

משחקי דמיון של ילדים - ביקור בארץ הפלאות

שלמה אריאל

מאנגלית: רינת הורוביץ ושלמה אריאל

הוצאת ספרים "אח" בע"מ

סדרת ספרים בפסיכולוגיה וחינוך מיוחד
עורך המהדורה העברית י.אבישי

Children's imaginative play - a visit to Wonderland
Shlomo Ariel

Hebrew edition: Ach Publishing House Ltd.

©

כל הזכויות שמורות
להוצאת ספרים "אח" בע"מ
ת.ד. 170 קרית ביאליק 27000
טל. 04-8722096 04-8727227
פקס. 04-8417839
ach@netvision.net.il
achbooks.co.il

ISBN 978-965-267-679-5

©

אין להעתיק, לצלם, לשכפל מן הספר,
בשלמותו או בחלקו, או כל שמוש אחר
בלי לקבל אישור בכתב מאת ההוצאה לאור

נדפס בישראל תשע"ד
Printed in Israel 2014

פרק תשיעי

טיפול במשחק

הטיפול במשחק בכלל ובמשחק דמיון בפרט הוא השיטה הנפוצה ביותר בפסיכותרפיה של הילד מראשיתה בתחילת המאה העשרים ועד היום. חלוצים כמו אנה פרויד, מלני קליין ומאוחר יותר וירג'יניה אקסליין העלו למודעות הציבור את כוחו המאגי של המשחק להקל על לחצים רגשיים ולסייע להתגברות על קשיים נפשיים. מאז השנים המעצבות הללו הגיע תחום הטיפול במשחק לבגרות מלאה. הוא הסתעף למספר אסכולות נפרדות, כל אחת מהן ועקרונותיה, הטכניקות שלה וחסידיה. הנה תיאור קצר של האסכולות המרכזיות.

שיטות מרכזיות בטיפול במשחק

טיפול פסיכואנליטי במשחק

זוהי האסכולה הותיקה ביותר, ענף של התיאוריה הפסיכואנליטית של פרויד ושל ההרחבות התיאורטיות של ממשיכיו (כגון תורת יחסי האובייקט, פסיכולוגית האגו ופסיכולוגית העצמי).

על פי התפיסה הפרוידיאנית, אנליזה לילד נדרשת כאשר הילד סובל מנירוזה של גיל הילדות. ילדים הסובלים מנירוזות כאלה אינם חופשיים לתעל את האנרגיות שלהם למטלות העיקריות הנדרשות להתפתחות נורמאלית: לימודים, יחסי חברה ופעילויות יצירתיות. נירוזה של גיל הילדות נוצרת כתוצאה מקונפליקטים לא פתורים, משתקים, מעוררי חרדה, בין

הדחפים הבסיסיים של הילד (כגון השאיפה לשמור את אמו לעצמו בלבד ולהיפטר מכל המתחרים) מצד אחד, לבין המגבלות הנכפות על ידי החברה (למשל הדרישה לחלוק את אימו עם בני משפחה אחרים). אי היכולת של הילד למצוא פיתרון לקונפליקט כזה עלולה להוביל אותו ל"פיתרונות" מזיקים: לקיבעון או לנסיגה לשלבים מוקדמים של התפתחותו והופעת סימפטומים פסיכופתולוגיים שונים.

תיאורטיקנים מאוחרים יותר של האסכולה הפסיכואנליטית הרחיבו ושכללו את המסגרת ההסברית הזו בכיוונים רבים. אחד הכיוונים הוא תורת יחסי האובייקט, המייחסת את הבעיות הרגשיות של הילד וגילוייהן החיצוניים להפרעות בהפנמת העצמי והאובייקט (כלומר הייצוג הפנימי של האחר). על פי תיאוריה זו, הילד בונה את הדימוי העצמי, את מושג העצמי שלו, את התפיסה העצמית שלו ואת התמונות הפנימיות של הזולת בהדרגה, בתהליך של הפנמה וארגון הרשמים המרובים שהוא נחשף אליהם במהלך היומיום. מסיבות חיצוניות ופנימיות שונות,

ייצוגי העצמי והאובייקט עלולים להתעוות, להיות חסרי מבנה ברור, להיות טעוני קונפליקטים ורגשות קשים. לדוגמא, ילדה מסוימת אמביוולנטית באופן קיצוני כלפי אביה, ואינה מסוגלת להחליט אם הוא מלאך או שטן. היא רואה את עצמה כמכוערת וטיפשה, למרות שהיא נראית טוב ואינטליגנטית. הפרעות כאלה בהתפתחות העצמי והאובייקט עלולות להוביל להופעת סימפטומים שונים כגון הפרעות תוקפנות, הסתגרות, הפרעות אכילה וכיו"ב.

תיאוריות מאוחרות נוספות הסבירו הפרעות רגשיות והתנהגותיות אצל ילדים כתוצר של חוסר הלימה וחוסר איזון בין מרכיבים שונים של הנפש, חוסר הלימה ואיזון שנוצר אצל הילד במהלך התפתחותו. סימפטומים כגון אלימות, כישלון בלימודים, דיכאון ותופעות פסיכופתולוגיות אחרות אצל ילדים אינם מוסברים עוד רק כהצננת קונפליקטים פנימיים בין הדחפים של הילד ("איד"), תפיסת המציאות ("אגו") ועקרונות מוסריים ("סופראגו") או כייצוגי עצמי ואובייקטים מעוותים או רוויי קונפליקט. סימפטומים כאלה יכולים להיות מוסברים למשל כדרכו של ילד שנדחף על ידי הוריו לעצמאות יתר להפגין את צרכי התלות שלו, או כביטוי חיצוני של פער בין יכולתו הגבוהה של ילד לנתח את רגשותיו לבין יכולתו הנמוכה עדיין להכילם.

אנליטיקנים עכשוויים העובדים עם ילדים מדגישים יותר מקודמיהם גורמים סביבתיים המשפיעים על מהלך ההתפתחות של הילד, כגון נוכחות לעומת היעדרות של מבוגרים המשמשים לילד כדמויות הזדהות, טיפול נכון או

לא נכון בילד, רגישות לעומת חוסר רגישות לצרכיו או התעללות בילדים וניצולם לרעה. המעבר להדגשת הסביבה החיצונית והשפעתה שינה את תפיסת תפקיד המטפל באנליזה של הילד: המטפל כבר לא נדרש לשמש רק כראי פסיכי של נפש הילד, אובייקט להעברה, וכמשקף ומפרש לילד את עולמו הפנימי הלא מודע. המטפל נתפס עתה גם כדמות חינוכית, המספקת תמיכה ועידוד וחוויות רגשיות מתקנות.

ערכו של המשחק לאנליזה של ילדים הובן במלואו והוכר מאז הימים המוקדמים ביותר של הפסיכואנליזה. זיגמונד פרויד עצמו פרסם את התובנות החשובות שלו על משחק ויישומיו האבחנתיים והטיפוליים במספר עבודות. הוא ראה את משחקי הדמיון כפעילות יצירתית המונעת על ידי הדחפים של הילד, פעילות שבה יוצר הילד מציאות אלטרנטיבית המשקפת את המחשבות והרגשות הלא מודעים שלו. באמצעות בניית מציאות כזו והחצנתה בפעולות משחק הילד משחרר לחצים פנימיים, מממש, כביכול, את משאלותיו ורצונותיו ומשיג הקלה והנאה.

פרויד ניסה להתמודד עם השאלה למה ילדים מעלים במשחקי הדמיון שלהם חוויות לא נעימות. הדבר נראה כסותר את *עקרון העונג*, שבתקופה ההיא של התפתחות תורתו היה בעיניו הכוח המניע המרכזי בנפש האדם. במאמרו "מעבר לעקרון העונג" (1959) הוא ייחס תופעה

זו למה שהוא כינה בשם *כפיית חזרה*, הנטייה לחזור שוב ושוב אל זיכרונות טראומטיים במחשבות ובחלומות. הוא נתקל בתופעה זו אצל חיילים שסבלו מהלם קרב לאחר שלחמו במלחמת עולם הראשונה. הוא הציע מספר הסברים אלטרנטיביים לתופעה זו: התמוטטות ההגנות, ההשפעה המרגיעה של אפקט ההקניה (*habituation*) אחרי חשיפה ממושכת לגירויים חזקים (כמו ההתרגלות וההסתגלות של האוזן לרעש חזק) וחזרה על החוויות הטראומטיות בסביבה נעימה המאזנת את עוצמת החוויה הראשונית. הסברים דומים הוצעו על ידי חוקרי משחק רבים אחרים.

חוקרים מאוחרים יותר הדגישו את היותו של המשחק מעין מעבדה שבה ניתן לבחון נושאים מהמציאות יותר מאשר משאלות ופנטזיות לא מודעות. הם ראו את המשחק כתיאטרון מיניאטורי, המדמה מציאות, בו הילד יכול לבחון את מציאות חייו בזמנו החופשי הפנאי שלו, להתמודד עם אירועים עתירי לחץ ולהתאמן במטלות התפתחותיות.

כל התכונות הללו של המשחק הובאו בחשבון במהלך התפתחות הטיפול הפסיכואנליטי במשחק. מספר תיאורטיקנים טענו שלמשחק יש אותו התפקיד

באנליזה של הילד כמו לאסוציאציות חופשיות וניתוח חלומות באנליזה של מבוגרים. לילדים עדיין חסרים את הכישורים הנדרשים ליישום טכניקות פסיכואנליטיות עיקריות אלה. עם זאת המשחק מהווה תחליף טוב מאוד הואיל ויש דמיון רב בינו לבין אסוציאציות חופשיות וחלומות מהבחירות המבנית, התמטית והתפקודית.

