

פרק 2:

לילה (Leelah) – משחק כשלעצמו

מודל בלתי מכוון לטיפול בדרמה

דוב בלום-יזדי

תקציר

"לילה (Leelah) – משחק כשלעצמו" הוא מודל יישומי לטיפול בדרמה הנגזר מתוך מטה-תיאוריה בשם פרדיגמת המשחק. פרדיגמה זו היא ניסיון להציע מסגרת התייחסות שבה המשחקיות היא הפעולה הראשית המתרחשת בטיפול באופן בלתי אמצעי, בלתי מכוון וחסר אינטרפרטציה מגמתית. לילה (Leelah) הוא מונח בסנסקריט התופס את הקיום עצמו כמשחק אלוהי. מודל זה מתבסס על עבודה בתוך סיפור מסגרת ונבנה בהשראת המשחק "מבוכים ודרקונים". הסיפור יוצר מרחב עבודה המתרחש כולו בהוויה משחקית. התהליך מתחולל בעזרת משחקי תפקיד ומשחק חופשי, מעמדת הנחיה מצטרפת המתערבת באופן מינימלי, תוך הדגשת הערך המרפא והאוטונומי של המשחק. במשחק אין קהל או דמות חיצונית מתבוננת.

המודל מציע תהליך טיפולי המאופיין בפרשנות מלווה ושאינה מגמתית, ושאינו עוסק בתובנות קונקרטיות וספציפיות לחיים. תפיסה זו נובעת מתוך האמונה שרוב הנסתר על הגלוי ושראייה מכניסטית מערבית, כשהיא לעצמה, מחמיצה את ייחודה של התרפיה והופכת אותה לתהליך של סוציאליזציה חינוכית, תוך הפעלת כוח. מודל זה מבקש ליצור סיטואציה פרדוקסלית: לאפשר משחק המתנהל בהווה כפי שהוא, "בככותו"¹, ללא קהל, כלומר ללא מטרות או שאיפות להשיג משהו מחוצה לו; אבל בה בעת הוא מתנהל כדי לאפשר התפתחות וצמיחה בתוך המסגרת החברתית שאנו חיים בה.

¹ מושג ה"ככות", טאטהטה בסנסקריט; Suchness באנגלית, מתייחס במאמר זה לדברים בפשטותם, כפי שהם לעצמם.

פתח דבר – משחק היי

”בגרותו של גבר: משמע למצוא מחדש את הרצינות שהיתה לו לאדם בעודו

ילד, במשחקו”.

(ניטשה, 1886, “מעבר לטוב ולרוע”)

החיבור שלי למשחק התחיל כמו אצל רובנו: במשחקי תפקידים בגיל הרך. בשנות ה-80, בזמן המשבר הכלכלי הגדול, כשהייתי בן תשע, עברה משפחתי מגבעתיים לבניין חדש ברחובות. כמו אנשי עסקים רבים באותה תקופה, הקבלן פשט את הרגל במהלך הבנייה. הקומות הראשונות של הבניין נותרו כשלד והמבנה נשאר כאתר בנייה; לבנים זרוקות, קרשים, גבעות של חול ים, חצאי קירות, חפצים אישיים נטושים של פועלי בניין ושפע חומרי בנייה היו חלק מהנוף המקומי. אתר בנייה נטוש זה היה קרקע פורייה להרפתקאות בשבילנו, ילדי השכונה. ילדותי רוויה בזיכרונות קסומים מתקופה זו שבה היינו נחלקים למחנות אבירים, מתבצרים בקומות הבניין, בונים מבצרים מאובזרים מחומרי הגלם הרבים, מתחפשים בבגדי פועלים ויוצאים למשימות שתכליתן לכבוש את הטירה בקומה מעל. אין בי מלים לתאר את תחושת האושר המשכרת והסיפוק העילאי שאחזו בי לאחר כל הרפתקה כזו. גם היום, כאב, כשאני מטייל עם ילדי ורואה בית בתהליכי בנייה, אני מזמין אותם פנימה לסיור בתוך מבוך החדרים וחש כיצד הדמיון ממריא מעצמו ללא שליטתי.

בנערוטי הייתי פעיל בבימת הנוער העירונית, מקום ייחודי לפיתוח כישורי משחק, שבו השקיעו רבות בנו כשחקנים. מקום שבין היתר נתן לנו אישור חוקי להיעדר מהלימודים לטובת חזרות. בבימת הנוער העלינו הצגות כגון **האנבי המתעורר**, **מה זאת אהבה** ועוד. הופענו פעמים רבות בבתי ספר ומול הציבור הרחב. התחושה של הופעה מול קהל, לאחר תהליכים ארוכים ועמוקים, הייתה מעצימה מאוד, מחזקת ומשמעותית. יחד עם זאת, לא הצלחתי לחוות שם על הבמה את תחושת החופש המשכר והאין-סופי שחוויתי כילד במשחק הספונטני. בבגרותי גיליתי את המשחק **מבוכים ודרקונים**, שבו השתתפתי כשחקן וכמנחה. משחק זה, המתקיים ללא קהל, אפשר לי להתחבר לאני פנימי. למזלי שוב מצאתי חוף מבטחים, מרחב אידיאלי לביטוי אישי. משחק אשר היה חביב עלי במיוחד היה **הסאגה**. הסאגה היא משחק תפקידים חי, הידוע גם כ-RD&D, משחק תיאטרלי שנערך פעם בשנה למשך יומיים במתחם סגור בטבע.

מתחוללים בו קרבות ענק, מצור על ערים, תככים ומזימות, חיים בעולם הפנטזיה. למשחק יש סיפור מסגרת, חוקים וכללים. חלק מייחודו הוא שלכל אורכו השחקן נשאר ללא הפסקה בתוך הדמות. אכלנו, צחצחנו שניניים, הלכנו לישון, התעוררנו והישגנו יעדים בלי לצאת מהדמות. העלילה, הנוצרת באופן ספונטני בידי השחקנים, מתמשכת לתוך האי-סוף, מפליגה על כנפי הדמיון, ממלאת בחוכמת חיים את התרמיל, באהבה את הלב ובשירה את מיתרי הקול. אף שלא היו במשחק כוונות תרפויטיות, מצאתי כי הדרמה שבו, כשלעצמה, מרפאה.

כיום אני עובד עם האהבה שלי – עם המשחק – ומאמין באמונה שלמה בכוחות ההעצמה והריפוי העצמי שלו. בהמשך לדברי ויניקוט (1995), נוכחתי לדעת שמשחק אינו דבר המתרחש עד שהעבודה הטיפולית נהיית רצינית ואז יש להפסיקו, אלא שכל מהלכו של הטיפול קשור בקשר אמיץ ליסוד המשחק. משחק הוא התחברות ספונטנית לאני האמיתי, לאוצר המחשבות, הזיכרונות, האסוציאציות והרגשות שבתוך כל אחד ואחת מאיתנו. הוא מכיל איכויות טבעיות של ריפוי וצמיחה. המודל שאני מציע במאמר זה, לילה (Leelah) – **משחק כשלעצמו**, הוא מודל יישומי המתבסס על עבודה בתוך סיפור מסגרת. הסיפור יוצר מרחב עבודה המתרחש כולו בהוויה משחקית. התהליך מתחולל בעזרת משחקי תפקידים ומשחק חופשי, מעמדת הנחיה מצטרפת, אך לא מתערבת.

מבוא

המודל אשר יוצג בפרק זה הוא יישום תיאורטי של מטה-תיאוריה בשם "פרדיגמת המשחק" (בלום, 2013). פרדיגמה זו היא ניסיון להציע מסגרת התייחסות שבה המשחקיות היא הפעולה הראשית המתרחשת בטיפול באופן בלתי אמצעי, בלתי מכוון וחסר אינטרפרטציה מגמתית. הנחת היסוד של הפרדיגמה מתבססת על הוגים מהמזרח כגון הזן בודהיזם, מהיהדות כגון המוהר"ן ומהמערב כגון ויניקוט וויטגנשטיין. טענתה היא כי תהליכים טיפוליים משמעותיים מתרחשים בתוך סדקים פעורים, במרחבי ביניים שדינו איננה משגת, בתוך "חלל פנוי" הנמצא מחוץ למערכי הכוח הדואליים הגלויים, מחוץ ליכולת ההמשגה שלנו. האירועים העמוקים בטיפול נמצאים מעבר לשפה, מעבר לניסיון להגדיר זהות. תהליך כזה יכול להתרחש בפעילות אמנותית-משחקית, החושפת את הבלתי-מושגי, אך מבלי להפכו שוב למושג. מעין חקירה

פנומנולוגית הפושטת את תבניות ההכרה המוכרות לטובת גילוי אין-סופי של דבר מה חדש שאין בו הגדרה, המשגה או פרשנות קונקרטיות.

המודל לטיפול בדרמה: "לילה - משחק כשלעצמו" הנו הצעה ליישום אפשרי של "פרדיגמת המשחק". המודל נכתב בעקבות מחקר המתבסס, בין היתר, על ניסיון קליני, על המשחק "מבוכים ודרקונים" וכן על יישומים אפשריים לחוקי התורות הפיזיקליות החדשות, העומדים בהלימה לתורות מסורתיות קדומות (בלום, 2009). מחקר זה בחן במשך שנה חמש קבוצות ילדים אשר שיחקו במשחק "מבוכים ודרקונים" ותיעד את הפעילות המשחקית, הדינמיקה הקבוצתית וההתפתחות האישית. ההתייחסות אל המרחב המשחקי במחקר הייתה כאל מרחב ביניים ויניקוטיאני או כאל "מציאות דרמטית", כהגדרתה של פנדזיק (Pendzik, 2006).

יש אמת בטענתה של פנדזיק כי הדרמה-תרפיה באשר היא מתבצעת בתוך "מציאות דרמטית" ומתוך כוונה להתערבות טיפולית, גם אם היא התערבות לשם שעשוע בלבד. "ללמד מישהו איך ליצור מציאות דרמטית מהווה בעצמו התערבות"² (שם, עמ' 278). עם זאת, מבוא זה מבקש להגדיר רמות שונות של התערבות ופרשנות ועל ידי כך למקם את המודל הנוכחי ביחס לתיאוריות ומודלים אחרים המשתמשים במשחק בטיפול. אם כן, ניצור ציר דמיוני של מידת התערבות המטפל. רמת ההתערבות בציר תיבחן על ידי מידת המעורבות והנוכחות בדרמה, מידת הפרשנות וכן מידת התכליתיות של המשחק. בקצהו האחד של הציר יוצגו תיאוריות שבהן למטפל יש מקום דומיננטי, מתערב ומפרש באופן מגמתי והמשחק קיים לצורך תכלית ספציפית. בקצהו השני ימוקמו מודלים שבהם מקומו של המטפל ברקע, פרשנותו מלווה, הוא מאפשר תהליכים טבעיים והמשחק בהם מתקיים בצורה ספונטנית ולשם עצמו.

פרשנות מגמתית מוגדרת במאמר זה כפעולה מחוץ למטפל, שמבצע המטפל, אשר משפיעה באופן עקיף או ישיר על המטופל כדי להוביל לשינויים מבניים ותפיסתיים בראיית עולמו או באישיותו. פעולה זו עוקפת הגנות, נעשית בגלוי או בסמוי לשם התערבות טיפולית, ויכולה להתבצע באופן ורבלי או דרך משחק. **פרשנות מלווה** מוגדרת כפעולה המאפשרת למטופל להתפתח בדרכו הייחודית, מתוך קבלת תפיסת עולמו ומבנה אישיותו. על כן פעולה זו לא תהייה קונקרטית וממוקדת, אלה רחבה ונעה על פני רצף. היא מתבטאת בתוך המשחק עצמו, מכבדת הגנות ומפעילה מידה מינימלית של התערבות טיפולית.

