

# فصل اول: بازی گرای چيست؟



## مقدمه

کاردرمانگران در مورد بازی دارای دیدگاهی خاص هستند. برخلاف دیگر متخصصین که چون بازی، مهارت‌های رشدی و توانایی‌ها را منعکس می‌کند به آن علاقه‌مندند، نظریه‌پردازان کاردرمانی بازی را به تنهایی به عنوان یک هویت مستقل و کامل تعریف کرده‌اند؛ به طوری که آکوپیشن<sup>۱</sup> اولیه و پایه انسان محسوب می‌شود. این بدان معناست که دستاوردهای حاصل از تجربیات بازی کودک منجر به کفایت او در انجام سایر آکوپیشن‌ها خواهد شد. در این فصل به بررسی مفهوم بازی‌گرایی به عنوان مشخصه و جوهره‌ی<sup>۲</sup> اصلی آکوپیشن بازی پرداخته می‌شود تا با شناخت کافی از این مفهوم بتوانیم به نکات بالینی در ارزیابی و درمان مربوطه به آن بپردازیم.

## مفهوم بازی‌گرایی

بازی آکوپیشن اصلی و مهم دوران کودکی است (۱). میر<sup>۳</sup> (۱۹۲۲)، از پیشگامان کاردرمانی، بازی را در کنار شغل، استراحت و خواب جزو چهار ریتمی می‌داند که زندگی انسان را سازمان می‌بخشد (۲). بورک<sup>۴</sup> (۱۹۹۳)، بازی را به‌عنوان فرصتی برای یادگیری مهارت‌های مورد نیاز برای زندگی و مکانیسمی برای کشف انگیزه و موفقیت‌های شخصی می‌داند. کودک مهارت‌های حسی، حرکتی، شناختی، عاطفی و اجتماعی را در طی بازی رشد می‌دهد، یاد می‌گیرد که چگونه با شرایط مختلف سازگار شود و با همسالانش ارتباط برقرار کند. کودکان در بازی به چالش کشیده می‌شوند و حل مسئله انجام می‌دهند. فعالیت فیزیکی کودک طی بازی باعث کاهش اضطراب و افسردگی در کودک می‌شود و عزت‌نفسش را بالا می‌برد. علاوه بر این، کودکان نقش‌های دوره نوجوانی و بزرگسالی را در حین بازی تمرین می‌کنند و یاد می‌گیرند عضوی مولد برای اجتماع باشند؛ بنابراین بازی جزء مهمی از تجربیات کودک بوده و برای رشد طبیعی، سلامتی و ایجاد کیفیت زندگی ضروری است. در واقع بازی سنگ بنای کیفیت آموزش‌های اوایل کودکی و کسب صلاحیت در بزرگسالی را پایه‌گذاری می‌کند (۳-۵).

<sup>۱</sup> آکوپیشن به معنای کارهای روزمره معناداری است که افراد در طی شبانه‌روز در زندگی خود انجام می‌دهند

<sup>۲</sup> Essence

<sup>۳</sup> Meyer

<sup>۴</sup> Burke

در حالی که منابع تمرکز زیادی بر تعریف بازی و تعیین ویژگی‌های آن دارند، به مفهوم بازی‌گرایی کمتر توجه شده است؛ در واقع، در مورد بازی بیشتر از بازی‌گرایی نوشته شده است و بیشتر افراد وقتی فعالیت‌های مرتبط با بازی را مشاهده می‌کنند، فقط بازی را می‌شناسند. بنابراین بازی‌گرایی به عنوان مفهومی که درک آن دشوار است باقی مانده و تعاریف رایج جهانی که برای دهه‌ها وجود داشت را به چالش کشیده است.