פסיכואנליטיקן העובד עם מבוגרים אינו רק מאזין פסיכי. הוא מפרש את האסוציאציות החופשיות והחלומות של המטופלים - מפנה את תשומת הלב אל חרדות, קונפליקטים והגנות לא מודעים ואל גילויים של העברה (transference). פירושים אלו אמורים להיות בעלי השפעה מתקנת. פסיכואנליטיקן של ילדים מגיב באופנים דומים למשחק של הילד. עם זאת יש הבדל בין השניים. מטפל פסיכואנליטי במשחק, בין אם הוא מצטרף למשחק של הילד ובין אם הוא רק מלווה אותו, מציע את פירושו בתוך המסגרת של המשחק. פירוש ישיר מהפנטזיה למציאות אינו מומלץ. לדוגמא: ילדה בת שש גוננה יתר על המידה על אחיה שנולד. משחקי הדמיון שלה במפגש שיקפו את רצונה להיפטר מהתינוק הזה. גוננות היתר שלה הובנה על ידי המטפל כהגנה נגד משאלה אסורה (היפוך תגובה). במשחק יצרה הילדה שני חתלתולים תאומים שכבר לא היו תינוקות. הם מצאו חתלתול תינוק בדרכם אל הקרקס. הם נתנו את החתלתול התינוק למלכה והלכו לקרקס בלעדיו. המטפלת, פסיכואנליטיקנית של הילד, לא ניסתה לקשור סצנה זו לחיים האמיתיים של הילדה. היא אמרה: 'שני החתלתולים לא רצו לטפל בחתלתול התינוק. הם לא רצו שהוא יבוא איתם לקרקס. הם רצו ליהנות בעצמם. הם לא רצו שהתינוק יבכה ויפריע להם. אז הם נתנו אותו למלכה'.

באנליזה של מבוגרים יש חשיבות עליונה לתהליכי העברה (transference) של אובייקטים מופנמים טעוני קונפליקט על המטפל ולפירוש תהליכים אלה על ידי המטפל. תיאורטיקנים עכשוויים מדגישים שאין זה כך באנליזה של ילדים, מאחר ואצל רוב הילדים האובייקט האהוב עדיין קיים כמציאות נפרדת בחייהם היומיומיים הממשיים. ילדים בטיפול פסיכואנליטי במשחק אכן משליכים את רגשותיהם טעוני הקונפליקט כלפי דמויות ממשיות אלה על המטפל ועל דמויות אחרות במשחק הדמיון. המטפל מפרש השלכות אלו ועוזר לילד לעבד את רגשותיו. עם זאת, השלכות אלו אינן בגדר העברה במלוא מובן המלה. הן השתקפויות של מציאות חיי הילד ושל תגובותיו הרגשיות למציאות זו.

מושג מרכזי נוסף באנליזה של מבוגרים הינו נסיגה (רגרסיה) בשורות האגו. המטופל הממליל אסוציאציות חופשיות נסוג לשלב התפתחותי שבו הקשיים הפנימיים שלו התהוו. הנסיגה נותנת למטפל גישה ישירה לחומרים מן התת-מודע שאותם יש לפרש. לא כך הוא באנליזה של ילדים. ברוב המקרים הילד אינו צריך לסגת לשלב התפתחותי מוקדם. הוא עדיין נמצא בעיצומה של היווצרות הבעיה. ביטוייו של שלב זה במשחק דמיון מספקים למטפל גישה ישירה אל החומרים הרלוונטיים.

כפי שצוין לעיל, המטפל בטיפול פסיכואנליטי במשחק אינו רק אובייקט להעברה, אלא אדם אמיתי: חבר למשחק, מודל לחיקוי, מחנך ומסייע להתפתחות.

טיפול יונגיאני במשחק

יונג (1875-1961) היה פסיכיאטר שוויצרי שעבד יחד עם פרויד, עד שנפרדו דרכיהם התיאורטיות והאישיות. שלא כפרויד, שבעבודתו המוקדמת ראה את הליבידו, עקרון העונג, ככוח המניע המרכזי של האדם, יונג ותיאורטיקנים פוסט-פרוידיאנים אחרים, ראו את תהליכי האינדיווידואציה - הדחף להיפרד מדמויות הוריות ולפתח זהות ייחודית עצמית, ככוח המניע העיקרי בחיי הנפש של האדם.

יונג לא קיבל את התפיסה של פרויד לגבי המבנה המשולש של הנפש: האיד, האגו והסופר אגו. הוא הציע תפיסה משלו, לפיה הנפש מכילה לא-מודע אינדיווידואלי, לא-מודע קולקטיבי, ואגו. הלא-מודע האינדיווידואלי מכיל גם מחשבות ורגשות מודחקים וחבויים וגם מרכיבים פוטנציאליים באישיותו של האדם, שעדיין לא מומשו. האגו מכיל את הרגשות והמחשבות המודעים של האדם. הלא-מודע הקולקטיבי, החידוש העיקרי של יונג (למרות שגרעין הרעיון כבר נמצא בתיאוריה של פרויד על חלומות) כולל את הארכיטיפים, מושג שיש מידה של קרבה בינו לבין מושג האמוטיבים שנדון בפרק החמישי. ארכיטיפים על פי יונג הם מעין אמוטיבים אוניברסליים לא-מודעים, כלומר תכנים טעוני רגש סמויים המשותפים לכל בני

האדם באשר הם. ארכיטיפים מרכזיים הם דימויים הקשורים לנושאים כגון לידה, מוות, אהבה, אדמה, ים, אלוהות, וכוחות הרשע. הגילויים המרובים שלהם נמצאים בחלומות, פנטזיות, מיתוסים, טקסים, פולקלור

ומשחקי דמיון של ילדים. יונג האמין שהארכיטיפים טבועים במוחותיהם של כל בני האדם ומועברים גנטית מדור לדור.

על פי יונג, התפתחות נורמאלית של ילד מאופיינת בתהליך של אינדיווידואציה, המתקדם ללא הפרעות, תהליך בו נוצר איזון האגו של הילד, הלא-מודע האינדיווידואלי שלו והלא-מודע הקולקטיבי שלו. תהליך זה מופרע אם הילד אינו מקבל טיפול הורי מתאים, עובר חוויות טראומטיות קשות או נחשף לגילויי אינדיווידואציה שלא הושלמה אצל הדמויות ההוריות שלו. במקרים כאלו הילד נכשל בפיתוח הפוטנציאל שלו במלואו. הוא נוטה להחצין צדדים לא שלמים ולא מפותחים באישיותם של המטפלים בו.

המטרה של טיפול יונגיאני בכלל וטיפול יונגיאני בילד בפרט הוא לעזור להשיב למטופל את כל יכולותיו האינדיווידואליות וכך לסייע להתפתחות האישית, ולהחזיר איזון הולם בין האגו, הלא-מודע האישי והלא-מודע הקולקטיבי שלו.

אם כי יונג עצמו לא היה מטפל בילדים, אמונתו המוצקה בכוח המרפא של אמצעי ביטוי ותקשורת כגון אמנות, דרמה וכתובה יוצרת הניעה את ממשיכי דרכו לפתח שיטות של טיפול יונגיאני במשחק עם ילדים.

בטיפול יונגיאני במשחק המטפלת משתתפת במשחק של הילד כחברה פעילה למשחק. היא מאפשרת לילד להכתיב לה את תפקידיה במשחק. מעמדה זו של משתתפת-מתצפתת המטפלת משמשת במספר תפקידים שונים. היא מעודדת את הילד לבטא את עצמו במשחק, משקפת את רגשותיו ומחשבותיו, עוזרת לו לפתח ולהבהיר את הסמלים במשחקו ומצביעה על הקשר שבין תכני המשחק לבין חייו הממשיים.

מטפלים במשחק יונגיאני מחלקים את המפגש למספר שלבים: שלב הכניסה מהעולם האמיתי לעולם המשחק; שלב הכאוס, בו כל כוחות האישיות מוחצנים באופן לא מאורגן; שלב המאבק בין הכוחות הבונים לכוחות ההרס; שלב הצגת הקונפליקטים ופתירתם ושלב היציאה מהמשחק והחזרה למציאות. התהליך כולו הוא מובנה, מקדם שינוי. השינוי הטיפולי נובע, על פי ממשיכיו של יונג, לא כל כך מתוך פירושי עומק ההופכים את הלא-מודע למודע, אלא מתוך היצירה, הפיתוח וההבניה של סמלי המשחק במהלך השלבים שצוינו לעיל. הילד, בעזרת המטפל, צומח וגדל דרך המשחק. הגילוי והפיתוח של סמלי משחק מפעילים ונותנים השראה לאינדיווידואציה של הילד, ומחדשים את יכולתו לשמור על איזון הולם בין הכוחות השונים באישיותו.

טיפול אדלריאני במשחק

דרך זו של טיפול במשחק פותחה במסגרת הפסיכולוגיה האינדיווידואלית של אלפרד אדלר. תיאוריה זו מבוססת על ההנחה שאנשים הם יצורים חברתיים המונעים בראש ובראשונה על ידי הצורך להשתייך, המעניק להייהם משמעות. צורך זה מסתתר מאחורי מטרות רבות אחרות שאנשים מנסים להשיגן. כדי להגיע למטרות אלה אנשים משתמשים בשיפוט ובחשיבה יצירתית. אלה מבוססים לרוב על ההיגיון הפרטי של האדם, שאינו בהכרח רציונאלי או מתאים להגיון של אחרים.

הצורך הבסיסי של הילד הוא להשתייך למשפחה שלו. הוא מבסס את דרכו להשגת מטרה זו על האופן שבו משפחתו נחוות מנקודת מבטו הסובייקטיבית. אם הילד מאמין שניסונו להשתייך אל משפחתו באופן מלא, חיובי ובונה נכשל, הוא עלול לאמץ לעצמו דרכים שליליות והרסניות להשגת תכלית זו. המטרה העיקרית של טיפול במשחק אדלריאני הינה לעזור לילד לשפוט את חוויות חייו באופן מציאותי ולהשתמש ביצירתיות שלו כדי למצוא לעצמו דרכים חיוביות, בונות ויעילות כדי להשיג השתייכות מלאה למשפחתו. בטיפול במשחק בנוסח אדלר המטפל פוגש את הילד ביחידות בחדר המצויד במגוון צעצועים ומשחקים. המטפל רואה את ההורים של הילד בנפרד לשם הנחיה וסיכום. מפגשי המשחק עם הילד מחולקים לארבעה שלבים:

1. בניית קשר של שותפות עם הילד. המטפל צופה במשחק של הילד, משקף את התכנים והרגשות המבוטאים בו, מציב גבולות ומתחיל לתקשר עם הילד באמצעות משחק.
2. חקירת הדרכים הדיספונקציונאליות של הילד להשגת מטרותיו. המטפל מנסה, מתוך עמדתו כצופה-משתתף במשחק של הילד, להתוודע אל שיטותיו הלא יעילות של הילד להשגת עמדה של קבלה במשפחתו ובחברה ואל תפיסותיו השגויות של הילד העוללות להכשיל את מאמציו להשיג את מטרותיו.
3. פירוש סגנון החיים של הילד. המטפל עוזר לילד להכיר את האסטרטגיות הדיספונקציונאליות, המובילות אותו לכישלון. הפירוש נעשה גם תוך כדי משחק, כחלק מהמשחק, תוך שימוש במטרות המשחק של הילד עצמו, וגם מחוץ למשחק, באמצעות הערות על מה שהילד מעלה במשחק וקישור תכנים אלה לחייו האמיתיים של הילד.

