

## بچه ها بازی کنیم!

### (سفنی با بزرگ ترها)

گفت و گویی با فرهاد اردلان، پزشک و روانپزشک کودک،

سوسن بهار: پروزات بازی در کودکان از چه سنی شروع می شود و حرکات کودک از کی بازی است؟

فرهاد اردلان: تقریباً از بدو تولد، در بچه اشتیاق بازی وجود دارد. طبعاً هنوز تحقیقات در این زمینه کافی نیست، اما ثابت شده که این بازی فقط آن چیزی که ما می شناسیم، فقط تفریح کردن نیست، بلکه برای بچه یک ضرورت است و به همین دلیل هم بچه از همان بدو تولد بازی می کند. حتی گفته می شود، وقتی که بچه انگشت اش را به دهانش می گذارد، این یک بازی است. بازی در این سن به این ترجمه می شود، که فضایی است برای تطبیق واقعیت بیرون با واقعیت درون. بچه می خواهد لمس کند. آن شصت انگشت، که بچه به آن مشغول است، می شود یک فضا بین این دو واقعیت. واقعیت بیرونی هنوز نیست و واقعیت درونی هم نه. بچه بین این دو تا است و این را امتحان می کند. یک مفهوم اولیه ی بازی، این است. این ها را می شود دید. همه ی این المنت ها در آن هست و طبعاً از فرهنگ اجتماعی، شرایط اجتماعی، شرایط مادی، و شرایط خانوادگی معینی رنگ می پذیرد.

سوسن بهار: آیا تفاوت فاحشی بین زمانی که بچه قدرت تکلم پیدا کرده، تا قبل از آن در نقش بازی وجود دارد؟

فرهاد اردلان: رابطه برقرار کردن با کودک از همان اول تولد وجود دارد و او این را می فهمد، که آیا شما با او رابطه برقرار کرده اید یا نه؟ از طریق عشق می فهمد. معنی نگاه را می فهمد. من جزو گروهی هستم، که فکر می کنیم از روز اول تولد، بچه با پدر و مادر و اطرافیانش رابطه ی ذهنی و حسی برقرار می کند. بوی شما، صدای شما، و حرکت شما را می شناسد. معنی حرکات را در می یابد. مثلاً مادر که برای شیر دادن به جلو می آید، یا پدر که می خواهد با او بازی کند و به هوا پرتش کند، بچه می فهمد و شروع به دست

و پا زدن می‌کند. یا وقتی که خواهر کوچک‌تر می‌خواهد نیشگونش بگیرد، گریه را سر می‌دهد و مادر را متوجه می‌کند. پس، این رابطه برقرار است. زبان بدنی وجود دارد، بچه با حرکات بدنش حرف می‌زند و خشم و خوشحالی‌اش را بروز می‌دهد. پدر و مادر، اما حرف هم می‌زنند و بچه این را می‌فهمد. کودک یک آرشپو لغت دارد. حتی اگر نتواند بیان کند، قدرت بیان رابطه را تکامل می‌دهد. اما نباید فراموش کرد، بچه به هر قیمتی که شده قبل از این هم خودش را بیان می‌کند. وقتی عصبانی است و شما به او اسباب بازی می‌دهید، محکم به زمین پرتش می‌کند. یعنی: عصبانی‌ام. درک این نخواستن، خیلی مهم است. بچه خودش را بیان کرده، اگر شما نفهمیدید، مشکل شماست. طبعاً وقتی که زبان باز کرد، می‌تواند بگوید که این بازی یا غذا را دوست ندارم. هنر، ضرورت، اساس، و بنیاد این رابطه این است، که شما او را درک کنید. اگر بخواهید بفهمید، باید گوش کنید، باید نگاه کنید. خیلی‌ها این کار را می‌کنند و خیلی‌ها هم نمی‌کنند. متأسفانه جامعه و مشکلات هم از وسعت این ارتباط می‌کاهند.