محققین برای بازی کودک معیارهای مختلفی در نظر می‌گیرند. در واقع این معیارها به عنوان ویژگی اختصاصی برای یک فعالیت مطرح است تا بتوان نام «بازی» را بر روی آن نهاد. برای مثال در بررسی‌های گسترده از متون روانشناسی رشد، روبین<sup>۱</sup> و همکاران (۱۹۸۳) خاطر نشان کرده‌اند که بازی به طور معمول مجموعه‌ای از ویژگی‌هایی است که آن را از سایر فعالیت‌ها جدا می‌سازد. آن‌ها سه پارادایم برای تعریف بازی عنوان کردند که عبارتند از: ۱- بازی به‌عنوان یک رفتار قابل مشاهده، ۲- بازی به‌عنوان بافتار ۳- بازی به عنوان تمایل. پارادایم اول که شامل بازی به‌عنوان رفتاری قابل مشاهده است؛ معمولاً طبقه‌بندی‌هایی از بازی را پیشنهاد می‌کند که انواع مختلف بازی (مانند بازی فانتزی و ...) را مشخص می‌کند. بازی به عنوان بافتار منعکس کننده کار روانشناسان کودک است که فرض می‌کنند بازی کودکان به جای خود فعالیت با بافتار آن تعریف می‌شود (مثلاً فعالیت کودک در اتاقی از اسباب بازی‌ها بازی است). بازی به عنوان یک تمایل به جهت‌گیری ذهنی کودک به فعالیت بازی اشاره دارد. روبین و همکاران (۱۹۸۳) ویژگی‌های زیر را برای بازی به عنوان تمایل کودک پیشنهاد کردند:

- ۱) فعالیت بازی انگیزه‌ای ذاتی دارد و تحت فشار خارجی نیست.
- ۲) فعالیت بازی بر فرایند فعالیت متمرکز است نه بر اهداف و محصول.
- ۳) بازی‌کننده به طور فعال درگیر فعالیت است.
- ۴) فراتر رفتن از ویژگی‌های عملکردی یک شیء که کودک می‌پرسد "من با این شیء چه کاری می‌توانم انجام دهم؟" و ممکن است استفاده‌های متنوعی غیر از هدف آن وسیله داشته باشد،
- ۵) رفتارهای بازی به جای استفاده صرف از ابزارها، ماهیت بازنمایی تجربیات را دارند،
- ۶) بازی توسط قوانین خارجی محدود نمی‌شود.

---

<sup>1</sup> Rubin

از آنجایی که تمرکز اصلی ما بازی‌گرایی است، «بازی به عنوان تمایل ذهنی و برداشت معنایی بازی‌کننده از فعالیت» در بخش‌های بعدی دقیق‌تر بررسی خواهد شد.

از بین شش ویژگی فوق که به عنوان تعریفی برای بازی به عنوان تمایل ارائه شده است؛ نیومن<sup>۱</sup> (۱۹۷۱) سه شاخص بازی به عنوان تمایل که فراگیرترند را استخراج کرده که عبارتند از:

(۱) کنترل درونی<sup>۲</sup>

(۲) انگیزش درون‌زاد<sup>۳</sup>

(۳) آزادی برای دگرگونی واقعیت<sup>۴</sup>

با توجه به شاخص‌هایی که روین ارائه کرد، نیومن (۱۹۷۱) این‌گونه استدلال می‌کند: هر موقعیتی که این سه شاخص در آن وجود داشته باشند، بازی است. در بین معیارهای ذکر شده، معیارهای تمایل و انگیزه برای بازی، نشان‌دهنده تمایل کودک به فعالیت‌های مرتبط با بازی است و در واقع تمایزدهنده بازی از غیربازی هستند. این معیار تمایل به انجام بازی، به عنوان تعریف بازی‌گرایی در نظر گرفته می‌شود و بازی‌گرایی به طور ساده، "تمایل به بازی" تعریف شده است. به عبارت دیگر ویژگی ضروری برای بازی، تمایلی است که کودک نسبت به بازی و رفتارهای مرتبط با آن نشان می‌دهد. این تمایل **بازی‌گرایی**<sup>۵</sup> نام دارد.

لیبرمن<sup>۶</sup> (۱۹۷۷) در کتابش بازی‌گرایی را به عنوان تمایل کودک به بازی مفهوم‌سازی کرده و آن را جوهره‌ی بازی توصیف می‌کند. لیبرمن از نظر عملیاتی بازی‌گرایی را به عنوان "خودانگیزختگی در عملکرد فیزیکی، اجتماعی، و شناختی، شادی آشکار و حس شوخ‌طبعی" تعریف می‌کند. بر اساس معیارهایی که روین (۱۹۸۳) و لیبرمن (۱۹۷۷) عنوان کردند، باندی<sup>۷</sup> (۱۹۹۷) بازی‌گرایی را به عنوان "گرایش به بازی" توصیف کرد. همچنین کوپر<sup>۸</sup> (۲۰۰۰) در مدل خود، از واژه‌ی "روش