טיפול במשחק שהילד במרכז

המסגרת התיאורטית שבתוכה נוצרה גישה זו לטיפול במשחק היא הטיפול שהקליינט במרכזו (client-centered therapy) של קרל רוג'רס. וירג'יניה אקלסיין, תלמידה ועמיתה של רוג'רס, הייתה הראשונה שיישמה את עקרונותיו של רוג'רס בטיפול בילד באמצעות משחק. אקסליין האמינה, בעקבות רוג'רס, שבכל ילד טבועה היכולת לצמיחה אישית, להגשמה עצמית ולריפוי עצמי. יכולת טבועה זו תתממש אם הייצוג הפנימי הסובייקטיבי של חוויותיו של הילד, כפי שהילד עצמו יצר ועיצב ייצוג פנימי זה, יזכה ליחס של קבלה וכבוד. הסתגלות לא טובה היא תוצאה של יחס לא נכון, לא מקבל, שלילי, כלפי מושג העצמי של הילד וכלפי הדחף שלו למימוש עצמי חיובי. לכן, על טיפול במשחק לספק לילד הזדמנויות, במסגרת גבולות מוגדרים וברורים, להיות הוא עצמו ולהוציא אל הפועל את משאלותיו ורצונותיו ללא הפרעה, ללא הכונת יתר או ביקורת. שיטה זו של משחק ממוקדת בילד ולא בבעיה. המטפל משמש בעיקר כמאפשר. הוא מאפשר לילד לנסות את יכולותיו היצירתיות ולבטא את רגשותיו בחופשיות. התהליך הטיפולי מתרחש תוך כדי התערבות מינימאלית מצד המטפל.

מספר מטפלים במסגרת גישה זו זיהו את השלבים הבאים בהתפתחות הרגשית של הילד במהלך מפגשי הטיפול: (1) רגשות דיפוזיים, לא ממוקדים (2) רגשות שליליים כלפי דמויות המייצגות חברי משפחה. (3) נסיגה (רגרסיה) (4) רגשות אמביוולנטיים כלפי דמויות המייצגות חברי משפחה. (5) גישה ברורה, מבחינה בהבדלים ובדרך כלל חיובית כלפי דמויות המייצגות חברי משפחה.

טיפול קוגניטיבי-התנהגותי במשחק

טיפול קוגניטיבי-התנהגותי מבוסס על ההנחה שהתגובות הרגשיות של בני אדם והתנהגותם מונעות על ידי הייצוגים הפנימיים הסובייקטיביים של נסיון חייהם. האמונות והתפיסות המודעות או הלא מודעות של האדם נוטות לעצב את הדרכים שבהן הוא קולט ומפרש אירועים. קשיים פסיכולוגיים נובעים משגיאות גסות באמונות ובתפיסות הבסיסיות של האדם ומפירושים שגויים של המציאות המובילים להחלטות ודרכי פעולה דיספונקציונאליות. בטיפול הקוגניטיבי-התנהגותי, המערכת המחשבתית-רגשית של המטופל נבחנת

באווירה תומכת ורגועה, במטרה לחשוף את השגיאות בחשיבה ובפעולה ולאמץ דרכי מחשבה ופעולה יותר הגיוניות ויעילות.

בטיפול קוגניטיבי-התנהגותי במשחק, המשחק משמש בעיקר כעזר חזורית-שמיעתי להנחיה. סיטואציות מחייו האמיתיים של הילד, שבהן תגובותיו שגויות ודיספונקציונאליות, משוחקות במשחק תפקידים סימולטיבי, תוך שימוש בבובות או אמצעי משחק אחרים. חשיבתו של הילד בסיטואציות אלה נבחנת באמצעות מסמנים ומסומנים אלה. דרכי חשיבה ופעולה טובות ומועילות יותר נבדקות אף הן במסגרת המשחק. טכניקות התנהגויות וקוגניטיביות אחרות כגון הרפיה, חיזוקים חיוביים, ועיצוב התנהגות מופעלות אף הן תוך כדי משחק.

טיפול אקו-סיסטמי במשחק

שיטה זו פותחה על ידי קווין אוקונור וצ'רלס שפר. היא בנויה על אינטגרציה נרחבת של מושגים וממצאים ממדעי החיים, מודלים שונים של הפסיכותרפיה של הילד ותיאוריות על התפתחות הילד.

אם כי המודל האקו-סיסטמי מתמקד ביחיד, כל המערכות הפנימיות והחיצוניות של הילד מובאות בחשבון בכל שלבי ההערכה והטיפול. מערכות פנימיות הן הגוף ותפקודיו שלו והפרופילים הקוגניטיביים והרגשיים. מערכות חיצוניות הן המשפחה, בית הספר, גופים חברתיים המשפיעים על חיי הילד, התרבות וכן הלאה.

פסיכופתולוגיה מופיעה כשהילד אינו מוצא מענה לצרכיו, והתפתחותו נעצרת כתוצאה מכך. כך קורה בשל חולשה או דיספונקציה באחת או יותר מהמערכות שצוינו לעיל וביחסים ביניהן.

מטרת הטיפול במשחק היא 'לאפשר לילד לחזור להתפתחות נורמאלית ולמקסם את יכולותיו לספק את צרכי עצמו הוא תוך הפרעה מועטה ככל האפשר לאחרים לספק את צרכיהם' (O'Connor & Schaefer, 1994 p.71). כדי להשיג זאת על הילד לרכוש תובנה לגבי האלמנטים הדיספונקציונאליים במערכות הפנימיות והחיצוניות שלו ולפתח אסטרטגיות חדשות לתיקונם. הדבר מושג בתוך עולם משחקי הדמיון. כשהמטפל מזהה ייצוגים סימבוליים של מצבים בעיתיים רלוונטיים במשחק של הילד, הוא, תוך שימוש בשפת משחקי הדמיון, מחפש אחר הסברים אלטרנטיביים וחותר למציאת פתרונות יצירתיים.

במשחק מומצאים מצבים שבהם הילד, משוחרר מהמכשולים שהוא רגיל להיתקל בהם בחייו הממשיים, יכול לספק את צרכיו.

הערכת השיטות השונות לטיפול במשחק

ריבוי השיטות לטיפול במשחק מעיד על ההכרה האוניברסאלית בכוחו של המשחק להביא מזור לקשייו של הילד. שיטות לטיפול במשחק פותחו במסגרת כמעט כל אסכולה של הפסיכותרפיה. תיאורטיקנים של טיפול במשחק שאלו מכל הבא ליד תובנות וממצאים שפורסמו על ידי חוקרי משחק ממיגוון דיסציפלינות. תובנות וממצאים אלו שולבו לתוך גופי הידע והפרקטיקה של הפסיכותרפיה.

מבלי לזלזל בהישגים אלה, נראה שתחום זה של הטיפול במשחק מצוי עדיין בחיתוליו. הרי נימוקי העיקריים לקביעה זו:

1. אף אחת משיטות הטיפול במשחק המקובלות אינה מבוססת על תיאוריה שלמה ומלאה, אינטגרטיבית, מנוסחת בקפידה וניתנת לבחינת תקפות אמפירית של משחק דמיון וכוחו לרפא. כל אחת מהשיטות הקיימות כוללת רק מבחר מצומצם של רעיונות וממצאים רלוונטיים, שאינם מצטרפים לכלל שלמות. אין לזקוף זאת לחובת ממצאי שיטה זו או אחרת וחסידיה. הסיבה לכך היא שתיאוריה של משחק דמיון שהקריטריונים שפורטו לעיל חלים עליה עדיין אינה קיימת.

2. ברוב השיטות הללו אין קשר הכרחי בין התיאוריה הקלינית הבסיסית לבין הטכניקות הטיפוליות העושות שימוש במשחק. להוציא הבדלים שוליים, פחות או יותר אותו רפרטואר מצומצם של טכניקות משחק טיפוליות משמש בכל אחת מהשיטות שסוכמו לעיל. יתר על כן, חלק מהתיאוריות הקליניות הבסיסיות עצמן הן בעיקרו של דבר אותה הגברת בשינוי אדרת.

הייתי רוצה לראות את גוף הרעיונות המוצגים בספר זה כתואי וכסקיצה לאותה תיאוריה שיטתית ומקיפה של משחקי דמיון שתוכל לשמש בסיס ליצירת מודל אינטגרטיבי של טיפול במשחק הנשען על יסודות מוצקים. להלן תיאור תמציתי של קווי המיתאר של תיאוריה אינטגרטיבית כזאת.

תיאוריה אינטגרטיבית של טיפול במשחק

היקף התיאוריה והשפה בה היא מנוסחת

תיאוריה זו של טיפול במשחק מהווה חלק ממודל אינטגרטיבי כללי של הפסיכותרפיה, שאני עובד על פיתוחו מזה שנים רבות. מדובר במודל רב-מערכתי, המקיף את המערכת המשפחתית ומערכות אקולוגיות רחבות יותר, את התרבות, את הפסיכודינמיקה ואת ההתפתחות הקוגניטיבית והרגשית-חברתית. כל אלה שולבו באופן אינטגרטיבי ושיטתי ונוסחו במדויק בשפת מדע הקוגניציה, השואבת את מושגיה ומונחיה מתורת עיבוד המידע (Johnson-Laird, 1989), הקיברנטיקה (מדע מערכות המשוב, הפידבק) (Maltz, 1987). והסמיוטיקה (מדע הסימנים והסמלים) (Cobley, Jansz & Appignanesi, 1997; Deely, 1982).

