

פרק שלישי

משחק הדמיון כשפה דיפלומטית

משחק הדמיון כזירה של מאבקי כוחות

משחק דמיון הוא מכשיר רב תכליתי, גמיש מאוד ומתוחכם. אחד התפקידים העיקריים שלו הוא לאפשר לילדים להתמודד עם הקשיים הבינאישיים שלהם ועם הקונפליקטים ביניהם באופן עקיף, "דיפלומטי". הילדים המשחקים מעבירים את הקונפליקטים שלהם לעולם הדמיוני של המשחק. הם מעמידים פנים שהמאבקים נערכים לא ביניהם, אלא בין דמויות דמיוניות בעולם הדמיוני של המשחק שלהם.

שני ילדים בני שש, דני ויוסי, משחקים ב"חיות יער". דני, "הדוב", עומד על הרצפה. יוסי, "הקוף", יושב על השולחן, המסמן "עץ". דני אומר: 'בוא נעשה כאילו הדוב אמר לקוף: 'אתה צריך לרדת מהעץ הזה'. יוסי מסרב. למעשה, דני ויוסי נאבקים, בעולם האמיתי, על שליטה. דני מנסה לשלוט ביוסי, ויוסי מנסה לנער אותו מעל גבו. אבל מאבק זה לא נוהל בפתיחות. השניים רוצים להמשיך להיות חברים וליהנות ממשחק משותף. לכן הם מעבירים את המפגש שלהם לעולם דמיוני של משחק.

משחק דמיון של ילדי גן ילדים ושל ילדים גדולים יותר כולל לעיתים קרובות סדרות ארוכות של חילופי דברים "דיפלומטיים" מסוג זה. כל סדרה כזאת מהווה סוג של משא ומתן על קרבה ושליטה, ומכילה טקטיקות ומניפולציות פתוחות או מוסוות רבות.

"קרבה" ו"שליטה" כרעיונות מפתח בניתוח יחסים בינאישיים

הביטויים "קרבה" ו"שליטה" הם בעלי חשיבות מרובה בצומת זו. הם לא נבחרו במקרה. מספר רב של תצפיות ומחקרים על בני אדם ובעלי חיים תומכים

בהשערה שיחסים בין יחידים וקבוצות הם בראש ובראשונה יחסי קרבה ושליטה המוצאים ביטוי בדרכים רבות. גם קבוצות של בעלי חיים וגם של בני אדם מורכבות משליטים ומנתינים, מנהיגים ומונהגים, בעלי זכויות יתר ומקופחים. ברוב המקרים עמדת הכוח מושגת רק אחרי מאבק קשה, המתבצע באמצעים מגוונים, בטווח שבין כוח גס לבין טקטיקות ומניפולציות למיניהן. אותו הדבר ניתן לומר על יחסי קרבה. גם בין בעלי חיים וגם בין בני אדם יש רמות שונות של קרבה בין יחידים וקבוצות, מאינטימיות רבה ביחסים, כמו בין אוהבים או בין אם לתינוקה, ועד לדחייה והרחקה, ניכור, עוינות ואויבות. לעיתים קרובות רמה רצויה של קרבה חברתית לא ניתנת להשגה אלא במאמץ ניכר.

ילדים מפתחים יחסי קרבה ושליטה בינם לבין עצמם מאז שהם מתחילים לעמוד על דעתם. צפה בילדים בני שנה בפעוטון במשך שעה ותראה אינטראקציות כאלה למכביר. ילד חוטף צעצוע מידי של ילד אחר. ילדה מכריחה ילדה אחרת לשבת. ילד רודף אחרי ילדה, רוצה את חברתה, אבל היא מתחמקת ממנו. שני ילדים מאמצים ומחבקים זה את זה. שתי ילדות מאכילות אחת את השנייה בכף. בגיל רך זה, אינטראקציות אלה הן לרוב קצרות ופשוטות. אבל כשהילדים גדלים, אינטראקציות השליטה והקרבה הופכות להרבה יותר ממושכות ומורכבות, ולעיתים קרובות נערכות בשפה "דיפלומטית" של משחק דמיון.