דוגמה למודלים ולתיאוריות שבהם המטפל דומיננטי מאוד, מתערב ומפרש באופן מגמתי היא התיאוריה הקליינאנית הקלסית. קליין טענה כי מעמדו של

² תרגום המחבר.

המשחק הוא כשל מעמדן של האסוציאציות החופשיות, המייצגות את הלא מודע, ועל כן נהגה לפרש בפני הילד את פעולותיו המשחקיות: "במשחקו הסימבולי... ביטא הילד את הקונפליקטים האדיפאליים ואת הקונפליקטים סביב הביסקסואליות שלו. משאלות המוות כלפי הוריו ואחיו הקטן... [נצפו] כשהפיל בזעם את הצעצועים..." (סגל, 1998, עמ' 17). בדומה לקליין, "גיונסון מתאר את מודל הטרנספורמציות ההתפתחותיות - DvT כזרם מתמשך של מודעות ודמיון פנימי, המשמש כטכניקה להעלאת אסוציאציות חופשיות. טיפול זה מתקיים במרחב המשחק המאולתר, כשהמטפל נמצא בעמדת שחקן והמטופל הוא ה"טקסט". תפקידו של המטפל לשמור על מרחב המשחק ולבצע התערבויות בתוכו, המתייחסות אל הדברים הנובעים מהמטופל. להבדיל מקליין, תמיד יהיה פער בין הדמיון למציאות, וכל ההתערבויות ייערכו בתוך מרחב המשחק" (בן עמי וזהבי, 2013, תכתובת אישית). להבנתי, התערבויות אלה יתייחסו אל הלא מודע ויהיו סמויות מן העין מאחר שהן יתרחשו במעטה של תפקיד. גם הפסיכודרמה הקלסית מאופיינת בנוכחות והתערבות בולטת של המטפל. בטכניקה זו משחק ספונטני יכול להתקיים לאחר שהצליח המטפל לעקוף את הגנותיו של המטופל: "המנחה בוחר את הפרוטוגוניסט, מעודדו להיחשף, להתגבר על התנגדותיו... הוא אחראי על ניווט הפסיכודרמה..." (נהרין, 1985, עמ' 22).

דוגמה לשימוש במשחק ככלי לשם מטרה חיצונית לו, אך שהתערבויותיו מעודדות יותר, ניתן לראות בתכנית "מקום בטוח" של ברגר ולהד, בספרם "היער המרפא". התכנית מבקשת לפתח ולהעשיר את ה"חוסן" ואת מכלול משאבי ההתמודדות (ברגר ולהד, 2010, עמ' 26), וכך המשחק מכווון למטרה ספציפית.

אם על פי התיאוריה הפסיכואנליטית המשחק הילדי דומה לאסוציאציות חופשיות ומאפשר חלון אל הלא מודע של הנפש, הרי על פי התיאוריות ההומניסטיות המשחק הנו ביטוי של הפוטנציאל האוטנטי של הילד – העצמי האמיתי שלו. דוגמה למודלים ותיאוריות שבהם מרחב הביניים עומד בפני עצמו והמטפל נתפס כמאפשר, אינו מרבה להתערב ופרשנותו מלווה, היא הפסיכואנליזה הלאקאניאנית, שבה מטרת הטיפול אינה סילוק הסימפטומים הטורדניים אלא הזדהות של המטופל עם (לאקאן, 2005). נגזר מכך כי תפקיד האנליטיקאי הוא לאפשר למטופל לבצע את תהליך האנליזה בכוחות עצמו, ועל כן נקרא המטופל אנליזט. בנוסף, פסיכואנליזה זו מייחסת ערך להתנגדות. פירוש לאקאניאני יכול אפוא להיות עמום ולא מדויק, במובן זה שלא יתאים ל"עובדות", ועם זאת אמיתי במובן זה שיהיו לו תוצאות מטפוריות רבות עוצמה

(Lacan, 1992). באותו אופן טוענת ג'ינגס (1994) שעלינו להיצמד תדיר להתבטאויות המטפוריות של המטופל ולא לכפות שליטה בכך שנפרש אותן. "הצורך שלנו להסביר ולפרש קשור ברוב המקרים לרגשות החרדה שלנו ולא לאלה של המטופל" (שם, עמ' 37). עלינו להישאר עם אי-הידיעה ולאפשר למשמעות להתגלות עם הזמן.

ניתוח הסיפור ופרשנות החומר הסמלי והפנימי של המטופל אינם מתפקידו של המטפל בדרמה. כך אומרת ג'ינגס (Stevens, 1996) (Sesame)³ אחת מדרכי העבודה היא בדומה לג'ינגס, לב גישה זו הוא העבודה המטפורית. אחת מדרכי העבודה היא גילום דמות פנימית הלוקחת על עצמה תפקיד בסיפור. במסגרת הטיפול חוקר המטופל את דרכי התמודדותה של הדמות עם החיים. זוהי שיטה שאינה מתערבת, ומתבססת על הנחת יסוד שקשיים נפתרים על ידי הרחקה ובעקיפין. תהליך האינטגרציה והריפוי מתחולל לאורך זמן ובכוחות עצמו.

כך, גישתו הטיפולית של קרל רוג'רס (Rogers, 2008) יוצאת מנקודת הנחה כי האדם הוא המומחה הטוב ביותר לעצמו וביכולתו למצוא את הפתרונות לבעיותיו. תפקיד המטפל הוא לאפשר את הביטוי הטבעי של המטופל, וההתערבות היחידה היא על ידי חזרה על דבריו. לפי רוג'רס, אחת התכונות הבולטות של המטפל היא קבלה מוחלטת של המטופל כפי שהוא ויכולתו של המטפל להיות אמיתי, ללא מסיכות. גישתה ההומניסטית של אקסליין (Axline, 1964) לטיפול במשחק מבוססת על זו של רוג'רס; המטפל אינו מפרש אלא רק מאפשר מקום ומשקף (mirroring) את התנהגות הילד. חלק מעקרונות היסוד בטיפול במשחק על פי אקסליין הם: קבלת הילד כפי שהוא, אי-הכוונת התנהגות הילד, המטפל אינו מנסה לקדם את הטיפול, הוא קובע רק את הגבולות ההכרחיים לעיגון הטיפול במציאות ומעביר לילד את אחריותו ביחסים.

ביסוסים נוספים לזרם זה ניתן למצוא אצל הפילוסוף הויזינגה (Huizinga). בספרו **האדם המשחק** – *Homo Ludens* (1998) הוא טוען כי מהתבוננות בתופעה של משחק עולה שהמשחק הוא קודם כול פעילות חופשית שאין בה משום כוונה, לא מצד הטבע ולא מצד החברה. טעמו היחיד של המשחק הוא ההנאה שהוא גורם לעוסק בו. לפי בראון (Brown, 1998), חוקר חלוץ בתחום המשחק, משחק הוא תולדה של סקרנות וחקירה, הוא מתקיים אך ורק בהווה וללא מטרה עתידית. לאור דברים אלה ניתן למקם את המודל **לילה** – **משחק כשלעצמו** בקצה הרצף שבו התערבויות המטפל מינימליות והמשחק אינו משמש ככלי לביצוע התערבות. מטרת הטיפול היא ליצור מרחב משחקי

³ אסכולה בריטית לטיפול בדרמה ותנועה

שהוא מרפא בפני עצמו. במודל זה המשחק יכול להתקיים אך ורק כשאין לו תכלית מחוץ לעצמו. כאשר המטרה נהיית חשובה יותר מהמשחק עצמו, כנראה אין זה משחק.

הצגת המודל לילה – משחק כשלעצמו

באחד ממסעותיהם עצרו מלך אפגניסטן ורעייתו המלכה לילה [משחקיות] ובני פמלייתם בפונדק דרכים נידח ופשוט בעיר הראט (هرات), כדי להרוות את צימאונם, להשקות את סוסייהם ולתת מנוחה לגופם. בעל הפונדק, התברר, היה אחד ממחזריה של לילה בצעירותה, טרם שנענתה לחיזוריו של המלך. "נו, אהובה, חייך המלך אל מלכתו, כשרכבו משם. "אילו נשארתי איתו, היית יכולה להיות היום בת זוגו של בעל פונדק נידח." "יקירי, השיבה המלכה, "אילו נעניתי לחיזוריו, הוא היה היום המלך."

בסיס המודל לטיפול בדרמה, לילה – משחק כשלעצמו, הוא משחק תפקידים בלתי מכוון, המשלב בין חוקי התורות הפיזיקליות החדשות (תורת הקוונטים, תורת המורכבות וכד'), התואמות תורות מסורתיות מהמזרח, לבין התורות הפסיכולוגיות הקלסיות. המודל מציע תהליך טיפולי המבצע פרשנות מלווה ושאינו עוסק בתובנות קונקרטיות וספציפיות לחיים. תפיסה זו נובעת מתוך האמונה שרוב הנסתר על הגלוי ושראייה מכניסטית מערבית, כשהיא לעצמה, מחמיצה את ייחודה של התרפיה והופכת אותה לתהליך של סוציאליזציה חינוכית, תוך הפעלת כוח. מודל זה נבנה בהשראת המשחק "מבוכים ודרקונים". הוא מבקש ליצור סיטואציה פרדוקסלית: לאפשר משחק המתנהל בהווה כפי שהוא "בכחותו" וללא צופים, כלומר ללא מטרות או שאיפות להשיג משהו מחוצה לו; אבל בה בעת הוא מתנהל כדי לאפשר התפתחות וצמיחה בתוך המסגרת החברתית שאנו חיים בה.

המודל לילה – משחק כשלעצמו מתקיים בתוך סיפור מסגרת שבו השחקנים מגלמים דמויות⁴ קבועות. השחקן-המטפל יוצר את הסיפור הכללי והראשוני, המספק את המסגרת הכללית ואת החוקים, ואילו המשך העלילה נרקם באופן אינטראקטיבי בידי הדמויות המתפתחות תוך כדי משחק. לפי שיטה זו כל הנוכחים משתתפים ואין עדות של קהל או מטפל הנמצאים מחוץ למשחק. התהליך הטיפולי מהדהד בחייהם של השחקנים באופן עצמאי וטבעי, ללא ניתוח או פרשנות מגמתית של הסיפור והתפקיד.

⁴ במאמר זה משמעות המושגים 'תפקיד' ו'דמות' זהה.

העבודה דרך תפקיד וסיפור מסגרת נבנתה כאמור בהשראת המשחק "מבוכים ודרקונים". משחקי התפקידים זכו לפופולריות משנות ה-70 ואילך. הבולט ביניהם הוא מבוכים ודרקונים (D&D – Dragons & Dungeons). המשחק מבוסס על סדרה של ספרי חוקים המייצגת מערכת קבועה וידועה מראש. יחד עם זאת מהלך העלילה מתפתח באופן בלתי צפוי ושאינו סיבתי. עולם זה הוא פתוח ולא צפוי, מכיוון שפעולותיה של כל דמות תלויות בהחלטות רצוניות של השחקן וכן בגורמים אקראיים (למשל, זריקת קוביות שקובעת מי מבין שני לוחמים שווי כוח ניצח בקרב שהתנהל ביניהם); בנוסף, מכיוון שכל הדמויות השונות נמצאות באותו עולם, נוצרת מערכת מורכבת: ההחלטות של כל אחת מהן משפיעות גם על האחרות. מכאן שעלילת המשחק היא יצירה מורכבת, קולקטיבית ולא לינארית של השחקן הפוסט-מודרניסטי, המפתיעה גם את מעצב המשחק עצמו (בן דב, 2010). (כדי להקל על ההתמצאות במונחי המודל מופיע בסוף המאמר מילון מונחים).

