

## קשב ועיוורון קשבי

בכל רגע נתון, בני אדם חשופים לעומס של גירויים מהסביבה. בעוד אנו יושבים במטבח, ישנם גירויים רבים אשר עשויים להיות מעובדים על ידי המערכת הקוגניטיבית: התחושה של כרית הכיסא עליו אנו יושבים, הטעם והמרקם של האוכל, הרעש שמגיע מהרחוב, הילד שבדיוק הפיל כוס זכוכית ועוד. על מנת להתמודד עם הגירויים הרבים בסביבה, על המערכת הקוגניטיבית לפעול בצורה שתאפשר עיבוד של חלק מהגירויים, במיוחד החשובים שבהם מצד אחד, ותתעלם מגירויים שאינם חשובים ושעשויים להעמיס על המערכת, מצד שני (Driver, 2001). כל מה שבני אדם חווים, זוכרים ומרגישים, קשור לא רק למידע אשר נתפס בחושים השונים, אלא גם במידע אליו מופנה הקשב. עוד מימיו של וילאם ג'יימס (1890/1950, p. 402), דגש רב ניתן על הקשר שבין תהליכי הקשב ותהליכי המודעות. רוב האנשים יכולים להזדהות עם חוויה שבה הם לא הצליחו להבחין בדבר מה, למרות שהדבר היה מונח גלוי לעיניהם. לדוגמא, אנשים רבים בילו דקות ארוכות בחיפוש אחרי צרור המפתחות למרות שהמפתחות היו מונחים על השולחן, במקום גלוי לגמרי. קשב סלקטיבי הוא מנגנון אשר מאפשר לבני אדם לעבד פיסות אינפורמציה מסוימות על חשבון אחרות. מנגנון זה נחקר באופן סיסטמטי החל משנות ה-50 (לדוגמא, Pashler, 1998).

בשנות החמישים, המחקר על קשב סלקטיבי התמקד בעיקר בחוש השמיעה. אחד האפקטים הנחקרים ביותר היה "אפקט מסיבת הקוקטייל". אפקט זה מתאר מצב בו בסיטואציה כגון מסיבת קוקטייל, שבה יש בדרך כלל חדר רועש ומגוון גדול של גירויים כגון קולות, ריחות, אנשים וצלילים שונים אשר חודרים למערכת התפיסתית, אנשים עדיין מסוגלים "לקלוט" את הקלט הרלוונטי להם כגון את השיחה אותה הם מנהלים עם אדם מסוים או במקרים מסוימים, את שמם אשר נאמר מרחוק (Conway, Cowan, & Bunting, 2001). האפקט הזה העלה שאלות רבות כגון, מה ההבדל בעיבוד המידע אשר רלוונטי לנו (כגון השיחה, או השם שלנו) בניגוד למידע שאינו רלוונטי לנו (כגון שיחות ושמות של אנשים אחרים)? הרבה ניסויים נערכו באותה תקופה על מנת להבין את התופעה. בין הניסויים המפורסמים ניתן למצוא ניסויים של "הצללה", בה הנבדק ישב בחדר ניסוי עם אוזניות, כאשר שני דוברים שונים השמיעו רשימות מילים או דיבור לשתי אוזניים שונות (Allport, Antonis, & Reynolds, 1972). הדיבור הושמע לנבדק באותו הזמן, כאשר המטלה הייתה להתמקד בדובר אחד (ופעמים רבות לחזור על דבריו) ולהתעלם מהדובר השני.

## . עיוורון קשבי בעולם האמיתי

אחד הגירויים אשר תופסים קשב בקרב נהגים הם סמארטפונים. אם לוקחים בחשבון את הממצאים על העיוורון הקשבי, על פיהם כאשר הקשב "עסוק" בדבר מה, אנשים עלולים לפספס גירויים אשר נמצאים מול עיניהם, דבר יש משמעות רבה לנהגים. כפי שמציינים זאת במאמר שיצא בתחילת שנות ה-2000 (Strayer, Drews, & Johnston, 2003), ישנם הגבלות רבות על שימוש בטלפונים ניידים בזמן נהיגה, כגון האיסור להחזיק את הטלפון ביד. יחד עם זאת, עולה השאלה האם לא יכול להיווצר עיוורון קשבי לאירועים אשר מתרחשים בכביש גם כאשר הנהג "רק" מדבר בטלפון? החוקרים סוקרים מחקרים שונים אשר ביססו את הקשר בין קשב ובין נהיגה. במחקרם, החוקרים הציבו שתי מטרות עיקריות. האחת היא לשחזר ולהרחיב את הממצאים של המחקרים הקודמים לגבי טלפונים, קשב ונהיגה, והמטרה השנייה היא לבחון באופן ישיר את ההשערה כי הפגיעה בנהיגה מתרחשת בעיקבות שימוש בטלפונים ניידים מכיוון שהם דורשים קשב וכתוצאה מכך, יוצרים עיוורון קישבי.

בניסוי הראשון שערכו החוקרים (Strayer et al., 2003), נעשה שימוש בפרדיגמה שבה הנבדקים נוהגים בסימולטור נהיגה (מכשיר המדמה נהיגה אמיתית), בכביש מהיר כאשר הם יכולים לבצע את הנהיגה כמטלה יחידה (Single Task) או כמטלה כפולה (Dual Task). במטלה יחידה, הנבדקים צריכים פשוט לנהוג ברכב ובמטלה השנייה, הנבדקים צריכים לנהוג ולדבר בטלפון באותו הזמן. בנוסף, במטלה זו, החוקרים תפעלו בנוסף גם את עומס התנועה ככה שהיו יכולות להיות הרבה מכוניות אחרות (עומס כבד) או מעט מכוניות (עומס קל). המטלה של הנבדקים הייתה לנסוע אחרי מכונית מסוימת, כאשר אותה מכונית הייתה בולמת במקומות מקריים. הנבדקים היו צריכים לעצור לפני שהם פוגעים במכונית אחריה הם אמורים לעקוב.