מה שמיחד תכונה זו של משחק הדמיון אינו העובדה שהמשחק משמש כאמצעי למשא ומתן על קרבה ושליטה, אלא ההסכמה ההדדית להעביר את המשא ומתן לעולם דמיוני. יתר על כן, טקטיקות המשא ומתן שמפעילים הילדים הן ייחודיות למשחקי דמיון ושייכות למחסן מיוחד של טריקים. מאחר ובתחום הדמיוני ילדים הם עד מידה מסוימת חופשיים מכבלי המציאות ומהמוסכמות החברתיות, הם יכולים ליטול מהמחסן באופן חפשי אמצעים גמישים, מתוחכמים ומקוריים. הדוגמא הבאה כוללת מיגוון נרחב של אמצעים כאלה:

תצפית 4: הרוכבות

באחד מביקורי בגן ילדים, התיישבתי על כיסא קטן בחצר המשחקים וחיכיתי שיקרה משהו מעניין. היה זה בוקר אביבי נעים. עד מהרה, שתי בנות בגיל חמש,

דנה ורותי, החלו לשחק. הן התקרבו לצינור פלסטיק כחול גדול המורכב על רגלי מתכת, שבדרך כלל משמש כתעלת זחילה. דנה התקרבה לצינור וקראה: 'רותי! בואי נעלה על הסוס!'

היא טיפסה על הצינור והתיישבה כשרגליה מפושקות לצדדים והחלה מניעה את רגליה באיטיות אחורה וקדימה. אני נשביתי מיד בקסמי העולם הדמיוני שלה וראיתי אותה בעיני רוחי רוכבת על סוס הצועד באיטיות.

רותי התעלמה מהזמנתה של דנה לרכב עימה. אחרי זמן מה דנה קראה 'הויסה! והפסיקה להניע את רגליה. היא הביטה ברותי והחוותה תנועת הזמנה בזרועה. רותי לא יכלה יותר להתנגד להזמנה ידידותית זו. היא טיפסה ועלתה על ה"סוס", אבל במקום לשבת מאחורי דנה, כפי שניתן היה לצפות, היא התיישבה כשרגליה לצידי הצינור לפני דנה, קראה 'דייו!' והחלה להניף את רגליה, כאילו בדהרה. ואז היא אמרה: 'בואי נעשה כאילו התינוקת היא מקדימה והאימא מאחורה!'

היה זה מאוד מעניין, הדרך שבה רותי הפכה תסריטים כה מקובלים ומבוססים על פיהם. אמהות אמיתיות ואמרות לתינוקות האמיתיים שלהם מה לעשות ולא ההיפך. אנשים המוזמנים להצטרף לרכיבה על סוס יושבים מאחורי הרוכבים, לא לפניהם, ובהחלט לא משתלטים על תפקיד מוביל הסוס. למה הפכה רותי את סדר הדברים המקובל האמיתי? כנראה, התגובות שצופו ממנה – להיענות להזמנה של דנה להצטרף אליה לרכיבה על סוס, להתנהג כמו תינוקת, להיות מובלת – לא התאימו למטרותיה. היא רצתה להיות גברת לעצמה, אולי להוביל את עצמה. לכן, כדי לא להתעמת עם דנה באופן ישיר ולקלקל את המשחק, היא תחילה התעלמה מההצעה לרכב יחד, ולאחר מכן העמידה פנים שהיא נענית, אך תמרנה את האירועים הדמיוניים כך שיתאימו למטרותיה.

ציפו לי הפתעות נוספות. רותי, תוך כדי דהרה, המשיכה לדבר: 'בואי נעשה כאילו האימא הלכה הביתה והרשתה לתינוקת שלה ללכת לאיבוד, אבל היה לה כלב. וכשהתינוקות הולכים לאיבוד הכלב מחזיר אותם בחזרה. בואי! נגיד את באת הביתה ואמרת לתינוקת שלך: 'חמודה, אני מרשה לך ללכת לאיבוד!' אז, את

יורדת מהסוס? דנה שיתפה פעולה. היא ירדה מה"סוס" ואמרה: 'בסדר, אני הולכת הביתה'.