עקרונותיו ומושגיו הבסיסיים של המודל

1. הנחות היסוד

(א) **משחק בכנותו** / משחק כשלעצמו – הוא תופעה קונקרטית וממשית, הפועלת בדומה לכל תופעת תרבות אחרת כגון דת ומדע. במהלך המשחק השחקנים אינם נמצאים במרחב ביניים ויניקוטיאני ומשחקם אינו נתפס כתופעת מעבר. מרחב הביניים מתקיים עבור השחקן-מטפל בלבד.

(ב) כאשר נעשה במשחק שימוש כתופעת-מעבר/מרחב-ביניים, הוא קורס. קיימים שלושה מצבי קריסה: (1) כאשר קיימת מטרה מחוץ למשחק, (2) כאשר קיים קהל אשר צופה במשחק, (3) כאשר מתרחשת פרשנות מגמתית ו/או חיבור לחיים. במצבים אלה המשחק אינו יכול עוד להיקרא משחק, אלא סיטואציה משחקית המשמשת לצורך דבר מה אחר.

(ג) ריפוי עצמי מתאפשר כאשר המשחק הוא ספונטני; כאשר השחקן זוכה לתנאים מוגנים והולמים ללא תחרות או גינוי, יהיו כוונותיו אשר יהיו; כאשר הוא מתרחש באורח בלתי מודע ואוטונומי.

2. מסגרת המשחק

(א) עבודה באמצעות סיפור מסגרת וגילום דמות

העבודה הטיפולית נעשית דרך סיפור מסגרת וגילום דמות – המודל עולה בקנה אחד עם הרעיון של ג'ינגס (1999) על האיזון הנדרש בעבודה טיפולית בדרמה

בין יסוד ה"ריטואל" ליסוד ה"סיכון" (risk): המסגרת והריטואלים יוצרים את הביטחון, את הצפוי ואת הידוע. הם פועלים כמכל להתפתחות, למסע ולהרפתקה. הסיכון הוא יציאה להרפתקה שבה הכול יכול להיות שונה וחדש, פתוח למבט אחר בתוך המכל הידוע והמוכר. בסיפור המסגרת כל הנוכחים נמצאים בתפקיד, כאשר במשחק אין עדים או דמויות חיצוניות מתבוננת.

(ב) מרחב דרמטי כולל, משחק חי, מרחב ביניים

ב-1951 טבע ויניקוט מושג בשם "מרחב ביניים/פוטנציאלי". מרחב זה הוא אזור מפגש שבו חוברים הדמיון והמציאות. זהו מרחב להתנסות ולמשחק, המזמן מפגש בין חוויית הכל-יכולות הסובייקטיבית לבין המציאות האובייקטיבית, מרחב המקיים בתוכו פרדוקסים. ב-1971, עשרים שנה מאוחר יותר, הרחיב ויניקוט (1995) את הגדרת המושג וטען: "אנו מניחים כאן שמשימת קבלתה של המציאות איננה מסתיימת לעולם, ששום יצור אנושי אינו חופשי מן המתח הכרוך בקישור של מציאות פנימית וחיצונית" (שם, עמ' 46). [...] "כל החיים נשמר תחום זה בחוויה עזה של חיים עתירי דמיון, של אמנות, וכן בעבודה מדעית יוצרת" (שם, עמ' 47). הגדרה מאוחרת זו מציגה את התרבות, את המדע, את הדת ומרחבי חיים נוספים כמרחבי ביניים.

לפי המודל הנוכחי, **מרחב דרמטי כולל** הוא מרחב המכיל בתוכו את שתי ההגדרות האלה: מרחב **משחק חי** המשותף לשחקנים ולשחקן-מטפל גם יחד, ומייצג מציאות ממשית לכל דבר ועניין; ו**מרחב ביניים** סימבולי וזמני, שנועד לשחקן-המטפל בלבד, שממנו ניתן לצאת לתובנות ולהתבוננות חיצונית למשחק (ר' קביעת מטרות קבוצתיות ואישיות). ההתבוננות החיצונית למשחק על ידי השחקן-המטפל מתרחשת רק לאחריו ולא במהלכו. הדבר דומה למרחב הביניים הנוצר בין הורה ותינוק. בשביל התינוק זהו מרחב ממשי כשלעצמו, ואילו בשביל ההורה זהו מרחב של חוויה ומרחב להתבוננות חיצונית.

להד (2006) מגדיר את המושג מציאות פנטסטית – "תחום שבו הזמן והמרחב מושהים, שבו הבלתי אפשרי הופך לאפשרי ומתקיים במקביל למציאות קונקרטית, שבו אין שליטה לשלושת חוקי המציאות האמיתית: זמן, מקום ותפקיד" (שם, עמ' 47). למעשה טוען להד כי המקום, הזמן והאדם הם דמיוניים. בהתייחסו למונח "דמיוניים" הוא טוען כי: "ל'מציאות הפנטסטית' יש חוקים, אך מאחר שהם הופכים לחוקי המציאות הם מאפשרים את מרחב האילו שבו כל אילו אפשרי" (להד, 2013, תכתובת אישית). גינינגס (1995) מציינת שהמרחב הדרמטי עצמו הוא מדיום אורגני חי שאנו נמצאים בתוכו. ברוח זו המודל הנוכחי מגדיר את המרחב המשחקי כ**משחק חי**, משחק שבו

המשתתפים מתחפשים לדמויות ומגלמים אותן הלכה למעשה.

על כן, כדי לקיים **משחק חי** במלואו, יש לוודא ששלושה מצבי הכרה מתקיימים: חיבור למקום, לזמן ולאדם; (א) חיבור למקום – אף שהמשחק החי מתחולל בתוך חלל סגור, מובנה וקבוע, עלילת המשחק מתרחשת במקום מוחשי כדוגמת עיירה, הנתפסת כברורה ואמיתית כמו כל חלל קונקרטי אחר; (ב) חיבור לזמן – הזמן שבו מתרחשת עלילת העיירה הוא זמן אמיתי, מוחשי וקבוע; (ג) חיבור לאדם – במודל הנוכחי זהו חיבור לדמויות. הדמויות המשוחקות (הנגר, האביר, השוליה וכד') הן מוחשיות, עומדות בפני עצמן ונמצאות באינטראקציה מלאה וממשית עם הסביבה.

כאשר שלושת מצבי ההכרה האלה מתקיימים, השחקן נמצא עמוק ובמסירות בתוך מרחב המשחק החי. מרחב זה הוא לא פחות מציאותי מאשר כל מציאות אחרת; אדרבא, המשחק החי הוא מרחב קונקרטי לכל דבר! בדיוק כפי שהילד בכיתה נמצא בתוך מרחב לימודי, ובהמשך היום בעת ארוחת הערב הוא נמצא בתוך מרחב משפחתי, כך גם במפגש דרמה טיפולי הוא נמצא בתוך מרחב משחק חי, שהוא מרחב בכוחו וכשלעצמו. השחקנים מתייחסים אליו כמו אל כל תופעה תרבותית אחרת, ועל כן נעשית בו רק התערבות הכרחית, והפרשנות בו היא מלווה ללא חיבור לחיי היומיום. גישה זו עולה בקנה אחד עם גישת ספר זה: Art As Therapy, הרואה באמנות כשלעצמה כוח מרפא, בניגוד לגישת Art Within Therapy.

3. חוקי המשחק: ארגון עצמי והיזון חוזר (*feedback*)

ארגון עצמי הוא תכונה שהתגלתה על ידי המדענים החדשים (בן דב, 1997). תכונה זו מדגישה את יכולת הריפוי הטבעי והעצמאי של הקבוצה. ההנחה העומדת בבסיסה היא ששינויים קלים בקשרים הראשוניים בין חברי הקבוצה עשויים להוביל לשינוי ממשי במעגל הרחב יותר של הקבוצה. להד (2006) מסביר ש"לפעמים אני מזמין את המודרכים לחשוב על הקבוצה כעל מערכת או כעל ארגון כמו מפעל או קרקס, או כעל מקום כמו תחנה מרכזית או שדה תעופה" (שם, עמ' 113). גרסי (1994) מתארת את דפוסי ההתנהגות של המערכת המשחקית וטוענת שלמשחק יש דפוס פעילות פנימית. לנדי (Landy, 2000) גורס שהחזון של הקבוצה אינו בהכרח קבוע, אלא מתחלף והרמוני עם הסתדרויות והסתדרויות-מחדש.

בהתאם לכך, אחד מחוקי היסוד במודל **לילה** – **משחק כשלעצמו** הוא עקרון **ההיזון החוזר/ פידבק**, כלומר הזנה עצמית. היזון חוזר במודל זה הוא מצב שבו מידע בנוגע לתוצאה של אירוע משחקי משפיע על הפסקתו או על

המשכו של אירוע אחר או על אותו אירוע עצמו. בהיזון חוזר קבוצתי הקבוצה לומדת דרך הזנה מחדש של מידע שנתקבל מפעילותה שלה, וכך מאפשרת למשחק לתקן את המערכת ולהביאה לאיזון בנקודה חדשה. כאשר יש מסגרת מיטיבה, שומרת ומגינה, הדבר נעשה מעצמו, ויש טעם לפגם בכל פעולה מתערבת של ההנחיה, כמו פרשנות מגמתית או מניפולציה כזו או אחרת. היזון חוזר ברמת השחקן הוא המידה שבה השחקן לומד על איכות ביצוע התפקיד מהביצוע עצמו, בלי להזדקק למשוב יזום או לפרשנות.

היזון חוזר מתחלק לשני סוגים: היזון חיובי והיזון שלילי. היזונים אלה משמשים להגברת פעולה משחקית או למיתונה. היזון חיובי גורם להגברת הפעילות ועשוי להוביל להתפזרות הקבוצה, אלא אם כן יופעל ההיזון השלילי. תכליתו של ההיזון השלילי היא לתקן גלישה מעבר ליכולת ההכלה המרבית של הקבוצה. הוא ממתן את הפעולה ומשיב איזון בנקודה חדשה; לדוגמה, כאשר נוצרת בקבוצה אינטימיות יתר ואידיאליזציה (היזון חיובי) ואחד השחקנים מכריז על קרב (היזון שלילי). היציאה לקרב מפחיתה את מידת האינטימיות, שתימצא לאחריו בנקודה אחרת. היזונים אלה יכולים להתרחש מתוך אינטראקציה עם שחקן אחר או מתוך הדינמיקה הקבוצתית המשחקית, ללא התערבות מכוונת של ההנחיה. זהו תהליך טבעי המתאפשר כאשר נמצאים בתוך סביבה בטוחה ומגינה.

4. שחקן ושחקן-מטפל

לאקאן (2005) התנגד לשם "מטופל" והעניק במקומו את השם "אנליזט". האנליזט הוא זה שמבצע את האנליזה בתהליך הטיפול, ולא המטפל, אשר תפקידו לסייע בידיו. בהמשך לתפיסה זו ברצוני להציע תפיסה אחרת של מושג המטופל והמטפל. 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. מכיוון שהפעולה המרכזית בטיפול במודל זה היא משחק, יכונה האדם המגיע לטיפול "שחקן" והאדם המטפל יכונה "שחקן-מטפל".

