפעמים 'התמרדתי' באמרי: "אני מפסידה אותך כשאני בעיניים עצומות". קיווייתי שבאמירה זו אבהיר לדני, שמי שלא רואה אותו, כמו אימו, מפסיד, או שהתייחסתי לכך שהקשבתי ושמעתי אותו גם כשעניי היו עצומות. ניסיתי, בדרך זו, להבהיר לדני את נוכחותי, שאני קשובה אליו ו"רואה" אותו גם כשעניי עצומות. אולי גם "הצטרפתי" לפנטזיה שהוא קיים עבור אימו גם כשאינה כאן. דרך המשחק השיג דני שליטה על הראיה שלי, בניגוד לחוסר השליטה על מבטה של אמו. מעין שחזור מבוקר של טראומת הנטישה, כשהשליטה שומרת עליו מהצפה בחדרה. המשחק איפשר עיבוד סמלי לתמות שדני לא היה מסוגל לדבר עליהן; ביטוי לחיפוש אחר האם, ולתקווה הסמויה שיום אחד אמו תשוב, תחפש ותמצא אותו. כאשר דני הנחה אותי בחיפוש, מעבר להנחיה המקובלת, הוא כביכול לא נתן אמון שאחפש ואמצא אותו - את החפץ כשלוחה שלו - בעצמי. הוא רצה מאוד להימצא ועזר לי בכך.

חשבתי שבמקביל לחיפושינו האחר החפץ המוחבא, חיפשנו גם אחרי ניצוץ החיים שאבד לדני. כאשר מצאנו את אשר הוטמן הבעתי שמחה על ההצלחה, על הנחישות לחפש ועל עצם הגילוי, בתקווה שגם דני יגלה ניצוץ חיים או שמחה.

החיפוש הוא אחר החפץ הנעלם, אחרי מה שאבד לדני, ואחר משמעויות נפשיות עמוקות שאינו יודע לחפש אחריהן. יש בכך הקבלה לתפיסה היונגיאנית שנולדנו עם Self ובגלל טראומה מוקדמת או תהליך חיברות איבדנו את הקשר אליו. ה-Self הילדי מזהה בתחילה עם ה-Self האימהי (נוימן, 2011) ולכן יש דמיון בין החיפוש אחריו ואחר האם. למצוא את מה שהוסתר הוא במובן מסוים כניסה אל הנסתר, אל הלא-מודע. העיניים העצומות לעומת העיניים הפקוחות מסמלות את המתח הנמצא בין העולם הפנימי לבין העולם החיצוני, האגו והמודעות. עבור דני יש לכך משמעות גורלית, מאחר והכרה מוקדמת מדי בכאב שגרמה נטישת האם עלולה להיות הרסנית.

המשחק "חם-קר" נוגע בהתקרבות והתרחקות, ולצידן "הבטחה" לסוף חיובי - בו נחפש עד שנמצא. בתהליך הטיפולי עם דני היה חיפוש אחר אם פנימית מיטיבה יחד עם ניסיון למצוא את הילד הנטוש, לגלות אותו ואת אוצרותיו. לגלות לו שהוא 'מציאה' ולאשר את קיומו הייחודי. יתכן ובהתחלה המשחק איפשר את ההתרחקות המבוקרת מהאם-המטפלת והחזרה אליה, ובהמשך ביטא את הקונפליקט בין הרצון להישאר בחסות "האם הגדולה הטובה" לבין הרצון והיכולת לגדול ולהתקדם. להישאר בחסות האם הגדולה הטובה פירושו חוויה של הגנה, הכלה וחסות של דמות אוהבת. יש למצב זר סיבי של ילד קטן, תלתי ובלתי נפרד. ילד שאמו האישית נעדרת זקוק למימד זה של חסות, עד שיתחזק ויוכל נפתח.



חדש. לעיתים קרובות התפעלתי מהמקוריות של דני ומהיצירתיות שלו בבחירת מקומות המחבוא. בשנה השלישית התחיל דני להחביא את התינוק משה רבנו². התינוק מסמל בין היתר התפתחות חדשה, פוטנציאל ותקווה, כמו גם **חדש!** Self. סיפורו של משה רבנו יכול לעורר הזדהות לא מודעת אצל דני: התינוק שנעזב על ידי אמו ונאסף על ידי בנה, בנה, בנה, ובהמשך חזרה אליו אמו כמינקת.

היכולת לשחק, זכות טבעית ובסיסית אשר נמנעה מדני בשל נסיבות חייו, עוררה את החיות והיצירתיות בנפשו. המשחק המובנה כולל רמה מסוימת של דימויים וסמלים ומוביל להתפתחות רגשית. היכולת לשחק משחק חופשי, יצירתי וסימבולי התפתחה אצל דני בהדרגה. הטיפול החזיר את דני אל המרחב המשחקי, ואיפשר לו בהדרגה להיות בקשר עם הלא-מודע שלו. במקביל, הפעיל הטיפול את האם הגדולה הטובה הפנימית ועורר בנייה מחדש של ציר Ego-Self בצורה נכונה יותר. כך, מאגר המשחקים התרחב, היצירתיות גברה וגם כוחות האגו איפשרו הסתגלות טובה יותר למציאות ופניות רגשית ללמידה.

