

## بازی از نظر روانشناسی

در نگارش این مقاله از آثار «ادوارد کلاپارد»<sup>۱</sup> استفاده شده است

آندسته از دانشمندان روان‌شناسی که نظریات خود را بر پایه علوم طبیعی و تطور گذارده بودند اعتقاد پدیدۀ «تکرار اجمالی» رسانده و اظهار میداشتند که هر فرد انسان در مراحل مختلف رشد و نمو خود آن کیفیات و جریاناتی را بظهور میرساند که نوع بشر و جوامع بشری از ابتدای تکوین تا مرحله تکامل امروزی در سیر و تحول آنها بوده‌اند. عبارت دیگر تاریخچه حیات هر انسانی خلاصه و موجز است از تاریخ آدمیزاد که تذکار و تکرار می‌گردد. از مرحله انعقاد نطفه تا هنگام تولد کودک از مراحل تحولی می‌گذرد که هر موجود زنده‌ای در طول اعصار سیر می‌نموده است. نخستین سالهای کودکی تا بزرگسالی نمایش مجملی است از تاریخ بشریت یعنی از آدمهایی که در غارها زیستند تا انسانهای متمدنی که امروز جمعیت مسکون شهرهای بزرگ عصر ما را تشکیل میدهند.

استانلی هال روان‌شناس معروف آمریکائی از این نظر دفاع نمود و آنرا «تکرار تاریخ‌نژاد در رشد دوره کودکی» نامید و بدین واسطه معتقد گردید که بازی کودک

---

۱- ادوارد کلاپارد (۱۹۳۰-۱۹۲۹) Edouard Claparède دانشمند شهیر و روان‌شناس بزرگ سوئیسی است. وی مکتب روان‌شناسی «فونکسیونل» را مدافع اصلی گشته و آنرا اعتبار و وسعت بخشیده است. این دانشمند قوانینی را درباره نفسانیات و کیفیات روانی انسان آورده. کلاپارد یکی از دو مؤسس انستیتوی علوم تربیتی دانشگاه ژنو بود که با همکاری Bovet, Pierre عالم تربیتی معروف مؤسسۀ مزبور را که شهرت جهانی دارد بوجود آورد. اثر معروف این دانشمند بنام «روان‌شناسی کودک و علم تربیت تجربی» در دو جلد انتشار یافته است و همین کتاب مورد مطالعه در نگارش این مقاله بوده.

عبارتست از تکرار نخستین مرحله تحول تاریخ انسانی و یا نژاد مربوط .  
 طبیعی است که روان‌شناسی بهمانگونه که دامنه مطالعات خود را وسعت میداد  
 و از اوائل قرن بیستم بعد جنبه علمی بخودمیگرفت هرگز نمی‌توانست درباره بازی  
 این پدیده زیستی و روانی انسان بتوجیهی نظیر آنچه یاد شد قانع گردد .  
 انسان خردسال یا بزرگسال بازی میکند و بازی را دوست دارد ، هر قدر که  
 در عمل حیوان و انسان بهنگام بازی و درادوار مختلف رشد دقیق می‌شویم آنرا امری  
 طبیعی و لاینفک از حیات موجود زنده در نظر می‌آوریم بقسمی که بازی نیز مانند  
 گرسنگی و رفع آن یا لذت و درد يك ضرورت و يك انجام وظیفه‌ای از جانب دستگاههای  
 بدنی و استعدادهای روانی بشمار میرود . بازی چیست؟ چرا کودک بازی میکند؟ چرا  
 انسان بزرگسال هم میل دارد ساعتی در روز را ببازی بگذراند و حیوان کوچکی نیز  
 بمحض آنکه دست و پا گرفت سرگرم بازی میشود؟ آیا بازی هم‌کار است « کودکانه »  
 و مانند سایر عوامل کودکی در خورد آنکه مطابق معمول آنرا ناچیز و عاری از اهمیت  
 و معنی بشمارند؟ مسلماً چنین نیست .