זה היה מדהים! עכשיו רותי היתה השולטת, הרוכבת היחידה והמובילה של הסוס. דנה הורדה מהסוס והורחקה "הביתה". עם זאת, מהפכה זו בוצעה בתוך העולם הדמיוני ובאמצעים לגיטימיים מוסווים. דנה הובלה להאמין שרותי הייתה עדיין תחת שליטתה ה"הורית". מסתבר שהיא לקחה רעיון זה ברצינות, כי התגובה הבאה שלה הייתה 'אני רוצה שתעבדי בשבילי'. אבל לרותי היתה תכנית אחרת. במקום להפוך לעובדת של דנה היא אמרה: 'אימא! תביאי לי את התיק הזה. אני צריכה אותו! וגם את השמיכה הזאת!'

דנה רצתה שרותי תעבוד עבורה, אבל במקום למלא את רצונה רותי הפכה את דנה לעובדת שלה. דנה צייתה. היא החלה לחטט בארגז מלא גרוטאות משחק. היא הביטה סביבה, קצת נבוכה. כנראה לא הצליחה למצוא חפצים שיוכלו לסמן "תיק" ו"שמיכה". לרותי לא היה זמן מיותר לבזבז על ציפיה. היא ירדה מה"סוס", הלכה אל ארגז הגרוטאות, שלפה קופסה קטנה ממנה ואמרה: "הנה התיק". היא מיקמה את ה"תיק" על "גב הסוס", חזרה לארגז הגרוטאות והוציאה חתיכת בד, מיקמה אותה על "גב הסוס" ואמרה: "והנה השמיכה". אחרי רגע של היסוסים, היא הוסיפה: "ועכשיו אני צריכה אוכל". הוא מצאה קומקום ישן בקופסת הגרוטאות ומילאה אותו באבנים קטנות. אחרי שהניחה גם את הקומקום על "גב הסוס", היא התיישבה בפיסוק על ה"סוס", וצעקה 'דייו!' והחלה "לדהור".

לפתע הבנתי את המשמעות של התיק, השמיכה והאוכל. אלה היו אמצעים לרכיבה ארוכה ובודדה, בה התינוקת "תלך לאיבוד".

מה יכלה דנה לעשות כעת? רותי נחלצה בתמרונים שונים מתוך הניסיונות שלה, של דנה, לשמור על רותי קרובה אליה ובשליטתה. אבל דנה לא נכנעה. היא שלפה עוד שפן מהכובע. היא אמרה: 'רותי, בואי נעשה כאילו את תינוקת-אימא. את מלכה, אבל את תינוקת. וכל זה הפעוטון שלך'. בזמן שאמרה זאת, דנה פרשה את זרועה והחוותה תנועה המקיפה את חצר המשחקים כולה.

זה נראה כמו קרב הרואי אחרון, שמטרתו לשמור על שליטה מינימאלית אפשרית על רותי ולמנוע ממנה לעזוב שטח שנתחם על ידי דנה, ונחלק עימה. דנה לבסוף הכירה בכך שרותי השיגה עמדה של כוח ועצמאות. היא הצהירה שרותי היא אימא ומלכה. עדיין, היה לה קשה לשחרר את רותי מה"תינוקות" שלה באופן מוחלט. לכן העניקה לה תואר כפול של "אימא תינוקת" ו"מלכה תינוקת". יתר על כן, היא הפכה, בהינף זרוע, את חצר המשחקים בשלמותה למרחב המקיף את העולם הדמיוני שבו התקיים המשחק כולו, לפעוטון של אותה בת-כלאיים, האימא-התינוקת, המלכה-התינוקת. אם הפעוטון הקיף את "כל זה", רותי הייתה חופשייה לרכב לאן שתרצה. אבל בכל מקום שהיתה בוחרת להימצא, עדיין היתה מוצאת עצמה בתוך גבולות הטריטוריה שדנה תחמה.

אבל רותי גילתה התנגדות גם למהלך אחרון זה. כמו חיה בפארק שמור נרחב, היא הייתה מודעת להיותה מוגבלת, אף על פי שלא היתה נעולה בכלוב צר. היא אמרה: 'בואי נעשה כאילו אני לא באתי לפעוטון היום' וזירזה את תנועות הרגליים שלה ("הדהירה"). גם אם "הפעוטון" כלל את אזור המשחק כולו, בעולם הדמיוני של רותי היתה לה אפשרות להחליט "לא לבוא" אליו.

אבל דנה המשיכה לנסות. לפני כן רותי ביקשה ממנה "להביא לה דברים". זה השאיר לדנה פתח לקיים קשר כלשהו עם רותי, אמנם בתפקיד של נותנת שירות. היא הוציאה חתיכות פלסטיק מתוך ארגז הגרוטאות, הושיטה אותן לרותי ואמרה: 'מותק, הבאתי לך קצת אוכל'.