<sup>1</sup> Neumann

<sup>2</sup> internal control

<sup>3</sup> intrinsic motivation

<sup>4</sup> freedom to suspend reality

<sup>5</sup> playfulness

<sup>6</sup> Lieberman

<sup>7</sup> Bundy

<sup>8</sup> Cooper

بازی<sup>۱</sup> برای تعریف بازی‌گرایی استفاده کرد (۶). ناکس<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) کودکان بازی‌گرا را به عنوان کودکانی توصیف می‌کند که طی بازی و تعاملات اجتماعی، انعطاف‌پذیری، خودانگیختگی، کنجکاوی، تخیل، خلاقیت و شادی و توانایی به عهده گرفتن مسئولیت اعمال را نشان می‌دهند (۶). (۷)

شاخص‌های بازی گاهی ویژگی شخصیتی افراد است و اشخاصی که به طور مداوم کنترل درونی، انگیزش درون‌زاد و آزادی برای دگرگونی واقعیت را در تعاملات روزانه خود نمایان می‌کنند، بازی‌گرا هستند. هر چند به طور مستقیم در مورد بازی‌گرایی کمتر نوشته شده است، اما بسیاری از متون در زمینه بازی، به همان اندازه به بازی‌گرایی هم توجه داشته‌اند. در واقع، برخی از نویسندگان که در مورد بازی و بازی‌گرایی نوشته‌اند، بازی و بازی‌گرایی را به عنوان مترادف به کار برده‌اند. قطعاً بازی‌گرایی در «دوره کودکی» و در «فعالیت بازی» بیشتر از سایر فعالیت‌هاست اما ممکن است در سایر فعالیت‌ها و سایر دوره‌های زندگی نیز دیده شود که در این حالت می‌توان از آن به عنوان یک ویژگی شخصیتی نام برد. این تمایل، به صورت رفتارهای بازی‌گرایانه<sup>۳</sup> نشان داده می‌شود (۳، ۸). از جمله این رفتارها می‌توان به شوخ‌طبعی، وانمود به چیزی یا کسی بودن، سربه‌سر دیگران گذاشتن، داشتن حس کنترل روی موقعیت، مسخره‌بازی برای خنداندن دیگران، استفاده از اشیاء با هدف غیر از کاربرد واقعی آن‌ها و ... اشاره کرد (۹). بازی‌گرایی یک اصطلاح بین‌رشته‌ای است که در تحقیقات علمی مختلف مانند مطالعات کاردرمانی، روان‌شناسی، بازی‌سازی<sup>۴</sup> و حتی مطالعات رفتار جنسی<sup>۵</sup> کاربرد دارد (۱۰).

بازی‌گرایی ارتباط نزدیکی با رشد مهارت‌ها و سطح شناختی کودک دارد. از این رو، کودکان از نظر سطح بازی‌گرایی در یک پیوستار قرار می‌گیرند. کودکان با سطح پایین‌تر بازی‌گرایی، کمتر منعطف‌اند؛ نسبت به شرایط مختلف کنترل ندارند؛ هیجانات یا گفتار نابالغ دارند؛ اغلب به طور فیزیکی یا هیجانی بازی را پس می‌زنند و به نظر می‌رسد کودکان بزرگ‌تر از خود را برای بازی کردن ترجیح می‌دهند. در عوض کودکانی که سطح بازی‌گرایی بالاتری دارند، طی بازی انعطاف‌پذیری و

<sup>1</sup> style of play

<sup>2</sup> Knox

<sup>3</sup> playful

<sup>4</sup> gamification

<sup>5</sup> sexual behavior

خودانگیزگی بیشتری نشان می‌دهند و در تعاملات اجتماعی، خیال‌پردازی، خلاقیت، تحمل شرایط مختلف و تغییر جریان بازی توانایی بالاتری دارند. این نشان می‌دهد که کودکان با سطح بالاتر بازی‌گرایی، این انعطاف‌پذیری خود را به تعاملات محیطی و دیگر جنبه‌های زندگی تعمیم می‌دهند و این توانایی، احتمال موفقیت آن‌ها در شرایط سخت را افزایش می‌دهد؛ بنابراین از مهم‌ترین نتایج بازی‌گرا بودن کودک، رشد کنجکاوی، خلاقیت، نوآوری، تطابق‌پذیری<sup>۱</sup>، سازگاری<sup>۲</sup> و خیال‌پردازی است (۳، ۱۱، ۱۲). همبستگی قوی بازی‌گرایی با مهارت‌های انطباقی و سازگاری نشان می‌دهد که بازی‌گرایی ممکن است مهم‌ترین جنبه‌ی بازی باشد (۹). از طرفی به دلیل اهمیت مهارت‌های تطابق‌پذیری و سازگاری برای کودکان با ناتوانی و ارتباط بالقوه‌ی بین بازی‌گرایی و تطابق‌پذیری، باندی (۲۰۰۱) به عنوان یکی از صاحب‌نظران بازی در کاردرمانی، پیشنهاد داده است که کاردرمانگران تمرکز مداخلات‌شان را به سمت بازی‌گرایی ببرند (۸).

## بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی شخصیتی

تعریف بازی‌گرایی به عنوان تمایل کودک به بازی این سؤال را مطرح می‌کند: آیا بازی‌گرایی یک حالت است یا یک ویژگی؟ آیا بازی‌گرایی یک ویژگی ثابت است که کودک در موقعیت‌های بازی از خود نشان می‌دهد؟ یا بازی‌گرایی بیشتر توسط بافتار بازی تعیین می‌شود؟ لیبرمن (۱۹۷۷) بازی‌گرایی را به عنوان یک «ویژگی رفتاری» در کودکان پیش‌دبستانی و یک «ویژگی شخصیتی» در نوجوانان و بزرگسالان توصیف کرد. اگر بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی در دو گروه سنی مختلف عملیاتی شود، تفاوت‌های آشکاری در تظاهرات بازی‌گرایی مشخص می‌شود. لیبرمن (۱۹۷۷) عنوان می‌کند که در کودکان پیش‌دبستانی، رفتار بازی‌گرایی به صورت بازی با شور و نشاط کودک، درخشش چشم هنگام بازی و سهولت حرکت آن‌ها در ورود و خروج از موقعیت‌ها و مضامین بازی نشان داده می‌شود. از سوی دیگر، نوجوانان ممکن است بازی‌گرایی را در استفاده از شوخ‌طبعی یا متلک‌های ملایم نشان دهند. او همچنین ادعا می‌کند که بازی‌گرایی در نوجوانان با اظهار شادی و دوستی گروهی یا کنجکاوی و اشتیاق فکری به تصویر کشیده می‌شود. انگار این ویژگی‌های شخصیتی به عنوان انتقالی از بازی‌گرایی فراگیرتر کودک در سال‌های پیش‌دبستانی به بازی‌گرایی

<sup>1</sup> adaptability

<sup>2</sup> coping

محدودشده در دوران نوجوانی است. باندی و همکاران (۲۰۰۱) به طور مشابه بازی‌گرایی را به عنوان یک ویژگی شخصیتی پایدار توصیف می‌کند. مفهوم بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی شخصیتی با برخی از ادبیات بازی‌گرایی مطابقت دارد. جالب توجه است، تحقیقات اخیر این فرضیه که "سبک بازی کودک در سراسر محیط‌های بازی ثابت است" را ضعیف می‌دانند. در یک مطالعه آزمایشی کوچک که از آزمون بازی‌گرایی باندی برای بررسی ثبات بازی‌گرایی در سه محیط خانه، جامعه و مدرسه استفاده شد، کودکان ۴ تا ۸ ساله مبتلا به فلج مغزی در خانه بیشترین بازی‌گرایی و در مدرسه کمترین بازی‌گرایی را داشتند. این یافته‌های اولیه نشان می‌دهد که رفتارهای بازی‌گرایی ممکن است به طور قابل توجهی تحت تأثیر محیط قرار گیرند. بر اساس تأثیری که کودک آزاری می‌تواند بر بازی کودک داشته باشد، کوپر (۲۰۰۰) یک مدل زمینه‌ای از بازی را پیشنهاد کرد که نشان می‌دهد چگونه یک محیط آزاردهنده می‌تواند بازی‌گرایی کودک را خنثی کند. اینکه آیا بازی‌گرایی یک ویژگی پایدار است یا یک حالت رفتاری است که تحت تأثیر محیط قرار می‌گیرد، هنوز به اندازه کافی مورد بررسی قرار نگرفته است. با این حال، اثرات بافتار بر فرکانس، شدت، کیفیت و نوع بازی به خوبی مستند شده است. بنابراین ممکن است که در بازی‌گرایی دو سازه مرتبط با هم وجود داشته باشد: (۱) ظرفیت بازی که بیان آن وابسته به بافتار است و (۲) بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی شخصیتی پایدار. دو نظریه که بر بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی شخصیتی باثبات تأکید می‌کنند، یعنی تئوری بازی‌گرایی لیبرمن و مدل بازی‌گرایی<sup>۱</sup> باندی (لیبرمن، ۱۹۷۷؛ و باندی، ۱۹۹۷) و همچنین مفهوم سازی وابسته به زمینه کوپر (۲۰۰۰) از بازی‌گرایی در ادامه این فصل آورده شده است.