"שחקן" – זהו האדם היוצר אשר עושה את עיקר העבודה בטיפול. הוא זה שמבצע את תהליך החקירה וההתפתחות המשחקית, עליו לחוש עצמו חופשי ומשורר מכל פחד או תקווה לתוצאות רציניות. מודלים רבים בדרמה-תרפיה מבדילים באופן מובהק בין השחקנים לבין הדמויות והתפקידים שהם לוקחים על עצמם; מודל זה מציג תפיסה אי-דואלית (בלום, 2013), באופן כזה שבמרחב החי אין הבדל בין השחקן לדמות. ראייה דואלית סותרת את מושג המשחק

בככותו, ומעידה על תודעה חיצונית למשחק. הגדרת המרחב החי כמרחב שבו אין הבדל בין השחקן לדמות היא חלק מליבת המודל.

שחקן-מטפל – דמותו של **השחקן-המטפל** מזכירה מורה זן בזרם הקואן. תפקידם של מורים אלה במפגש עם תלמידיהם היה להחזיר את תשומת לבם של האחרונים אל עצמם, להזמין אותם לחפש את התשובות בתוכם, ללא הכוונה או לימוד קונקרטיים. דרכם הייתה חווייתית, ומטרתם הייתה לאפשר לנזירים לבנות בכוחות עצמם דרך חדשה של התבוננות על עצמם ועל העולם (ווטס, 2009). בשל כך אמר חכם הזן לינג'י (linji): "אם תפגוש את הבודהה בדרך, הרוג אותו" (שלדון, 1999). אזהרה מוזרה זו נועדה להדגיש שכל משמעות הנובעת ממקור חיצוני לעצמך איננה קבילה. אתה עצמך הוא הבודהה. המודל **לילה** – **משחק כשלעצמו** מבקש להרחיב נושא זה ומחזיק במושגים **שחקן-מטפל ותפקיד מגוז**, שעליהם יורחב להלן.

השחקן-המטפל הוא הדמות האחראית על הסיפור המתווה את מסגרת העולם שבו המשחק מתנהל, ועל הקטינג. הוא משמש כסמכות מקצועית אחרונה בכל הנוגע לחוקים, תוך שהוא נוהר מלקדם תהליכים או להתערב במהלך המשחק. מהות תפקידו של השחקן-מטפל היא החזקת הסטינג, ליווי ותמיכה בתהליך. עליו להיות נקי מהנחות קודמות וקבועות ולאפשר לשחקנים להוביל את עצמם. אלה הם תפקידיו: (1) לשחק; (2) ליצור מסגרת למשחק; (3) לשמש כדמות "מגוז"; (4) לשמור על מסגרת המשחק החי וחוקיו; (5) לנסח מטרה קבוצתית, לכתוב דפי דמות ולבנות רצפים התפתחותיים כמטרות אישיות; (6) להחזיק מרחב דרמטי כולל.

לפעמים נראה שהנטייה הטבעית של המטפל היא לאקטיביות יתר, התערבות, נוכחות, 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. גם עבורו נכתב דף דמות ומנוסחים רצפים התפתחותיים. כך גם המטרה הקבוצתית חלה עליו ללא קשר להיותו שחקן-מטפל.

השחקן-המטפל משמש **כדמות מגוז**. **מגוז** הוא מונח המושאל מתחום האמנות (ולפלין, 1963). נקודת מגוז היא נקודה בתמונה שאליה מתכנסים קווים מקבילים במרחב, וכך נוצרת אשליה של עומק. מטרת דמות זו היא לייצג משחק חי בעל עומק בתמונת המשחק מתוך הצורך להעניק תמיכה לדמויות הראשיות, כלומר לשחקנים. אם נדמיין תמונה של במה עם שחקנים על פני ציר עומק, אזי בקדמת הבמה נראה את השחקנים הראשיים, וברקע את השחקנים-

המטפלים. דמות המגוז נועדה לסייע לשחקן לפתח את דמותו בהתאם לחוקי המשחק, כך שבעת הצורך ניתן יהיה למתן דמויות דומיננטיות ולהבליט דמויות מינוריות המתקשות להביע את עצמן. בפועל דמויות המגוז לוקחות על עצמן תפקידים משניים, כגון שוליה, עוזר, סייע או מתלמד, התומכים במקצועות ובמהלכים של השחקנים הראשיים. סוג הפרשנות שדמות זו מבצעת היא פרשנות מלווה.

במפגשים הראשוניים השחקן-המטפל אָמון בעיקר על יצירת המסגרת ועל החזקת תהליכים מורכבים, המאפיינים התחלה של קבוצה. על כן דמות המגוז שלו נוכחת ובולטת. בהמשך נוכחותו כמעט אינה מורגשת, והמאמץ שהוא משקיע הופך להיות מינימלי מחד גיסא, וממלא ומרומם רוח מאידך גיסא.

5. החזקת מרחב דרמטי כולל

לפי אריקסון (1977), מרחב הביניים הוא מושג הקיים רק בשביל מבוגרים, ואילו הילדים משחקים במרחב ממשי. כך על השחקן-המטפל להחזיק בתוך המרחב הדרמטי הכולל שני מרחבים שונים ומקבילים: מרחב משחק חי בשביל השחקנים והשחקן-המטפל ומרחב הביניים הויניקוטיאני, שבו נמצא רק השחקן-המטפל. מרחב הביניים של השחקן-המטפל מכיל שני היבטים פרדוקסליים:

(א) השחקן-המטפל הוא שחקן בתפקיד כמו יתר השחקנים, כשדמותו היא דמות מגוז. אין הוא מתערב במהלך המשחקי מתוך כוונות חיצוניות למשחק שאינן אותנטיות לתפקידו. הוא פועל בספונטניות ועובר גם הוא תהליכים אישיים. יש לו מטרה אישית ככל שחקן, והמטרה הקבוצתית חלה עליו. הוא חותר לפעול כשהוא חף מכל ידע קודם, מכל תיאוריה, ומאפשר לעלילה להתפתח בהתאם לצורכי השחקנים הראשיים ולמטרותיהם האישיות. יחד עם זאת, השחקן-המטפל גם מביט מבחוץ על הדרמה ועל תהליכיה. הוא ערני מאוד, מפוכח, יוצא לפעולה יזומה במידת הצורך ושומר באופן ער, יזום ומכוון על הגבולות ועל מסגרת הסיפור. הוא זה שכותב את מטרת הקבוצה, את המטרות האישיות ואת דפי הדמות.

(ב) השחקן-המטפל מחזיק בד בבד שתי מגמות סותרות: האחת אינה מתערבת ואינה דוחפת אף שחקן להתקדם או להגיע למקום התפתחותי מסוים, מתוך אמונה בכוחות הריפוי העצמיים של הפרט והקבוצה. האחרת מקיימת מסגרת זו כדי שהשחקנים בה יוכלו להתקדם ולהתפתח. גם אם זה מרחב משחקי, המאפשר לשחקנים לעבור תהליך התפתחותי ללא תנאי, הרי שלא ניתן לבטל את הציפייה שיתפתחו באופן מלא, אלא רק לשאוף לכך עד כמה שניתן.

בהדרגה לומד השחקן-המטפל השווה בשני המרחבים, מרחב המשחק החי ומרחב הביניים, לנוע ביניהם באופן הרמוני.

6. מטרת קבוצתיות ואישיות

גיושו שאל את מורו ננסן, "הדרך" – מהי? ננסן אמר, "זוהי המחשבה של היום-יום". גיושו אמר, "לכן צריך לכוון, הלא כן?". ננסן אמר, "ברגע שכיוונת למשהו, כבר החטאת". גיושו אמר, "אם לא אכוון אליה, כיצד אוכל לדעת את הדרך?". ננסן אמר, "לדרך אין דבר עם ידיעה או אי ידיעה; ידיעה היא תפיסה עיוורת; אי ידיעה – פשוט אטימות. אם הגעת אל הדרך שאין מכוונים אליה, הרי זה כמו החלל הריק: צלול לחלוטין. אינך יכול לכפות זאת לכאן או לכאן", (ספר הזן של גיושו, 2009, עמ' 1).

גיושו, נזיר ומורה זן, רומז שדרך הזן אינה דרך במובן המוכר לנו, שכן בְּמִקּוּם שיש בו דרך חייבת להיות גם דרך אחרת. אם נכוון למשהו בדרך מודעת מדי, אנו עלולים להחמיץ את מה שנראה לנו בתחילה כלא שייך למה שאנו רואים כמטרתנו; לדוגמה: אנו עלולים להחמיץ גילוי של דרך אחרת, המותאמת יותר לצרכינו (הופמן, 2011).

א. קביעת מטרה קבוצתית

קביעת מטרה מדויקת מנתבת אותנו להתבוננות סיבתית ומטעה, המחפשת אחר התקדמות רציפה ולינארית בלבד אל יעד מסוים. התנהלות זו עלולה למנוע מתהליכים אחרים לקחת חלק בתהליך העבודה הקבוצתית. מטרת קבוצתיות – כגון פיתוח כישורים חברתיים, יצירת אינטימיות וביטחון, בניית אסטרטגיות שונות וכדומה – יהיו קונקרטיות, ולפיכך ייצגו מערכת משחקית המתארת תיאור "אמיתי" אחד, יחיד ומוגבל. מטרה מיטיבה תכיל תיאורים רחבים, סותרים, שאינם מתיישבים זה עם זה, כדי למצות את כלל ההיבטים של המערכת המשחקית (ר' סעיף 1, ג' בהצגת המקרה).

ב. דפי זמות ורצפים התפתחותיים כמטרות אישיות

במשחק "מבוכים ודרקונים" השחקנים מגלמים דמויות של הרפתקנים היוצאים לתור את העולם ולחפש אחר ממון ותהילה, להביא צדק, להילחם ברשע. לפעמים השחקנים בוחרים דווקא לגלם את הרשע ולהילחם בטוב, כל אחד ומסעו שלו. הדמויות המשוחקות באות מכל רובדי החברה: החל בגנב עני חסר כול וחסר מוסר, החומד את הונם של אצילי הממלכה, וכלה באביר קודש, נצר למשפחת אצילים, היוצא למגר את הדרקון הרשע המאיים על הכפר. השחקנים יכולים לגלם גם דוגמניות אופנה מעודכנות, נוסעי חלל עתידניים,

ולמעשה כל דמות העולה על דעתם מכל תקופה אפשרית. קווי דמותו של השחקן מעמיקים ומתפתחים לאורך המשחק. הוא בוחר לעצמו מקצוע, חברים ובני ברית, מגדיר מי אויביו ובמי יילחם. כך הדמות מגלה את עצמה בהדרגה ובונה עוד יכולות וכישרונות. אופי המשחק מזמין את השחקנים לשמור על דמותם ולפתחה. יחד עם זאת אין הם מחויבים לדמויותיהם או לתכונותיהם, והם רשאים להחליפן.

בהתאם לתיאוריות אחרות של תורת התפקידים בדרמה-תרפיה ופסיכודרמה (בין היתר, לנדי, 2009 ומורנו, 1987), המודל בנוי על תפיסת האדם כבעל תפקידים מרובים, שחלקם אף סותרים ומנוגדים זה לזה. המטרה האישית של כל שחקן תהיה קבלה מלאה של תכונותיו והבנה שהאופן שבו זהותו מתגלה תלוי ברגע נתון. בדומה למטרה הקבוצתית, אין מדובר במטרה קונקרטית אלא במטרה דינמית הנעה על פני רצף.

התבוננות המטפל והעבודה עם דמויות אלה כרוכות בתהליך דו-שלבי: התבוננות בשחקנים באמצעות כתיבת **דף דמות**; כתיבת מטרות אישיות **כרצפים התפתחותיים**. דף הדמות והרצפים ההתפתחותיים נועדו לתת מענה לסוגיה זו. אף שדרך בנייתם לא תוצג במאמר זה, אדגים דרך דמות הנגר את בסיס התפיסה של מודל זה בנוגע אליהם בהצגת המקרה.