برای دانش روان‌شناسی بررسی در باب بازی نزد انسان و حیوان همواره بحثی  
 جالب و دلکش بوده است . امروزه روانشناسی بازی را آئینه‌ای از روح بشری میداند؛  
 چنانکه کیفیت آنرا مخصوصاً نزد انسان خردسال انعکاسی از امیال و آرزوها و حتی  
 وسیله پی بردن بگرفتاریها و مسائل درونیش میبیند تا جائیکه روشهای ویژه روانکاو  
 بسیاری از حالات غیر عادی و اختلالات رفتار را نزد کودک بوسیله بازی کشف و درمان  
 می‌کند . روان‌شناسی تنها حرکات سرگرم کننده کودک یا وسائل تفریح بزرگسالان  
 را بعنوان بازی تلقی نمی‌کند بلکه در انواع مظاهر تمایلات درونی انسان و حیوان  
 دقیق می‌شود و بدان واسطه مفهوم بازی را از ورزشها تارقص و معاشقه وسعت میدهد و  
 سعی دارد هر گاه که بیان علمی درباره آنها می‌آورد صادق بر تمام موارد نمایان از ذات  
 و طبیعت موجود زنده باشد و یا بالعکس برای توجیه منطقی مظاهر درون درباره کلیه

آنها قیاس و تطبیق بعمل آورد و در دایره و میدان وسیعی از بررسی سرمنشاء و علت اصلی را جستجو نماید. بهر تقدیر افتراق سلیقه و پیدایش مکاتب مختلف در توضیح بازی میان روان‌شناسان پدیدار گشته است و ما ذیلاً کوشش خواهیم کرد که نظریات مختلف را در زمینه بررسی «بازی» از نظر روان‌شناسی باختصار و به بیانی ساده تشریح و سپس به نتیجه گیری پردازیم.

۱- نظریه بازی بجهت رفع خستگی - بازی را بعنوان تفریح و رفع خستگی و آزادی از ملال و دل مشغولی دانستن نظریه ایست عامی و قدیمی باین معنی که بازی جسم یا فکر خسته ای را استراحتی فراهم می‌آورد. پیدا است که چنین نظریه ای البته مبهم و نارسا است و جا دارد این سؤال بمیان آید که چرا بجای استراحت در هنگام خستگی بازی می‌پردازیم؟ بعلاوه کودکانی را می‌بینیم که تمام روز بازی پرداخته‌اند بی آنکه سخنی از خستگی در میان بوده باشد. آیا بچه‌گره به یاسگی که اغلب سرگرم بازی است مگر مشغول بکاری بوده است که تا بدینوسیله نیز تجدید قوا و استراحتی بدست آورد؟

۲- نظریه «مصرف انرژی اضافی» - در این نظریه گفته می‌شود که کودک و اجده نیروی حیاتی فزونتریست مقدار قابل ملاحظه ای از قوای وی بجهت آنکه طفل مانند بزرگسال بمشاغل جدی نمی‌پردازد و ارگانیزمی جوان و با انرژی و بانشاطی دارد، متراکم و ذخیره می‌گردد. این انرژی اضافی ناچار باید بوسیله مجاریئی که طبیعت عادتاً در دستگاه عصبی بودیعه گذارده است دفع گردد. جریانات مربوط بچنین کیفیتی مولد بازی می‌گردند. این نظر را نخستین بار شاعر نامدار شیلر ابراز داشت و سپس طبیعی دان و روان‌شناس معروف هربرت اسپنسر مدافع آن گردید. در زمان مادان شمندان انتقاداتی بر این نظریه وارد کرده‌اند. درست است که وجود انرژی اضافی پدیده بازی و جریان آنرا تسهیل و توسعه توانند اما مسلماً نمی‌تواند علت اصلی بازی نزد انسان و حیوان شناخته شود. آیا حیوانات متعلق بیکدسته معین بصورت مشخص و متحدالشکلی بازی

میکند و آیا کودکان در بازیهای خودیکرشته اعمال را عادتاً انجام میدهند؟ البته چنین نیست. کودکی که سرگرم بازیست استرضای خاطر او در اینست که هر دم بعمل یا کیفیتی تازه دلخوش بدارد. کودکان را می بینیم تا بدانجا عشق بازی دارند که خسته و کوفته بر روی اسباب بازی یا عروسکهای خود بخواب میروند و از آن مهم تر در اطفال بیماری که پس از بهبودی دوره نقاهت را میگذرانند مشاهده شده است که سرگرمی بازی و تفریح را بتدریج در بستر بیماری از سر میگیرند بی آنکه مترصد انباشته شدن نیرو و پیدایش انرژی اضافی گردند.