## تئوری‌ها و مدل‌های بازی‌گرایی

در حرفه‌ی کاردرمانی مدل‌های بازی و بازی‌گرایی به‌منظور ارزیابی و مداخله کلینیکی بازی توسعه یافتند. همانطور که در تعریف بازی‌گرایی ذکر شد، پژوهشگران حوزه بازی‌گرایی اعتقاد داشتند که تمایل درونی و درگیر شدن ذهنی در فعالیت بازی مهم‌تر از انجام صرف آن فعالیت است و در واقع بازی‌گرایی را جوهره‌ی بازی می‌دانستند. علاوه بر این، به بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی

<sup>1</sup> model of playfulness

شخصیتی ثابت نگاه می‌کردند. اما در مورد اینکه چگونه می‌شود بازی‌گرایی را ارزیابی کرد توافق نداشتند (ع ۱۳). بنابراین مدل‌های مختلفی برای بازی‌گرایی مطرح شد که می‌توان به تئوری بازی‌گرایی<sup>۱</sup> (لیبرمن، ۱۹۷۷)، مدل زمینه‌ای بازی و بازی‌گرایی<sup>۲</sup> (کوپر، ۲۰۰۰) و هم‌چنین مدل بازی‌گرایی (باندی، ۱۹۹۷) اشاره کرد (ع ۶).

## تئوری بازی‌گرایی

این تئوری در سال ۱۹۷۷ توسط لیبرمن ارائه شد و در آن بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی شخصیتی در نظر گرفته می‌شود که چگونگی بازی کردن کودک را توصیف می‌کند. لیبرمن از اولین افرادی بود که وجود ویژگی بازی‌گرایی در کودکان را مطرح کرد و طی پژوهشی که انجام داد از میان پیش‌دبستانی‌ها خواست تا ویژگی‌های شخصیتی کودکانی که در کلاسشان بودند را رتبه‌بندی کنند. او بر این اساس پنج ویژگی را برای بازی‌گرایی تعریف کرد که شامل خودانگیختگی در عملکرد فیزیکی، اجتماعی، شناختی، شادی آشکار و حس شوخ‌طبعی بود.

خودانگیختگی فیزیکی مربوط به تعداد دفعاتی است که کودک در حرکات خودانگیخته مثل دویدن و پریدن درگیر می‌شود؛ خودانگیختگی اجتماعی شامل تعداد دفعاتی است که کودک به صورت منعطف با افراد و گروه‌های پیرامون خود تعامل برقرار می‌کند؛ خودانگیختگی شناختی به میزان خیال‌پردازی کودک در بازی مربوط است؛ تظاهر شادی بیان‌گر میزان و شدت ابراز شادی توسط کودک در بازی است که می‌تواند شامل لبخند، خنده و یا آوازخواندن طی بازی باشد و در نهایت حس شوخ‌طبعی مربوط به توانایی کودک در بامزه‌بودن و دست‌انداختن دیگران است. لیبرمن عنوان می‌کند که مفهوم بازی‌گرایی با خلاقیت و خیال‌پردازی هم‌پوشانی زیادی دارد.

لیبرمن براساس تئوری بازی‌گرایی خود، ابزار «مقیاس بازی‌گرایی لیبرمن»<sup>۳</sup> را به منظور ارزیابی بازی‌گرایی طراحی کرد که پس از او توسط بارنت<sup>۴</sup> (۱۹۹۰) توسعه یافت و «مقیاس بازی‌گرایی کودکان» نام گرفت (۱۴، ۱۵).