רותי התעלמה ממנה. דנה אמרה, כשנימה קלה של מרירות מתגנבת לקולה: 'את צריכה להגיד גם 'הויסה' לא רק 'דייו!' . אבל רותי המשיכה להתעלם ממנה, והצהירה: 'סוף סוף הגעתי לכפר! איזה יופי! הגעתי לכפר!'

דנה מיהרה להציע: 'בואי נעשה כאילו שתינו גרנו יחד בכפר הזה', אבל רותי דחתה גם רעיון זה. היא אמרה: 'לא, בואי נעשה כאילו את גרת בבית והכפר הזה היה רחוק רחוק, ואני גרתי שם לבד'.

בעודי עד לסצנת משחק מרתקת זו, התחלתי לדמיין חוטים קטנים של מריונטות בראשיהן של הילדות הללו. היה ברור לי שכל אחת מהבנות ניסתה בעקשנות

להשיג תכליות מסוימות של קרבה ושליטה ביחס לחברתה. התכלית של דנה הייתה להשאיר את רותי קרוב אליה, לשלוט בה ולפקח עליה. לרותי הייתה תכלית הפוכה לחלוטין: להגן על החופש שלה, על עצמאותה ועל מרחב מחייתה האישי. הבנתי גם שהטקטיקות המתוחכמות המכוונות למטרה שהומצאו על ידי הבנות לא היו סתם אלתורים שצצו במוחותיהן באופן ספונטאני ושרירותי בו ברגע. כל הטקטיקות הללו נראו כמכוונות על ידי תוכנית על, אסטרטגיה הכפופה לעקרונות כלליים ולתכניות פעולה כמו במבצע צבאי מתוכנן היטב או במשחק שחמט. התחלתי לנסות לחשוף ולנסח את האסטרטגיות האלה. כדי להקל על ניסיון זה, ניתחתי שלב אחרי שלב את הטקסט של "הרוכבות" על פי הטכניקות שהוצגו בפרק השני: לחלק את הטקסט ליחידות מסמן-מסומן מינימאליות, למיין יחידות אלו לסוגים ולתת-סוגים, לגלות ולתאר מבנים שבהם יחידות אלה משולבות, להבחין בין מבנים בתוך המשחק לבין מבנים שמחוץ למשחק, להסיק את המטרות וקדם ההנחות של הבנות מתוך הטקסט, וכן הלאה. הרי התוצאה של תהליך זה:

סוגים של דימויים מוחשיים של קרבה ושליטה

מטאפורות והמחשה על ידי דימויים הן אמצעים נפוצים מאוד להבעת רגשות ורעיונות. השפה היומיומית שלנו רצופה אמצעי ביטוי כאלה. אנו "רותחים מזעם", "מתפקעים מצחוק", "מסתנוורים מקסמו האישי של אדם". חלומות ויצירות אמנות מתבטאים בדרך כלל באמצעות דימויים מוחשיים, והוא הדין במשחק דמיון.

"קרבה" ו"שליטה" הם מושגים מופשטים המתייחסים למיגוון היבטים של יחסים בינאישיים. ילדים מתרגמים רעיונות אלה לדימויים מוחשיים במשחק דמיון כמו "לשבת על הסוס מקדימה", "לרדת מהסוס" ו"לגור בכפר רחוק רחוק".

אני קורא את דוח התצפית של "הרוכבות" שוב ושוב, ובעיני רוחי אני רואה כיצד הדימויים המוחשיים של קרבה ושליטה מתחילים אט אט להתקבץ לקבוצות מאורגנות, כמו חיילים במצעד. קבוצה אחת כוללת את הדימויים "גב הסוס", "בית", "פעוטון" ו "כפר". אני מכנה קבוצה זו של דימויים בשם *טריטוריות*,

הואיל ובעולם הדמיוני של דנה ורותי הן התייחסו לדימויים אלה כאל מרחבים פרטיים שניתן להימצא בהם, לבקר בהם או לאסור על הכניסה אליהם.