### ۳- نظریه توارث - چنانکه پیشتر گفته شد استانیلی هال روانشناس آمریکائی

بازی را از نظر گاه بازگویی و تکرار اجمالی تحول نژاد نگر است و بازی کودک را نماینده تکاپو و فعالیت های نسل های گذشته دانست که بصورت موروثی در آحاد انسانی بظهور می پیوندد. این دانشمند که در ۱۹۰۲ از چنین نظری دفاع کرد عقائد خود را مبتنی بر مشاهدات عدیده و آمار گیریهای از بازی های کودکان قرار داده بود. بنابراین مشاهدات بازی کودک طی دوران طفولیت تغییرات و دگرگونیهای بخود می بیند که تقریباً مشابه و مطابق با کیفیات و اعمال انسان طی مراحل تحولات اولیه بشر می باشند. از شش سالگی تا نه سالگی بازیهای مربوط بشکار نزد انسان نابالغ بتواتر و فزونی مشاهده می شود حال آنکه از هنگام نوجوانی و بلوغ این بازیهای خود را بازیهای جمعی و گروهی میدهند. حال می پنداشت که بازی را باید تمرین و ورزشی ضروری دانست اما ضرورت آن چنانست که بیکرشته انجام وظائف بدنی و زیستی نخستین مراحل حیات انسانی پایان بخشد. بنظر وی این حرکات و اعمال مفید فائده ای نیستند. نظریه هال در زمان خود دانشمندان را جالب افتاد لیکن در مطابقت آن با واقعیات تردید کردند. آیا بازی کودک از هر قسم که باشد شامل بر این هدف غائی است که انواع فعالیتها را در وی تضعیف مینماید؟ آیا دختر بچههاییکه با عروسک بازی میکنند در هنگام بزرگسالی و در مقایسه با دختر بچههاییکه از بازی با عروسک اکراه داشته اند

قابلیت و استعداد کمتری در انجام وظائف مادری بروز داده‌اند؟ چنین بود که حال بعدها در نظریات خود تعدیل و تغییری مختصر قائل شد و بازی را بعنوان تمرین مقدماتی انجام وظائف انسانی دانست بقسمی که هدف و نقش تضعیف و سپس زائل گردانیدن اعمال مشابه را ندارد بلکه بصورت موقت در رشد و توسعه سایر اعمال و وظائف مؤثر واقع میگردد.

بازی یکرشته انجام وظائف و اعمال «موروثی» را مجسم می‌سازد و این اعمال البته در بزرگسالی دیده نخواهد شد.

دقت در نظریات حال این نکته را روشن خواهد ساخت که از یکسو وی بازی را بعنوان کیفیتی خلاق و از سوی دیگر بمثابة جریانی که موجب حذف یکرشته حرکات و اعمال خواهد بود در نظر می‌گیرد و بهر حال در ترکیب این دو نقطه نظر که جوانب دو گانه عقائد حال می‌باشند ابهام و یا عبارت بهتر مقدمات نظریات کاملتر دیگری نهفته است چنین عقائدی که بازی را بعنوان تمرین مقدماتی و بر اساس زیست‌شناسی تحلیل نماید حتی پیش از حال یادآوری شده بود و ذیلاً بشرح آن می‌پردازیم.

۴- نظریه تمرین مقدماتی - این نظریه را بار نخست دانشمند روان‌شناس آلمانی کارل گروس<sup>۱</sup> ابداع نمود. وی بدین نکته التفات ورزید که نظریات مربوط باینکه بازی بمثابة وسیله رفع خستگی بوده و یا عبارت از مصرف انرژی اضافی می‌باشد نارسا است و افاده معنی نمیکند. برای توجیه و تعمق در کیفیت اساسی بازی بایستی این پدیده را از نظر زیست‌شناسی بررسی نمود. بگذریم از اینکه در جریان نخستین نیمه قرن بیستم روان‌شناسان نامداری مانند ویلیام جیمس<sup>۲</sup> و ادوارد کلاپارد پژوهندگان این علم را توجه دادند بر اینکه جنبه زیست‌شناسی در فهم عمیق پدیده‌های روانی درخور اهمیت خاصی می‌بوده است، کسانیکه از این نظر قضایای روانی را مورد مطالعه قرار میدهند

۱- Karl Groos.

۲- William James.