במודל זה כל המערכות דלעיל מיוצגות כקבוצת תוכנות לעיבוד מידע המאוחסנות במוחו של האדם. תוכנה אנושית לעיבוד נתונים היא מעין מערכת חוקים, או כללים, המווסתת את הסוגים והכמויות של המידע הנקלט ונתפס (קלט), את הדרכים שבהן מידע זה מעובד, כלומר מפורש ומאורגן במוחו של האדם, ואת סוגי התגובות ההתנהגותיות (פלט). ניטול לדוגמה תוכנית (חלק מתוכנה) בשם הטלת משמעת על ידי ההורים, המאוחסנת במוחו של ילד בן שש, שיכונה בשם יורם. תוכנית זו מזהה, ממיינת ומפרשת את התגובות הרגשיות של הוריו של יורם להתנהגות שלו (למשל כעס, אכזבה, גאווה). אותה תוכנית מייחסת את האמצעים המשמעתיים שההורים נוקטים נוכח עברות קודמות של יורם על כללי ההתנהגות הראויה. התוכנית תתאר גם את תגובותיו של יורם לאמצעי המשמעת הננקטים על ידי ההורים - ציות, תחנונים ליתור כדומה. אפשר לנסח מחדש את החוקים והכללים השונים שנדונו בפרקים הקודמים כתוכנות לעיבוד מידע. לא רק את המערכות התוך-אישיות כגון המערכת הפסיכודינאמית והמערכת ההתפתחותית אפשר לנסח מחדש באופן אלא גם את המערכות הבין-אישיות - המערכת המשפחתית ומערכות חברתיות-תקשורתיות אחרות (Ariel, 1984, 1987, 1994, 1996, 1997, 1999; Ariel & Peled, 2000; Carel & Tyano, 1984, 1985).

הסברת האטיולוגיה של סימפטומים - ניסיונות דיספונקציונאליים להשבת הפשטות האבודה

הופעת סימפטומים פסיכופתולוגיים וקשיים אחרים המובאים לטיפול מוסברת במודל זה על ידי המושג "ניסיונות דיספונקציונאליים להשיב את הפשטות האבודה של מערכת תוכנות לעיבוד מידע". על מנת להבין מושג זה, יש להתעמק בהסבר המפורט הבא:

המושג "פשטות" הושאל מהפילוסופיה והמתודולוגיה של המדעים. בהקשר זה הוא מכיל את תת-המושגים הבאים:

כוללנות - המערכת הפשוטה ביותר של תוכנות לעיבוד מידע מסוגלת לעבד את כל המידע הדרוש להבנת החוויות הרלוונטיות של האדם, ולהגיב עליהן באופן מתאים. לדוגמא, התוכנית הטלת משמעת על ידי ההורים של יורם מספיק פשוטה אם היא מאפשרת ליורם לפרש את כל התגובות הרלוונטיות של הוריו באופן נכון ולהגיב בהתאם. נשער, לדוגמא, שהוריו של יורם נוהגים לעיתים להעניש אותו שלא בצדק, גם כשלא עבר שום עברה המצדיקה עונש. ונשער גם שתוכנית הטלת משמעת על ידי ההורים העומדת לרשותו אינה כוללת סעיפים המביאים בחשבון ומפרשים נוהג שרירותי זה של הוריו. במקרה כזה, ניתן לומר שתוכנית הטלת משמעת על ידי ההורים המאוחסנת במוחו אינה כוללת, אינה שלמה, לוקה בחסר, ולכן גם לא מספיק פשוטה, כי יש צורך בתכנית אחרת, נפרדת, לעיבוד המידע "ענישה שרירותית". קיום שתי תכניות נפרדות לעיבוד אותה קטגורית מידע מסבך ללא צורך את מערכת עיבוד הנתונים.

חסכוניות - מערכת התוכנות לעיבוד מידע הפשוטה ביותר לא מעבדת מידע מיותר, מידע שאיננו דרוש לפירוש נכון של הקלט וליצירת פלט מתאים. לדוגמא, התוכנית הטלת משמעת על ידי ההורים של יורם לא תכלול סעיפים המאפשרים לפרש התנהגויות של יורם שאינן בבחינת עברות הדורשות הטלת משמעת פירושי שגוי, שעל פיו הן אכן מהוות עברות כאלה.

סבירות - מערכת התוכנות לעיבוד מידע הפשוטה ביותר מאפשרת לאדם לפרש את חוויותיו ולהגיב אליהן באופן מציאותי וסביר. נחזור לתכנית הטלת משמעת על ידי ההורים של יורם. אם הוריו של יורם הם הורים אוהבים ושוחרי טוב במידה מתקבלת על הדעת, התוכנית הטלת משמעת על ידי ההורים של יורם לא תכלול סעיפים המאפשרים לו לפרש את האמצעים המשמעתיים הננקטים על ידיהם כביטויים של שנאה ועוינות המיועדים לפגוע או להרוס אותו. קיום

סעיפים מיותרים המאפשרים פירושים לא סבירים כאלה יסבך את התכנית ללא צורך.

עקביות - מערכת התוכנות לעיבוד מידע הפשוטה ביותר לא תכלול תוכניות או סעיפים שאינם מתיישבים אלה עם אלה. לדוגמא, אם התוכנית הטלת משמעת על ידי ההורים של יורם כוללת סעיף המסווג אמצעי משמעת מסוימים כהוגנים וצודקים, אותה תכנית עצמה לא תכלול סעיף המסווג אותם אמצעי משמעת עצמם כלא הוגנים ולא צודקים.

הפשטות של מערכת תוכנות לעיבוד מידע עלולה להיפגע במיוחד בזמני מעבר ומשבר, כגון מעבר מגן ילדים לבית ספר יסודי, מוות או מחלה חמורה במשפחה, הגירה וכיוצא באלה. בנסיבות כאלה אנשים ניצבים מול מציאות לא מוכרת ומורכבת שקשה לעכלה ולהסתגל אליה בקלות ובאופן מלא באמצעות מערכת התוכנות לעיבוד מידע שעמדה לרשותם לפני כן. במצבים כאלה מערכת התוכנות לעיבוד מידע הקודמת מאבדת מהכוללנות שלה. המצבי מעבר ומשבר נחשפים האנשים למידע חדש שהם מתקשים לתת לו הסבר סביר ולהגיב אליו נכון על סמך התוכניות הזמינות להם. לכן תוכניות אלו מאבדות את הסבירות שלהן. הם נוטים ליחס לחוויות החדשות פירושים סותרים, המעלים תגובות שאינן מתישבות זו עם זו. לכן מערכת עיבוד הנתונים הקודמת שלהם מאבדה את העקביות שלה.

יש אנשים המסתגלים לנסיבות חדשות כאלה היטב. הם משנים את מערכת התוכנות הקודמת שלהם ומתאימים אותה לנתונים החדשים. הם מוסיפים תוכניות או תת-תוכניות חדשות, המביאות בחשבון את המידע החדש ומאפשרות לעכל אותו. באופן זה הם מחזירים למערכת התוכנות את הכוללנות האבודה. הם משנים תוכניות כך שיהיו יותר סבירות ביחס למידע החדש. הם מסירים תוכניות סותרות או משנים אותן כך שהסתירות שהתהוו ייושבו, וכך הם משיבים למערכת את העקביות שלה.

אבל יש אנשים שאינם מצליחים, במקרים מסויימים של מעבר או משבר, להכניס שינויים הסתגלותיים כאלה למערכת עיבוד המידע שלהם. הם אינם מצליחים להשיב למערכת את הפשטות האבודה שלה במלואה. כך הוא הדבר בעיקר בנסיבות הבאות:

1. המידע החדש הוא בעל אופי מאוד מכאיב, טראומטי ומעורר סבל; לדוגמא, במקרים של מוות פתאומי במשפחה, מלחמה או חשיפה לאלימות קיצונית.

2. הנתונים החדשים אינם מתיישבים כלל עם התוכנות לעיבוד המידע העומדות לרשות האדם; לדוגמא, כשאדם מהגר מחברה כפרית סגורה, מבודדת, מאוד מסורתית לסביבה עירונית, חילונית, פתוחה ומודרנית.

3. האדם מוצף בכמויות גדולות של נתונים לא מוכרים, מבלבלים מאוד וקשים להבנה ולעיכול, שוב, כמו בהגירה מחברה אחת לחברה השונה ממנה באופן קיצוני.

מה קורה כשאנשים אינם מסוגלים להשיב למערכת עיבוד המידע שלהם את הפשטות האבודה על ידי הכנסת שינויים הסתגלותיים מתאימים? הם בכל זאת מנסים להשיב את הפשטות האבודה, אבל באופן דיספונקציונאלי. המהלך הדיספונקציונאלי הנפוץ ביותר הוא ניסיון נואש לשמור על מראית זו או אחרת של פשטות באמצעות שמירה על רק אחד או שניים מבין שלושת תת-המרכיבים של הפשטות: רק כוללות, רק סבירות או רק עקביות, תוך ויתור על אחד או יותר מן המרכיבים האחרים: רק כוללות ועקביות אבל לא סבירות, וכך הלאה.

נחזור לתוכנית הטלת משמעת על ידי ההורים של יורם. שוו בנפשכם את הסיטואציה הבאה: עד גיל שמונה בחייו של יורם, חיי משפחתו התנהלו על מי מנוחות. אך כשהגיע לגיל שמונה עברה משפחתו משבר. אימו גילתה שאביו ניהל רומן מחוץ לנישואין. הוריו החלו בתהליך גירושין מכאיב מאוד ותוקפני. אימו השליכה את כעסה על האב על יורם, שנראה לה כ"העתק מדויק של אביו". היא נהגה לגעור ביורם ולהענישו בחומרה ללא כל הצדקה ומיד אחרי כן היו מתעוררים בה רגשי אשם והיתה נמנעת מלגעור בו ולהענישו גם כשהיה ראוי לגערה ולעונש. אביו נקט עמדה הפוכה. הוא הזדהה עם יורם, יצר קואליציה איתו כנגד האם,

ויותר על כל ניסיונות להציב לו גבולות הוריים מתאימים, גם כשיוורם היה מאוד זקוק לגבולות כאלה.

מובן מאליו שבנסיבות אלו פג תוקפה של התכנית הטלת משמעת על ידי ההורים הקודמת של יורם. היא איבדה את הפשטות שלה. היא כבר לא הייתה כוללנית, מכיוון שסעיפיה השונים לא היו מסוגלים לזהות נתונים חדשים ולא מוכרים כמו הגערות והעונשים השרירותיים שספג מאימו, חוסר העקביות שלה ואי העמדת הגבולות מצד אביו. התכנית גם איבדה את סבירותה. לא היה סביר לקבל את הכעסים של אימו, את האשמותיה כלפיו ואת העונשים הלא מוצדקים

שהטילה עליו כניסיונות שוחרי טוב לחנכו. יתר על כן, התוכנית כבר לא הייתה עקבית, מאחר וליוורם לא הייתה דרך ליחס פירושים עקביים להתנהגותה של אימו כלפיו.

