

### פרק 3

#### "מגרשי המשחקים של הנפש"

המשחקים והשעשועים בגיל הצעיר, על חדוות החיים והחיוניות שבהם, הם אלו שמרחיבים את חקירת העולם בשלבי החיים המוקדמים, ולעתים קרובות הם אלו שבכלל מאפשרים אותה – לרוב היונקים, ואנו בכלל זה. נאמר על המשחק שזהו עניין לילדות, אך זהו לא סתם עניין, זהו עניין רציני מאוד. למידה רבה צריכה להתחולל בזמן לא כל כך רב, שכן הילדות והנעורים הינם עניין חולף.<sup>1</sup> בעל חיים צעיר, שעדיין מוגן ומוזן על ידי הוריו ואינו כפוף עדיין לדרישות החיים כגון ציד, הזדווגות ומציאת מחסה, יכול להתרוצץ, להשתובב ולא לתר ללא חשש רק למשך תקופה קצרה. "בשמש שהינה צעירה פעם אחת בלבד", כתב המשורר דילן תומס, "נתן לי הזמן לשחק ולהיות / זהוב ברחמי."<sup>2</sup>

אנו משחקים כיוון שניחנו בחדוות חיים ובאנרגיה, אך אנו גם חשים בחדוות החיים ובהתרוממות הרוח כי אנו משחקים. אנו מבקשים לשחק לא רק כי זהו חלק מההיסטוריה ההתפתחותית שלנו, אלא כי אנו יודעים שהמשחק יסב לנו הנאה במרבית המקרים. הנאה זו מביאה אותנו לפעול בדרכים שמגבירות את סיכוינו לשרוד ולשלוט. זמן רב לפני שהמין האנושי הסתגל לעונות השנה ולתוואי של פני הקרקע שהטבע זימן לנו, למדו בעלי חיים אחרים כיצד ללכוד מזון ולהשיג מים בדרך הטובה ביותר, כיצד להימלט מפני טורפים, להכיר את בני מינם ולהישמר מפני זרים. הם פיתחו דרכים ליצירת קשרים חזקים עם קרוביהם ולמדו להכיר את שטחי המחיה שלהם לפרטי פרטים תוך חקירה ונטילת סיכונים. השילוב של אינסטינקט עם למידה, של משחק מהנה עם גיבוש קבוצתי, של שמחה עם סקרנות וכושר המצאה – פירושו שבעלי חיים עם יכולות אלו היו מסוגלים להגיב ביתר יעילות לשינויים בסביבתם. השינויים והשילובים של התנהגויות שנוסו במשחק הגבירו את הסיכויים לגמישות התנהגותית. המשחק קיים במידה רבה כדי לקדם את הגמישות וללמד בעל חיים לנצל הזדמנויות.

משחק מהווה כלי רב חיוניות שמסייע, מעצב ומניע: המשחק מזמן אימון מהנה בתהפוכות בלתי סבירות בהתנהגויות אינסטינקטיביות, ואימון שכזה יוצר אצל בעל החיים מגוון רחב יותר של אפשרויות לפעולה בעתיד. המשחק מעצב את המוח המתפתח בדרכים שעשויות להציל חיים. "הברירה הטבעית,"<sup>3</sup> כתב הפילוסוף קארל גרוס ב-1898, "תעדיף את אותם יחידים שאצלם מופיע האינסטינקט רק בצורה בלתי מושלמת, שבאה לידי ביטוי בגיל צעיר בפעילות שנועדה אך ורק לאימון ולתרגול – כלומר, **אצל בעלי חיים שמשחקים**." סביר להניח, המשיך גרוס ואמר, כי "**עצם קיומם של הילדות והנעורים נובע בחלקו מהצורך במשחק**; בעל החיים אינו משחק כי הוא צעיר, אלא תקופת הנעורים ניתנת לו כי עליו לשחק."

המשחק מעצם טבעו מוגדר באופן מעורפל למדי; שורשי המילה משחק (play) הם עדיין למרבה הפלא בגדר תעלומה. המילה *Plein*, בהולנדית של ימי הביניים, שפירושה "לרקוד, לקפוץ משמחה",<sup>4</sup> נחשבת לשורש הלשוני העתיק של המילה האנגלית *play*; כך גם המילה הגרמנית העתיקה *Spilan*, שפירושה, "תנועה קלילה ומרחת". פירושה של המילה Play במילון אוקספורד של השפה האנגלית מתפרש על פני שבעה-עשר טורים ארוכים וכולל מעל מאה הגדרות פרטניות. להגדרות אלו הוסיף המדע המודרני את הגדרותיו המדויקות עד זרא. רוב ההגדרות מתמקדות בתחושת חופש או תנועה בלתי מוגבלת; פעילויות הכרוכות בהנאה ושעשועים והמתאפיינות בתנועות מהירות, נלהבות, לא סדירות וגחמניות של דילוג, ריחוף, התרוצצות והשתובבות מהנה.

המשחק, כמילותיו של סטיבן מילר מהארוורד, הינו "מרק של התנהגויות", משהו שביכולתנו לזהות בראותנו אותו, אך אנו מתקשים לתארו במילים.<sup>5</sup> מילר חקר מבקרים בגני חיות שהתבוננו בבעלי חיים בעת משחק, וגילה כי הם היו עקביים למדי במה שהם תייגו כמשחק. לדוגמה, הם ציינו שלא נראה שזה היה "באמת", או שבעלי החיים "נראו כנהנים". למדענים מכל מקום היה הרבה יותר קשה לתייג את ההתנהגויות המגוונות של המשחק. מילר מאמין כי מבקרים בגני חיות הגיבו למגוון רחב של רמזים, שבשל דקותם הרבה (וניתן אף לומר בשל השפעותיהם על חלקים קדומים, קדם מילוליים, של המוח) חשו מדענים שלא ניתן למדוד אותם באופן אובייקטיבי.

קיימים כמה מאפיינים טיפוסיים של משחק. התנועות הגופניות לעתים קרובות מוגזמות; הן עשויות להיות הרבה יותר אטיות או מהירות מהרגיל, או הרבה יותר גדולות או קטנות. מילר הבחין, שבעת משחק תנועותיהם של בעלי חיים חדות, מקוטעות ומופרזות ופעולותיהם בלתי ישירות ובלתי יעילות. בקיצור, אומר מילר, "מראה מפזז". המילה האנגלית עבור **מפזז**, galumphing, השאולה ממי שהמציאה, לואיס קרול, הנה מילה מושלמת כמעט. מילון אוקספורד לשפה האנגלית מציין כי היא מזכירה את המילים gallop שפירושה **לדהור** ו-triumphant שפירושה **מנצח**, והיא מביעה "צעידה נלהבת בתנועות דילוג בלתי סדירות". קרול, אומן הקישור בין משחק לבין הנאה ושנינות, השתמש במילה galumphing בשירו "ציד הסנרק" לתיאור הפעולות של הבונה יורד הים ורוקם התחרה, שלאחר שצד את הסנרק "פרץ בשעטת דיצחון" (דיצה-ניצחון, לפי תרגומה של ניצה בן-ארי).<sup>6</sup> הרג הגְּבֵרִיקָא (Jabberwock) ב"מבעד למראה" הביא אף הוא לאותה פעולה:

אֶחָת, אֶחָת, חֶבֶט בְּחֵד,  
חֶרְבוֹ סֶרְפֵּל בְּקִנְיָק וּקְנִיק!  
הֶפִּיל חֶלֶל, רָאֵשׁוֹ שְׁלֵל,  
דָּהַר, גֶּלֶפּ, רָחַק.

זה יום שהיא! יהו! יהי!