نه تنها اعمال گوناگون را نزد انسان در مد نظر دارند بلکه هر کیفیتی را در سلسله مراتب حیوانات از جهت آنکه مفهوم «فونکسیونل» آنها و نقش شان در حفظ و ادامه حیات حیوانی و انسانی چیست بررسی میکنند. چنین است درباره بازی هر گاه که در انسان و حیوان بررسی شود ملاحظه میگردد که بازیها بر حسب طبقات گوناگون حیوانات متنوع و متفاوت هستند. هر حیوان خرد بدان گونه بازی میکند که آن طبقه حیوان بزرگسال در اعمال و رفتار خود نشان میدهد. عبارت دیگر همچنانکه انواع متفاوت غرائز را در زندگی حیوانات شناخته ایم بهمان قسم نیز بازیهای مربوط بمبارزه حیوانی، آموزش شکار حیوان دیگر و یا جنگ با دیگری و حتی بازیهای مربوط بانجام وظائف جنسی متنوع میگردند. هر گاه تکه شیئی را جلو بچه گر به بکشیم حیوان بر روی آن میجهد و هکذا قصد آنرا میکند که خود را بر روی برگ خشکی که باد تکان میدهد بیاندازد، چنین است که بعدها بر روی موش و شکار خود خواهد پرید. بزغالها سر گرم تصادم با یکدیگر می شوند تا مقدمه شاخ بشاخ شدن در آینده را بیاموزند باوصف اینها هرگز در میان طبقه ای از حیوانات دیده نشده است که بازیهای مربوط بغریزه حیوان دیگر را بروز دهند بازی دادن و کشاندن تکه شیئی جلو بزغاله کاری عبث در تحریک بر حمله و پریدن وی بسوی آن خواهد بود چنانکه هرگز بچه گر بهها سر خود را بهمدیگر نخواهند مالید. با توجه باین نکات نتیجه میگیریم که بهتر است پدیده بازی را بعنوان تمرین مقدماتی برای آموزش وظائف جدی و اصلی زندگی حیوان و انسان تلقی کنیم. اکثر غرائز موروثی بهنگام تولد توسعه و تکامل چندانی (خاصه نزد حیوان عالی و انسان) بخود نمی بینند تا فی الفور وظائف محوله را بانجام برسانند. این غرائز باید که بمدد وسائل جدید و طرق مکتسب دیگری تمرین یا تکمیل شوند. انجام این مأموریت را بازیها برعهده دارند. برای آنکه پیاپوزن خوبی باشیم بایستی از سلسله نتهای موسیقی آگاهی و ممارست کافی پیدا کنیم. چنین است که بزرگسال شدن و انجام اعمال آنرا حیات نونهالی و جوانی

در خور نیاز و اهمیت است .

تردیدی نیست که در حیواناتی که در طبقات پائین قرار دارند پرداختن بآماجی حیات بزرگسالی از طریق بازی صورتی ساده و ابتدائی بخود گرفته است صدف، خرد برای آنکه بزرگتر شود نیاز چندانی به بازی کردن ندارد اما هر قدر که در سلسله مراتب حیوانات بالا می آئیم «کارآموزی» جانور خردسال هم مدت بیشتری را لازم دارد . چنین است در مورد بچه خرگوش و یا جوجه و یا شتر بچه و غیر اینها که می باید زمانی از حیات خردسالی را بآموزش اعمال و وظائف بزرگسالی از طریق بازیهای مختلف و یا حرکات مقدماتی سپری سازند باید که کودکان سالهای متمادی را ببازی‌هایی که مقدمه اعمال يك مرد یا يك زن است بسر برند تا آنکه در آینده بدرستی جای مرد یا زنی را گیرند. گروس در این باره میگوید حیوان بدان جهت سرگرم بازی نمی‌شود که خرد و جوان است بلکه جوانی و خردسالی اوساخته احتیاج ببازی مییابد. پیش از گروس دانشمندان دیگری نقش بازی را بدانگونه که وی تعبیر نموده است احساس و بیان کرده بودند . فروبل<sup>۱</sup> عالم تربیتی آلمانی بازی را اساس عقائد تربیتی خود قرار داد . پس از وی يك پزشک انگلیسی بنام جان سترچان<sup>۲</sup> اثری موجز بنام «بازی چیست» تألیف کرد و این نظریه را بمیان آورد که بازی غریزه ایست که کلیه حیوانات را وادار میکند براینکه ممارست و تمرین‌های لازم را برای رشد و توسعه عضلانی و بدنی خود معمول بدارند. از آن گذشته بازی جوا بگوی يك نیاز طبیعی است و چنین است که کودکان بهنگام بازی نشاط خاصی دارند .