מה היה על יורם לעשות במקרה היפותטי זה? סביר להניח שבמצב משבר זה הוא לא היה מצליח להשיב לתכנית הקודמת שלו את פשטותה על ידי הכנסת שינויים מתאימים בה. ככל הנראה, היה יורם מנסה אחד מהפתרונות הבאים:

1. השבת הכוללנות והעקביות תוך ויתור על סבירות: יורם היה משכנע את עצמו, לדוגמא, שאימו כולה רעה, "מכשפה", בעוד אביו כולו טוב- "מלאך". הוא היה מפרש את כל הנתונים הסותרים ראייה זו של פני הדברים כניסיונות לרמות אותו ולהוליכו שולל. אפשרות אחרת: יורם היה משכנע את עצמו ששני הוריו טובים, "מלאכים". ואילו הוא עצמו רע, "שטן" ולכן ראוי לכל המרורים שהוריו מאכילים אותו בהם.

2. השבת הסבירות והעקביות תוך ויתור על כוללנות: יורם היה מתעלם, למשל, מכל הנתונים המורים על כך שמדיניות הטלת המשמעת של הוריו הפכה לבלתי עקבית ובלתי קשורה בהתנהגותו הוא. הוא היה מביא בחשבון ומעבד רק מידע המצביע על מתאם ישיר והגיוני בין האופי של פעולותיו הוא לבין התגובות של הוריו ומתעלם מכל מידע אחר שאינו מתיישב עם תפיסה זו.

ניסיונות כאלה להשיב את הפשטות למערכת באופן חלקי הם דיספונקציונאליים מאחר והם תובעים מהילד מחיר כבד. "פיתרונות" מסוג 1, למשל, עלול לגרום נזק כבד לדימוי העצמי של יורם או לייצוג הפנימי של דמות האם בנפשו. פגיעות מנטאליות כאלה עלולות לבוא לידי ביטוי חיצוני בסימפטומים קיצוניים של רגשי אשם והענשה עצמית, חרדה או דיכאון. "פיתרונות" מסוג 2 עלולים להביא את הילד לבידוד ולהתבודדות, מלווים בתחושה תמידית של חרדה.

ניסיונות דיספונקציונאליים להחזיר את הפשטות האבודה באופן חלקי כמו אלה שנידונו לעיל גורמות להדירת "באגים" לתוכנות עיבוד המידע. בז'רגון המחשבים "באגים" הם שגיאות שהתמקמו בתוכנות וגורמות לטעויות ועיוותים בעיבוד המידע על ידי התוכניות הנגועות. באג אופייני אחד הוא סכי עיניים של סוס, הנוצר על ידי הטקטיקה של ויתור על כוללנות. כינוי זה מתייחס לכך שהבאג מגביל את תחום הראייה ומשאיר חלק ניכר מהמידע הרלוונטי והחשוב

בחוץ, כמו סכי העיניים של הסוס הגורמים לו לראות רק את הדרך שלפניו ולא את כל מה שבצדדיה. באג אחר, הנגרם מהויתור על סבירות, מכונה הברון ממינכהאוזן, הואיל והוא מעוות את שיפוט המציאות וגורם לאדם להאמין בפנטזיות שהוא עצמו יצר מדמיונו. באג שלישי מכונה בשם פליפ-פלופ, כי הוא נגרם על ידי הויתור על עקביות. באג זה גורם לאי יכולת לעבד מידע באופן עקבי לסיכום, אלה שלבי ההתפתחות של "פתרונות" דיספונקציונאליים למצבים של מעבר ומשבר:

1. השלב הנורמאלי. מערכת התוכנות לעיבוד מידע מספיק פשוטה (כוללנית, סבירה ועקבית).
2. מצבים של מתח ומשבר מוסיפים מידע חדש ולא מוכר. מערכת התוכנות לעיבוד מידע מאבדת מהפשטות שלה. היא כבר לא מסוגלת לעבד את המידע הלא מוכר באופן כוללני, סביר ועקבי.
3. הסתגלות טובה. מערכת תוכנות לעיבוד מידע משתנה באופן המביא בחשבון את המידע החדש. הפשטות (כוללנית, סבירות ועקביות) מוחזרת.
4. הסתגלות לא טובה. הפשטות אינה יכולה לחזור באופן מלא. מקריבים את הכוללניות או את הסבירות או את העקביות. לרוב זה כך כשאדם מוצף במידע חדש, לא מוכר, מבלבל וגורם סבל, שאינו מתאים להתנסויות הקודמות המוכרות; שינוי מערכת עיבוד המידע הקודמת לצורך השבת הפשטות יהיה קשה ומכאיב מדי. נסיונות דיספונקציונאליים להשיב את הפשטות רק באופן חלקי גורמים להופעת "באגים" בתוך מערכת עיבוד המידע.
5. סימפטומים פסיכופתולוגיים או גילויים אחרים של מתח ולחץ מתפתחים כסימנים חיצוניים של כישלון השבת הפשטות במלואה.

מטרות הטיפול במשחק - הסרת "באגים" ממערכת עיבוד המידע והשבת הפשטות שלה

טיפול במשחק הוא פעילות מהנה מאין כמוה. המטפל משחק יחד עם המטופלים - ילד יחיד, קבוצת ילדים או משפחה. גם המטפל וגם המטופלים חופשיים להתיר את רסן הדמיון, להמציא המצאות וליצור מצבים משעשעים. אין סוף

לאמצעי הביטוי והתקשורת העומדים לרשותם. הם יכולים לדבר, לשיר, לנגן, לצייר, לצבוע, ליצור או להשתמש בכל מיני אמצעים וחומרים, לנוע לרקוד, לקפץ, להתגלגל על הרצפה. הכל אפשרי. טיפול במשחק הוא פעילות מאוד עשירה וגמישה. עם זאת אל לו למטפל, בעיצומה של ההתלהבות, להיסחף ולשכוח את יעדיו. הוא צריך לפקח בקפידה על מה שמתרחש בחדר, לפענח את ההתרחשויות תוך כדי מהלכן ולהגיב מתוך מודעות למטרותיהן. עליו להיות מודע כל העת לכל מעשיו ולתת דין לעצמו מדוע בחר לעשות מה שבחר, כי טיפול אינטגרטיבי במשחק הוא כלי מדויק. על מהלכי המשחק הטיפוליים להיות ממוקדים, כמו קרן לייזר בנייתו עיניים.

בדרך טיפול זו למשחק שני תפקידים שונים אם כי קשורים זה בזה: (1) המשחק ככלי להשגת שינוי טיפולי על ידי הרחקתם או החלשתם של הבאגים בתוכנות עיבוד המידע של המטופל או המטופלים (2) המשחק כאמצעי לתקשורת טיפולית בין המטפל והמטופלים ובין המטופלים לבין עצמם. שימושים אלה של המשחק באים לידי ביטוי באמצעות שלושה סוגי מהלכים טיפוליים:

1. *מהלכים עיקריים (הסרת הבאגים) - לשחרור המערכת מבאגים מסוימים.*
2. *מהלכים מכינים - מכינים את הקרקע למהלכים העיקריים באמצעות השגת שיתוף פעולה מצד המטופלים והכנתם לשינוי. מאחר והמטפל הוא חבר בכיר למשחק, הוא יכול ורשאי, כמו ילד דומיננטי בקבוצת משחק סוציודרמטי, להשפיע על מהלך המשחק ולכוון אותו לכיוון הרצוי לו, באמצעות ביצוע סדרת מהלכים מכינים (הרחבה בהמשך).*
3. *מהלכים נילוויים - מלווים מהלכים עיקריים או מכינים, לצורך נטרול תופעות לוואי לא רצויות של המהלכים העיקריים או המכינים. מהלכים כאלו נדרשים בעיקר בטיפול משפחתי במשחק או בטיפול קבוצתי במשחק, בהם מהלכים עיקריים משפיעים על משתתפים אחרים שאינם במוקד תשומת הלב של המטפל, בדרכים שאינן תמיד צפויות או רצויות.*

כל המהלכים הללו יחד אמורים, במהלך הזמן, להעצים את המטופלים ולתת בידיהם כלים לביצוע השינויים הנדרשים במערכת עיבוד המידע שלהם, כך שהפשטות שלה ביחס למציאות המשתנה תושב במלואה.

משחק דמיון ככלי להסרה או החלשה של באגים - מכסחי-באגים

כדי לדעת להשתמש במשחק דמיון כמכשיר מדויק להסרה או החלשה של באגים באמצעות מהלכים עיקריים על המטפל להכיר ולהבין היטב את תכונותיו הטיפוליות של משחק הדמיון. אני קורא לאמצעים אלו *מכסחי באגים (Bug-Busters)*. מכסחי הבאגים באים משלושה מקורות:

1. ההגדרה הפורמאלית של משחק דמיון, שהוצגה בפרק הראשון (הנפשה, המללת ההנפשה או זיהויה עם מהות חיצונית והכחשת הרצינות של שתי טענות מנטאליות אלה).
 2. תפקידו של משחק הדמיון כמנגנון הומאוסטטי לאיזון רגשות סביב האמוטיבים של הילד. תפקיד זה נדון בפרק החמישי.
 3. תפקידו של משחק הדמיון בויסות קונפליקטים בין-אישיים סביב קרבה ושליטה. תפקיד זה נדון בפרקים השלישי והרביעי.
- מכסחי הבאגים ויישומיהם הטיפולים העיקריים, מתוארים בסעיפים הבאים.

מכסחי באגים הנגזרים מתוך ההגדרה של משחק דמיון

שיוך וניכור

מאחר והמשחק מבצע את הפעולות המנטאליות של הנפשה וזיהוי, הוא משייך לעצמו את תכני המשחק שלו (כלומר רואה אותם כממשיים, כחלק מן המציאות החיצונית המיידית). אבל הואיל והוא גם מבצע את הפעולה המנטאלית של הכחשת הרצינות, הוא באותו זמן גם מנוכר מאותם תכנים, לא מחויב לאמיתותם.

יישומים טיפוליים: ניתן להשתמש באמצעי זה כדי להסיר או להחליש באגים כגון סכי עיניים של סוס או הברון ממינכהאוזן - להעלות אל פני השטח נתונים העשויים לערער אמונה עמוקה של המטופל לגבי עצמו או אחרים (משיוך לניכור), או לגרום לו לקבל אמיתות על עצמו או על אחרים שקשה לו לקבלן (מניכור לשיוך).