צַחַר בקול צוהל.<sup>7</sup>

המילה האנגלית עבור "פיזוז" מתארת אם כן כהלכה את השמחה והקופצנות של המשחק; זוהי מילה שנשמעת כמשחק; מילה זו לכשעצמה הינה מומצאת, כמשחק; ופתוחה למשמעויות ולאפשרויות שונות כרוחו החופשית של המשחק. הקופצנות וההתנהגות המוגזמת המאפיינות משחק מהוות בין היתר איתות לבעלי חיים אחרים, שמדובר במשחק – ולא בפעולה אחרת, תוקפנית יותר. ניתן להבחין שקופי רזוס רצים לשחק, לדוגמה, על פי תנועותיהם הקופצניות, ועל פי התנועות הסיבוביות של ראשיהם או פלג גופם העליון.<sup>8</sup> תנועותיהם הגופניות מזמינות את בני מינם למשחק, בדומה ל"פני משחק" שמפגינים פרימטים אחרים, או בדומה לצחוק אצל בני האדם. אצל גורי דובים שחורים מובעת כוונת משחק באמצעות הבעות פנים נינוחות, ותנוחות ספציפיות של אוזניהם הגדולות בעלות כושר התנועה.<sup>9</sup> מפגשים של משחק מאופיינים גם בחזרה שוב ושוב על אותן פעולות, וכן בחיקוי, כלומר בהעמדת פנים או בהתייחסות של "כאילו" כלפי המציאות. מאפיין זה של חוסר היצמדות למציאות הוא אחד המדדים האמינים ביותר למשחק אצל ילדים. המשחק, אמר קארל גרוס, "מעניק לכל העולם המוצג בו גוון מיוחד המבדיל בינו לבין כל מה שאמיתי, ומונע מאתנו כל אפשרות לבלבל בין ה"כאילו" למציאות, גם אם תהיה פתיחותנו בשיאה."<sup>10</sup>

דומה שהמשחק, בשונה מציד, הגנה ורוב ההתנהגויות האחרות, מביא תועלת מיידית מועטה מאוד לבעל החיים היחיד או למינו. נראה כי חשיבותה של פעילות זו טמונה ברובה בתועלת העתידית של תהליך המשחק עצמו, ופחות בהשגת מטרה קצרת טווח כלשהי. אך כפי שנראה, התהליך הינו חיוני. התהליך הוא גם מהנה מאוד, ואם יש בהנאה כדי לעודד התנהגויות חברתיות ורוח של המצאה, המועילות ליחיד ובסופו של דבר למין כולו – הרי היא חיונית באותה מידה.

הנאה הינה במידה רבה מצב סובייקטיבי כמובן, ועד לאחרונה לא ששו חוקרי התנהגות של בעלי חיים להודות בקיומה בקרב מינים לא אנושיים. אך מעטים מכחישים את השובבות וחדוות החיים של יונקים צעירים. ג'ורג' שאלר, ביולוג בחברה הזואולוגית של ניו יורק, מתאר את התנהגותו הנלהבת של דוב פנדה בן שנה, לאחר ששחרר מתא חשוך אל האוויר הצח: "השמחה פרצה ממנו. הוא צעד בהתלהבות במעלה מדרון תלול בצעד מלא חיים, דורס כל גבעול במבוק שעמד בדרכו, ולאחר מכן הסתובב והתגלגל מטה, כמין כדור שחור-לבן מלא אקסטאזה המתגלגל שוב ושוב; ואז שב וטיפס למעלה כדי לחזור על הירידה במורד, וכך הלאה."<sup>11</sup>

במחקרה הקלאסי על חיות כיס אוסטרליות, כותבת ברברה טריגס: "משחק של חיית כיס מורכב מכמה תנועות ותנוחות אופייניות, המבוצעות ללא סדר כלשהו אך בהתלהבות רבה

וחיוניות אדירה. בדרך כלל מאותתת חיית כיס צעירה על תחילת המשחק על ידי עמידה ללא תנועה, ברגליים קדמיות נוקשות וישרות. לאחר מכן היא זוקפת את ראשה וכתפיה, ומרימה לעתים את הרגליים הקדמיות מעל פני הקרקע. אחר כך, לא בהכרח בסדר זה, היא מניעה את ראשה מצד לצד; רצה בניטורים מהירים עד שעוצרת פתאום ומשנה כיוון במאה ושמונים מעלות "על המקום" ורצה בחזרה אל האם, עוצרת או מתבוננת לצדדים לפני ההתנגשות הצפויה; שוכבת על הבטן כשהראש מוטל לאחור ומתנדנד מצד לצד, והשפתיים משוכות לאחור במעין-חיוך אופייני של חיות כיס. אם מקום המשחק סמוך למדרון, תרוץ לעתים חיית הכיס הצעירה במעלה המדרון ותתגלגל למטה, נופלת שוב ושוב על צדה.<sup>12</sup> בהכירה בכוחה המידבק של חדוות החיים של חיות כיס, מסכמת טריגס: "ינסה מישהו להתבונן בחיית כיס בשעת משחק מבלי לפרוץ בצחוק רם."

מינים מסוימים – חיות הכיס, היונקים הימיים (בעיקר דולפינים, אריות ים וכלבי ים), הסמורים (הכוללים גם לוטרות וחמוסים) ומשפחות הכלבים והחתולים – נוטים למשחק יותר מאחרים. המרץ של בעלי חיים אלו עוצר נשימה ממש. הדבר נכון במיוחד לגבי סמורים, שניתן לתארם בתיאור שובה הלב כ"מלכודת עכברים שעירות עם שיניים."<sup>13</sup> אדם אחד תיאר את התנהגות הסמור שלו: "מכל מקום שבו הסתתר, הציצו ראש מחודד וזוג עיניים מרושעות, ואז הוא התגלגל החוצה כלולין בזירת הקרקס. הוא נע כל כך מהר שלא ניתן היה להבחין היכן מסתיים זנבו ומתחיל ראשו. הוא דמה לצמיג גומי קטן ומנופח המתגלגל בחדר."

14

שובבות בלתי נדלית התגלתה גם בלוטרות נהר. גאוויין מקסוול, מחבר הספר *Ring of Bright Water* ("טבעת של מים צלולים") ושעל שמו נקרא גזע אחד של לוטרות, תיאר את ההתלהבות של הלוטרות בהרי סקוטלנד. מקסוול האמין כי המאפיין העיקרי של הלוטרות הוא משחקן האינסופי. הלוטרות שאותן תיאר כ"גרועות מאוד בלא-לעשות-כלום", היו בנות לוויה מרתקות, אם כי מתישות לעתים.<sup>15</sup> מקסוול תיאר זכר של לוטרה ששיחק במשך שעות עם "מה שהפך עד מהרה למבחר קבוע של צעצועים, כדורי פינג פונג, גולות, פירות גומי ושריון של צב מים שהבאתי מהביצות, שהיו בית גידולו הטבעי. הוא פיתח מיומנות גבוהה בהשלכת העצמים הקטנים יותר לקצה השני של החדר בעזרת ראשו, והמציא משחק עם כדור הפינג פונג, שריתק אותו במשך חצי שעה בכל פעם. מזוודה מתקפלת שלקחתי עמי לעיראק ניזוקה במסע הביתה, וכשהמכסה היה סגור הוא נותר משופע. מיג' גילה שאם הוא שם את הכדור בצד הגבוה הכדור מתגלגל למטה לכל אורך המזוודה ללא כל עזרה. הוא היה רץ לקצה השני כדי לארוב לבואו של הכדור, להסתתר מפניו, להתכופף, לקפוץ ולתפוס אותו בהפתעה בעת שהוא מתקרב לרצפה, לחטוף אותו ולצעוד עמו שוב אל הקצה הגבוה."<sup>16</sup> במקרים אחרים, כתב מקסוול, הלוטרה "יצא מהבית כשהוא נושא עמו כדור פינג פונג בכוונה ובתשומת לב רבה, וכעבור שעה עדיין היה עמו ליד המפל, דוחף אותו אל מתחת למים ונותן

לו לקפוץ שוב למעלה, מגלגל אותו וחובט בו – משחק בכדור מים בגרסה משלו, שאת מטרתו יכול הצופה האנושי רק לנחש.<sup>17</sup>

היבטים פיזיים רבים של המשחק יוצרים כנראה הנאה לשמה, אם כי טענה שכזו היא בהכרח סובייקטיבית. מארק באקוף, ביולוג באוניברסיטת קולורדו בבולדר, הוא אחד ממוביליה של קבוצת חוקרי התנהגות של בעלי החיים. חוקרי הקבוצה מעניקים תוקף מחודש לתחום שלמרבה הפלא לא נחקר דיו – רגשות בעלי החיים.<sup>18</sup> בדומה למספר גדל והולך של מדענים, טוען באקוף, שההנחה שרק בני אדם חווים רגשות כגון שמחה הנה טענה שרירותית, אשר מנקודת מבט אבולוציונית אין בה כל היגיון. בעלי חיים העוסקים במשחק מרומם רוח הם דוגמה בולטת במיוחד לכך. תיג חוויית בעל החיים כמהנה או מלאת שמחה הוא אולי סובייקטיבי, אך לא ניתן מבחינה מדעית להתעלם מרגש של הנאה או להניח מראש שאינו קיים רק משום שקשה למדוד אותו. תמיד קיימות מגבלות על מה שאנו יכולים לדעת על עצמנו, על אחרים מבני מיננו, וללא ספק על בני מינים אחרים. (לעולם לא נדע, לדוגמה, על מה חושב סמור. אני דילארד ניסחה זאת בצורה יפה: "הוא לא יאמר. היומן שלו חקוק בחמר, ענן של נוצות, דם ועצמות עכברים: לא אסוף, לא קשור, רופף ועף ברוח."<sup>19</sup> כל מין שומר את רגשותיו ודרכי חשיבתו לעצמו. אנחנו בקושי מבינים את רגשותינו ומחשבותינו שלנו, קל וחומר את אלו של בעלי חיים אחרים.) אך מגבלות הידע שלנו אינן אמורות לגרום לנו לבטל את קיומם של רגשות עזים ומהנים אצל בעלי חיים אחרים. האפשרות שהאבולוציה העניקה התלהבות ושמחה רק לבני האדם היא בלתי סבירה מאוד.