7. קטינג

אריקסון (1976) מסביר שהמשחק יכול לשמש ככלי ריפוי, כאשר הילד יזכה לתנאים מוגנים והולמים ללא תחרות או גינוי, יהיו כוונותיו אשר יהיו. שכן "לגולל במשחק" את בעיותיו הרי זה האמצעי הטבעי ביותר ל"הבראה עצמית" (שם, עמ' 172). החוקים הבאים נועדו לאפשר תנאים הולמים ומוגנים.

מבחינת כללי הכניסה לדרמה והיציאה ממנה, שחקנים שהשהות בתוך המשחק החי קשה להם יכולים לצאת ממנו בשני אופנים: (1) יציאה חטופה לצורך בירור קצר; לפני יציאה זו עליהם להכריז "**off play**" / "**הפסק משחק**", לברר את הדרוש בירור, ועם החזרה לתפקיד עליהם להכריז "**in play**" / "**המשך משחק**". (2) יציאה ארוכה ממרחב המשחק **למרחב בוננות** (לדוגמה: מזרן הממוקם בצד החדר), לצורך הפוגה ממושכת. פירוש המילה בוננות הוא התבוננות פנימית, שילוב של הסתכלות והבנה פנימיים. מילים רלוונטיות לכך הן insight ומדיטציה שהיא תרגול של התבוננות פנימית. מרחב הבוננות הוא מקום להפוגה אישית ארוכה, אך אינו מיועד לצפייה בקבוצה. יש להיזהר מלהפכו למרחב התבוננות ויצירת קהל, כי אז המשחק יקרוס. עקרונית, כל בירור או הפוגה יכולים להיעשות בתוך המשחק החי, ולמעשה

אין צורך ממשי לצאת ממנו. יציאות ארוכות יקרו יותר בתחילת התהליך; בהמשך השחקנים ירכשו מיומנות המאפשרת להם להשיג את כל מבוקשם בתוך התפקיד. על כן בשלב הסיום השחקן-המטפל מקפיד לכבד את המשחק החי: לא לדבר עם השחקנים על הדמויות שהם מגלמים, לא להעניק להן פירושים ולא לבדוק אם הסיטואציה מוכרת להם מהחיים. מאחר שהמשחק נעשה ללא קהל, כל הנוכחים בחדר משחקים, והוא לעולם לא יוצג לפני עיניים חיצוניות; זאת כדי לאפשר למרחב הדרמטי הכולל להמשיך ולהתפתח בטבעיות.

במהלך המשחק יש לשמור על שלושה תחומים: נפש, גוף, רכוש (נג'ר). (1) **נפש**: השיח במהלך המשחק נעשה בצורה שמעניקה כבוד זה לזה, תוך שמירה על שפה מכבדת ומסבירת פנים. היחס כלפי המשחק הוא רציני, גם כאשר תכניו מליציים, השחקנים מחויבים כלפי הדמויות שלהם ושואפים לא לצאת מהדרמה. בנוסף, המשתתפים במשחק זכאים לפרטיות. על כן התכנים העולים במסגרת המשחק נשארים בתוך המרחב המשחקי ואין מדברים עליהם מחוצה לו. (2) **גוף**: במהלך העבודה הדרמטית המרחב הגופני האישי נשמר והמפגש הוא חופשי ממגע. (3) **הרכוש** בחדר נשאר בצורתו השלמה וחוזר למקומו בתום המפגש. אם קיימים תוצרים אישיים, הם יימסרו בתום התהליך הטיפולי.

הצגות מקרה

עבודה עם ילדים

(א) עבודה עם סיפור מסגרת ותפקיד

אדגים את תהליך בניית המסגרת הסיפורית של קבוצת טיפול בדרמה באמצעות הצגת מקרה שהובאה במהלך סמינר קליני של סטודנטים לדרמה-תרפיה. מדובר בקבוצה שגובשה בבית ספר יסודי בשכונה במצב סוציו-אקונומי נמוך. חברי הקבוצה הם ילדים בסיכון עם מגוון בעיות, כגון קשיי התנהגות, קשיים משפחתיים ואישיים. תהליך הכניסה לדרמה נעשה בהדרגה ובשני מעגלים: **המעגל הראשון** הוא מעגל חימום המתרחש מחוץ למשחק. עם סיום החימום כל הנוכחים בחדר נכנסים לתוך דמות משוחקת. התפקיד שאני שיחקתי בקבוצה זו כשחקן-מטפל היה זקן הכפר, סבא יחזקאל. סבא יחזקאל מסביר לשחקנים שאנו נמצאים בעיירה, ובעיירה יש הרבה מאוד אנשים מכל מיני סוגים. כולנו שותפים וערבים זה לזה בכך שאנו גרים באותו מקום, ויחד עם זאת כל אחד מאיתנו עומד בפני עצמו ואחראי לגורלו.

במפגש הבא החלה הדרמה להתפתח כסיפור עלילה מתמשך, המתרחש

באותה עיירה. במסגרת **המעגל השני** הקפיד זקן הכפר לאורך המפגשים שהעמקת הדמויות ותפקידן בעיירה תיעשה בהדרגה ובריטואלים קבועים. לדוגמה, תחילה כל דמות בונה לעצמה את המתחם שלה (בית מלאכה, דוכן בשוק וכדומה) ולאחר מכן היא מגיעה לכיכר השוק המרכזית לקבל את מעות המשחק. במפגשים הראשונים יצר זקן הכפר מסגרת דרמטית מובנית מאוד. לדוגמה: באחת הפעמים הוא הביא איתו לרחבת השוק ארגז אוצרות גדול עם הרבה מגרות. כל דמות בתורה הוזמנה להטיל קובייה ולפתוח את המגרה שעלתה בגורל. תמורת חידה/ שיר/ סיפור/ ריקוד/ מעות משחק יכלה הדמות לבחור את אחד החפצים שהיו במגרה. בהדרגה אפשר סבא יחזקאל לפעילות המרכזית להתרחש באופן ספונטני מתוך הדמויות עצמן.

כך, מדי מפגש, באופן הדרגתי, ניגשו השחקנים אל פריטי הלבוש, נכנסו לדמויות הקבועות והתעוררו לחיים בתוך העיירה. ממפגש למפגש הפכו חיי העיירה שוקקים יותר ויותר והתנהלו בתוך שוק עם דוכנים ודמויות המקדמות את סיפור העלילה. אופי העיירה צמח מתוך הפעילות עם השחקנים; את אנשי העיירה גילמו בעלת הדוכן נינה, התופרת-הדוגמנית יולי, האביר ארתור, נגר המסרב לגלות את שמו, השוליה שלו זרובי, הצלמת לינדה, ליצן החצר בולבי והרוח הטובה ונדי. לאורך השנה התפתחה העלילה באופן אינטגרטיבי דרך אינטראקציה בין הדמויות השונות והתכנים שהן העלו. הפעילות התרחשה בתוך מסגרת מובנית, והעלילה נרקמה מתוך עצמה. בסיום הפגישה נעשה תהליך היציאה מתוך הדמויות (de-rolling), כמו תהליך הכניסה, בהדרגה ובשני מעגלים: תחילה בתוך העיירה ולאחר מכן מחוצה לה.

(ב) היזון חוזר - feedback

דוגמה להיזון חוזר מובאת מתוך המפגש השמיני שבו מתחילה להירשם עלייה (היזון חיובי) ברמת האינטימיות הקבוצתית: האביר ארתור פיתח קו עלילה שבו מלך העיירה נחטף והחל לארגן אותנו למסע להצלת המלך. כל בעלי הדוכנים בשוק התכנסו יחדיו לטכס עצה, וכך כל הקבוצה נרתמה. יחד יצאו כל אנשי הכפר להציל את המלך, כשכל אחד תורם רעיונות לדרכי הצלה שונות: הנגר והשוליה שלו זרובי בנו מכונת זמן; יולי הדוגמנית, שתפרה את בגדיה במו ידיה, והצלמת שלה יצרו מזרן מעופף שעובר דרך ממדי זמן, וכך הלאה. בהמשך התאספו כל חברי הקבוצה על המזרן (היזון חיובי) והמריאו יחדיו להציל את המלך מהרוח הרעה. הנגר חש עודף אינטימיות, ועל כן בחר לשבת על שטיח נפרד שהיה שלוחה של השטיח המרכזי, ובכך הוריד את רמת האינטימיות הקבוצתית (היזון שלילי). בניגוד לאינסטינקט הראשוני שעלה אצל זקן הכפר

לקרוא לנגר ולשכנע אותו לשבת עם כולם כמשפחה מאוחדת על המזרן, הוא בחר לא להתערב ולאפשר לקבוצה להתארגן בכוחות עצמה. התבוננות במשובי הקבוצה עשויה לעזור לשחקן-המטפל להתבונן בתבניות ההתנהגותיות הנוצרות במערכת המשחקית; למשל: מי מהשחקנים זקוק לאינטימיות, מי מהשחקנים זקוק למרחב ומה האינטימיות המרבית שהקבוצה יכולה להכיל.

(ג) בניית מטרה קבוצתית

במפגש הבא דימתה נינה שני כדורי קסם בדוכנה: כדור מזל טוב המגשים משאלות וכדור בדולח כחול גדול החוזה עתידות. באמצעות כדור הבדולח ניבאה נינה שסבא יחזקאל יזכה בלוטו, אך ציפורים זדוניות יחטפו את כספו. לאחר מכן היא ניבאה שיולי תהפוך לדוגמנית וזמרת מפורסמת וגם היא תזכה בלוטו, אבל יונים וציפורים זדוניות יחטפו את כספה. סבא יחזקאל כינס את כל העיירה בדחיפות והזמין את התושבים להיערך לקראת בוא הציפורים. ונדי, הרוח הטובה, הציעה לשים את כל כספינו בתוך הטירה של הנגר. כשהציפורים הגיעו, מיהרו כולם למחבוא שהכינו, וסבא יחזקאל ניסה לגרש אותן במקל ההליכה שלו. ברגעים מסוימים בעלילה נדמה היה שהציפורים רק רוצות שיאכילו אותן, כי הן רעבות, וברגעים אחרים נדמה היה שהן תוקפניות. לבסוף החליט ארתור לגרשן באמצעות כוחות האביר שלו, ונינה השליכה לעברן את כדור המזל וכך הבריחה אותן סופית.

מבחינה נרטיבית ניתן לשים לב שתושבי העיירה נתונים, לא אחת, למתקפות מבחוץ ולחטיפות. ההבחנה בין אויב לידיד אינה ודאית; דמויות טובות עשויות להפוך לפתע לרעות ולהפך. הקבוצה מבקשת לעצמה אינטימיות, אבל האינטימיות עלולה להיות גם פוגענית. קביעת מטרות מיטיבות, כגון יצירת חוויה חיובית של אינטימיות וביטחון והבחנה בין דמויות טובות לדמויות רעות, עלולה להרחיק את הקבוצה ממצב מיטיב. אלה מטרות שאינן שלמות, ובהכרח הן ישאפו להתאזן דרך מטרות שלילית של ניכור, אי-ביטחון ואי-יכולת הבחנה. זו למעשה חוויה חד-ממדית, החוטאת לתיאור מלא של המציאות.

המטרה שנקבעה לקבוצה זו הייתה "בחינת המרחב הנע בין אינטימיות לניכור, בין תחושת ביטחון לאי-ביטחון". לא היתה הכוונה סמויה של הקבוצה להגיע למקום "טוב" של אינטימיות וביטחון, ולהבין שניכור ואי-ביטחון זה "רע". המטרה נכתבת מתוך התכוונות כנה לאפשר לקבוצה לחקור רצף ולנוע על פני מישורים סותרים, מנוגדים ומשלימים לאורך כל הטיפול.