דוגמאות:

ניתן להשתמש בתכונה זו של המשחק כדרך לסייע ליורם להרחיק מעצמו את נטייתו לראות את אמו כ"מכשפה" (לנכר עצמו מנטייה זו). שווה בנפשך, למשל, את קטע משחק הדמיון הבא: המטפל, יורם ואימו משחקים ב"מצעד מסכות". כל משתתף מנסה מספר מסכות, חלקן מייצגות דמויות טובות, כמו מלאך שומר או כלב שמירה נאמן, וחלקן מייצגות דמויות רעות, כגון השטן, המכשפה או עוף דורס. כל משתתף משחק כאילו פניו המכוסות במסכה הן למעשה פניו האמיתיות. תכונת המשחק שיוך וניכור אמורה להשפיע על תפיסתו של יורם ולהביאו לידי עמדה מנטאלית חשיבתית-רגשית של הטלת ספק באמיתות ראייתו את אמו כרעה.

ניתן להשתמש באותה תכונה של המשחק, שיוך וניכור, כדי להביא את אמו של יורם לידי כך שתשייך לעצמה את העובדה המוכחשת, שהיא משליכה את כעסה על בעלה על בנה יורם. ניטול לדוגמא משחק דמיון שבו המטפל, שאימץ לעצמו שם המהווה גירסה מעוותת של שם אביו של יורם, משחק ב"קרב אגרוף" עם אמו של יורם, הממלא את תפקיד השופט. המטפל מתחמק מאגרופיה של אימו של יורם ועובר עברות על חוקי האגרוף. אמו של יורם דורשת מיורם לשפוט לרעתו של המטפל. אם יורם מתקשה להיענות, אימו מאשימה אותו שהוא על צדו של המטפל ומתחילה לריב איתו במקום עם המטפל.

דואליות בסיסית

הודות לטענה המנטאלית של הכחשת הרצינות, האדם המשחק נמצא גם בתוך המשחק וגם מחוצה לו, כצופה.

יישומים טיפוליים: הגדלת המודעות העצמית לגבי באגים; הצבעה מפורשת על סתירות בין רמות שונות של תקשורת.

דוגמאות:

משחק "קרב האגרוף" שהובא לעיל מדגים גם ישום זה. גם יורם וגם אמו מודעים היטב לכך שתכני המשחק שלהם מתייחסים לא רק למתאגרפים דמיוניים, אלא גם לבני האדם הממשיים המגלמים אותם: יורם ואמו. ההסתכלות על עצמם מהצד, כביכול, תוך כדי שהם מגלמים את תפקידיהם במשחק, מאלצת אותם לחשוב על היחסים הממשיים ביניהם בחיים האמיתיים ולהרגיש מה באמת קורה ביחסים אלה. וכך מחליש המשחק את הבאג סני

עיניים של סוס הגורם להם להתעלם מטיבם האמיתי של יחסיהם. דוגמא נוספת: אמו של יורם "משחקת כאילו היא מענישה את בנה על התנהגותו הלא טובה". במשחק דמיון זה הדואליות הבסיסית מופעלת כדרך לחשיפת סתירה פנימית בין שני רבדים של תקשורת, אחד גלוי ואחד סמוי. ברובד הגלוי העונשים שלה חינוכיים. ברובד הסמוי הם ביטוי של תוקפנות מצדה. הוספת העונש למשחק מרמזת על הכחשת הרצינות. נובע ממנה שהאם לא באמת מענישה את בנה על התנהגות לא טובה. מניעה שונים, פחות טהורים. כך מתגבר המשחק על הבאג סכי עיניים של סוס המסתיר אמת זו מן האם ובנה ועל הבאג פליפ פלופ המעלים מעיני האם והילד את הסתירות הפנימיות שביחסיהם ההדדיים.

שרירותיות המסמן

הודות לטענות של הנפשה ויזווי, אין בהכרח כל דמיון בין המסמנים והתכנים המסומנים.

יישומים טיפוליים: ריכוך ההשפעה הרגשית של מידע המתקשר לאמוטיב. הדגשת סתירות בין נתונים.

דוגמאות:

שושנה, גרושה, רצתה לשלוח את בתה בת העשר, יהודית, לפנימייה. שתיהן טענו שהן לא מסתדרות זו עם זו. הן "עולות זו לזו על העצבים". באחת הפגישות הטיפוליות שושנה ויהודית הציגו את סצנת המשחק הבאה: שושנה כ"מלכה" גירשה את יהודית "הנסיכה" ליער. המטפל שיחק את תפקיד "הפיה הטובה". הוא הבטיח להוביל את הנסיכה לבקתה ביער, שבה היא תהיה מוגנת. ומשושנה ביקש "להיות" הבקתה. יהודית ישבה בחיקה, ששימש כמסמן שרירותי למסומן "בקתה ביער", המרמזת על הפנימייה. הסתירה בין הקרבה הגופנית של האם והבת, החום והרוך של חיקה של שושנה מצד אחד, מול הקור והבקתה המרוחקת (פנימייה)

מצד שני, נועדה לגרום לשושנה וליהודית להיות מודעות, גם במחשבה וגם ברגש לצרכי התלות הסמויים של שתיהן, המסתתרים מאחורי המאבקים וההצקות ההדדיות.

עולמות אפשריים

הודות לטענות של הנפשה וניהוי, כל סיטואציה אפשרית או דמיונית יכולה לקום לתחייה במשחק דמיון.

יישומים טיפוליים:

מידע שהודר מן התודעה בגלל באג כגון סכי עיניים של סוס מוחזר אל התודעה.

דוגמא:

משחק "הבקתה ביער" מדגים גם את התכונה הזאת. הסצנה שבה שושנה מחבקת את יהודית ומגוננת עליה יהודית יוצרת עולם אפשרי שבו היחסים הסמויים בין השתיים נגלים על פני השטח.

מכסחי באגים שבהם מיושמים תפקידי המשחק כמנגנון לאיזון רגשי

הרחקה

המנגנון שבאמצעותו ילד מרחיק את המסמנים והתכנים המסומנים במשחקו מלב האמוטיביים שלו אל שולי שדה האסוציאציות של האמוטיב (ראה הפרק החמישי) ניתן להפעלה מכוונת על ידי המטפל.

יישומים טיפוליים: הקלה על ביטוי של תכנים רגשיים קשים. ריכוך הרושם הקשה של תכנים אלה ועיבודם.

דוגמא:

בלה, ילדה בת שמונה, הוטרדה מינית על ידי שכן. בכל פעם שאירוע זה הוזכר היתה בלה מקבלת התקף של כאבי בטן בלתי נסבלים, ומתחילה לבכות ולצעוק. היא סירבה לדבר על החוויה הטראומטית הזו.

מטפל במשחק עזר לה לעבד חוויה זו במשחק. המטפל עודד את בלה לבחור מסמנים ותכנים מסומנים השייכים לאמוטיב "הפחד להיות מותקפת" אך שייכים לשולי שדה האסוציאציות של האמוטיב ומתייחסים לאירוע שעברה באופן עקיף בלבד, כגון חתול שוכב ומחכה לעכבר, כייס וחבר טרדן.

חזרה

תכנים עמוסים רגשית חוזרים שוב ושוב במשחק דמיון. יישומים טיפוליים: ריכוך ההשפעה הרגשית של נושאים מציפים ועיבודם באמצעות התרגלות (הביטואציה) והיזכרות בסביבה נעימה. דוגמא: המטפל עודד את בלה (בדוגמא דלעיל) להעלות את המסמנים והמסומנים שתוארו לעיל במשחקים שלה שוב ושוב.

היפוך

להפוך מצב בלתי הפיך או מצב שקשה מאוד להפוך אותו יישומים טיפוליים: השגת איזון רגשי כשתוכן המשחק עלול להביא את הילד המשחק לידי ייאוש או חרדה קשה. דוגמא: הילד משחק כאילו הוא עצמו מת, או דמות חשובה בחייו מתה. המטפלת "מקימה את המת לתחיה"

הכנסת גורמים מגוונים

יצירת הגנה במשחק שבו חסרה הגנה נגד סכנה

יישומים טיפוליים: הרגעה, מתן הרגשה שיש מי שיגן או יציל דוגמא: אורי, ששיחק ב"טביעה" הכניס למשחק קופסת כלי רופא וכינה אותה "צוללת מגן דוייד אדום." (ראה פרק 5)

ניטרול

הוצאת הגורם המסוכן או הקשה מדמות או מצב קשים או מסוכנים (כמו ניטרול מוקש) יישומים טיפוליים: הרגעה, להראות שאפשר לטפל גם במצבים קשים או מסוכנים

דוגמא: ילדה שיחקה בכריש צעצוע מאיים ואחרי כן אמרה, מפי הכריש
כביכול: "לא צריך לדאוג, אני ריק בפנים

פיצוי

פיצוי על מצב לא טוב.

יישומים טיפוליים: ריכוך המצב הקשה על ידי הוספת דברים טובים ומיטיבים
דוגמא: ילד שאביו פשט את הרגל שיחק כאילו למשפחה שלו יש בית בן
מאה חדרים.

חיזוק

חיזוק וביצור במצב של חולשה

יישומים טיפוליים: מתן תחושה של חוסן ועוצמה

דוגמא: ילד שהוכה על ידי חבריו שיחק כאילו העור שלו הפך לשריון
פלדה.

ילדים משתמשים בשיטות כאלה להשגת איזון רגשי במשחקיהם
הספונטאניים. אפשר להשתמש בהן באופן מבוקר גם כטכניקות טיפול
במשחק.

מכסחי באגים שבהם מיושמים תפקידי המשחק בתקשורת בין-אישית

תקשורת סמויה

תקשורת אודות קונפליקטים בין-אישיים מועברת לתחום משחק הדמיון (ראה
הפרק השלישי).

יישומים טיפוליים:

הקלה על ביטוי המסרים הבין-אישיים המורכבים והקשים; עקיפת התנגדויות.

דוגמא: עוז, האח בן השבע של בלה (בדוגמא לעיל) הרגיש מוזנח על ידי הוריו.
הם ראו אותו כחזק ועצמאי והפנו את כל תשומת ליבם לבלה, שנתפסה
כ"חלשה" ונזקקת. מעל לפני השטח, עוז השתתף במיתוס המשפחתי והתנהג
בהתאם. במפגשים המשפחתיים עודד אותו המטפל לבטא את רגשותיו

ורצונותיו הסמויים. הוא הציג סצינת משחק דמיון בה הוא קוף תינוק שהוריו נטרפו על ידי אריה. הוא נשאר לבדו וחיפש הורים מאמצים.