נראה כי בעלי חיים, ממש כמונו, מתענגים במיוחד מתנועות הגורמות הנאה לחושים – קפיצות גדולות, תנועות מהירות קדימה, תנועות ריחוף או נדנד – וכן מפעולות שהן עצמן נמרצות מאוד. המהירות היא משכרת, ופעילות הלב המואצת והנשימה המהירה של משחק נמרץ הן לעתים קרובות מצבים מהנים מאוד. קאתי פיין, מומחית לביולוגיה אקוסטית שהיתה הראשונה שקבעה כי פילים מתקשרים באמצעות תת-קול, מציגה תיאור מופלא של פילים צעירים הנהנים ממרדף: "זכרים צעירים של פילים אוהבים לרדוף אחרי דברים; הם מתענגים על הריצה המלהיבה בסנטר זקור ורגליים נטויות, ועל מראה בעלי חיים אחרים במרוצה, והם מגבירים את חוויית ההסתערות באמצעות מרדף בזוגות או בקבוצות קטנות. פעם ראיתי מרדף אחרי פרפר. קבוצה של פילים זכרים צעירים, שמשקלם המשותף הגיע לכעשרים או אולי אף ארבעים טון, נעצרו בעיניים קרועות ובקול רעם אדיר, כאשר פרפר קטן, לבן וחסר משקל, התעופף לו מביניהם. לאחר מכן סבו כולם על עקבותיהם והסתלקו."<sup>20</sup>

תנועות של החלקה וגלישה, שלעתים קרובות מעוררות תחושת חופש מרנינה, מענגות ככל הנראה בעלי חיים ובני אדם כאחת. אריות ים צעירים ירכבו על גלי הים שוב ושוב.<sup>21</sup> גלישת הגלים עשויה אמנם לשרת פונקציית הסתגלות כלשהי בשלב מאוחר יותר בחיי בעל החיים, שכן אריות ים בוגרים רוכבים לעתים על גלים כדי להגיע לצוקים הגבוהים במהלך סערות, אך עם זאת, נראה שפעמים רבות החיות הצעירות האלה גולשות לשם הנאה בלבד. כלבי ים

בכל הגילים משחקים בשמחת חיים רבה.<sup>22</sup> הם מסתחררים באוויר בסיבובים של שלוש מאות ושישים מעלות; הם מרחפים מעל פני המים, ומתיזים בדרכם לכל עבר; הם חולפים קדימה במהירות מעל פני הגלים המקציפים; הם רודפים אחרי בועות האוויר שנשפו בתוך המים, ומלווים אותן בעלותן אל פני המים. ביולוגים שחקרו כלבי ים בנובה סקוטיה סבורים כי משחק נלהב ותוסס מסב הנאה לכלבי הים ומתגבר את עצמו.<sup>23</sup>

המשחק נפוץ ביותר במזג אוויר נאה, אך נראה כי גם השלג מעורר רוח משובה בקרב מינים רבים. החלקה על שלג וקרח הינה אמצעי מהיר ויעיל לנוע ממקום למקום – לוטרות נהר שנעות על פני מעברים בין הרים או עושות את דרכן מאגמי הרים מטה, משאירות אחריהן לעתים קרובות נתיבי גלישה רצופים שאורכם כמה מאות מטרים – אך בעלי חיים רבים יגלשו שוב ושוב, ולכאורה ללא כל צורך ממשי, במורד מדרון קרח או שלג, על בטנם, או על מגלשיים אם מדובר בילדי אנוש, ולאחר מכן ידהרו למעלה כדי לחזור ולגלוש במדרון. גלישת שלג נצפתה אצל הפנדה הענק, כפי שהבחינו שאלר ועמיתיו הסינים בוולונג: "בעל חיים אחד, שככל הנראה טרם הגיע לבגרות, צעד במורד מדרון תלול. בכל פעם שהגיע לקרחת יער שבה היה שלג עמוק, הוא גלש במורד על חזהו ובטנו למרחק של ארבעה עד שבעה מטרים, והותיר מאחוריו תלם עמוק. היו לפחות שישה מקומות שכאלה; באחד מהם, הפנדה ככל הנראה טיפס בחזרה במעלה הגבעה וגלש שנית.<sup>24</sup>" אחד הפנדות גלש כשהיה ברור שהליכה היתה אפשרית ואף בטוחה יותר.

גם דובים ממינים אחרים נצפו כשהם גולשים על חזיהם ובטנם במורד תלוליות שלג, ונראו יוצרים כדורי שלג ומשחקים בהם. (גם קופי מקוק יפניים נראו כשהם יוצרים כדורי שלג גדולים ומשחקים בהם.)<sup>25</sup> ג'ון פנטרס, יועץ לפרויקט שחרור הזאבים בפארק הלאומי בילוסטון, תיאר את השמחה שהתלוותה להתנסות הראשונה של זאב צעיר עם שלג בעת שרץ בשדות מושלגים, ו"עשה חיים".<sup>26</sup> ברנד היינריך, מתאר בספרו *Mind of the Raven* ("נפש העורב"), עורבים דוחפים את עצמם קדימה בשלג על בטנם, ולאחר מכן מתגלגלים לצדדים במורד תלולית שלג.<sup>27</sup>

בשלב מסוים הופך משחק מלא חיות למחול כמעט. "מחול" בהקשר של התנהגויות הקשורות למציאת בני זוג ידוע היטב במינים רבים. אך לעתים מפגין בעל חיים תנועות קצביות וככל הנראה מהנות, לכאורה בלא תכלית. קאתי פיין תיארה התנהגויות דמויות מחול אצל פילות שהן אימהות לגורים, המביטות בגוריהן רודפים אחר גנו (חיית-בר אפריקנית), וטענה כי המחול הוא אחד מההתנהגויות הקבוצתיות הרבות שמקרבות בני משפחות פילים זה לזה.<sup>28</sup>

רונלד רוד, שגידל גור דורבנים יתום בחצר ביתו בוורמונט, גילה כי המכרסם הצעיר אהב באופן יוצא מגדר הרגיל לחולל לבדו על המרפסת. הוא היה מסתחרר במעגל, כשרגליו נוקשות והדורבנים זקופים,<sup>29</sup> תיאר רוד, ואז היה מצליף בזנבו קדימה ואחורה, רץ קדימה כמה צעדים, מסתחרר כמה פעמים, ואז רץ אחורה. "לעתים", כתב רוד, "היה נוהם כנגד אויב בלתי נראה. לעתים קרובות עוד יותר הוא חולל בדממה. מדי פעם היינו מדליקים את

האור במרפסת זמן רב לאחר רדת החשיכה, ומגלים את הדורבן שלנו כשהוא רוקד במרכז על הרצפה."