گذشته از دو دانشمند یاد شده شایسته است از يك روانشناس فرانسوی بنام

۱- Frédéric Froebel (۱۷۸۲-۱۸۵۲) .

۲- John Strachan.

پیش از فروبل عالم تربیتی اسپانیالوتر و یوس L. Vivès (۱۴۹۲-۱۵۱۰) در دوره رنسانس اهمیت بازی را در تربیت یاد آور شد. بهر حال بازی از نظر تربیتی بحث مهم و جداگانه ایست و تاریخچه و نظریات مربوط بخود را دارد .

سوریو<sup>۱</sup> نیز نام ببریم که نظریات مشابهی ابراز داشته است. لیکن پیوسته متوجه کارل گروس خواهیم بود زیرا وی نخستین بار نظریه بازی بعنوان تمرین مقدماتی یا تئپاتی را بصورت کلی تر و باعتبار اهمیت از نظر زیست‌شناسی بیان کرده است. کلاپارد عقیده دارد که نظریه مزبور در شناخت و در پرورش کودک کان بطور کلی از جهت تربیتی دارای اهمیت اساسی است.

نظریه بازی بعنوان تمرین تهیه‌ای مورد انتقاد قرار گرفته و باید اذعان نمود که تمرین و تئپات و مقدمات بکار برد غریزه‌ها و اعمال روانی و وظائف الاعضائی علت اصلی تمام بازیها نتواند بود. اما بهر حال بازی واجد فائده و معنای وسیعی از نظر زیست‌شناسی است از این لحاظ لازم است نظریاتی دیگر را که مکمل بر عقیده کارل گروس می‌باشند تشریح نمائیم. این نظریات وجه مشترکی با نظریه گروس دارند زیرا که بازی را بعنوان عامل رشد و گسترش شخصیت در نظر میگیرند.

۵- بازی بعنوان انگیزه رشد و نمو - «کار»<sup>۲</sup> روان‌شناس آمریکائی این نکته را در مد نظر قرار داده است که بازی علاوه بر فواید دیگر انگیزه و نیروی محرکه لازم را برای رشد و نمو اندامهای بدن فراهم می‌سازد. دانشمندی که با مسائل مربوط بتغییرات انواع موجودات زنده در طول تطورشان سر و کار داشته‌اند این اصل را مدلل ساخته‌اند که همه عوامل متشکله جسم حیوان ناشی از سلول مولد نیستند بلکه بسیاری از آنها ساخته محیط پیرامون می‌باشند رشد و توسعه فرد در آن واحد نتیجه و مولود جبر در طبیعتی اسرار آمیز است که بواسطه وراثت بدو رسیده و در عین حال نیز ناشی از عمل دنیای محیط بروی می‌باشد. بهمین سبب هر تغییر محیط انعکاس خود را بر روی موجود جاندار بروز میدهد مهارت اندامهایی که دیگر سودمند نیستند رو بکاهش می‌رود و اعضای دیگری که نیروی محرکه و وجه استعمال پیدا کرده‌اند رشد و توسعه

۱- P. Souriau.

۲- Carr.



می‌یابند. پس بازی به‌مثابه انگیزه رشد و نمو بکار میرود و این امر بویژه در باره دستگاه عصبی صادق است.