משחק דמיון ככלי לתקשורת טיפולית

השימוש באמצעי תקשורת סמויה נעשה לא רק במהלכים עיקריים, להסרת באגים, אלא גם במהלכים מכינים ונילוויים. רוב חילופי המסרים הבין-אישיים בין המטפל והמטופלים ובין המטופלים לבין עצמם הם ביטויים בתוך המשחק ולא מחוץ למשחק. הביטויים שבתוך המשחק הם הכלים העיקריים של תקשורת טיפולית בדרך זו של טיפול. (ראה פרק 3)

מהלכי המטפל בטיפול אינטגרטיבי במשחק הם לרוב דירקטיביים. אם כי המטופלים עוסקים במשחק ספונטאני המטפל מטה בעדינות את מהלך המשחק לכיוונים התואמים את מטרותיו הטיפוליות - הסרת באגים והשבת הפשטות. יש להבין, עם זאת, שמעמדו של המטפל כמכוון ומוליך אינו שונה מהותית ממעמדו של ילד דומיננטי במשחק סוציודרמטי. בפרק הרביעי נכתב שלמנהיגים של קבוצת משחק נתונה המלה האחרונה לא רק בדיונים שמחוץ למשחק, כמו ויכוחים על זכויות השתתפות ועל שימוש בשטחי משחק ובחפצי משחק, אלא גם על

חלוקת התפקידים בתוך המשחק ועל בחירה במסמנים, תכנים מסומנים ותסריטים. במשחק סוציודרמטי המשתתפים דנים ללא הרף בכל היבט של המשחק, ומשתמשים באסטרטגיות ישירות ולא ישירות ובטקטיקות של שכנוע. הניסיונות של המטפל להשפיע על מהלך המשחק

אינן סוטות איפוא מהחוקים ומהנורמות של הילדים עצמם. סוגים שונים של מהלכים מכינים ונילוויים במשחק סוציודרמטי נצפו במשחקים של ילדים ונשאלו מהם. מקור אחר של טקטיקות להכוונת המשחק הוא טכניקות שפותחו על ידי מטפלים אסטרטגיים ידועים כגון מומחים כמו Milton Erickson, Cloe Madanes ואחרים. (ראה אזכורים בסוף הפרק). הנה רשימה חלקית של סוגי מהלכים טקטיים מכינים ונילוויים, בלוויית יישומיהם הטיפוליים העיקריים:

1. חיקוי - חיקוי התנהגות משחק של המטופל.

יישומים טיפוליים:

הצטרפות - כשילדים רוצים להצטרף לפעילות משחק הם פשוט מחקים את

המשחק של הילדים שהם רוצים לשחק עימם. המטפל יכול לעשות אותו הדבר.

שיקוף, הערות - באמצעות חיקוי מרכיבים שונים של התנהגות המשחק של המטופלים, כגון אם המפנה אצבע מאשימה אל בתה, המטפל משקף אספקטים אלה ומעיר עליהם.

2. ליווי צעד צעד - ניווט ההתנהגות לנתיבים מסוימים

יישומים טיפוליים:

אחרי שהמטפל מחקה את משחקו של המטופל, הוא יוצר בהדרגה משחק משל עצמו, עד שהמטופל מתחיל לחקות אותו.

דוגמא: ילד משחק כאילו הוא פיל מאוד רועש. המטפל מחקה התנהגות זו ומעמיד פנים שהוא פיל רועש אחר. אבל בהמשך המשחק המטפל מתחיל להנמיך את קולו בהדרגה, עד שהילד מתחיל לחקות אותו והופך גם הוא לפיל שקט.

3. מיקוד - הדגשת אספקטים של התנהגות משחק, על ידי אפקטים של תאורה וקול או הערות מילוליות ולא מילוליות.

יישומים טיפוליים: הפניית תשומת לב למאפיינים חשובים; פירוש.

דוגמאות: בתיה משתדלת מאד מנת להציב גבולות לילדיה. בעלה גד, כהרגלו, נשאר פסיבי, לא מעורב. כדי להדגיש את ההימנעות שלו, העמדה הלא מחויבת, המטפל מתיישב על כיסא ליד גל, רגל מכל צד, ליד גד ומתחיל לשיר בשקט: 'יושב על הגדר, רגל פה רגל שם'.

4. החצנה - לגרום לישויות סמויות להראות ולהישמע, באמצעות המללתן או החצנתן באמצעים לא מילוליים.

יישומים טיפוליים: הדגשת מאפיינים חשובים; פירוש.

דוגמא: משפחה שיחקה ב"שוד בנק" במשחק דמיוני. שרי, המטפלת, חשבה שהבחירה בסיפור הזה, כמו גם העדפת תפקידים מסוימים בו על ידי בני המשפחה, לא היו מקריים אלא שיקפו

את הדינאמיקה המשפחתית במציאות. כדי להחזין את המסרים הנסתרם של חברי המשפחה, שרי לקחה על עצמה, עם סיום הסצנה, תפקיד של כתבת טלוויזיה. היא ראינה את "מנהל הבנק" (האב), את "העדה" (האם), את "השוטר" (האחות הגדולה) ואת "השוודד" (האח) על הרגשות שלהם ועל המניעים להתנהגותם במהלך השוד.

5. הכפיל - המטפל משמש ככפיל למטופל ומייצג אותו בעצמו או באמצעות בובה.

יישומים טיפוליים: לדבר בשם מטופל המסרב להשתתף בפעילות המשחק או לא מצליח לבטא את רגשותיו ומחשבותיו הסמויים.

דוגמא: אם, מדברת דרך בובה, שופכת פרץ האשמות על בנה. הבובה של בנה המפוזר והמאויים, נשארת שותקת. בובת אימו מתחילה להאשים אותו על כך שהוא מתנהג כלפיה בחוסר כבוד. 'אתה לא מכבד אותי מספיק כדי להתנצל', היא צועקת. המטפל לוקח את הבובה שייצגה את הבן ואומר: 'אני מפחד ממך'.

6. זימון גירויים - המטפל מזמן גירויים התנהגותיים או חומריים המעודדים את סוג המשחק שהוא מעוניין בו.

יישומים טיפוליים: לעודד סוגים מסוימים של פעילויות או לשנות את מהלך הפעילות.

דוגמא: כדי לעודד את הילדה לבטא את קנאתה באחיה הצעיר במשחק, המטפל שם על השטיח מול הילדה בובת תינוק, עריסת צעצוע ומשחקים אחרים המייצגים דברי תינוקות.

7. אשליית אלטרנטיבות - המטפל מציע שני רעיונות אלטרנטיביים. הרעיון היותר מושך הוא זה שהמטפל מעוניין שבני המשפחה יבחרו בו.

יישומים טיפוליים: לאפשר למטפל להצטרף למשחק או להשפיע על מהלכו.

דוגמא: מטפל שרצה לעודד ילד קטן לבטא את הצד החזק שלו במשחק שאל אותו: 'מה אתה רוצה להיות במשחק, מיקי מאוס או מייטי מאוס (Mighty mouse)?'

8. שחקן צייתן - המטפל מבקש מהמטופלים רשות להצטרף למשחק שלהם. הוא מבקש שיבחרו עבורו תפקיד במשחק. כשהוא כבר בפנים, הוא חופשי לבחור את בחירותיו הוא.

יישומים טיפוליים: לאפשר למטפל להפוך למשתתף שווה זכויות במשחק.

9. על אפך ועל חמתך - המטפל מציע מהלך משחקי המערב את המטופל בפעולת משחק משלימה.

יישומים טיפוליים: להביא את המטופל לידי כך שישחק משחק מסויים או להשפיע על תכני המשחק שלו בהתאם למטרות המטפל.

דוגמא: המטפל רוצה שהילד יציג תפקיד של צייד. הוא אומר לו: 'אני ארנב. אדוני הצייד, בבקשה, אל תירה בי!'

הערכה דיאגנוסטית באמצעות תצפיות על משחקי דמיון

משחק הדמיון הספונטאני של ילד יחיד, קבוצת ילדים או משפחה יכול להוות מקור עשיר למידע דיאגנוסטי. השיטה של ניתוח תצפיות על משחק למטרת הערכה דיאגנוסטית קלינית היא גרסה שונה אך במקצת משיטת ההערכה לצורך עבודה חינוכית באמצעות משחק שהוצגה בפרק השמיני. המטפל רושם או מצלם מדגמים של משחק דמיוני ספונטאני של המטופלים. ניתוח התצפיות נעשה על פי אותם עשרה צעדים שתוארו בפרק השמיני. האסטרטגיה הטיפולית תהיה מבוססת על תוצאות ניתוח זה בן עשרה צעדים. יש לשים לב לכך שהצעד השביעי כולל את הדרישה לאתר ולתאר באגים בתוכניות, או את האסטרטגיות שהמשתתפים במשחק מפעילים כדי להשיג את תכליות הקירבה והשליטה שלהם. צעד זה נדרש כדי לדעת באילו "מכסחי באגים" על המטפל לבחור כדי להשיג את מטרותיו בטיפול. הצעד התשיעי של הניתוח מורה למטפל לזהות ולתאר כשלים בתפקודו של המנגנון ההומאוסטאטי לוויסות רגשות סביב האמוטיבים של הילד. צעד זה נדרש הואיל וכשלים אלה הם המושאים של מכסחי באגים כגון חזרה והרחקה.

אינדיקציות להפנית מטופלים

הערכה וטיפול אינטגרטיביים במשחק יכולים להתבצע כראוי רק על ידי מטפלים מקצועיים מיומנים. עם זאת, הורים, מחנכים ומטפלים אחרים בילדים

הדואגים לילד שבחסותם יכולים לכלול תצפיות זהירות על משחק ספונטאני של הילד בין מקורות המידע שלהם על מצבו הרגשי. יש להדגיש שלא כל גילוי הנראה על פניו מדאיג במשחק של הילד או בהתנהגותו מחוץ למשחק חייב להיות באמת סיבה לדאגה. מאוד נורמאלי לילדים קטנים להתנהג באופן לא רציונאלי, לא אחראי ואבסורדי. משחקי הדמיון של ילדים תקינים בגוף ובנפש כוללים נושאים של רצח אב או אם, התאבדות, סדיום, וכל מיני רעיונות שבעיני המבוגרים עלולים להראות מוזרים ומטורפים.