כדי שלא נטעה ונראה בכך פרשנות סנטימנטאלית להתנהגות חריגה של בעל חיים בשבי, מן הראוי לציין כי מדענים בניו יורק תיעדו "מחול אימון" דומה בקרב בני מושבת הדורבנים שלהם. מחול זה התבצע בדרגות שובבות שונות מאוד אצל הדורבנים השונים, והיה למעשה זהה לחלוטין למחול של בעל החיים שגודל על ידי בני אדם. הדורבנים, כל אחד בפני עצמו, היו מתנדנדים מצד לצד, מרימים את רגליהם האחוריות ורוקעים בהן לסירוגין, "בדומה לצועד הדורך במקום."<sup>30</sup> תנועת הירכיים והרגליים האחוריות היתה מלווה בנפנוף זרועות, שהפך בסופו של דבר לתנועה קצובה. הדורבנים עסקו ב"מחולות" שלהם ברוב הימים. לא כל בעלי החיים משחקים. מלבד כמה חריגים יוצא דופן, בעלי החיים שעוסקים במשחק אנרגטי במשך פרקי זמן ארוכים למדי הם אותם בעלי חיים שמוחם מורכב יותר, אלו שתקופת הנעורים שלהם ארוכה יותר והם מוגנים יותר על ידי ההורים. לבעלי חיים אלו, הנולדים מעטים או יחידים, המשוכנים ומוזנים על ידי הוריהם במשך פרקי זמן ארוכים ומוגנים מפני טורפים ותנאי מזג אוויר קיצוניים, יש זמן ומרץ לעסוק בחקירת הסביבה ובמשחק נלהב. הם מקבלים מהוריהם מקום מבטחים, ויש להם מרחב בטוח שבו הם יכולים לבחון את סביבתם, ללמוד וליהנות. ככל שהם גדלים, עוברים צורכי ההישרדות מתחום אחריותם של ההורים לתחום אחריותם של הצעירים, וההתחייבויות הכרוכות בהשגת מזון ורבייה גוזלות יותר ויותר מזמנם. המשחק נדחק הצידה בהכרח ובאופן מהיר כשהבגרות תופסת את מקומה של תקופת הנעורים. סמורים צעירים, לדוגמה, משחקים מחוץ לקניהם כאשר הם בני ארבעה עד שישה שבועות.<sup>31</sup> עת זו של משחק אינטנסיבי חופפת את תקופת היניקה. מיד לאחריה באה תקופת גדילת השיניים, ובעקבות זאת ציד עצמאי. רוב משפחות הסמורים מתפרקות כאשר הגורים הם בני שלושה או ארבעה חודשים ומסוגלים לצוד ולשרוד באופן עצמאי. המשחק שוב אינו תופס מקום מרכזי בחיי הסמור, ובמקומו באות מטלות שהן חיוניות באופן מידי להישרדות. אך תקופת המשחקים הזו בתחילת חיי הסמור, כמו גם אצל רוב היונקים הצעירים, היא תקופה מלאת אנרגיה ושמחת חיים.

"התרוממות הרוח האקראית של הגיל הצעיר הינה חיונית ובלתי נמנעת ממש כמו ההתמדה הרצינית והמאופקת של הבגרות,"<sup>32</sup> טען הזואולוג צ'אלמרס מיטשל בהרצאת חג המולד שנשא ב-1911 במכון המלכותי בלונדון. אך הוא מצא שלא אצל כל בעלי החיים הצעירים מופיעה אותה התרוממות רוח. "מרבי רגליים, תיקנים, חגבים צעירים, סרטנים וחלזונות אינם נבדלים מהמבוגרים מהם בשמחת חיים יתרה," העיר מיטשל. "התרוממות הרוח של הצעירים מתחילה אצל בעלי החיים המפותחים יותר וגדלה ככל שעולים בדרגות ההתפתחות של בעלי החוליות." בסברה דומה לזו של קארל גרוס כעשר שנים קודם לכן, סבר גם מיטשל, כי המשחק הוא לא רק תוצאה של עודף אנרגיות זמינות במהלך תקופת נעורים עתירת התפתחות והגנה. מיטשל האמין כי יונקים צעירים, בניגוד לזוחלים או חרקים, מוזנים ומוגנים

כדי שיהיו להם עודפי אנרגיה, והם זקוקים לעודפי האנרגיה להתנסויות בצעירותם. "...גפיים, טפרים, אף, שיניים, זנב – כל חושיהם מתורגלים בכל דרך אפשרית, מיושמים בכל כיוון אפשרי, מופנים אל כל הנקרה על דרכם."<sup>33</sup>

נראה כי המשחק מקדם את יכולתו של בעל החיים לנוע ביתר קואורדינציה ולהגיב ביתר יעילות לתנאים.<sup>34</sup> ריצה, קפיצה וזחילה הם חלק בלתי נפרד מחיזוק השרירים, שיפור קואורדינציית עין-גפיים, ויצירת נתיבים סינפטיים חיוניים במוח. תנועות גפיים ועין-גפיים מתואמות במוח הקטן, ומספר הסינפסות המוחיות מושפע במידה רבה מההתנהגות. אין זה מפתיע כי קיים קשר בין משחק לבין צמיחה סינפטית. עכברים צעירים, לדוגמה, מתחילים לשחק כאשר הם בני חמישה-עשר ימים לערך, ומשחקים במרץ רב ביותר בין הימים החמישה-עשר לעשרים וחמישה לחייהם, שזו גם תקופת השיא של היווצרות הסינפסות. כישורים גופניים הדרושים לציד או להגנה נובעים לפחות בחלקם מההתנהגויות המורכבות הנלמדות והמתורגלות במהלך משחק. חלק מיתרונות הישרדות אלו נרכשים בשלב מוקדם. גורי ברדלס צעירים מאוד, לדוגמה, מרבים לעסוק במשחקי תנועה, והחוקרים סבורים כי משחקים אלה הם שעוזרים לגורים להימלט מפני טורפיהם.<sup>35</sup> רוב היונקים הצעירים משחקים עם עצמים, פעילות שבין היתר מלמדת אותם כיצד לתפוס טרף וכיצד לחקור את עולמם הפיזי. מינים רבים – לרבות המין האנושי, פרימטים לא אנושיים, עכברים ובני משפחת הסמורים – מעדיפים משחק מורכב ובלתי מוכר על פני תפעול פשוט של עצמים. ג'ורג' שאלר גילה כי גורי אריות בשמורת סרנגטי שבטנזניה משחקים כמעט בכל דבר שנקרה על דרכם: פיסות של קליפת עץ, גבעולי דשא, גללי פילים, צבים וציציות השיער שבקצות זנביהם של אריות אחרים.<sup>36</sup>

המוס (צבי אמריקני) נראה דוחף שוב ושוב מקלות מתחת למים ומביט בהם כשהם צפים בחזרה, ולאחר מכן שב ומשקיע אותם. גם בני בקר מביתים משחקים בעצמים שהם נתקלים בהם בשדה.<sup>37</sup> אריות ים וכלבי ים משחקים בעץ סחוף ובאצות ים, ולעתים בבעלי חיים בני מינים אחרים.<sup>38</sup> דולפינים נראו נושאים פסולת ואצות ים על סנפיר החזה שלהם, משליכים את ה"צעצוע" ואז תופסים אותו על זנבם.<sup>39</sup> לוטרות נהר, בדומה לאלו שתוארו על ידי גאוין מקסוול, משחקות במגוון רחב של עצמים למשך פרקי זמן ארוכים. חוקרת הטבע הופ ריידן תיארה את משחקה של לוטרות שצפתה בהן. כשהן סקרניות, כך סיפרה, הן מותחות את הצוואר מעל פני השטח ומסובבות את הראש מצד אל צד "כפריסקופים תת-ימיים הסוקרים את פני השטח בחיפוש אחר ספינות אויב."<sup>40</sup> לעתים קרובות למדי קופצת אחת מהן ושוחה על הגב או מרימה בקבוק צף או עצם אחר ומשחקת עמו. "פעם אחת התבוננתי בגור לוטרות שלכד צב בלי כל כוונה לפגוע בו. הוא פשוט החזיק בו בכפותיו הקדמיות בעת ששחה על גבו סביב האגם." במקרה אחר היא ראתה "שתי לוטרות נועזות משחקות בצב מים אדיר ממדים, ומנסות שוב ושוב לגרום ליצור זה לעמוד על רגליו האחוריות." היא מסכימה עם מקסוול כי לוטרות הן בלתי ניתנות לריסון.



משחק בעצמים מתקיים מדי פעם בין בעלי חיים בני מינים שונים. ברוב המקרים זה קורה בין כלב לאדם, אך הביולוגית ג'ויס פול מתארת דוגמה נפלאה של משחק בינה לבין פיל צעיר. פול זרקה את סנדל הגומי שלה על ג'ושוע, פיל זכר מתבגר שהיא צפתה בו בקניה, והתבוננה בתגובתו. הוא הריח את הסנדל, נגע בו וטעם אותו, ולאחר מכן השליכו למעלה באוויר.<sup>41</sup> "לבסוף, הוא השליך את הסנדל בחדקו בחזרה אלי. אני הרמתי אותו... והשלכתי אליו בחזרה. עשינו זאת כמה פעמים, עד שמשהו אחר משך את תשומת לבי ואני הסבתי את מבטי לרגע. ואז נחת משהו כבד על ראשי, ונפל על הקרקע בקול חבטה עמום. ג'ושוע מצא פיסה קטנה של עצם של חיית בר ויידה אותה בי בדיוקנות מפתיעה. ברור היה לי באותו בוקר, שג'ושוע הבין את משחקו והיה משועשע ממנו: הנה אנחנו, בני שני מינים שונים, משחקים מסירות בערבות אפריקה."