(ד) דפי דמות ורצפים התפתחותיים כמטרות אישיות

הנגר השתמש בקוביות עץ גדולות, בכיסאות, בבדים ובסלוטייפ כדי לבנות מבנים שאותם נהג להרוס בסוף הבנייה ולצפות בהם מתרסקים. הקשר שלו עם חבריו לעיירה היה שתלטני ומלווה בביזת חפציהם. הוא הרבה להיכנס לדמותו ולצאת ממנה, לא השתמש באביזרי תחפושות ולא גילה את שמו. בסוף מפגש היה מתעלף וממתין שבני העיירה יצליחו להעירו.

מצד אחד היה הנגר עסוק בהרס, חורבן ופירוק הקבוצה, ומהצד האחר הוא בחר לעצמו מקצוע של בנייה, איחוד ויצירה; בסיטואציה אחת הוא ידע מה הוא רוצה מעצמו ופעל במהירות ובנחישות, ובסיטואציה אחרת היה אבוד וחסר כוח; רגע אחד הציג מופע של נוכחות חזקה ומתפרצת, וברגע אחר התעלף ונעלם לדקות ארוכות. בכל רגע נתון התנהג הנגר בצורה שונה, ולכן ניתן להתבונן בו במגוון דרכים על פני קו הרצף. הוא יכל להיות בתהליך מסור של בנייה ולאחד את הקבוצה סביבו בניסיונות להעירו; ולחילופין הוא יכל להיכנס להלך רוח של שבירת המבנה וביזת חפצים. נזכור שבכל רגע נתון שאנו בוחרים להתבונן, אנו רואים אך ורק תמונה אחת, הנכונה לאותו רגע.

כאשר התבונן השחקן-המטפל בנגר ועבד עמו, הוא ניסה לא לשפוט את המופעים ה"שלייליים" ולהעדיף את ה"חיוביים". תוך כדי הצבת גבולות למשחק, הוא השתדל להסתכל על פעולותיו בצורה פנומנולוגית. אריקסון (1976) מעיין בפעילות של בניית מגדל והריסתו. לדבריו, רבות האימהות הסבורות שהבן הפעוט שלהן נתון בשלב "הרסני" או אפילו בעל "אישיות הרסנית", משום שמיד אחרי שהוא בונה מגדל גבוה, הוא לא יכול להתאפק ולהשאירו על תילו, "כדי שגם אבא יראה" (שם, עמ' 161), אלא מוכרח לבעוט בו ולמוטטו. התענוג המאני כמעט של ילדים למוטט כהרף עין יצירה שנבנתה בעמל התמיה רבים, בייחוד משום שהילד מגיב בכעס כשהמגדל קורס בתאונה או בסיוע ידו של איזה דוד. הוא, הבונה, חייב להחריבו בעצמו. הריסה היא פעולה הנדסית ההפוכה לבנייה, ומטרתה פירוק או השמדה של מבנה קיים או חלק ממנו וסילוקו. אף שפעולת ההריסה היא השמדת מבנה ולא בנייתו, הריסה נחשבת לפעולת בנייה מבחינת היבטיה ההנדסיים והחוקיים. על פי חוק, פעולת הריסה מחויבת בהיתר בנייה.

לאורך המפגשים סירב הנגר לגלות את שמו. זקן הכפר בחר לכבד בחירה זו ולא לדחוק בו. באחד המפגשים הזמין הנגר את ונדי (מטפלת-שחקנית), הרוח הטובה, לנחש את שמו. הוא הטיל עליה משימות, וכל משימה שמילאה זיכתה אותה באות אחת מהשם. האותיות שקיבלה היו א, י, ו-צ. איציק, ניחשה ונדי איציק: "איך ידעת?" ומיד לאחר מכן החליף את שמו לשם לא ידוע חדש. ונדי קיבלה זאת בחיוך. במפגש אחר גילה הנגר את שמו הסופי: אוצלי. זוהי דוגמה

לכך שבטיפול איננו שואפים לדרבן את הדמויות לעבור תהליכים, לקדם את העליה או להתערב במהלך המשחקי. המטרה הטיפולית היא לקבל ללא סייג כל שחקן על כל תכונותיו ולהבין שהאופן שבו הזהות שלו מתגלה תלוי ברגע נתון. בדומה למטרה הקבוצתית, אין מדובר במטרה קונקרטית, אלא במטרה דינמית הנעה על פני רצף, כאמור במקרה זה של בנייה מול הריסה.

(ה) תפקידיו של השחקן-המטפל: התערבות מול ליווי

להלן מוצגת דוגמה לליווי, תוך התערבות מינימלית של שחקנית-מטפלת המשמשת כדמות מגוז, בהתמודדות קבוצתית עם אויב.

באחד המפגשים הכריזה יולי שיש מכשפה העומדת להשמיד את העיירה. נינה שמעה ומייד הפכה לדמות המכשפה שיולי הכריזה עליה. הנשק של המכשפה היה קלפים שהעיפה לכל עבר. בעקבות התקפה זו החלו התושבים להתכנס ולאחד כוחות כדי להשיב מלחמה. לינדה (שחקנית-מטפלת) האחראית על מחסן הנשק ניסתה לאסוף את הנשק של המכשפה מידיה ומהרצפה. האביר ארתור והנגר חיפשו מחסה וקראו לכולם להיכנס מתחת לשולחן, שהפך להיות מנהרת זמן. כשכל חברי הקבוצה רצו לעבר מכונית הזמן, בחרה יולי ללכת לשלוחה שלה. ניתן לראות איך דרך התארגנות עצמית התחלפו התפקידים בקבוצה: נינה לקחה על עצמה את תפקיד הרע, וניכר היה שנהנתה ממנו מאוד. יולי סיפקה הפעם את ההיזון השלילי לרמת האינטימיות הקבוצתית באי-הצטרפותה למנהרה. זהו מצב שבו דמויות דומיננטיות נסוגות לאחור ודמויות שקטות מקבלות את חזית הבמה, תוך שימוש בדפוסים חוזרים ובתבניות ההתנהגותיות של המערכת המשחקית. נוכחות השחקנית-המטפלת הייתה מינורית.

עבודה במרחב דרמטי חלקי עם נוער

מודל זה מתאים לכל שחקן שתפיסת העצמי שלו יציבה ומובחנת ואשר מסוגל לקיים **משחק חי** תוך שמירה על זהות האני. באוכלוסיות המתמודדות עם עיכובים התפתחותיים, עם קשיים נפשיים ועם קושי להבחין במעבר בין מציאויות שונות ניתן להפעיל את המודל בצורה חלקית בלבד. אדגים עבודה במרחב דרמטי חלקי עם נוער בסיכון.

בעבודתי עם נוער בסיכון פגשתי קבוצת ילדים בתחילת גיל ההתבגרות השוהים במסגרת פנימייתית, כשחלקם הוצאו מביתם בצו בית משפט. הקבוצה התאפיינה בהפרעות התנהגות קשות. כאשר נכנסנו לתוך המשחק החי, בחרה הקבוצה לשחק קבוצה של שיכורים. כשיכורים הם דיברו בגסות רוח, נהגו בהתרסה והתנהלו בבוטות רבה. השהות במחיצתם היתה מאיימת ומפחידה,

כמעט עד כדי שבירת המשחק החי. השחקנים-המטפלים שיחקו שוטרים. לפתע, ללא הודעה מוקדמת, החלו השיכורים להתעלף בזה אחר זה, הלומי אלכוהול. מגברים חסונים, שריריים ומסוקסים הפכו לתינוקות חסרי אונים וחסרי כול המשוועים לעזרה. שדה הקרב הפך להיות שדה רפואי של שיכורים השוכבים ללא הכרה. צוות ההנחיה הפך להיות צוות מד"א המפנה את השיכורים לבתי חולים ומעניק להם עזרה ראשונה.

מצב זה מאפיין פעמים רבות תחילת עבודה עם אוכלוסיות בסיכון. אז מגיעה הקבוצה להיזון חיובי גבוה, מעל היכולת המרבית שלה, ומתקשה להפעיל היזון שלילי ולחזור לאיזון בנקודה חדשה. משחק השכרות הביא את הקבוצה להיזון חיובי כה גבוה, עד שקרתה **קריסה דרמטית** ומעבר חד וקיצוני למצב של עילפון. מצבי **היזון חיובי עודף** רווחים באוכלוסיות בסיכון. זוהי סיטואציה מאתגרת הדורשת מהשחקן-המטפל כוחות נפש רבים ומיומנות משחקית גבוהה. המטרה כאן היא לחולל היזון שלילי, בלי לשבור את הדרמה. עבודה עם ילדים ונוער בסיכון, המרבים לבדוק גבולות, דורשת התגייסות רבה. הזכרת הכלל היבש, ללא היבטים מוסריים או שיפוטניים, עוזרת לא אחת ליצור היזון שלילי. על כן חשוב שהכללים ייאמרו שוב ושוב באסרטיביות ובנחישות עם נימוקים שונים מתוך התפקיד במשחק.

רמת האלימות בקבוצה זו לא אפשרה קיום בטוח של משחק חי, ועל כן התקיימו שלושה מרחבים דרמטיים חלקיים בחלל החדר: באחד נערכו משחקי קופסה, בשני היה מרחב חי מצומצם שבו התנהל משחק כדורגל, כשהשחקנים מגלמים כדורגלנים מפורסמים עם שחקן-מטפל בתפקיד שופט. בחלל השלישי התקיים מרחב חי מלא, כלומר משחק חי. צוות השחקנים-המטפלים התחלק בין המרחבים השונים. לאורך המפגשים הלך המרחב החי המלא והתרחב עד שלבסוף עברו כל השחקנים לתוכו, בלי שהופעל עליהם לחץ או מניפולציה כלשהי מצד השחקנים-המטפלים. המרחב החי המלא התרחש בתוך כלבייה. הקבוצה המתנגדת והסוררת הפכה להיות חבורת גורי כלבים שובי לב, כשהשחקנים-המטפלים משחקים תפקיד מגוז של כלבנים. היה זה מפתיע ומרגש לצפות בחבורת הגברברים המאיימת והאלימה יורדת על ארבע ככלבלבים קטנטנים, זכים וטהורים, מכשכשים בזנב ומתחככים זה בזה בתמימות. גם תהליכי הפרידה בקבוצה, כולל מסיבת הסיום, נערכו בתוך הכלבייה, ללא יציאה מהמרחב החי.

דיון וסיכום

הלגיטימציה להתערבות במרחב העבודה הדרמטי

למרחב העבודה הדרמטי קיימות מספר הגדרות. פנדזיק (2006) במאמרה על המציאות הדרמטית מנסה להגדיר את תחום הפעולה הקליני של הדרמה-תרפיה כשהוא חופשי מכל מודל וטכניקה. לדבריה, "כל הדרמה-תרפיסטים חוברים יחד אל **המציאות הדרמטית** בעבודתם"⁵ (שם, עמ' 271), וכל שיטת עבודה מעניקה לו את השם הייחודי לה (לדוגמה, **מציאות פנטסטית** אצל להד, **מרחב המשחק** אצל ג'ונסון וכדומה). פנדזיק מציעה את המונח **מציאות דרמטית** כמושג-על המחבר בין כל המושגים הללו. לדברי להד המושג שהוא משתמש בו, "מציאות פנטסטית", יכול לשמש גם הוא כמושג-על: "אני טוען שמרחבי העבודה השונים הנם תת-מרחבים בתוך המציאות הפנטסטית שלכל אחד מאפיינים ייחודיים משלו... לטענתי המציאות הפנטסטית איננה מחייבת גילום ו/או זולת כי היא יכולה להתרחש גם בתוך גופו של האדם כדוגמת תופעת היחלימה בהקיץ". מכאן שהמציאות הפנטסטית הנה מעטפת גדולה ובה, אני מניח, מתקיימים מרחבי דמיון מרפא רבים וביניהם גם גישת **לילה** – **משחק כשלעצמו** (להד, 2013, תכתובת אישית). נתבונן כעת בהתערבויות טיפוליות שונות אשר נעשות במסגרת מרחב פעולה זה.