לסיכום

המשחק "סולמות ונחשים" איפשר יצירת מסגרת ברורה וניתנת לניבוי באופן שהרגיע את החרדות של אייל. המשחק העניק לאייל תחושה של שליטה על מה שיהיה במפגש מצד אחד, ומצד שני איפשר לו להתחיל לפגוש גבולות גמישים, שנענים לצרכיו. למשל, לסיים את המשחק או לשנות את כלליו כשרצה. כמו כן, המשחק איפשר לאייל לחוות תסכול ברמה נסבלת מבחינתו ובכך לחזק את יכולתו, כוחותיו והתפתחותו של אגו יציב וגמיש, שאינו חווה כל התרחשות כתוקפנית כלפיו.

המשחק "חם קר" איפשר לדני שיחזור של חווית הנטישה ושל הפנטזיה לגבי חזרתה של אמו, מבלי לגעת בתכנים הקשים בטרם התפתחו כוחות אגו מספיקים להתמודדות. המשחק המובנה והחזרתי, יחד עם השותפות במרחב המשחקי איפשרו לדני להתחבר מחדש ליכולת ההסמלה והיצירתיות, למשאביו הפנימיים ולהנכחתו בעולם.


המשחקים שנבחרו על ידי הילדים איפשרו שליטה מסוימת עלי ועל מה שיהיה בחדר. יתכן והמשחקים תרמו להימנעות משיחות בהן לא חפצו, אך בו בזמן הם שיקפו את יכולתם ורצונם של הילדים ליצור קשר. יכולתם לשחק הלכה וגברה, יחד עם היכולת לשהות (being). המשחק הנכיח את קיומו של זולת מיטיב: נכונותי לשחק כל משחק שבחרו הבהירה יותר ממילים שאני שם בשבילם, ללא ציפיות או דרישות. המשחקים יצרו מרחב משותף והדדיות, שהיוו 'קרקע פורייה' להתפתחות כוחות החיים, לאינטגרציה של היבטים מפוצלים ולהתעוררות היצירתיות, כמו גם להעמקת הקשר בינינו. המשחק המובנה, בדומה למיתוס או למעשייה, מאפשר להכניס סדר ומשמעות בעולם הפנימי הכאוטי. משחקים עם חוקים שיקפו את קיומו של אגו, ואת היכולת לשמור על הכללים, ולשאת הפסד או חוסר וודאות זמני. בנוסף, תרמו המשחקים לתחושה של עולם מאורגן ומסודר הניתן לניבוי.

המטפלת המשחקת נמצאת בו בזמן בשני סוגי נוכחות. האחת הילדית, בחוויה המשותפת, בספונטניות והנאה, והשנייה האמפטיית, המתבוננת ומעריכה היכן אפשר לאתגר והיכן לרכך את התסכול ולהמשיך לשמור על מרחב פוטנציאלי בטוח. הדבר מצריך גם מודעות עצמית של המטפלת לחוויותיה בזמן מתח, ניצחון או הפסד.

אמא של ילד מטופל שאלה אותי פעם בלעג וכאב: "אז את תשחקי עם הילד והכל יהיה בסדר?" תשובה אפשרית לשאלה הזו מצאתי בכתביו של יונג:

"כשאתה מטפל בילדים קשים מוטב לך שתהא גונז את ידיעותיך בפסיכולוגיה משום שפשטות ובינה בריאה נחוצות לך כאן יותר מידיעות אלה. **פשטות ובינה וחוסר ידיעה אינם היינו הך**" (יונג, 1992, עמ' 52).



1. תודה לפסיכולוגית הקלינית והאנליטיקאית היונגיאנית שוש לבנה, על שהאירה את עיני בנוגע למשמעויות של המ  חדש!
2. בובת תינוק קטנה שמחלקים לילדי הגן בפסח, בתוך עריסה.

מקורות

- ברוס-מיטפורד, מ. (1998). סימנים וסמלים, ירושלים: כתר.
- ויניקוט, ד. (1995 [1971]). משחק ומציאות. תל-אביב: עם עובד.
- יונג, ק. ג. (1992). פסיכולוגיה אנליטית וחינוך. תל-אביב: דביר הוצאה לאור.
- לוריא, ל. (2002). המשחק והמתח הכרוך בו: בעקבות ויניקוט. אצל: פרוני א. עורכת, המשחק, מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר. תל-אביב: ידיעות אחרונות, ספרי חמד.
- נוימן, א. (2011 [1973]). הילד, האישיות בשחר התפתחותה. בית-יהושע: חסינות.
- פרוני, א., (2002). מפרויד עד ויניקוט, אצל: פרוני, א. עורכת, המשחק, מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר. תל-אביב: ידיעות אחרונות, ספרי חמד.
- רפ, א., (1980). עולמו של המשחק, תל-אביב: אוניברסיטה משודרת.
- Erickson, H. E. (1937). Configuration of pre-adolescents. American journal of orthopsychiatry. 21, 667-692.
- Israelievitch, G., (2008) Hiding and being found. Reflections on the Hide-and-seek game in the clinical playroom. Journal of Infant, child and adolescent psychotherapy 7, 58-76.
- Klein, M. (1987) Contributions to Psychoanalysis 1921 – 1945. London: Hogarth Press .
- Von Franz, M. L. (1996). The interpretation of fairy tales. Boston: Shambala.

מטפלים בתחום

מטפלים שאחד מתחומי העניין שלהם הוא פסיכולוגיה יונגיאנית | טיפול בילדים



אליאב ברמן



רובא אבו רקבה