גם ציפורים משחקות.<sup>42</sup> עורב בן שנה שנצפה בגנים הזואולוגיים של קופנהגן למד במהירות, לדברי אחד הצופים, כיצד להשליך אנכית כלפי מעלה חלוקי אבן, שריוני חלזונות וכדור גומי, ולתפוס אותם בזריזות רבה. לעתים קרובות הוא גם שכב על גבו והעביר את העצמים ששיחק בהם מהמקור לטפרים ובחזרה. ברנד היינריך הבחין בעורבים המשליכים עצמים במעופם ולאחר מכן עטים כלפי מטה כדי לתפוס אותם; הציפורים אף שיחקו בהתלהבות באוויר תוך סחרורים רבים ושינויי כיוון.

משחק הוא נדיר מאוד בקרב זוחלים, שאין להם תקופת ילדות ארוכה אם בכלל.<sup>43</sup> הזוחל בדרך כלל מכרסם או קורע את דרכו מהביצה החוצה רק כדי לגלות כי הוא אחד מבין מאות, אינו מוזן או מוגן על ידי הוריו ותלוי בחסדי האינסטינקטים שלו. לבעלי חיים הכפופים למגבלות המטבוליות הנוקשות של חיי הזוחלים, משחק הוא פעילות עתירת אנרגיה, מסוכנת ולא חיונית. עבור בעל חיים צעיר עם חיוניות מוגבלת ומשאבי חום מצומצמים, הפגיע מלידה לשיטפונות ולטורפים, שלעתים הם אפילו ההורים – לבעל חיים כזה משחק הוא בבחינת מותרות. פול מק'לין, מומחה לנוירואנטומיה במכון הלאומי לבריאות, רואה הבדל מהותי בין גידול זוחלים לזה של יונקים: "צאצא של דרקון קומודו", אומר מק'לין, "חייב לשהות על העצים בשנה הראשונה לחייו כדי שלא ייטרף על ידי בני מינו; לטאות לא בוגרות חייבות להסתתר בסבך השיחים כדי להימלט מגורל דומה. עם האבולוציה מזוחלים ליונקים אמיתיים דומה שהתפתח צו קדום האומר, 'לא תאכל את גוריך או כל בשר מבשרך'."<sup>44</sup>

ככל שהתפתחו בילו היונקים יחסית זמן רב יותר בטיפול בצאצאים, שמספרם פחת והלך. התנהגות חברתית ותקשורת זכו לחשיבות רבה. המשחק, שלפי מק'לין וביולוגים אחרים נועד במקור לקדם את ההרמוניה בקן המשותף, היה לחלק קריטי בהתפתחותם של קשרים חברתיים ותקשורת ושימש דרך ללמוד כיצד ללמוד. באמצעות חקירה וחילופי מידע חושי, מציג המשחק בפני בעל החיים את המגע, הריח, הקול והמראה של אחרים בתוך המשפחה או המין שלו. מידע חושי זה מסייע לבנות את מנגנוני הזיכרון וליצור קשרים חברתיים. קשרים אלו, שנוצרו על ידי משחק, נמשכים לעתים קרובות מעבר לתקופת הנעורים: על פי

תצפיותיו של מארק באקוף, בעלי חיים שמשחקים עם אחרים נוטים להישאר יחד. במקרים רבים, תוך כדי המשחק מתחיל התהליך שבו לומדים בעלי החיים כיצד לצוד או לחפש אחר מזון ביחד. באמצעות משחק הם לומדים להכיר את תכונותיהם הפיזיות של בני מעמדם, להתחיל לבנות היררכיות חברתיות, ולהעריך את מידת התאמתם של בעלי חיים אחרים כמועמדים למטרות הזדווגות. (במאורה המשותפת של צבועים מפוספסים, לדוגמה, לאחר שמבנה השלטון נקבע, התנהגות תוקפנית נוטה להפוך יותר למעין משחק).<sup>45</sup>

בעלי חיים אף לומדים באמצעות משחק כיצד לרסן את האינסטינקטים התוקפניים שלהם כלפי אחרים מבני מינם. ההנאה שבמשחק מפחיתה את הסיכון לגרימת חבלה חמורה לשותפים למשחק. בונים, לדוגמה, הם בעלי חיים חברתיים מאוד שיוצרים קשרי משפחה חזקים. במשך ארבע שנים חקרה הופ ריידן משפחה של בונים, שחיו באגם לילי במדינת ניו יורק. מראש היא פקפקה ביכולתן של משפחות בונים גדולות, שמנו לעתים עד ארבעה-עשר בני משפחה, לשרוד בחורף, כשהם חולקים מגורים דחוסים ותלויים במזון ממאגר משותף. לשם כך, טענה ריידן, צריכות להיות לבעלי החיים אסטרטגיות חברתיות מורכבות מאוד, הכוללות דרכים לתקשורת מתוחכמת, מקורות רבים של הנאה הדדית ומשותפת, ומעל לכול, פתח נרחב לשחרור תוקפנות. במהלך רוב השנה, ציינה ריידן, הבונים אכן יצרו קשרים חברתיים חזקים באמצעות כרסום מהנה וניקוי פרוות הדדי, קרבה גופנית רבה ופרקי זמן ניכרים של משחק נלהב.

"כיצד מצליחים הבונים להימנע מלעלות על העצבים זה לזה?" היא שאלה בספר *Lily Pond* ("אגם החבצלות"). "לא היה לילה שבו לא ראיתי את הבונים שלי שוחים זה לצד זה, או נוגעים זה באפו של זה, או 'מדברים' זה עם זה. ולעתים קרובות מאוד ראיתי שניים מהם או יותר מחפשים זה את חברתו של זה, אך ורק כדי לאכול ביחד – הרי חבצלות המים שהם אכלו זה לצד זה נמצאו בכל חלקי האגם. ותחרויות הצלילה שהייתי עדה להן – האם לא היו אלו ביטויים של משחק מרומם רוח? הם [הבונים] עסקו באקרובטיקה בלתי פוסקת, צללו מתחת לחבריהם ומעליהם, שחו יחד כלפי מטה – ולפתע היו שוב למעלה; קודם אחד, ואז האחר – מתגלגל, קופץ, עושה סאלטות באוויר. זוהי חדוות חיים.<sup>46</sup> הטבע, מסיקה ריידן, העניק לבונים דבק חברתי חזק; הנאות משותפות מרסנות את תוקפנותם. התרוממות רוח וחדוות חיים קושרות את הבונים זה לזה לכדי קבוצה קרובה ומאוחדת.

נראה כי למשחק עתיר חדוות חיים יש חשיבות מיוחדת לחיזוק קשרים חברתיים אצל בעלי חיים צעירים מאוד שהופכים מאוחר יותר לחברים ביחידה חברתית מלוכדת. זאבים, שיוצרים בבגרותם להקות מלוכדות מאוד, מפגינים בצעירותם התנהגות משחקית רבה יותר מאשר זאבי ערבות ושועלים אדומים, שגדלים לחיי בדידות.<sup>47</sup> כלבי ים מצויים עוסקים בצעירותם במשחק נמרץ ועליז מאוד; כבוגרים הם יוצרים קבוצות חברתיות מלוכדות מאוד, וניתן למצוא בקרבם מעט מאוד סימנים למאבקים או לתחרות תוקפנית על בני זוג.<sup>48</sup> כלבי ים אפורים, לעומת זאת, נוטים בבגרותם להתפזר לאורך החוף הרבה יותר מאשר לחיות יחד בקבוצות

מלוכדות מאוד. וכגורים הם גם נוטים הרבה פחות לשחק יחד במרץ. אך לא רק מידת הקשר חשובה, אלא גם טבעו של הקשר. האתולוג דסמונד מוריס טען כי לתנועות נלהבות במהלך משחק עשויה להיות השפעה "מזרזת" על יצירתם של קשרים חברתיים, וכי קשרים אלו לא יהיו כה חזקים אילו כלבי הים הצעירים "היו רק מחככים זה את אפו של זה בשלווה."<sup>49</sup> משחק הינו קריטי גם להפגת מתחים חברתיים. חוקר הטבע בנג'מין קילהאם גידל גורי דוב שחור יתומים. הוא סיפר על מקרה שקרה לאחר שבמשך שבוע לא היה בידו להקדיש זמן למשחק עם הגורים: אחד מהם "נשך לאיטו" בשן טוחנת את ידו של קילהאם. "היה ברור שמשוהו בינינו איננו כשורה, ולכן... לקחתי אותם לטיול. אך גם פעילות זו היתה שונה ורווית מתחים. הגורים, שאפילו התנגדו לצאת לדרך, נשרכו באטיות מאחורי כשהם עוסקים זמן מה באכילה מפרי האשור לפני שהלכו בעקבותי במעלה הגבעה לעבר העץ שעליו נהגו לשחק. במחצית הדרך למעלה הם התיישבו, אז הצטרפתי אליהם. לאחר מכן הם החליטו לשחק... ואז באו עשרים דקות של התפרעות. לאחר מכן נמנמתי במשך חצי שעה מלופף במסה דובית. הכול חזר למסלול."<sup>50</sup> המשחק שימש גורם משקם לקשרים החברתיים שהשתבשו באופן זמני.