سوسن بهار: خود بازی، چه نقشی در رشد شخصیت کودک دارد؟

فرهاد اردلان: عموماً به بازی به عنوان وسیله‌ای که می‌تواند نق زدن بچه را با آن ساکت کرد، برخورد می‌شود. و به این خاطر، نقش بازی خیلی دستکم گرفته می‌شود. ولی به من ثابت شده، که بازی یک نقش بنیادی در رشد شخصیت کودک دارد. بازی یک ضرورت است و یک نیاز. البته بچه اول با خودش بازی می‌کند، تنها بازی می‌کند، یا بازی انفرادی با اسباب بازی، اما کم کمک این بازی اجتماعی می‌شود. اولین هم بازی بچه، طبعاً مادرش یا کسی است که با بچه تماس نزدیک دارد. و این خیلی مهم است. برای این که بر اساس بعضی تئوری‌ها، مادر جزئی از زندگی بچه است، لاقلاً در روزهای اول زندگی بچه. بعدها بچه از طریق بازی با خودش و مادرش، به این نتیجه می‌رسد که نه، مامان از من جداست. ما دو نفریم. و اینجا مادر نقش مهمی دارد، که این را به بچه نشان دهد. یعنی یک بازی دو طرفه با بچه بکند. مثلاً بچه یک چیزی را در دهنش گرفته و در می‌آورد، دوباره به دهن می‌گذارد و در می‌آورد. این کار را ممکن است، بارها تکرار کند. همه این حالات، تبدیل تجربه‌ی حسی است به تجربه‌ی عینی. از سوپزکتیو به ایژکتیو. بچه می‌خواهد ثابت کند، که جسم وجود دارد. یعنی این چیزی که من به دهنم می‌گذارم، من نیستم. اولش، این چیزی ذهنی است. چیست؟ بعد شروع می‌کند به گذاشتن و بیرون آوردن در دهن. بعد از مدتی در می‌یابد، که این یک گوشه‌ی لحاف است.

خب، اینجا خیلی مهم است که مادر این بازی را با بچه ادامه بدهد. به او نگاه کند، لحاف را در دهنش بگذارد، بیرون بیاورد، تشویقش کند، و تمام این پروسه را با او طی کند و گرنه بچه به تنهایی این کار را نمی‌کند. خیلی از مادرها ممکن است بگویند: اِه، بسه دیگه، کثافت کاری نکن! به این ترتیب، جلوی این رشد را می‌گیرند و بچه نمی‌تواند بفهمد،

که بین خودش و دنیای خارج تفاوتی هست. یعنی این که من هستم و دنیای خارج هم وجود دارد. این تجربیات حسی، همین طوری تبدیل به تجربه‌ی عینی نمی‌شود. بنابراین، نقش مادر بسیار مهم است. مادر کم حوصله‌ای که نتواند این را ببیند و کمک کند، طبعاً بدون آن که خودش بداند، ضربات خیلی جدی‌ای به رشد بچه خواهد زد.

باز هم تکرار کنم، برخورد مادر یا کسی که این نقش را دارد، خیلی مهم است. این رابطه از طریق عکس‌العمل نیست، که تکامل پیدا می‌کند. مثلاً به این مسأله‌ی مهم توجه کنید: بچه که دستش را بیرون آورد، مادر دوباره دست او را به دهنش می‌گذارد. نه، این پروسه و پدیده از طریق یک رابطه‌ی خیلی عمیق عاشقانه پیش می‌رود. مثلاً بچه بغل مادرش است، دستش را بیرون می‌آورد و به دهن می‌گذارد. مادر نگاهش می‌کند. به روی او لبخند می‌زند.

تشویش می‌کند. این که می‌گوئیم مادر، منظور کسی است که با کودک داشته باشد.

است، بتواند چنین داشته باشد و این آموزشی انجام دهد.

خودش می‌گردد. من کیستم؟

به این منظور انتخاب بازی با شصتس، با شیرش، و با سینه‌ی می‌کشد، بین خودش یک سایه‌ای از این کافی نیست. برای فکر می‌کند، که فقط



بتواند چنین رابطه‌ای یک سرپرست ممکن رابطه‌ای با کودک کار را مصنوعی و بچه در بازی به دنبال دنیای هویت خودش.

روش‌های مختلفی را می‌کند. اول با این پستانکش، با شیشه‌ی مادرش. کم کم خط و دنیای پیرامونش.