ויניקוט המאוחר (2010) טען שפרדוקס שנותר ללא פרשנות עשוי להיות בעל ערך חיובי. לדבריו, פרשנותו של מרחב הביניים ופתרונו של הפרדוקס עלולים להביא לידי ארגון של הגנה, שאצל מבוגר אפשר למצאה בדמות עצמי כוזב. להלן דוגמה לשימוש בפרשנות מגמתית במהלך טיפול במשחק העלול להוביל לארגון עצמי כוזב. קולקה (בתוך פרוני, 2002) מציג טיפול פסיכואנליטי פוסט-מודרניסטי במשחק. הוא מדגים דרך הצגת מקרה זו את התהליך האנליטי אשר נערך בטיפול בילדה בשם שרון. קולקה מציין לאורך הצגת המקרה כי תפקיד המטפל "הוא המשחק עצמו – ממשות של נוכחות אותנטית" (שם, עמ' 105), וכי "...אקט הפרשנות האינהרנטי למשחק הוא עצם התפקיד שהמטפל נוטל על עצמו להיות ולא מעשה חיצוני לחומר זה" (שם, עמ' 120). קולקה מציג מהלך משחקי בטיפול, שבו הילדה שרון מגלמת תפקיד של בן המזמין בירה בבר ואילו המטפל בתפקיד מוכרת ואם לסרוגין:

"בתמונה הבאה אני המוכרת שרושמת את ההזמנה. הוא מזמין שתי בירות. על פי הוראותיה של שרון אני אינני מסכימה כי זה אסור לפי הגיל... הוא רץ הביתה לאמא. עכשיו אני כאמו... מסבירה למוכרת: את יודעת שמאז גיל שנה

⁵ תרגום המחבר.

הוא שותה בירה, אולי אפילו לפני כן. זה היה במקום החלב שלי שלא היה טוב בשבילו. הוא היה מאוד צמא וחיפש משהו אחר שימלא אותו, אז הוא מצא בירה אצל אביו. אז את מבינה? אצלנו הוא כן שתה בירה... משהו קרה לו איתי אז בתחילת החיים, שלא נתתי לו את הדבר שימלא אותו, ושירגיש איתו שייך ומובן, והוא החל להרגיש שונה והחל לחפש דברים של מבוגרים, אולי בתור פיצוי. כשאני מסיימת את דברי השחזור העצובים האלה, פונה אלי למוזגת ואומר: טוב, אז אני מוותר על הבירה ואני מזמין מילקשייק" (עמ' 119).

בניגוד להצהרתו של קולקה על מטפל פוסט-מודרניסטי שאינו מתערב, לפנינו מהלך ברור של מטפל יוזם, אשר מפרש ומעצב את דמותה של שרון. הדבר נעשה במהלך משחק והכוח המופעל כאן פועל ברכות, בחמקמקות, בעידון ובפיקחות. אציין כי לאורך כל הטיפול, באופן מגמתי ואף שוביניסטי, מטרתו של המטפל היא לחבר את שרון לבת שהיא ולהרחיקה ממנהגי הבנים. האנליטיקאי פועל בצורה סמויה אך נחושה ומוביל אותה לכיוון מסוים שאותו הגדיר ככיוון הרצוי. המניפולציה הפרשנית של המטפל גורמת לשרון לציית לנורמות החברה ומובילה אותה לשתות מילק שייק, וכך היא עלולה לפתח דמות עצמי כוזב המרצה את החברה.

בניגוד לכך, לשחקן-המטפל במודל זה אין שום מטרות ספציפיות, שום רצונות שמשוהו יהיה אחרת מכפי שהוא. השחקנים נאספים למרחב הדרמטי הכולל לא כדי ללכת אחריו, אלא כדי להימצא בתוך שדה התפתחותי. השחקן-המטפל מקדם בברכה את השחקנים לא משום שהוא רוצה להוביל אותם, אלא מתוך אמונה ביכולת ההבראה העצמית שלהם. יחדיו הם יוצרים מרחב התפתחותי שתומך בכל אינדיבידואל על ייחודו בחיפוש אחר דרכו. השחקן-המטפל אינו מלמד את האמת; אין כל דרך ללמוד אותה. זהו מסר שמעבר לכתובים, מעבר למילים. זאת תחושה. זהו שדה משחקי המזמין לעבודה. זהו סוג של התכוונות.

לפי כתבי הזן (גיושו, 2009), אפשר לומר על הזחל שהוא אינו מודע לכך שהוא יכול להפוך לפרפר. כל הזחלים הם בודיהיסטויות, וכל הבודיהיסטויות הם זחלים. המשמעות של בודיהיסטויות היא אחד שיכול להיות פרפר. מערכת היחסים שבין השחקן-המטפל לשחקן היא מערכת היחסים בין הזחל לפרפר, החברות בין הזחל לפרפר. הפרפר אינו יכול להוכיח לזחל שהוא יכול להיות פרפר; אין כל דרך הגיונית. אך הפרפר יכול לעורר כמיהה בזחל – זה אפשרי. דוגמה לליווי תהליך טיפולי טבעי ניתן למצוא בהצגת המקרה של הנגר. אנו רואים שהנגר, מצד אחד היה עסוק בהרס, חורבן ופירוק הקבוצה, ומצד האחר הוא בחר לעצמו מקצוע של בנייה, איחוד ויצירה; ההתבוננות בו במגוון דרכים

על פני קו הרצף היא פעולה פרשנית מלווה. היא אפשרה לו להתפתח בדרכו הייחודית ומתוך קבלת תפיסת עולמו ומבנה אישיותו. כך כתב ויטגנשטיין ביומנו (Wittgenstein, 1914-1916): "מה אני יודע על אלוהים ועל מטרת החיים? אני יודע כי העולם קיים." הצורך להחזיק בדיעה ברורה הוא מובן ואנושי, וכך גם הצורך בקביעת מטרות טיפוליות קונקרטיות או ביצוע התערבויות טיפוליות מובהקות. יחד עם זאת, כשחקנים-מטפלים, עלינו לשמור על מידת הצניעות. עלינו להכיר בכך שאין במציאות שום כוח נשגב מהאדם המסוגל לפתור לו את בעיותיו. חייב אדם ליטול עליו את האחריות לעצמו ולהשלים עם העובדה, כי רק בכוחות עצמו יוכל לתת משמעות לחייו. אבל משמעות אין פרושה ודאות או פעילות קונקרטית. הרדיפה אחר הוודאות חוסמת את הדרך למציאת משמעות. לפי פרום (1947) חוסר הוודאות הוא תנאי התנאים להנעת האדם לפיתוח הכוחות הגלומים בו; אם יתייצב מלוא-פניו, בלא חלחלה, מול האמת, יוכח לדעת שאין לחיים משמעות מלבד המשמעות אשר אדם מעניק לחיי עצמו מתוך גילוי הכוחות הגלומים בו בדרך של יצירה.

המשחק "מבוכים ודרקונים" מול המודל "לילה" – משחק כשלעצמו

ברצוני לסיים בשאלה שאני נשאל לפעמים: "מאחר שהמטפל אינו מתערב, מאחר שהשחקן אינו נמצא במרחב ביניים ומאחר שמדובר בריפוי עצמי, אזי מה ההבדל בין מודל טיפולי זה לבין חוג D&D או כל חוג דרמה אחר? מה הערך המוסף של פגישה מסוג זה?" מתוודה אני כי תחילה שאלה זו הייתה תמוהה בעיני, וכי התשובה הייתה עבורי מובנית מאליה. לימים הבנתי כי השאלה מתבקשת, בייחוד לאור העובדה כי בשנים האחרונות הולכת וגוברת נטייתם של המטפלים להתרכז בטיפולים הקרויים "מונחי ראיות"⁶, ולאור הלגיטימציה הקיימת להתערבויות טיפוליות.

לתחושותי, פיתחנו קהות חושים כחברה בכלל ובקהילת המטפלים בפרט. אנו מסוגלים לזהות עבודה טיפולית ממשית רק כאשר אנו מבצעים התערבויות טיפוליות מובהקות, אשר להבנתי המקצועית הן לפעמים התערבויות גסות,

⁶ במקור הוגדר המושג כ-EBM – evidence based medicine: שימוש מוסרי, נבון ומוגדר בבירור ראיות מחקריות עכשוויות הטובות ביותר כדי לקבל החלטות לגבי טיפול. מטרתו, בין היתר, להקדיש תשומת לב לאחריות, ליעילות ולתועלתיות של המקצוע.

חודרניות ומניפולטיביות. בחלק מהמגזרים הטיפוליים סגנון עבודה זה הפך להיות נורמה. להלן הנקודות המבדילות את המודל הטיפולי הנוכחי מ"סתם" משחק.

תחרותיות:

המשחק "מבוכים ודרקונים" הוא במקורו משחק תחרותי. מטרתה של כל דמות להשיג כמה שיותר נקודות חיים, נקודות ניסיון, לצבור רכוש, כלי נשק, כוחות, לחשים, שיקויים, אנשי קשר וכדומה. הדמויות נמצאות במעמדות שונים, בדומה לקסטות, המובנות מראש על ידי המשחק וכן בהמשך בקהילה המשחקית הרחבה. דמויות שאיבדו מספר רב של נקודות חיים עלולות למות. סיומו של משחק זה הוא בניצחון של אחת הדמויות או של אחת הקבוצות. המודל הנוכחי אינו מבנה בתוכו מראש תחרותיות בין מעמדות ואינו מסתיים בניצחון. הדמויות בו אינן יכולות למות אלא אם כן הן בוחרות בכך. במודל אין פעולות הרצויות יותר מאחרות, או חלוקת תגמול מובנית. אין שחקן שמצליח יותר משחקן אחר. מטרתו היחידה של המודל היא לאפשר תנועה הרמונית על פני הרצפים ההתפתחותיים.

שליט המבוך לעומת השחקן המטפל:

סוג החזקה של השחקן-המטפל לעומת שליט המבוך (הדמות המדריכה את המשחק) שונה במהותה. שליט המבוך יוצר עניין על ידי עידוד התחרותיות במשחק, הוא עסוק בשיפוט ובהערכה של הדמויות והחלוקת הניקוד, הוא מאתגר אותן מיוזמתו על ידי זימון של כוחות רשע והיתקלות באויב כזה או אחר. שה"מ מקדם את העלילה גם מתוך שיקולים אישיים שלו ומתוך רצון לפתח את סיפור העלילה. לעומתו, השחקן-המטפל הוא דמות מגוון הנמצאת ברקע ותפקידה העיקרי הוא לתמוך בשחקנים. השחקן-המטפל שואף לבצע מספר מועט ככל הניתן של פעולות ולאפשר לשחקנים להוביל את עצמם ואת המשחק, מתוך אמונה בכוח הריפוי העצמי של המשחק.