פילים ידועים במיוחד בקשריהם החברתיים ההדוקים ובאורכה של תקופת ההתבגרות שלהם. הגורים יונקים במשך ארבע שנים, והלידות הן מעטות ובפערים של שנים רבות. כל גור צעיר מהווה השקעה אדירה של זמן ומרץ מצד אמו ואחרים בקהילתו המלוכדת מאוד. לפי תיאורה של סינתיה מוס, שמנהלת את פרויקט המחקר על פילים באמבוסולי שבקניה, משפחה המגיבה ללידת גור פילים היא "כמעט שיכורה מהתרגשות."<sup>51</sup> יש שם, היא מספרת, צווחות ותרועות לרוב, וביטויים משותפים של שמחה. רגשות עזים אלו מהווים "חלק ממה שהם עושים כהלכה. זהו הדבק שמחזיק משפחות באחדותן."

ג'ויס פול, בדומה לסינתיה מוס, חקרה את הפילים האפריקנים במשך עשרות שנים. היא הבחינה כי ביטויים של שמחה הינם שכיחים במשפחות של פילים, בעיקר כאשר הם מברכים זה את זה לאחר פרידה. "טקס הברכות" עשוי לכלול עד חמישים פילים, והוא מתרחש לאחר שהפילים נפרדו זה מזה אם למשך פרק זמן קצר של כמה שעות בלבד אם לתקופה ארוכה של כמה שבועות. הברכות, כותבת פול, הן "מהומת אלוהים". הפילים "שועטים יחד, כשראשיהם מורמים, אוזניהם זקופות, מקופלות, ומתנפנפות בקול רעש, והם מסתובבים במעגלים כשהם עושים את צורכיהם ומפרישים הפרשות רבות מבלוטת הדמעות. במהלך פעילות זו הם משמיעים ביחד רצף עז של תרועות בתדירות נמוכה וצווחות, שאגות ותרועות בתדירות גבוהה יותר."<sup>52</sup> פול, בדומה לחוקרי פילים אחרים, סבורה כי ההנאה שהפילה חשה כאשר הם מתאחדים שנית הינה חלק מהתגובה החיונית להישרדותם. לגורי פילים הנולדים למשפחות גדולות ומלוכדות מאוד יש סיכויים רבים יותר לשרוד, ותגובות רגשיות חיוביות המובעות בעוצמה מחזקות את הקשרים החברתיים בתוך משפחות אלו. פילים, קובעת פול, גדלים בתוך "סביבה חיובית ואוהבת במידה שלא תתואר." לדבריה לא ראתה

מעולם גור נענש: "הגנה, חיבה, טיפוח והצלה בעת הצורך – כן, אבל ענישה – זה לא."<sup>53</sup>  
כניסוחה של סינתיה מוס, "השמחה ממלאת תפקיד חשוב מאוד בחייהם החברתיים של  
הפילים."<sup>54</sup>

למשחק ולהתנהגויות חברתיות אחרות המשופעות בחדוות חיים יש גם השפעה מידבקת.  
מצבי רוח הם מידבקים מעצם טבעם, ומצבי רוח שמחים נוטים להתפשט במהירות בכל רחבי  
הקבוצה או העדר של בעלי חיים, המכריזים כי זה בטוח ליהנות, לנוח, לצוד, לחקור או  
לשחק. פינגווינים באנטרקטיקה, לדוגמה, מפגינים "תגובה אקסטאטית" כאשר הם שבים  
למושבה שלהם: "הציפור מתחה לפתע את ראשה וחרטומה כלפי מעלה,"<sup>55</sup> כתב צופה אחד,  
"ואז, בנקישות קצביות של סנפיריה וכשראשה עדיין פונה כלפי השמים, היא משמיעה  
באטיות קול שדומה לצליל אטי של תוף." ההתנהגות, שחוזרת על עצמה שוב ושוב, הינה  
מידבקת מאוד ומתפשטת מציפור לציפור בכל הקהילה. כמאה אלף ציפורים נצפו כשהן  
נוטלות חלק בתגובה זו.

התרוממות רוח מידבקת היא לעתים ייחודית לפעילות קבוצתית המצריכה לכידות חברתית  
יחד עם סיכון או מאמץ פיזי. הדבר נכון בהחלט לגבי פעילויות אנושיות רבות, כפי שנראה  
להלן, אך תקף גם אצל יונקים אחרים. לפני הציד נאספים כלבי פרא אפריקניים יחד,  
מרחחים זה את זה ומתגבשים במשחק אנרגטי.<sup>56</sup> ככל שחולף הזמן נהיה המשחק פראי  
וקשוח יותר ויותר, ומגיע לשיאו כאשר כל הלהקה מתקבצת יחד ואז יוצאת לצוד איילה או גנו.  
ביולוגים שערכו תצפיות בטבע והבחינו בהתנהגות זו של משחק-ואז-ציד טוענים כי ההגברה  
ההדרגתית של ההתרגשות לפני הציד נראית כמו "אספת התעוררות" שנועדה להמריץ את  
כל הלהקה עד לכדי הלך רוח של ציד.

אצל חולדות, לאחר הגמילה מיניקת חלב אם אך לפני הבשלות המינית, מתקיים משחק  
חברתי שהינו חיוני להתפתחות כישוריהם החברתיים והקוגניטיביים. באופן בלתי מפתיע,  
התנהגות משחקית אצל מכרסמים צעירים אלו הינה מתגמלת מאוד לגביהם, והוכח כי היא  
מווסתת על ידי מערכות קולטני האופיאטים במוח היוצרות חיזוקים רבי עוצמה.<sup>57</sup> סמים  
החוסמים את מערכות קולטני האופיאטים מפחיתים את הדחף לשחק. דפוסי התנהגות  
שהתפתחו במהלך שבועות או חודשים של משחק אינטנסיבי הם בעלי חשיבות ארוכת טווח  
לא רק לבעל החיים היחיד, אלא גם לבעלי החיים אחרים ברשת החברתית שלו. המשחק,  
שחוקר המוח ג'ק פאנקספ תיאר כמקור ההנאה של המוח, קשור ככל הנראה גם למגוון של  
תגובות פיזיולוגיות מועילות, בהן חיזוק מערכת החיסון והגברת כושר העמידה בתנאי לחץ.<sup>58</sup>  
פאנקספ מאמין כי המשחק מגביר את הביטוי של הגנים האחראים על ייצורו של חלבון  
הקשור להתפתחות המוח, באונה המצחית.<sup>59</sup> ניסויים אף הראו כי עכברים שגדלו בכלובים  
מלאי מנהרות וצעצועים מרבים יותר לשחק ולחקור, ובסופו של דבר מייצרים יותר נוירונים  
חדשים מאשר עכברים שגדלו בכלובים סטנדרטיים. מחקר פסיכולוגי נרחב על בני אדם,  
שעוד נשוב אליו בהמשך, מצביע על השפעה מועילה מאוד של מצב רוח חיובי על הלמידה

וגמישות המחשבה, בנוסף להשפעה משמעותית על ההתנהגות החברתית. המשחק הוא מקורו של מצב רוח מרומם ורב השפעה זה.