אם כן, מה במשחק של ילד מהווה סיבה לדאגה? במקרים מסויימים, למרבה הפרדוכס, דווקא העדר אלמנטים מעוררי דאגה. לדוגמא, ילד עבר חוויות מאוד קשות כגון מוות של הורה, התעללות, גירושים טראומטיים וכיוצא באלה אבל במשחקי הדמיון שלו באותה תקופה אין כל זכר לחוויות אלה ומוצג בהם עולם יפה ואידיאלי נקי מקשיים ובעיות, סביר להניח שהתמודדותו של הילד עם החוויות שעבר אינה טובה ואולי לא עומדת לרשותו שום דרך לעבד את רגשותיו. במקרה כזה מומלץ להפנות את הילד לייעוץ מקצועי.

מאפיין אחר של משחק היכול לשמש כסימן לצורך להפנות את הילד לייעוץ הוא חזרה אובססיבית לאורך זמן על תכנים מסומנים שליליים מסויימים. אם, לדוגמא, ילד העלה נושא של רצח אם במשחק הדמיוני שלו פעם או פעמיים, לצד מיגוון תכנים אחרים, אין זו בהכרח סיבה לדאגה. אבל אם הילד משחק רק ברצח אם, שוב ושוב, במשך שבועות, מן הראוי לראות בכך אות אזעקה בדבר מצוקה רגשית קשה. סימן נוסף לקשיים חמורים הוא מה שנראה כמו איבוד עקבי של ההבחנה בין משחק למציאות. הדבר יכול ללבוש צורות שונות ומשונות, כמו פחד מצעצועים, כאילו הם באמת עלולים לפגוע, מעבר קל מתוקפנות במשחק לתוקפנות אמיתית כלפי אנשים, חיות או חפצים והתעקשות שהדמויות הדמיוניות והאירועים הם אמיתיים.

על הורים ומטפלים אחרים לשים לב גם לסימנים של נסיגה (רגרסיה) במשחק של הילד. אם לדוגמא ילד בן שש שהמשחק הדמיוני שלו היה מאוד מפותח נראה כנסוג לשלב מוקדם יותר

בהתפתחות המשחק הדמיוני (ראה הפרק השישי) וממשיך לשחק באופן ילדותי כזה במשך זמן רב, יתכן שהדבר מהווה סימן לנסיגה בשל מצוקה רגשית.

יש להדגיש, כי אין לבסס זיהוי מצוקה רגשית הדורשת יעוץ אך ורק על משחקי הדמיון של הילד. יש להביא בחשבון את תפקודו של הילד בכל תחומי החיים. משחק דמיון הוא רק אחד ממקורות המידע הרלוונטיים.

סיכום הפרק התשיעי

פרק זה מוקדש למשחק דמיון כמקור למידע הערכתי קליני וככלי טיפולי. היישומים הללו של משחק בכלל ושל משחק דמיון בפרט נהוגים מראשיתם של מקצועות הפסיכותרפיה והייעוץ לילדים. כמעט כל אסכולה טיפולית פיתחה גרסה משלה לטיפול במשחק. כמה משיטות הטיפול במשחק העיקריות נסקרו בקצרה: טיפול במשחק פסיכואנליטי, יוניגיאני, אדלריאני, טיפול במשחק שהילד במרכזו, טיפול התנהגותי-קוגניטיבי ומערכתי במשחק. אך הערכת כל השיטות הללו מעלה שאין הן מתבססות על מודל כללי אינטגרטיבי של הפסיכותרפיה, המכיל תיאוריה בדבר משחקי דמיון וסגולותיהם הטיפוליות. כדי למלא חסר זה, פותחה על ידי כותב שורות אלה שיטת טיפול אינטגרטיבי במשחק המשולבת במודל אינטגרטיבי כללי של הפסיכותרפיה. מודל זה מביא בחשבון את המערכת המשפחתית והמערכות האקולוגיות הרחבות יותר, את התרבות, הפסיכודינאמיקה, וההתפתחות הקוגניטיבית והרגשית-חברתית של הילד. כל המערכות הללו מוצגות כמערכות של תוכנות לעיבוד מידע המאוחסנות במוחו של האדם.

שיטת הטיפול האינטגרטיבי במשחק הנכללת במודל זה מאגדת את כל מה שנאמר על משחקי דמיון בספר זה. תופעות פסיכופתולוגיות וקשיים אחרים המובאים לטיפול מוסברים במודל זה כגילויים של חוסר יכולת להשיב את הפשטות (הכוללנות, העקביות והסבירות) של מערכת עיבוד המידע, שאבדה או נפגעה במצבים של מעבר ומשבר. במצבים אלו מערכת עיבוד המידע של בני אדם אינה מסוגלת לעבד בפשטות את המידע החדש והלא מוכר. כתוצאה מכך המערכת מאבדת את הפשטות שלה. אם אדם מוצף במידע מבלבל היוצר מצוקה, מידע שאינו מתאים למערכת עיבוד המידע העומדת לרשותו, האדם יכול להשיב את הפשטות רק באופן חלקי - להשיג רק כוללנות, רק עקביות, רק סבירות וכן הלאה. חלקיות זו גורמת להופעת "באגים" בתוך מערכת עיבוד המידע. מטרת הטיפול היא הסרתם או החלשתם של הבאגים הללו וסיוע לאדם להגיע להסתגלות טובה למצב החדש על ידי השבת הפשטות המלאה למערכת עיבוד הנתונים שלו. בטיפול במשחק ניתן להשיג זאת על ידי הפעלה מודעת ויצירתית של "מכסחי באגים", תוך שימוש בתכונות של משחק הדמיון שבכוחן לרפא. אחדים ממכסחי

הבאגים גזורים מעצם הגדרת המושג "משחק דמיון" (שייך וניכור, דואליות כסיסית, שרירותיות המסמן, ועולמות אפשריים). מכסחי באגים אחרים

שאולים מתפקידו של משחק הדמיון כמנגנון הומאוסטטי להשגת איזון רגשי סביב האמוטיבים של הילד (*חזרה והרחקה*) ומתוך תפקידו החברתי של המשחק כמווסת את עוצמת הקונפליקטים בין הילדים סביב נושאים של שליטה וקרבה (*תקשורת סמויה*). הפעלת מכסחי הבאגים האלה משולבת במשחק הסוציודרמטי הספונטאני שהמטפל והמטופלים יוזמים ומפעילים במשותף. המטפל מכוון את המשחק לכיוונים הטיפוליים הרצויים באמצעות *מהלכים מניעים*, *מהלכים נילוויים* ו*מהלכים עיקריים* מסוגים שונים.

תצפיות על משחק דמיון יכולות לשמש מקור עשיר לנתונים לצורך הערכה קלינית. התצפיות מנותחות באמצעות כל הכלים שהוצגו בספר זה, תוך הפניית תשומת לב מיוחדת לבאגים בתכניות להשגת תכליות השליטה והקרבה ולפגמים בתפקודו של המנגנון ההומאוסטטי להשגת איזון רגשי.

הורים ואנשים אחרים העובדים עם ילדים יכולים ללמוד לזהות סימנים של מצוקה רגשית אצל ילדים באמצעות הסתכלות על חלק מהמאפיינים של משחקי הדמיון של הילד, כמו בעיקר התעלמות מוחלטת מנושאים לא נעימים בזמני משבר, חזרה עקבית ואובססיבית על נושאים קשים, איבוד היכולת להבחין בין משחק לבין מציאות ונסיגה לשלב מוקדם של התפתחות המשחק.

רשימה ממוינת של איזורים

אבחון באמצעות משחק

Broadhead, 2006; Harper, 1991; Lewis, J.M, 1993; McCune-Nicolich, 1977; Solnit, Cohen and Neubauer, 1993; Tyndall-Lynd, 1999

טיפול פסיכואנליטי במשחק

Alvarez, 2012; Cohen and Solnit, 1993; Esman, 1983; Freud, A. 1965; Freud, 1959; Geismann and Geismann, 1998; Hatman, 1950; Kernberg, Chazan and Normandin, 1998; Klein, 1932; Klein, 1971; Lee, A.C. 1997; Loewald, 1987; Mhaler, 1979; Norstad, 1972; Parsons, 1999; Sandler, Kennedy and Tyson, 1980; Schaefer and O'Connor, 1983; Scott, M.E., 1998; Waelder, 1933; Winer and Anderson, 2009; Winnicott, 1971; Zhang, 1998.

טיפול יונגיאני במשחק

Allan, 1997, 2008; Turner, 2005

טיפול אדלריאני במשחק

Kottman, 1997; White, Flynt and Jones, 1999.

טיפול במשחק שהילד במרכזו

Axline, 1947; 1964; Kot, Landreth and Giordano, 1998; Landreth, Baggerly and Tyndall-Lynd, 1999; Landreth and Sweeney, 1997; Landreth, 2012; Moustakas, 1955; Parsons, 1999; Van Fleet et al.2010; Zhang, 1998

טיפול קוגניטיבי-התנהגותי במשחק

Conning, 1999; Drewes, 2009; Fall, Balvanz, Johnson and Nelson, 1999; Knell, 1997

טיפול אקו-סיסטמי במשחק

O'Connor, 1997; O'Connor and Schaefer,1994; Sweeney and Homeyer, 1999; Sweeny and Rocha, 2000; Schaefer and O'Connor, 1983

טכניקות טיפול במשחק

פלאמר, Kaduson and Schaefer, 2010

תיאוריה אינטגרטיבית של טיפול במשחק

מושג הפשטות

Cohen and Stewart, 1995; Glynn, 2013; Hempel, 1996; Slobodkin, 1993

קיברנטיקה

Abramovitz, 1995; Bateson, 1977; Maltz, 1987; Moray, 1963

עיבוד נתונים אנושי

Chubb, Lu and Shiffrin, 2013; Izard, 1991; Johnson-Laird, 1989; Kavanagh, Thite and Johnson, 2001

סמיוטיקה ובלשנות

Akmajian, Demers, Farmer and Harnish, 1995; Beaugrande, 1980, Copley. Janscz and Appignanesi, 1997; Deely, 1982

מודלים המונחים ביסוד העבודה הטיפולית במשחק

Ariel, 1984, 1987, 1994, 1996, 1997; Ariel, Carel and Tyano, 1984, 1985; Ariel and Peled, 2000; Erickson, 1982; Fall, 1997; Hellendoorn, 1988; Keith and Whitaker, 1981; Van der Kooj and Hellendoorn, 1986; Madanes, 1981; O'Connor and Braverman, 1977; O'Connor and Schaefer, 1994; Phillips and Landreth, 1995; Schaefer, 1974; Scott, E. 1999; Singer and Singer, 1990; Vanfleet, Lilly and Kaduson, 1999