خودش می‌بیند، ولی این که بچه اولش خودش وجود دارد. بعد، کم کم شروع می‌کند با بازی‌های دیگری دنبال هویت خودش بگردد. مثلاً شما می‌دانید، که قایم موشک که خیلی متداول است و همه بچه‌ها این بازی را می‌کنند، یکی از شیوه‌های بیان وجود بچه است. بچه برای این که بفهمد کیست، خودش را قایم می‌کند. بعد مادر یا پدر پیدایش می‌کنند و می‌گویند: «کاوه بیا بیرون!»

آهان، پس من کاوه‌ام! این پدیده، معنی تکاملی در شخصیت کودک دارد. اگر بچه به هر دلیلی نتواند قایم موشک بازی بکند، با انحراف مختلف این کار را انجام می‌دهد. بعضی بچه‌ها، ماسکی را نگه می‌دارند جلوی صورت شان و بعد برمی‌دارند و به این شکل ممکن است، ساعت‌ها با خودشان بازی کنند. یا لباس مبدل می‌پوشند. ساعت‌ها لباس می‌پوشند و عوض می‌کنند، تا نتیجه بگیرند که من منم و این لباس مبدل من نیستم. و این "من" و

"هویت من" در ادامه‌ی تکامل بچه، بسیار مهم است. اگر این نباشد، مشکلات فراوانی به وجود می‌آید. عدم اتکا به نفس و تصویر دنیای بیرون، همه‌ی این‌ها، در آن موقع در حال شکل گرفتن است.

چیز مهم دیگر این است، که بچه یاد می‌گیرد قوانینی وجود دارد. قوانین اجتماعی‌ای وجود دارد. و به این ترتیب، یک موجود اجتماعی می‌شود. از موجودی که همه چیز را برای خودش می‌خواهد و حاضر به هیچ‌گونه گذشتی نیست، کم کمک به یک موجود اجتماعی تبدیل می‌شود. برای این که بچه‌ی نوزاد، بچه‌ی دو روزه، اگر این طور نباشد، می‌میرد و نمی‌تواند زندگی کند. همه چیز باید برای او باشد. و مادر واقعا باید بفهمد، که همه چیز برای اوست. و اگر نتواند خودش را با این واقعیت تطبیق بدهد، آن وقت بچه می‌بازد. نوزاد یک روزه همه چیز را برای خودش می‌بیند و مادر این تاثیر را دارد، که کم کمک این نقش را متعادل می‌کند. دیگر حاضر نیست همه چیز را بدهد، چیزهایی را هم می‌خواهد و این تبدیل به یک رابطه‌ی دو طرفه‌ی اجتماعی می‌شود. بازی هم همین کار را می‌کند. از جایی که من فقط هستم، تا جایی که دنیایی وجود دارد، قوانین اجتماعی‌ای هست، دیگری وجود دارند که باید رعایت کرد، این تکامل اجتماعی است که بچه می‌آموزد. بدون این، کودک نمی‌تواند یک عنصر اجتماعی کامل باشد. حتی اگر کوشش کند، شکست می‌خورد. باید یاد بگیرد، ببرد، ببازد، شریک باشد، هم بازی باشد، بتواند توی تیم بازی کند و این درون تیم بودن، وقتی که به اجتماع می‌رود، به عنوان یک عنصر اجتماعی تجلی پیدا می‌کند.

سوسن بهار: از این بحث، چه نتیجه‌ای می‌توان گرفت؟

فرهاد اردلان: نتیجه این است، که بازی یک باید است. یک ضرورت است و در تکامل بچه نقش دارد. بچه باید بازی کند و ما باید به او کمک کنیم. باید به فضای بازی هدایت‌اش کنیم و فضای او را نشکنیم. و در عین حال نشان بدهیم، که من متوجه تو هستم. این خیلی مهم است. این که بچه را در تخت‌اش بگذاریم و خودمان سه ساعت دنبال آشپزی برویم، درست نیست. اهمیت بازی کودک، حضور شماست. بچه می‌خواهد، بلند می‌شود، و می‌خواهد بازی کند. مثلا دارد شیر می‌خورد، سینه‌ی مادرش را ول می‌کند و شروع به بازی با آن می‌کند. مادر نباید مانعش شود، باید با او بازی کند. اگر او تصمیم گرفته بازی کند، مهم است که خواست‌اش پاسخ بگیرد. بعضی مادرها ممکن است بگویند: شیرت را بخور دیگه! این بر خورد، امکان بازی را از بچه می‌گیرد.

