

چالش جدید

دکتر مرجان گودرزی
پزشک عمومی و خانواده

وانمودسازی واقعیت در بازی‌های کودکان

اشاره

بسیاری از بزرگ‌ترها شاهد بازی‌های وانمودسازی^۱ «ساختگی» کودکان بوده‌اند. کودکان در این بازی‌ها، شیئی را به جای شیء دیگری به کار می‌گیرند و به صورت معنی‌داری از آن استفاده می‌کنند. نام‌برایش می‌گذارند یا با آن به بازی می‌پردازند. گاه نیز نقش‌هایی را برای خود و دوستانشان وانمودسازی می‌کنند؛ مثلاً چوبی که روی آن می‌نشینند و در دنیای واقعی به صورت اسب از آن استفاده می‌کنند. صدایش را درمی‌آورند و بسیار واقع‌بینانه چون اسب از آن یاد می‌کنند، اسب‌سواری می‌کنند و در نقش خود با دوستان سرخوش‌اند. در این مقاله، بعضی ابهامات درباره بازی‌های وانمودسازی مورد بحث قرار می‌گیرد که به شناخت کودکان در بازی‌ها کمک فراوانی می‌کند.

بزرگ‌ترها ممکن است ندانسته بازی‌های وانمودی کودکان را نادیده بگیرند یا کم‌اهمیت تلقی کنند و گاه حتی آن را غیرسالم و بیمارگونه بدانند و فکر کنند که کودکان در این مرحله دچار نوعی توهم یا مشکل هستند. باید دانست که براساس تحقیقات، برعکس چنین تصویری صادق است. به عبارت بهتر، هرگز نباید این نوع از بازی‌ها را نشانه بیماری کودک بدانیم. بازی‌های وانمودسازی (تظاهر کردن)، اغلب از نظر معنایی دو سطح را نشان می‌دهند:

۱. سطح معنایی واقعیت محوری^۲
 ۲. سطح معنایی وانمودسازی.
- کودکان پیش‌دبستانی دو قالب یا چارچوب از معنی را در بازی‌هایشان حفظ می‌کنند: (باتسون، ۱۹۵۵)
۱. قالب بازی محوری
 ۲. قالب واقعیت‌نگری

مثال‌هایی از این گونه بازی‌ها، شناخت بهتری را فراهم می‌آورد؛ برای مثال، وقتی در چارچوب یا قالب واقعیت‌نگری هستند، (به هنگام بازی دزد و پلیس) می‌دانند که نقش دزد یا پلیس را بازی می‌کنند و خود واقعی هستند؛ یعنی کودک‌کند ولی در عین حال، عمیقاً در حالت وانمودسازی فرو می‌روند و تظاهر می‌کنند که یکی دزد باشد و دیگری پلیس. در همین نوع از بازی‌ها وقتی عدم توافق، مخالفت یا ناراضی‌تی پیش

می‌آید، کودکان در اغلب موارد قالب‌شکنی^۳ می‌کنند تا بتوانند درگیری، نزاع و مخالفت پیش آمده را حل کنند و این راه‌حل را قبل از برگشتن دوباره به قالب وانمودسازی به کار می‌گیرند.

مثل وقتی که به یکدیگر می‌گویند:

«آره حالا تو دزدی، ولی دزد که نیستی» یا «اگر نمی‌خواهی، این دفعه من دزد می‌شم و تو پلیس بشو» و دوباره در قالب وانمودسازی فرو می‌روند و غائله ختم و بازی از سر گرفته می‌شود. بازی‌های وانمودسازی به طور فزاینده‌ای در دوره پیش‌دبستانی

پیچیدگی پیدا می‌کنند. کودکان در این زمان گام‌های بلندتری از دنیای واقعی به سوی فرضی‌سازی و وانمودسازی یک شیء یا عمل خاص برمی‌دارند. آن‌ها می‌توانند طول زمان بازی و پیچیدگی و درجه دشواری فعالیت‌های وانمودسازی را در بازی‌هایشان گسترش دهند. در این حال، توانایی بیان اختلاف بین تخیل و واقعیت نیز به رشد خود ادامه می‌دهد. با وجود این، کودکان ۶-۴ ساله گاهی به‌طور واقعی باور دارند که آنچه تخیل می‌کنند واقعاً وجود دارد و واقعی است. (هاریس، ۱۹۹۱)

کودکان پیش‌دبستانی قادر به انجام انواع گوناگونی از بازی‌های ساختگی، غیرواقعی و وانمودسازی هستند. آن‌ها