<sup>۱</sup> playfulness theory

<sup>۲</sup> contextual model of play & playfulness

<sup>۳</sup> Liberman's Playfulness Scale

<sup>۴</sup> Barnett



## مدل زمینه‌ای بازی و بازی‌گرایی

کوپر در سال ۲۰۰۰ براساس تئوری بازی و بازی‌گرایی باندى، در مدل خود بازی کودکان را تلفیقی از محیط بازی، مهارت‌های بازی کودک، زمینه خانوادگی و فرهنگی کودک و بازی‌گرایی کودک در نظر گرفت و بازی‌گرایی را به عنوان تمایل کودک به بازی یا ترجیحات بازی کودک تعریف کرد. براساس نظر کوپر، هر کودک توانمندی‌های رشدی، مهارت‌های بازی، ترجیحات بازی و بازی‌گرایی خاص خودش را در بازی به نمایش می‌گذارد و محیط کودک (محیط فیزیکی، تجهیزات بازی موجود و عناصر اجتماعی) می‌تواند مشوق یا محدودکننده بازی کودک باشد. علاوه‌براین، ارزش‌ها و اعتقادات فرهنگی بزرگسالان و تجربه کودک از مراقبت یا فرزندپروری والدین هم بر چگونگی توسعه تعاملات بازی تأثیر می‌گذارد (شکل ۱-۱). مدل کوپر به دو دلیل از سایر نظریات بازی‌گرایی پیشین متمایز است: ۱) مشخص کردن تفاوت بین بازی‌گرایی و توانمندی‌های رشدی/مهارت‌های بازی ۲) ذکر اهمیت بافتار<sup>۱</sup> برای بازی و مهارت‌های کودک در این زمینه.

کوپر (۲۰۰۰) استدلال می‌کند که یک کودک هم ظرفیت‌های رشدی خود (مهارت‌های بازی شناختی، فیزیکی و اجتماعی) و هم سبک بازی شخصی خود (یا بازی‌گرایی) را برای اعمال بازی به ارمغان می‌آورد (شکل ۱-۱ را ببینید). مهارت‌های شناختی شامل سازماندهی بازی و تسلط بر فعالیت‌ها، مهارت‌های فیزیکی شامل هماهنگی حرکتی و تسلط بر حرکت و مهارت‌های اجتماعی شامل دانش اجتماعی و مهارت‌های ارتباطی است. محیط بازی به عنوان محیط فیزیکی (مانند فضای بازی موجود، انواع اسباب بازی و غیره) و عناصر اجتماعی (مانند حضور سایر کودکان/بزرگسالان) موجود در یک زمینه بازی تعریف می‌شود. محیط فیزیکی و اجتماعی مهارت‌های بازی کودک را شکل می‌دهد.

در این مدل، محیط فرهنگی و خانوادگی که به بازی‌گرایی شکل می‌دهد، شامل عوامل اکولوژیکال می‌شود که شامل وضعیت اجتماعی-اقتصادی، حمایت جامعه، هویت قومی و همچنین فرآیندهای خانوادگی و دلبستگی والدین به فرزند می‌باشد (۶، ۱۶).

<sup>1</sup> contex



شکل ۱-۱: طرحی از مدل زمینه ای بازی و بازی گرایی کوپر (۱۶)

### مدل بازی گرایی

در حال حاضر مدلی که بیش از سایر مدل‌ها در کاردرمانی پذیرفته شده و در منابع کاردرمانی کودکان از آن نام برده شده و ارزیابی مختص به مدل دارد، مدل بازی گرایی بانندی است. این مدل در سال ۱۹۹۷ توسط بانندی و براساس تئوری بازی گرایی لیبرمن و بارنت (۱۹۹۱) و تئوری بازی فرا ارتباطی بیتسون<sup>۱</sup> (۱۹۵۵) شکل گرفت. در این مدل، بازی به عنوان تعامل بین فرد و محیط تعریف می‌شود که ناشی از انگیزه‌ی درونی است، از درون کودک کنترل می‌شود و با واقعیات بیرونی محدود نمی‌شود. همچنین، بازی به عنوان طیفی از رفتارها و فعالیت‌ها در نظر گرفته می‌شود که براساس میزان وجود هر یک از معیارهایی که در ادامه ذکر شده می‌تواند کمتر یا بیشتر بازی‌گرا باشد (۶).

در این مدل که یکی از مطرح‌ترین مدل‌های بازی گرایی است و با هدف ارزیابی بالینی بازی در کاردرمانی توسعه یافت، بازی به عنوان نگرشی که کودک به یک موقعیت دارد مفهوم‌سازی شده

<sup>1</sup> Bateson