קטינג:

המשחק "מבוכים ודרקונים" מתקיים גם מחוץ לגבולות זמן המשחק, מאחר שחלק חשוב ממנו הוא היערכות מוקדמת. המשתתפים מכינים בבית ציוד מגוון כגון תחפושות, דפי דמות ונשקים; הם משוחחים על כך, מתייעצים עם שה"מ וכדומה. במודל הנוכחי, בדומה לכל יצירת אמנות אחרת הנוצרת בשעת טיפול,

בתום המשחק השחקנים מחזירים את כל הציוד למקומו עד לפעם הבאה. השחקנים-המטפלים אינם יוזמים שיחות ואינם נותנים מטלות ממפגש למפגש. המהלך הדרמטי מתקיים אך ורק ביום ובשעה הקבועים שלו.

אוכלוסייה:

המשתתפים במשחק "מבוכים ודרקונים" הם אנשים בעלי יכולת בסיסית לשחק ולתקשר בחברה. האנשים המגיעים לטיפול לא אחת סובלים מקשיים גדולים מאוד להימצא בחברה ולהשתתף בפעילויות חברתיות; בין אם הם מעוררים דחייה רבה, ביישנים מאוד או שתלטנים או פוגעניים במיוחד. במקרים רבים הטיפול באמצעות מודל זה מאפשר לשחקנים להגיע למצב שבו הם יוכלו להשתייך לחברה באופן מיטיב, להגיע למצב שיוכלו להירשם לחוגים ולהשתתף בפעילויות חברתיות.

היכולת לשחק:

באופן כללי אומר כי היכולת לשחק ללא מטרות מחוץ למשחק, ללא תגמולים או תכלית קונקרטי, הולכת ונכחדת מן העולם. גירויים עוצמתיים, כגון תחרותיות מועצמת, מסכי מחשב צבעוניים ועוד, מובילים לניווט היכולת להשתמש בדמיון. יותר ויותר אנשים הפוגשים משחק כשלעצמו מתלוננים על שעמום גדול וחוסר יכולת להתגייס למצב המשחקי. זאת להבדיל מטענתו של הויזינגה (1984) כי המשחק הוא קודם כל פעילות חופשית שאין בה משום כוונה, לא מצד הטבע ולא מצד החברה, וכי טעמו היחיד של המשחק הוא ההנאה שהוא גורם לעוסק בו. לא אחת, תגובות הנגד של היכולת לשחק הן מצבי דיכאון וחרדה. אוכל להמשיך ולענות על השאלה, אך אסיים כאן ואציין כי ההזמנה עבור השחקנים במודל טיפולי זה היא חקירת הרצף ההתפתחותי שלהם באופן מוגן ומיטיב שיאפשר להם התפתחות וגדילה.

לסיכום אציין שהמודל לילה – משחק כשלעצמו הוא חלק ממסגרת מטה-תיאורטית רחבה יותר הנקראת **פרדיגמת המשחק**, והוא נמצא בתהליכים מתמידים של בנייה והתרחבות.

מילון מונחים⁷

פרשנות מגמתית – פעולה מחוקקת שמבצע המטפל, אשר משפיעה באופן עקיף או ישיר על המטופל. פעולה הנעשית בגלוי או בסמוי, לשם התערבות קלינית תוך עקיפת הגנות.

פרשנות מלווה – פעולה המאפשרת למטופל להתפתח בדרכו הייחודית, מתוך קבלת תפיסת עולמו ומבנה אישיותו. מפעילה מידה מינימלית של התערבות טיפולית ומכבדת הגנות.

לילה – מילה בסנסקריט; משחקיות, התייחסות לעולם כאל משחק האלים. או כפי שאמר שקספיר: "העולם הוא במה ואנחנו שחקנים".

משחק בכנותו – ככות היא טאטהטה בסנסקריט, Suchness באנגלית; מתייחס בהקשר זה לדברים בפשטותם, כפי שהם לעצמם.

מרחב דרמטי כולל – מכיל בתוכו מרחב דרמטי של **משחק חי** כמרחב ממשי עבור השחקנים והשחקן-המטפל, ומרחב ביניים **כמרחב פוטנציאלי** שנועד לשחקן-המטפל בלבד.

היזון חוזר/פידבק והתארגנות עצמית – למשחק יש דפוס פעילות אוטונומי, פנימי, הבא לידי ביטוי בתבניות חזרתיות ובהתארגנויות והתארגנויות-מחדש של הקבוצה.

היזון חיובי והיזון שלילי – מגבירים את הפעילות הקבוצתית, מאזנים גלישות מעבר ליכולת ההכלה המרבית של הקבוצה ומשיבים איזון בנקודה חדשה.

שחקן – עושה את עיקר העבודה בטיפול. הוא זה שמבצע את תהליך החקירה וההתפתחות המשחקית. עליו לחוש עצמו חופשי ומשורר מכל פחד או תקווה לתוצאות רציניות.

שחקן-מטפל – הדמות האחראית בסיפור, המתווה את מסגרת העולם שבו המשחק מתנהל.

דמות מגוז – דמותו של שחקן-מטפל. מטרתה לאפשר משחק חי בעל עומק בתמונת המשחק ולהעניק תמיכה לדמויות הראשיות, קרי לשחקנים.

מטרה קבוצתית – ממצה את כלל ההיבטים של המערכת המשחקית, בעלת תיאורים המוציאים זה את זה מכלל אפשרות וסותרים זה את זה, ולכן משלימים אחד את השני.

⁷ עקרונות ומושגים רלוונטיים שלא הורחב עליהם במאמר זה הם כתיבת דף דמות ורצפים התפתחותיים כמטרה אישית וכדומה.

מטרה אישית – תפיסת האדם כמרוכה תפקידים, שחלקם אף סותרים ומנוגדים זה לזה. בדומה למטרה הקבוצתית, אין מדובר במטרה קונקרטית אלא במטרה דינמית הנעה על פני רצף.

Off play/ in play, הפסק משחק/ המשך משחק ומרחב בוננות – מציינים יציאות ארוכות וקצרות מתוך המרחב הדרמטי.

נג'ר – נפש, גוף, רוח. כחלק מהסטינג אנו מתנהגים בכבוד זה כלפי זה, שומרים על פרטיות השחקנים, על המרחב הגופני ועל שלמות הרכוש.

תודות

ברצוני להודות לסטודנטים, בכללם יעל יציב (כיום קולגה), אשר ליוו ומלווים את תהליך התהוות המודל, שואלים, מרבים דעת ומאפשרים לו להמשיך לגדול ולהתפתח. תודה לשחקנים המביאים את כל הווייתם לתוך החוויה המשחקית המרוממת. תודה לדינה כהן אור על שיכולתי להביט בעיניה ולראות תהליך זה קורם עור וגידים. תודה על הפעמים שבהן זכיתי לחדול מלהיות שחקן ולהיות משחק.

מקורות

אריק ה. א. (1976). *ילדות וחברה*. (תרגום: אורי רפ). תל אביב: [ספרית פועלים](#).
בלום, ד. פורסם בתאריך [מרץ 9, 2013](#). שפה, קואן, עולם. [רבעון לפסיכולוגיה ממזרח ומערב](#):

<http://east-west-psych.co.il/> שפה, קואן, עולם

בלום, ד. (2009). השפעת אי סיביות על רמת תוקפנות בקבוצות משחקי תפקידים מסוג 'מבוכים ודרקונים'. עבודת תזה, רמת גן: אוניברסיטת בר אילן.

בן דב, י. (2010). המציאות כמשחק – פילוסופיה וקולנוע. בתוך ח. כאלב (עורך). *פוסטמודרניזם בקולנוע* (ע"מ 93-123). תל אביב: אופטימוס.

בן דב, י. (1997). *תורת הקוונטים, מציאות ומסתורין*. תל אביב: דביר, זמורה ביתן.
ברגר, ר. ולהד, מ. (2010). *היער המרפא – טבע-תרפיה ושילוב אומנויות לטיפול בילדים לאחר משבר*. קריית ביאליק: אח.

גרסי, א. (1994). תרפיה בדרמה ומשחק. בתוך ס. גינינגס (עורכת). *דרמה-תרפיה תיאוריה ומעשה* (ע"מ 189-211), כרך א. תל אביב: אח.

- גיושו, (2009). *ספר הזן של גיושו*, תל אביב: בבל.
- גינינגס, ס. (1994). תרפיה בדרמה וקבוצות. בתוך ס. גינינגס (עורכת). *דרמה-תרפיה תיאוריה ומעשה* (ע"מ 41-21), כרך א. תל אביב: אח.
- הופמן, י. (2011). *קול היד האחת*. ירושלים: כתר.
- הויזגה, י. (1998). *האדם המשחק - על מקור התרבות במשחק*. ירושלים: מוסד ביאליק.
- ווטס, א' (2009). *דרך הזן*. תל אביב: חרגול ועם עובד.
- ויניקוט, ד'. (1995). *משחק ומציאות*. תל אביב: עם עובד.
- ויניקוט, ד. ו. (2010). *עצמי אמיתי, עצמי כוזב*. תל אביב: עם עובד.
- ולפלין, ה. (1963). *מושגי יסוד בתולדות האמנות*. ירושלים: מוסד ביאליק.
- לאקאן, ז' (2005). *הסמינר ה-20*. תל אביב: רסלינג.
- להד, מ. (2006). *מציאות פנטסטית - הדרכה יצירתית בתרפיה*. קריית טבעון: נורד.
- ניטשה, פ. (1967). *מעבר לטוב ולרוע*. (וי אלדד, מתרגמים) ירושלים ות"א: שוקן.
- נהרין, א. (1985). *במה במקום ספה*. תל אביב: צ'ריקובר.
- סגל, ח. (1998). *מלאני קליין*. תל אביב: עם עובד.
- פרום, א. (1976). *אדם לעצמו: עיון בפסיכולוגיה של המוסר*. תל אביב: אוצר המורה.
- שלדון, ב. ק. (1999). *אם תפגוש את הבודהה בדרך הרוג אותו*. כרכור: פראג.

- Axline, V.M. (1964). Nondirective therapy. In M.R. Haworth (Ed.), *Child Psychotherapy: Practice and Theory*. New York: Basic Books.
- Brown, S. (1998). *Play as an organizing principle: Clinical evidence and personal observations*. Cambridge: University Press.
- Blum, D. on Feb 28, 2013, The Play-Paradigm:
<http://www.slideshare.net/dovblum/play-paradigm>
- Erickson, E. H. (1977). *Toys and Reasons: Stages in the Ritualization of Experience*. Toronto: W. W. Norton & Company.
- Jennings, S. (1999). *Introduction to Developmental Play therapy*. London: Jessica Kingsley
- Jennings, S. (1995). 'Playing for Real'. *International Play Journal*, 3, 132-141.
- Lacan, J. (1992). *The Seminar, Book VII. The ethics of psychoanalysis (1959-1960)*. (D. Porter, Trans.) London: Routledge.
- Landy, R. (2009). Role theory and the role method of drama therapy. In: D. Johnson & R. Emunah (Eds.), *Current approaches in Drama Therapy*

- (pp.65-88). Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Moreno, J. L., & Fox, J. (1987). *The essential Moreno: Writings on psychodrama, group method, and spontaneity*. New York: Springer
- Penzik, S. (2006). On dramatic reality and its therapeutic function in drama therapy. *The Arts in Psychotherapy*, 33, 271-280.
- Rogers, C. (2008). *Counseling and Psychotherapy*. Boston, NY [etc.]: Houghton.
- Stevens, A. (1996). Foreword. In J. Pearson (Ed.), *Discovering the Self Through Drama and Movement [The Sesame Approach]*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Winnicott, D.W. (1951). *Transitional Objects and Transitional Phenomena through Paediatrics to Psycho-analysis: collected papers*. New York: Basic Books.
- Wittgenstein, L. (1979). *Notebooks 1914-1916*. Oxford: Blackwell.