هنگام تولد مراکز عصبی هرگز ترکیب قطعی خود را بدست نیاورده‌اند و مغز در آن حالی نیست که بتواند تمام اعمال و وظائف خود را انجام دهد. تعداد زیادی از نسوج عصبی مغز هنوز واجد غشاء چربی نشده‌اند تا آنکه بدانوسیله از هم‌دیگر مجزا گردند. همچنانکه پوششی عائق سیم‌های برق را از هم جدا می‌سازد بافت‌ها نیز مادامیکه پوشش چربی را پیدا نکرده‌اند نمی‌توانند اعمال و فعالیت‌های خود را شروع کنند. حال توجه کنیم که تحریک و تهییج این بافتها از عواملی است که آنها را در بدست آوردن غشاء چربی کمک می‌کند و بنابراین قادر بانجام وظائفشان می‌سازد. بازی در عمل تهییج و فراهم آوردن فرصت‌های مناسب آن بعنوان حامل مهم رشد دستگاه عصبی شناخته شده است. مشاهدات و تجارب چندی این نظریه را باثبات رسانده است. هرگاه پلک چشمان نوزاد گربه را بخیه کنیم پس از مدتی متوجه خواهیم‌شد که رشد مراکز بینائی در مغز وی دچار تأخیر گردیده. علت آنست که این مراکز از نیروی محرکه لازم بی‌نصیب مانده‌اند نزد اشخاصی که به‌هنگام کودکی از یک بازو یا ساق پا ناقص گشته‌اند مراکز حرکت در مغز دچار ضعف میشوند. موارد مزبور این دستور زیست‌شناسی را تأیید میکنند که «عمل هر عضو سازنده آنست» حرکت اندامها در هنگام بازی رشد عضلانی را مساعد می‌افتد. فعالیت هر عضله‌ای عامل توسعه آنست.

۶- نظریه تمرین تکمیلی یا جبرانی - بگفته کار فائده دیگر بازی آنست که عادات جدید الاکتاب را در عین لطافت بخشیدن بدانها حفظ و نگاهداری مینماید. این عمل بازی مخصوصاً نزد بزرگسالان مشهود میگردد.

سرباز در هنگام صلح بدنبال مشق فنون جنگی است هدفی را نشانه میرود، سوار اسبی می‌شود الخ . . . استاد موسیقی در فاصله میان دو کنسرت بانواختن‌ها و پرداختن بسازها و اصوات مشغول می‌شود تا فن خود را فراموش نکند و مهارتش بناشیگیری

نگرید. بدینسان بازی در نظر کار عبارت از یک تمرین بعدیست در حالیکه در نظریات گروس بمثابه پیش تمرین شناخته می‌شود.

کلاپارد عقیده دارد که چنین نظری را درباره بازی نمی‌توان مقبول شمرد. تمرین تکمیلی از دو حال خارج نیست یا آنکه بسادگی بمنظور تیز کردن ذهن بکار می‌رود و عبارت علمی ناهمواری را که عارض مراکز عصبی شده است بیش از پیش رام میگرداند. چنین تمرینی را بازی نتوان گفت و فی الواقع مشقی که در هنرستان موسیقی بکنند و یا در سر بازخانه بعمل آورند هرگز بازی نیست. شق دیگر آنکه موضوع ارتباطی با تشحید ذهن ندارد بلکه قصد آنرا دارد که عملی ناقص را با کمال برساند و آنرا هرچه بیشتر غنی گرداند. تیراندازی برای تقنین بتمرین میگرداند و میل دارد نقطه معین در مرکز هدف را بکوبد. اینحال نیز مانند حالت نخست تمرین بعدی نیست بلکه تمرین بمراتب بالاتریست و وجه تمایز و تفاوت بدینقرار است که در تیز گردانیدن مهارتها عادت ناهموار را ریشه کن میسازیم و عادت معین را کسب می‌کنیم عبارت دیگر شخص در جهت «اتوماتیسم» گام برمیدارد اما در ترفیع مهارت قدرت کلی عمل را در خویش فزونی و ارتقاء می‌بخشد و تسلط بر خویشتن و بر محیط خارج را برتری میدهد تا مهارت او اشکال و قالبهای مختلفی را بخود بگیرد و برای ورزیدگی در حالت‌های متفاوت تجهیز گردد. غنی گردانیدن قابلیت در چنین حالی خصیصه بازی بخود تواند گرفت اما اذهمین بیان وارد قلمرو نظریات گروس می‌شویم. این بازی شخص را آماده‌تر ساخته است تا بتواند در حیات خویش و در حوائج و امور روزانه بهتر انجام وظیفه نماید و مشکلات را بهتر مرتفع سازد. این نکته را باید پذیرفت که در یک مورد خاص مشکل بتوان ا کمال بمدد تقویت عادات قدیمی را از ا کمال بتوسط گسترش استعدادها و توانائیهای عصبی تشخیص و تمیز داد. در این مورد با دوجریانی که از اساس و پایه باهم تفاوت دارند مواجه هستیم. یکی پدیده تکوینی است و دیگری عمل ورزشی و تمرینی و طبعاً آثار و نتایج آنها نیز بایکدیگر مشتبه تواند شد.

