

# משחקי דמיון (של פעם) בונים מיומנויות / אליקס שפיגל

תרגום: ירון זנבל  
תאריך: פברואר 2008

ב-3 באוקטובר 1955 עלתה לראשונה לאוויר בשידורי הטלוויזיה התכנית "מועדון מיקי מאוס". התכנית הפכה לאייקון תרבותי, אחת מאותן תופעות שמגדירות עידן. מה שזכור פחות, אך חשוב במידה לא פחותה, הוא שאירוע תרבותי אחר ומתמיר ארע באותו יום: חברת צעצועי מאטל החלה לפרסם אקדח שנקרא "רעם הגיהוק". אני יודע - מי אי פעם שמע על רעם הגיהוק? ובכן, אף אחד לא.

הסיבה שהפרסומת של חברת מאטל היא משמעותית, היא משום שהיא סימנה את הפעם הראשונה שבה חברת צעצוע ניסתה למכור סחורה בטלוויזיה מחוץ לעונת חג המולד.

עד 1955, תקציבי הפרסום בחברות צעצועים היו זעומים, כך שהפעם היחידה שהם יכלו להרשות לעצמם למכור את מרכולתם בטלוויזיה הייתה בתקופת חג המולד. אבל אז באו מאטל ורעם הגיהוק, אשר, על פי הווארד חודאקופ, היסטוריון תרבותי באוניברסיטת בראון, היווה אירוע סף, סוג של קו פרשת מים היסטורי. כמעט בן לילה, משחקי הילדים הפכו להיות ממוקדים, כמו שלא היה מעולם, בדברים - בצעצועים עצמם.

"זה מעניין כי כאשר אנו מדברים על לשחק כיום, הדבר הראשון שעולה על הדעת הוא צעצועים", אומר Chudacoff. "בעוד שבמאה ה-19 חשבו על לשחק, חשבו על הפעילות של המשחק ולא על האובייקט". ההיסטוריה של משחק הילדים מראה כי במשך רוב ההיסטוריה האנושית מה שהילדים עשו כשהם שיחקו הייתה לשוטט בחבורות גדולות או קטנות, פחות או יותר, ללא השגחה, ולעסוק במשחקי דמיון חסרי דאגות. הם היו שודדי ים ונסיכות, אצילים וגיבורי פעולה. בעיקרון, אומר Chudacoff, הם בילו את רוב הזמן שלהם בלעשות את מה שנראה לנו כמו שום דבר.

"הם אלתרו מחזה, בין אם זה היה בחיק הטבע... או אם זה היה בפינת רחוב או בחצר האחורית של מישוה", אומר Chudacoff. "הם אלתרו את המשחק שלהם, הם הסדירו את המשחק שלהם והמציאו חוקים משלהם". אבל במחצית השנייה של המאה ה-20, Chudacoff טוען, משחק הילדים השתנה באופן קיצוני. במקום לבלות את זמנם בהסטה אוטונומית דמיונית, ילדים קיבלו צעצועים יותר ויותר ספציפיים למשחק ותסריטים שנקבעו מראש. בעיקרו של דבר, במקום לשחק שודדי-ים עם ענף של עץ הם שיחקו מלחמת כוכבים עם חרב אור צעצוע.

Chudacoff קורא לזה "המסחור והקואופטיזציה של משחק הילדים" - מגמה שמתחילה לכווץ את מרחב הדמיון של ילדים.

מסחור אינו הסיבה היחידה לכך שדמיון הוא תחת "מצור". במחצית השנייה של המאה ה-20, Chudacoff אומר, ההורים הפכו מודאגים יותר ויותר בנוגע לבטיחות, והונעו ליצור סביבות משחק שהיו בטוחות וחסונות מפני חדירת איומים של העולם החיצון. שיעורי קראטה, התעמלות, מחנות קיץ - אלה יוצרים סביבה בטוחה לילדים, Chudacoff אומר. והם גם עושים משהו נוסף: להורים מהמעמד הבינוני, שהלכו והפכו למודאגים יותר ויותר בקשר להישגים, הם הציעו את העשרת דעתו של הילד.

## שינוי במשחק, שינוי בילדים

ברור שהאופן בו ילדים מבלים את זמנם השתנה. אך הנה הסוגיה: מספר גדל והולך של פסיכולוגים מאמינים כי שינויים אלה באופן בו הילדים משחקים הביאו גם לשינוי בהתפתחות הקוגניטיבית והרגשית של הילדים. מתברר שכל הזמן הזה בו בילו הילדים במשחקי דמיון, ממש עזר להם לפתח מיומנויות קוגניטיביות קריטיות. הקרויות פונקציה ניהולית. לפונקציה זו אלמנטים שונים, אך אחד מרכזי שבהם הוא היא היכולת העצמית לוויסות. ילד עם רגולציה עצמית טוב מסוגל לשלוט ברגשותיו והתנהגותו, להתנגד לדחפים, ולהפעיל שליטה עצמית ומשמעת.