بزرگ‌ترها ممکن است ندانسته بازی‌های وانمودی کودکان را نادیده بگیرند و یا کم‌اهمیت تلقی کنند و گاه حتی آن را غیرسالم و بیمارگونه بدانند و فکر کنند که کودکان در این مرحله، دچار نوعی توهم و یا مشکل هستند

می‌توانند در مورد هویت و یا شخصیت‌های خودشان، شخص دیگر، یک شیء، یک واقعه یا عمل یا حتی یک موقعیت و شرایط خاص، وانمودسازی کنند. کودکان با بزرگ‌تر شدن، کمتر به محرکات واقعی تکیه می‌کنند و این اولین



برای اندیشیدن و پاسخ‌گویی به وسیلهٔ مریبان و خانواده‌ها

مریبان عزیز:

۱. نمونه‌هایی از بازی و انمودسازی کودکان را به صورت دقیق ارسال کنید.
۲. تصاویری از کودکان در حال نقش‌های و انمودسازی در مراکز پیش‌دبستان و مهدهای کودک یا خانه برایمان ارسال کنید.
۳. وضع روحی و جسمی کودکان و نوع بازی‌های آن‌ها را برایمان تشریح کنید و نظر خود را نیز برایمان بنویسید.

نشانهٔ
تغییر

در بازی آن‌هاست. یکی دیگر از تغییرات رشدی، رشد انعطاف‌پذیری در استفاده از خود؛ در مقابل دیگری (another) است؛ خواه به‌عنوان عامل نقش (Actor) یا بازیگر و خواه به‌عنوان دریافت‌کنندهٔ عمل (recipient of Action) یا کسی است که عمل بر او واقع می‌شود.

در ابتدا، در بازی‌های انفرادی^۱ و تنها، کودک هم عامل و هم دریافت‌کننده است؛ یعنی هم خود نقش می‌گیرد و بازی می‌کند و هم بر دیگری اثر می‌گذارد. در این حال، کودک و انمود می‌کند که به خواب می‌رود و خود را با پارچه یا پتو می‌پوشاند اما بعدها از شیء به‌عنوان عامل فعال^۲ استفاده می‌کند؛ یعنی مثل عروسک دراز می‌کشد و به خواب می‌رود؛ گویی خودش این کار را انجام داده است. پس به‌نظر می‌رسد که در بازی‌های کودکان، بین بازی واقعی و انمودسازی و تفکیک بین حالت آشکارسازی و واقعیت‌نگری و ظاهرسازی رابطه‌ای وجود دارد. کودکان در ۳ یا ۴ سالگی

تمرین‌های
زیادی در بازی‌های
وانمودسازی دارند،

به‌نحو بهتری قادرند دریابند

که اشیا به‌گونه‌های مختلفی مورد

استفاده قرار می‌گیرند و از آن‌ها به‌نحو

متفاوتی بهره می‌برند. (فلاول^۷، ۱۹۹۶).

آن‌ها همچنین بهتر می‌توانند ادراکات و

دیدگاه‌های دیگران را دریابند یا احساسات

فرد دیگری را درک کنند. به‌نظر بعضی

از محققان، بازی و انمودسازی صرفاً

«تظاهر کردن» ساده و صادقانهٔ کودکان،

تجربه‌های سازنده، شاخص و کلیدی را

برای رشد دانش ساختاری و سازمان

یافته در کودکان فراهم می‌آورند. در

حقیقت، فراهم آوردن زمینه‌های بازی

به منظور انجام بازی‌های و انمودسازی و

پرهیز از قضاوت‌های نادانستهٔ بزرگ‌ترها

دربارهٔ فعالیت‌های کودکان از این نوع

است که می‌تواند به بهبود درک از خود و

رویدادهای دیگری، و تفکیک رویدادهای

واقعی و غیرواقعی بینجامد. کافی است

کودکان این سنین را در بازی‌هایشان

باور کنیم و چنانچه ما را نیز به مثابهٔ
عاملی فعال در بازی‌های خود می‌پذیرند،
واقع‌بینانه نقش خود را ایفا کنیم. در
این صورت، تجربه‌ای خوشایند خواهند
داشت و یادگیری و درک بهتری از دنیای
پیرامونشان پیدا خواهند کرد.

پی‌نوشت‌ها

1. Pretend play
2. Reality - Based
3. Break Frame
4. Self
5. Solitary play
6. Active agent
7. Flavell

منابع

1. Flavell, J.H. (1997) young Children, knowledge about The Apparent real and Pretend real distinctions.
2. Harris, P.I. (1991) testing The Limits of The Fantasy - reality distinction in young children. British Journal; of Developmental 9, 105 - 123.