כיצורים חושבים אנו נוטים להדגיש את כפיפותם של רגשותינו למחשבותינו, יותר מאשר לתלות את החשיבה בכוחות עתיקי היומין של הרגשות. אך רגשותינו נוצרו הרבה לפני השפה או החשיבה עתירת הדמיון ועוצבו על ידי המציאות של מאבק הישרדות מתמיד שאנו חולקים עם כל שאר בעלי החיים: לחקור ולהכיר את מרחבי המחיה שלנו, להתרחק מטורפים, לחפש אחר מזון ובני זוג, וליצור מקום מבטחים. כל אחת ממשימות אלו מצריכה את רתימתו של רגש מהיר ועז לזריזות פיזית, ועם התפתחותם של בעלי חיים עליונים יותר גם לחריפות שכלית. ההישרדות תלויה בהבנת היסודות של הסביבה ולאחר מכן בפעולה יעילה על פי הבנה זו. לדגי טרוטה שגדלו במדגרה, לדוגמה, יש מוחות קטנים יותר מאלו של דגי טרוטה שנולדו בטבע, שחייבים ללמוד לזהות טורפים ולהתחמק מהם, וכן להבחין בטרף, לרדוף אחריו וללכוד אותו.<sup>60</sup> צ'רלס דארווין הבחין בכך לפני יותר ממאה שנה. "הוכחתי", כתב בספרו **מוצא המינים**, "כי נפח המוח של ארנבים מבויתים קטן במידה משמעותית מזה של ארנבים החיים בטבע; הדבר עשוי לנבוע מהעובדה שהם היו סגורים במרחבים צרים מאוד במשך דורות רבים, כך שהם עשו שימוש מועט מאוד בשכל, באינסטינקטים, בחושים ובתנועות רצוניות."<sup>61</sup> לחקור יותר פירושו ללמוד יותר, וללמוד יותר פירושו לפתח כלים להתמודדות עם עולם בלתי צפוי ומשתנה תדיר. המשחק מקדם ומעודד התפתחות זו. המשחק עוזר לבעל החיים לרכוש ידע על האפשרויות ועל הסכנות בעולמו; המשחק יוצר ואף הופך בעצמו לזירה הפיזית של חקר עצמים חדשים, ולשילוב של פעילויות פיזיות עם התנסויות חושיות בדרכים שבעל החיים לא היה מתנסה בהן כלל אלמלא המשחק. המשחק מרחיב את היקף ההתנסויות של בעל החיים ומגוון כישוריו, יוצר תחושת שליטה רבה יותר ומאפשר לבעל החיים לבחון את יכולתו במצבים שונים. ג'יין גודול הדגישה את התפקיד המרכזי של המשחק בהיכרות של השימפנזים הצעירים עם סביבתם. הקוף הצעיר, כתבה גודול, "לומד במהלך משחק על אלו סוגי ענפים בטוח לקפוץ ואלו עלולים להישבר, והוא מתאמן בכישורים גופניים כגון קפיצה מענף אחד ואחיזה בענף אחר הנמצא הרחק מתחתיו, דבר שישמש אותו היטב בבגרותו, למשל במהלך היתקלות אלימה עם קוף בכיר יותר בדרגתו על צמרות העצים."<sup>62</sup> בקיצור, השימפנזים הצעירים לומדים את חיי הג'ונגל. התנהגות שצורכת אנרגיה שכזו, שעלולה להיות מסוכנת אך מחזקת מאוד, והיא משותפת כמעט לכל בעלי החיים המורכבים יותר מבחינה קוגניטיבית – היא בהכרח רבת חשיבות. מהלך משחק אינו נקבע מראש, ועל כן הוא מלמד ומתגמל גמישות ומכין את בעל החיים לבלתי צפוי, ואף מסב לבעל החיים הנאה בעת בחינת הגבולות של מה שהוא יודע ומה שעליו עוד לדעת. המשחק מלמד כיצד ללמוד. זוהי מעין הרפתקה מבוקרת, חקירה של עולמות חדשים ומוכרים כאחת. המשחק והסקרנות קשורים זה בזה בקשר בל יינתק.

"בעצמים חדשים עשוי תמיד להיות טמון יתרון", כתב הפסיכולוג האמריקני הדגול ויליאם ג'יימס, "לכן עדיף שבעל חיים לא יפחד מהם **לחלוטין**".<sup>63</sup> חשוב לחקור עצמים חדשים, המשיך ג'יימס, ולוודא "מה הם עשויים לזמן". לאור זאת טען ג'יימס כי נטייה מסוימת להתרגשות מחידושים מהווה את היסוד האינסטינקטיבי לכל הסקרנות האנושית.<sup>64</sup> הן המשחק הן החקירה הן התנהגויות שיש להן מניעים פנימיים והן חולקות ביניהן יסודות משותפים רבים של סקרנות וחקרנות כלפי עצמים ומצבים חדשים. "זוהי הרוח של החתול והקוף", אמר יוג'ין וולטר בספרו *Milking the Moon* ("לחלוב את הירח"). "בוא נראה מה יש שם. רק נציץ..."<sup>65</sup>

אך קיימים הבדלים בין משחק לבין חקר. נראה כי המערכות במוח השולטות בהם נפרדות למדי, והחקר נוטה להתרחש לפני המשחק, ובסביבות חדשות.<sup>66</sup> המשחק צפוי יותר להתרחש רק לאחר שעצמים או נסיבות חדשים נחקרו והפכו למוכרים לפחות במידת מה. גם מצב הרוח שונה – שמח יותר במהלך המשחק, רציני יותר במהלך חקירה. במובן מסוים התרוממות הרוח של משחק הינה אלתור מהנה על הידע שנרכש זה עתה באמצעות חקירה. בני אדם, שמבלים לפחות חמישית מחייהם בילדות ובהתבגרות, הם בעלי חיים משחקים וחוקרים באופן מיוחד. בצעירותנו, אנו יוצאים אל העולם, מתבוננים ומתמודדים עם מה שאנו מגלים, וקולטים אל חיינו את מה שראינו או חשנו זה עתה. הרעננות של חוויות אלו מתמשכת ומרמזת כי, כמו שכתב וולטר ויטמן **בעלי עשב**: "הי'ה היה ילד יוצא לדרוכו יום יום / וכל דבר ראשון, יתן בו עינו, ונעשה הוא עצמו הדבר / והדבר ההוא יעשה חלק בו משך היום או חלק מן היום / או משך שנים רבות או מחזורי-שנים מתמשכים".<sup>67</sup> כל מה שהילד רואה או חש, אמר ויטמן, הופך לחלק ממנו: פריחת הלילך, צמחי מים, קצה האופק, ריח הביצות. כל מה שהוא נוגע בו או משחק עמו או חוקר אותו הופך לחלק ממי שעתידי הילד להיות. מטבעו קולט ילד רשמים בקלות, ובאמצעות משחק עוד יותר. מחקרים על ילדים מגלים כי הזיכרון מתחדד כתוצאה ממשחק, וכי המשחק משפר את הביצועים במגוון של מדדי אינטליגנציה. במובנים רבים, כפי שטען ברנד היינריך במחקרו על העורבים, המשחק דומה למדי למהלכי האינטליגנציה. המשחק, כותב היינריך, "חושף אפשרויות כך שניתן לבחור מביניהן את הטובה ביותר, לחזקה או לאפשרה בעתיד".<sup>68</sup> אך בעוד שמהלכי השכל הינם מופשטים, האפשרויות במשחק מוצגות בגלוי. המשחק, כפי שהוכיח גוף מחקר נרחב, מקדם את הגמישות בחשיבתם ובהתנהגותם של ילדים, כמעט כשם שהוא מרחיב את האפשרויות ההתנהגותיות הזמינות אצל בעלי חיים צעירים אחרים. המחזאי ג'יימס ברי הביע רעיון דומה במכתב שכתב לבנים שהיו מקור השראתו **לפיטר פן**. "בזה אחר זה", אמר ברי, "בעת שאתם קופצים כקופים מענף לענף ביער-הכאילו, אתם מגיעים לעץ הדעת".<sup>69</sup>

פסיכולוגים גילו כי ככל שהילד נוטה יותר למשחק, כך הוא או היא יפגינו יותר יצירתיות. ילדים ומתבגרים יצירתיים מאוד נוטים למשחק הרבה יותר מאשר ילדים ומתבגרים שהם אינטליגנטים מאוד אך פחות יצירתיים.<sup>70</sup> נראה גם כי המשחק משפיע במידה רבה על

יכולתם של ילדים ליצור אסוציאציות גמישות ומקוריות כאשר מציגים בפניהם עצם חדש או מציבים אותם בסביבה חדשה.<sup>71</sup> רמת התרוממות הרוח משפיעה על הדמיון שבמשחק.<sup>72</sup> ככל שהילד שמח וחיוני יותר בעת המשחק, כך יהיה המשחק יצירתי יותר מבחינת תוכנו ומבנהו.