אחרי כן קבוצות אחרות של דימויים התמיינו והסתדרו על פי דרגות, המציגות שלוש רמות של שותפות טריטוריאלית. הרמה הגבוהה של שותפות טריטוריאלית, המייצגת את דרגת הקרבה המירבית, צוינה על ידי קבוצת הדימויים "ישיבה יחד על הסוס", "רכיבה יחד" ו "לגור יחד באותו הכפר". הרמה הבינונית של שותפות טריטוריאלית צוינה על ידי קבוצת הדימויים "לעצור את הסוס", "לרדת מהסוס", "ללכת הביתה", "לעבוד בשביל", ו "להביא (תיק, שמיכה, אוכל)", "מלכה-תינוקת בפעוטון", "לאפשר ללכת לאיבוד", ו"הכלב יחזיר". הדימויים השייכים לקבוצה זו מתארים מצבים שבהם שתי הדמויות שבמשחק הדמיוני נמצאות בטריטוריות שונות, אבל מבצעות פעולות המאפשרות קיום קשר כלשהו ביניהן. לדוגמא, ה"אימא" נמצאת בטריטוריה "בית" וה"תינוקת" בטריטוריה "גב הסוס", אבל הטריטוריות מקושרות ביניהן באמצעות הפעולה של "להביא". האימא מביאה דברים לתינוקת. הרמה השלישית, הנמוכה, של שותפות טריטוריאלית, מתבטאת בדימויים של "דהירה", "ללכת לאיבוד", "לספק לעצמה, ללא עזרה, אספקה למסע ארוך" ו"לחיות לבד בכפר רחוק". דימויים אלה מציגים מצבים שבהם שתי הדמויות נמצאות בטריטוריות שונות ונפרדות, מנותקות זו מזו.

כל אלה הן תת-קבוצות של דימויים מוחשיים של קרבה. אבל דימויים מהמשחק הדמיוני "הרוכבות" ניתנים למיון גם לסוגים אחרים של קטגוריות: דימויי שליטה. קבוצה אחת של דימויי שליטה היא קבוצת התפקידים. הדימויים "אימא", "מלכה" "מובילת הסוס" ו "מעסיקה" מציינים תפקידים של שולטת, בניגוד לדימויים כגון כמו "תינוקת", "רוכבת מאחור על הסוס", ו"מועסקת" המבטאים תפקידים של נשלטת.

סוג שלישי של דימויים מייצג פעילויות. הדימויים "יושבות בקדמת ה...", "להרשות", "להחזיר את התינוקת הביתה", "לתת הוראות להביא" ו"להעסיק" מתייחסים לפעילויות שליטה, בניגוד לתמונות "לשבת מאחור", "לקבל הוראות להביא", "לעבוד בשביל" ו"להיות בפעוטון" המסמלים פעילויות שבהן האדם

נשלט. וסוג שלישי: פעילויות של עצמאות, בהן הדמות המשחקת אינה שולטת ואינה נשלטת, אלא עצמאית. סוג זה כוללת את הדימויים "דהירה", "לא לבוא לפעוטון", "לחיות לבד בכפר רחוק".

לסיכום, הדימויים המוחשיים של קרבה ושליטה ב"הרוכבות" מוינו לסוגים ולתת-הסוגים הבאים:

דימויי קרבה – טריטוריות, רמות של שותפות בטריטוריות (גבוהה, בינונית, נמוכה)
דימויי שליטה – תפקידים (שולט, נשלט), פעילויות (פעילויות שולטת, פעילויות נשלטת, פעילויות עצמאות).

הילדים המשחקים כגאוני אסטרטגיה

הנה תוצאות הניסיון שלי לנסח את התכניות האסטרטגיות של דנה ורותי להשגת תכליות השליטה והקרבה שלהן.

התוכנית של רותי מבוססת על העיקרון הכללי הבא: תחילה עלי לתת לדנה באופן זמני הרגשה שאני כביכול משתפת אותה, אבל אחרי כן עלי להפחית בהדרגה את שיתוף הפעולה אתה ולהפעיל טקטיקות יותר ויותר אפקטיביות לניטרול צעדיה של דנה להשגת קרבה אלי ושליטה עלי, עד שאשיג את תכליותי.