אנו יודעים כי היכולת של ילדים לוויסות עצמי פחתה. במחקר שנערך בשלהי שנות ה-40 של המאה הקודמת, ביקשו חוקרים-פסיכולוגיים ילדים בגילים 3, 5 ו-7 לבצע מספר תרגילים. אחד מהתרגילים האלה היה לעמוד ללא נייע. ילדים בני 3 שנים לא יכלו לעמוד בשקט בכלל. הילדים בני ה-5 שנים יכלו לעמוד ללא נייע במשך כשלוש דקות, ואילו הילדים בני ה-7 השנים יכלו לעמוד פחות או יותר כל זמן שהחוקרים ביקשו. בשנת 2001, חוקרים חזרו על ניסוי זה. אך התוצאות היו שונות מאוד. "היום ילדים בני 5 משחקים ברמה של בני 3 לפני 60 שנים, וילדים בני 7

היום בקושי מסוגלים להגיע לרמתם של בני 5 של לפני 60 שנים". התוצאות מעציבות ביותר אומרת הפסיכולוגית הלנה בודרובה.

התוצאות מעציבות כי ויסות עצמי הוא חשוב מאוד. לפונקציה ניהולית חלשה יש קשר לשיעורי נשירה גבוהים, שימוש בסמים ולפשע. למעשה, פונקציה ניהולית טובה היא מחוון מנבא טוב יותר להצלחה בבית הספר מאשר מנת המשכל של ילד. ילדים שמסוגלים לווסת את הרגשות שלהם ולהיות מרוכזים מצליחים יותר בלמידה. לורה ברק, חוקרת של הפונקציה הניהולית, מסבירה "ויסות עצמי מנבא התפתחות יעילה כמעט בכל תחום".

### חשיבותו של הויסות העצמי

לפי ברק, אחת סיבות לכך שמשחקי דמיון הם כלי רב עוצמה לבניית משמעת עצמית היא כי במהלך דמיוני, ילדים עוסקים במה שנקרא **דיבור פרטי**: הם מדברים לעצמם על מה שהם עתידים לעשות ואיך הם הולכים לעשות זאת. "למעשה, אם נבדוק את הפעילות של ילדי הגן ואת כמות הדיבור הפרטי שמתרחשת, נמצא ששפת ויסות עצמי זו היא הגבוהה ביותר במהלך משחקי הדמיון וסוג כזה של שפת ויסות עצמית שכזו ... הוכחה במחקרים רבים כהבטחה להתפתחותה של הפונקציה הניהולית".

וזה לא רק ילדים שמתמשים בדיבור עצמי כדי לשלוט בעצמם. אם נסתכל על שימוש בוגר בדיבור פרטי, ברק אומר, "אנחנו בדרך כלל משתמשים בו כדי להתגבר על מכשולים, כדי לשלוט במיומנויות קוגניטיביות וחברתיות, ובכדי לנהל את הרגשות שלנו".

לרוע המזל, ככל שהמשחקים מובנים יותר, פוחת הדיבור העצמי של הילדים. בעיקרו של דבר, כי המשחקים לילדים מרוכזים בשיעורים ובלגות, ובגלל שהצעצועים של הילדים מעכבים יותר ויותר את המשחק הדמיוני, ילדים לא מקבלים הזדמנות לתרגל "שיטור" של עצמם. כאשר יש להם הזדמנות, אומר ברק, התוצאות הן ברורות: הויסות העצמי משתפר.



"מדד אחד שחוקרים, כולל אותי, השתמשנו בו ... הוא המידה שבה ילד, מסדר ומנקה אחריו". ברק אומר: "אנו מוצאים כי ילדים שהם יעילים ביותר במשחקי דמיון לוקחים אחריות... ויש להם נכונות רבה יותר, ואף יסייעו לאחרים לעשות זאת ללא הנחיה של מורה".

למרות העדויות של היתרונות הגלומים במשחקי דמיון, גם בקרב ילדים צעירים בגיל הרך, הרי שהעיסוק בהם בירידה. לדברי החוקרת הפסיכולוגית מאוניברסיטת ייל דורותי זינגר, מורים ומנהלי בית הספר פשוט לא רואים את הערך במשחק דמיון.

"בגלל הבחינות, והדגש שניתן על ביצוע הבחינות, מורים מתרגלים את הילדים ביסודות הבסיסיים של המבחנים יותר ויותר מוקדם. המשחק נתפס כמיותר, כבזבז של זמן... יש לי כל כך הרבה מאמרים שתיעדו את קיצור המשך של המשחק החופשי של ילדים, וניצולו בידי המורים בבתי ספר אלו לפיתוח מיומנויות קוגניטיביות".

נראה כי במירוץ להעניק לילדים יתרון - כדי להגן עליהם, כדי לעורר אותם, כדי להעשיר אותם - התרבות שלנו פגעה באחת מהפעילויות שסייעו לילדים ביותר. כל הזמן המבזבז הזה לא היה בזבז, אחרי הכל.