در ادامه‌ی این رفتار، بچه به درون دنیای خودش پناه می‌برد. یعنی بچه‌ای که کوشش می‌کرد، بین دنیای خودش با دنیای پیرامونش پل بزند و شخصیت خودش را کامل کند، از زدن این پل منصرف می‌شود. نمی‌تواند پل بزند، در دنیای خودش باقی می‌ماند و دنیای خارج برایش سایه‌ی گنگی می‌ماند، که غیر قابل تشخیص است و دیگر نمی‌تواند بازی

کند. یعنی به جای بازی، به دنیای فانتزی خودش پناه می‌برد. مثلاً می‌نشیند و به جایی خیره می‌شود. این فانتزی با خواب فرق دارد، با رویا فرق دارد، با حتی تصور کردن فرق می‌کند. تصور کردن، این است که من تصور می‌کنم سوار ماشین هستم. اما فانتزی دنیایی دارد و این ممکن است در ادامه‌ی خودش خطرناک هم بشود. پس بازی کردن، یک باید است و بازی نکردن یک ضایعه. اگر بچه‌ی شما بازی نمی‌کند، تمایل به بازی ندارد، باید فکر کنید جایی نقصی وجود دارد.

مهم است بدانیم همه‌ی کارهایی که بچه می‌کند، بازی هست یا نیست. خیلی از مواقع، بچه گوشه‌ی لحاف را در دهنش می‌گذارد، چیزی را می‌کشد و ول می‌کند. اما اگر ببینید، بچه‌ای شش ماه تمام همان کار را می‌کند، این دیگر نشان توقف و ترمز بچه است. بچه به نتیجه‌ای که می‌خواسته نرسیده و تکاملش متوقف مانده است. حتماً با آدم‌هایی که کارهایی می‌کنند که به سن شان جور در نمی‌آید، مواجه شده‌اید. دلیلش این است، که در آن‌ها پروسه‌ای ناتمام مانده است.

از سن معینی، بچه به انواع مختلف ابراز وجود می‌کند. تا حدی دنیای خارج را شناخته و می‌داند، که پروانه پرواز می‌کند. می‌گوید: من پروانه‌ام! ولی نمی‌تواند پرواز کند، پس نتیجه می‌گیرد که من پروانه نیستم. خیلی از مواقع، از طریق این که: "من، این نیستم"، هویت خودش را پیدا می‌کند. بنابراین، از طرق مختلفی عمل می‌کند: پیپی، بتمن، زورو و... باید این را فهمید و به کودک کمک کرد. مثلاً اگر می‌گوید: "من زورو هستم". در بازی، خودش می‌فهمد، که زورو نیست. ممکن است بارها بنشیند و فیلم زورو را نگاه کند، زورو شود، و دست آخر بفهمد که زورو نیست. حالا اگر پدر و مادر با او بازی کنند، کمک می‌شود که زودتر از نقش زورو بیاید بیرون. اما اگر این روش ادامه پیدا بکند، در سنین ده و دوازده سالگی، نشانه‌ی آن است، که این بچه هنوز نتوانسته هویت خودش را پیدا کند و هنوز در آن گیر است. باید متوجه شد، که احتیاج به کمک دارد و به او کمک کرد. این پروسه از دو سالگی (قایم موشک) تا شش سالگی ادامه می‌یابد. آن وقت دیگر آن مفهوم اولیه را از دست می‌دهد. ولی باز هم ممکن است، دلش بخواهد مثلاً کابوی شود. اینجا اما دیگر می‌داند که این منم، ولی می‌خواهم ادای کابوی را در بیاورم. اینجا اداست، ولی در سنین پائین‌تر ادا نیست، تجسس است.