ביתר פירוט: אם דנה היא בתפקיד שולטת או עוסקת בפעילויות שולטות, אני אקבל על עצמי תפקיד נשלטת או אכנס לפעילות נשלטת, אבל רק לזמן קצר. לאחר מכן אני צריכה להדיח אותה, ליטול לעצמי את תפקיד השולטת, ולעסוק בעצמי בפעילויות שולטות. לאחר השגת מטרות אלו, עלי להגדיל בהדרגה את המרחק בינינו, לעבור מרמת שותפות טריטוריאלית גבוהה לבינונית ואחר כך לנמוכה. אם, לעומת זאת, דנה היא לא בתפקיד שולט או בפעילות שולטת, למה

להתעסק במשחקי כוח? עלי להשיג מיד, ללא שלבי ביניים רמה נמוכה של שותפות טריטוריאלית.

התוכנית של דנה מבוססת על העיקרון ההפוך: תחילה עלי לנסות להשיג את התכליות שלי בשלמותן, אבל אם אני נתקלת בהתנגדות קשה, עלי לוותר בהדרגה ולהסתפק בפחות ופחות.

ביתר פירוט: אם רותי היא ברמת שותפות טריטוריאלית בינונית, עלי להיכנס לתפקיד שולטת או לפתוח בפעילות שולטת ולהזמין אותה להיכנס למרחב האישי שלי כדי להשיג רמה גבוהה של שותפות טריטוריאלית. אם רותי מתנגדת להיות בתפקיד נשלטת, או מסרבת להיות מעורבת בפעילות נשלטת, עלי להקריב את תפקיד השולטת שלי או את הפעילות השולטת שלי. אני צריכה אפילו לתת לה להשתלט, אבל לעשות כל שביכולתי למנוע ממנה לרדת מרמה גבוהה של שותפות טריטוריאלית לרמה בינונית או מרמה בינונית לרמה נמוכה.

במונחים שהוצגו בפרק השני, אסטרטגיות אלו הן מערכת של כללי תחביר, המשקפים מגבלות על טווח היחסים האפשריים בין המטרות וקדם ההנחות המיוחסות למבנים ששתי הבנות יצרו במשחק.

סוגים של "אמצעים דיפלומטיים" להשגת תכליות קרבה ושליטה

אפיזודת "הרוכבות" עשירה בטריקים "דיפלומטיים" של משחק דמיוני שהמציאו שתי הבנות למען השגת האינטרסים ה"פוליטיים" שלהן:

צמד של ניגודים – "אימא-תינוקת". רכיב אחד בצמד ("אימא") מתאים לתכליות הקרבה והשליטה של דנה והשני ("תינוקת") לאלה של רותי.

לשלוף שפן מהכובע – 'האימא מאפשרת לתינוקת שלה ללכת לאיבוד, בגלל שיש לה כלב'. רותי יוצרת כלב יש מאין, כדי לרכך את התנגדותה של דנה לתכליות השליטה והקרבה שלה.

דיפוך – דנה מבקשת מרותי "שתעבוד בשבילה". רותי הופכת את הקביעה הזאת וגורמת לדנה לעבוד עבורה.

כליעה- 'כל זה הפעוטון שלך' הדימוי של מרחב הפעוטון בשלמותו "בולע" את ניסיונותיה של רותי לעזוב את הטריטוריות המקושרות (רמה בינונית של שיתוף טריטוריות) שלהן.

כיטול – 'בואי נעשה כאילו לא באתי לפעוטון היום'. רותי מבטלת את הרעיון של דנה "כל זה הפעוטון שלך".

בשבחי מפעילי הבובות המתודיים הקטנים שבמוחותיהן של הבנות

הייתי מאוד מרוצה מניתוח זה. הוא נראה כה מוקפד, כה אלגנטי, כה שיטתי. אבל אז החלו ספקות להציק לי. שני מפעילי הבובות הקטנים בראשיהן של הבנות, האם הם באמת עד כדי כך שיטתיים? האין זו השערה מרחיקת לכת? אולי התכנים של המשחק של דנה ורותי היו רק תגובות מקריות לגירויים סביבתיים? אולי תוכנית המשחק לא הייתה אלא רצפי אסוציאציות מקריים? העיניים של דנה פגשו, במקרה, בצינור הפלסטיק העומד על רגלי מתכת. צורתו הזכירה לה צורת סוס. ולכן היא הכניסה את דימוי הסוס למשחק שלה. הנוכחות של דימוי הסוס העלתה במוחה את הרעיון של רוכבת, שיצר אסוציאציה של מסע. חצר המשחקים הזכירה לדנה את הפעוטון, וכך הלאה. אין עוררין על כך, חשבתי, שהבחירה בתכני משחק מושפעת מהתרשמויות סביבתיות או מתכנים קודמים שכבר הוכללו במשחק. אבל אותה התרשמות סביבתית ואותם תכנים היו יכולים לעורר אסוציאציות שונות לחלוטין. למה בחרו הבנות דווקא את האסוציאציות הללו מכל האפשרויות האחרות? אולי מפעילי הבובות הקטנים שבמוחן בכל זאת פעלו באופן שיטתי?