פסיכולוגים שחקרו ילדים גילו שני ממדים של המשחק הקשורים ישירות למושג של משחק עתיר חדוות חיים.<sup>73</sup> המושג "ספונטניות גופנית" מתייחס לרמת הפעילות הפיזית עתירת האנרגיה שניתן לראות בריצה, דילוג, קפיצה והתרוצצות. אלן וינר, פרופסור לפסיכולוגיה בבוסטון קולג' ומחברת הספר *Gifted Children* ("ילדים מחוננים"), הבחינה כי חדוות חיים, בעיקר מהסוג שניתן למצוא אצל ילדים מחוננים מאוד, לעתים קרובות מתבטאת לראשונה ובאופן בולט ביותר כאנרגטיות רבה בתקופת הינקות.<sup>74</sup> וינר גילתה שהורים לילדים מחוננים מדווחים כי ילדיהם, אף כאשר היו קטנים מאוד, היו פעילים באופן יוצא מגדר הרגיל, ישנו הרבה פחות מילדים אחרים, והיו ערניים וסקרניים במיוחד. היא מאמינה כי דחף זה הינו מאפיין יציב שממשיך להתקיים במהלך כל חייהם הבוגרים של הנלהבים והיצירתיים. המושג "שמחה גלויה", לעומת זאת, מתייחס לגילויי השמחה של הילד במהלך משחק; כלומר, לרמת ההתלהבות והתרוממות הרוח של הילד. שמחה גלויה, בדומה לספונטניות פיזית, היא תכונה מתמדת; אם הילד זוכה לניקוד גבוה במדד זה בגן הילדים קרוב לוודאי שהוא או היא יקבלו ניקוד גבוה בו בבית הספר התיכון (וכמעט בטוח שאף לאחר בית הספר התיכון, אם כי נושא זה לא נחקר באופן שיטתי). המרכזיות של מצב רוח מרומם בכל הקשור לנטייה למשחק הוכחה במחקרים רבים.

ילדים זקוקים לחופש ולזמן כדי לשחק. המשחק אינו מותרות; הזמן שהם מבליים במשחק אינו זמן שעדיף לנצל ללימודים פורמאליים יותר. המשחק הינו חיוני, אלא שלעתים קרובות הורים ומחנכים תחרותיים שוכחים זאת. על פי ההערכות המקובלות, לילד הממוצע בגיל בית הספר בארצות הברית יש כיום ארבעים אחוזים פחות זמן חופשי מכפי שהיו לו לפני עשרים שנה. ההפסקה הגדולה נעלמה לחלוטין בבתי ספר יסודיים רבים, ותביעות משפטיות הביאו לסטריליות "בטיחותית" של הציוד ברוב מגרשי המשחקים. ערכות של ניסויים בכימיה מתפוצצות לעתים פחות תכופות, אך הן גם קצת פחות קסומות. ימי בטלה ארוכים של סתם הסתובבות בחצר מלאים כעת בשיעורים, והמשחקים כה מובנים שהם מלמדים מעט מאוד ממה שניתן ללמוד באופן מעניין ומקורי יותר בהשתובבות באוויר הפתוח ובחקירת הסביבה ללא כל תכלית מוגדרת.

חשוב מאוד לחקור מקומות פראיים, להניח שהסכנה אורבת במקומות ובנסיבות המעניינים ביותר, ולא לפחד מפני פגיעה או חיידקים עד כדי הפיכת הילדות להד רחוק של מה שהיא אמורה להיות. "מוטב עצם שבורה מרוח שבורה", כפי שאמרה אחת מהמתנגדות למגרשי המשחקים ה"בטיחותיים".<sup>75</sup> ילדים זקוקים למרחב גדול כדי לחקור, ויש לעודד אותם לשחק

בחופשיות ובהתלהבות עם ילדים אחרים, לעשות טעויות כואבות, ליפול, לשוטט, ללכת לאיבוד ביערות, לרוץ בטירוף חושים. הם צריכים לפזז. כולנו זקוקים הן ליערות פרא והן לגדות נהר מוגנות. סביבות מורכבות מאפשרות משחק והתנסות מורכבים. בדומה למוחם של דגי הטרטה החופשיים והעכברים הכלואים, המוח האנושי ירכוש את המורכבות שאנו חשופים אליה. משחק מרומם רוח מטיל אותנו אל עולמות מורכבים ומפלאים יותר, וההנאה שאנו מפיקים בעולמות אלו מעוררת בנו את התשוקה להמשיך במשחק ובחקירה.

רוח המשחק מסתיימת אצל רבים בילדות או בתקופת ההתבגרות. אצל אחרים היא נותרת בעינה. מרגרט מיד, לדוגמה, היתה מרותקת מתופעה זו. "אני מתעניינת", כתבה מיד, "במה שקורה לאנשים שמגלים שכל החיים כה מתגמלים עד שהם יכולים לחיותם באותה מידת הנאה שילד מפיק ממשחק." <sup>76</sup> או כפי שתומס האקסלי ניסח זאת, היכולת לתפוס את העולם מחדש, הטמפרמנט המאפשר "לראות את הטבע בעיני ילד". התרוממות רוח זו, רעננות ושובבות זו של המוח והנפש, היכולת לפזז, הן ללא ספק דברים שמין הראוי להיאחז בהם. על ג'ון מויר אמרו שהוא אף פעם לא הזדקן, <sup>77</sup> וכן שהוא שמר במשך כל חייו על "לב ילד". <sup>78</sup> ותיאודור רוזוולט, בגיל חמישים וחמש היה עדיין אדם נלהב מאוד ונחוש לחלוטין לסייע במיפוי נהר שטרם נחקר ביערות הגשם של האמזונס. "אני חייב ללכת", הוא אמר. "זו ההזדמנות האחרונה שלי להיות ילד!" <sup>79</sup> (והוא אכן הלך. היה זה מסע בקנה מידה רוזוולטיאני, מלא בנחשים ארסיים, קדחת משוונית, זרמים עזים, טירוף וטביעות. מסעה של המשלחת היה מרתק מתחילתו ועד סופו, ובסופו, ואולי אין זה מפתיע כלל, שונה שם הנהר לריו רוזוולט.) שום דבר לא יכול היה למעשה להרוג את התלהבותו חסרת המעצורים של רוזוולט, עד למות בנו קוונטין במלחמת העולם הראשונה. אז, כפי שידיד אחד ציין, "הילד שבו מת." <sup>80</sup>

להחיות את התרוממות הרוח של הנעורים פירושו להחיות את האפשרויות של דמיון ומשחק. "מדי בוקר אני משהו חדש", שרה הילדה הקטנה בשיר של דלמור שוורץ:

"אני דובדבן רענן, שרה הילדה הקטנה,

"כל בוקר אני משהו אחר;

אני תפוח, או שזיף, אני מתלהבת

בדיוק כמו הבנים

שעשו את התעלול בליל כל הקדושים;

אני עץ, אני חתול, אני גם פרח;

אני יכולה כשאני רוצה,

אם אני רוצה,

מישהו חדש להיות,



מישהו זקן מאוד,  
אולי מכשפה בגן חיות;  
אני יכולה להיות  
מישהו אחר בכל פעם שעולה על דעתי מי,  
ואני רוצה, לפעמים,  
הכול ביחד להיות.

-----

אבל לגדולים אני לא מגלה: כי זה עצוב,  
ואני רוצה שהם ממש כמוני יצחקו  
כי הם גדלו ושכחו את כל שידעו  
והם בטוחים שאשכח גם אני בבוא יום.

טועים הם, טועים. כששרתי את שירי,  
ידוע ידעתי!  
אני אדומה, אני זהובה, אני ירוקה, אני תכולה,  
תמיד אהיה אני,  
תמיד  
משהו חדש אהי!<sup>81</sup>

אינסטיקטיבית מסתירה הילדה הקטנה את שמחת החיים שלה מפני המבוגרים ששכחו או  
הותירו מאחוריהם את מה שהיא יודעת כל כך טוב. הילדות אינה הממלכה היחידה של  
החקירה והתרוממות הרוח, אך היא אולי הטבעית ביותר.