בפרק החמישי נטען כי הבחירה של תכני המשחק מושפעת מהדחף לאזן את רמת העוררות הרגשית סביב נושאים טעונים רגשית. בפרק זה נאמר כי הבחירה

בתכנים מושפעת גם מתכליות הקרבה והשליטה של הילד. שתי ההנחות נראות סבירות. יתר על כן, שני מניעים אלה לבחירת תכני משחק נראים כקשורים אהדדי. אם, לדוגמא, ילד מרגיש דחוי ובודד, הוא ינסה לאזן רגש זה ולפצות עצמו ביצירת תכני משחק שבהם הוא נאהב ומוקף חברים. יחד עם זאת הוא ינסה לאזן אותם רגשות עצמם על ידי בחירת תכנים שתכליתם להחזיק את חבריו למשחק קרובים אליו. ילדה מרגישה מוגבלת ונשלטת, למשל על ידי הוריה. היא תאזן רגש זה באמצעות יצירת עולם דמיוני בו היא חופשייה. בו בזמן, היא תנסה לאזן אותו רגש עצמו באמצעות זימון תכני משחק המכוונים למנוע מחבריה למשחק לשלוט בה.

האמון שלי בתקפות הניתוחים המוצגים לעיל גבר לאחר שניסיתי להפעיל אותם כלי ניתוח על דוגמאות מוקלטות אחרות של משחק דמיוני של אותן שתי בנות, דנה ורותי. ניתוחים נוספים אלו הניבו סוגים דומים של דימויים מוחשיים של קרבה ושליטה, וכללים אסטרטגיים דומים. הגעתי למסקנה שניתוח זה הביא לידי תיאור מדויק למדי של חלקים חשובים מאוצר המילים וכללי התחביר של שפת המשחק הדמיוני שבה השתמשו דנה ורותי.

סיכום הפרק השלישי

פרק זה בוחן את אחד התפקידים החברתיים של משחק דמיוני - ויסות העצמה של קונפליקטים הנוצרים מהתנגשות בין תכליות קרבה ושליטה, שהינן היבטים בסיסיים של חיים חברתיים של בעלי חיים ובני אדם. כדי להימנע מקונפליקטים גלויים על קרבה ושליטה, העלולים לפגוע בחברות ובשיתוף הפעולה, ילדים מעבירים קונפליקטים כאלה מהמישור הגלוי והישיר למישור סמוי ועוקף של דימויים המבוטאים באמצעות סוגים שונים של מסמנים ומסומנים במשחק הדמיוני. הייצור של מבנים המורכבים מיחידות מסמן-מסומן כאלה מוכתב במידה רבה על ידי קדם ההנחות של הילדים המשחקים אודות תכליות הקרבה והשליטה של חבריהם למשחק. הבחירה במבנים מכוונת אל תכליות הקרבה והשליטה הסופיות של הילדים המשתתפים במשחק. מבנים בתוך ומחוץ למשחק המשמשים מטרות כאלה נושאים אופי של טקטיקות "דיפלומטיות", בעלות תכונות מבניות אופייניות (זוג של ניגודים, לשלוח שפן מהכובע, להפוך, לבלוע,

לבטל וכו'). השימוש בטקטיקות כאלה על ידי השחקנים מתאים לתוכנית העל, האסטרטגיה הכוללת המכוונת להתגבר על מכשולים שהחבר למשחק מציב בדרכו של חברו להשגת תכליות הקרבה והשליטה שלו. אסטרטגיה כזאת יכולה להיראות כמערכת של תפקידים תחביריים המווסתת את בחירת המבנים שיופיעו במשחק הדמיוני ואת קדם ההנחות שלהם ומטרותיהם.