بسا که نمی‌دانیم فلان عمل بدنی وابسته بکدام از این دو نوع می‌باشد. آنچه بهر حال مهم است اینست که این دو قسم مختلف بدو قلمرو کاملاً متفاوت تعلق دارند و هر کدام در مسیری می‌افتد که درست نقطه مقابل دیگریست و در نتیجه دو قطب متضادی را تشکیل می‌دهند. چنین است فعالیت موجودات زنده که در میان دو قطب در نوسان است. این دو قطب و دو قلمرو متفاوت عبارتند از یک سو فعالیت‌ها و اعمال خودکار و مکانیزه و نیز عادت‌ها در انسان و حیوان که اساس آنها تکرار عمل سابق است و از سوی دیگر قلمرو تطابق یا سازگاری و قابلیت تغییر شکل که پایه آن بر ابداع یا ایجاد کیفیتی تازه، تغییر و شکفتگی قوا و استعدادها و مهارت‌های نوین است.

بهر تقدیر تمرین را بازی نتوان خواند مگر در مقیاسی که مورد توجه و علاقه اعمال و فعالیت‌های منوط بقلمرو ثانی باشد یعنی فعالیت‌هایی که پایه و تمایل آنها بر ارتقاء امکانات سازگاری فرد خواهد بود.

کار خود نیز گفته است که اساس بازی در آن کتساب یک تطابق معین نیست بلکه در اخذ و پذیرفتن تمایلی برای قابلیت تغییر کلی در عکس‌العمل‌های غریزی و عادات می‌باشد. این نظریه بالاتر دید درست است اما آیا برآستی با نظریه کالر گروس تفاوت دارد؟ آیا جز آن است که خواسته‌اند همان عمل بازی را بنحو دیگری تعبیر و مذاقه نمایند؟ آیا می‌توانیم بگوئیم کودک هم بتمرین تکمیلی می‌پردازد؟ نزد کودک بازی همه زندگانی او را تشکیل می‌دهد و تقریباً با حیاتش عجین گشته است. از سوی دیگر هر گاه بگوئیم که کودک برای آن بازی میکند که توانائی قیاس و مقابله با مشکلات حیات را ندارد درک خود را از مسئله بعقب رانده‌ایم زیرا در این صورت سئوالی پیش می‌آید: هر گاه این دوره عدم توانائی عملی یا بازی ارزشی فی‌نفسه ندارد چرا در طول تحول فرد مورد حمایت قرار می‌گیرد و علت وجودی آن چیست؟ چنانکه آنرا فائده‌ایست چه بهتر از آنکه ارزش آن تهیاتیست برای زندگانی در بزرگسالی. هر گاه نزد بزرگسال تمرین تکمیلی بهتر مفهوم می‌شود و هر گاه که ممکن است کودک و تربیت

واوضاع واحوال دیگر نتوانند تمام استعدادها ئیرا که در وی است پروراندند بازهم میان چنین تعبیراتی ازبازی ونظریه‌ای که کارل گروس آورده است تفاوتی اساسی دیده نخواهد شد .

نظریهٔ تمرین تکمیلی را دانشمند دیگری بنام کنراد لانگه<sup>۱</sup> بصورت متمایزی مطرح ساخته است و آنرا نظریهٔ اکمال<sup>۲</sup> نام گذارده . بنا بر عقیدهٔ وی عمل بازی گسترش آن رشته تمایلاتیست که بحال رکود درآمده‌اند بدین معنی که ضروریات زندگی نمی‌توانند انگیزهٔ بیداری آنها باشند. بدینجا بازی جانشین واقعیات میگردد و در حیوان و کودک و انسان آنچه را که واقعیات کوتاه آمده‌اند تکمیل میکند. چنین است حیوانات اهلی که بیش از حیوانات وحشی بازی میکنند و بازی برای آنان بمنزلهٔ جبران وتلافی زندگی بی‌فعالیتشانست هکذا کارمند اداری که تمام هفته را پشت میز بسر برده است میل دارد روز تعطیلی را ببازی پردازد یا بکوهستان برود و آنرا بعنوان ضربهٔ متقابله‌ای در برابر یکنواخت بودن جریان هفته تلقی کند .

وی فی الواقع نیت تقویت عضلات خود را ( که در اثر نشستن مدام در یک جا درخطر زبونی افتاده‌اند) ندارد بلکه میخواهد احتیاج بحرکت و مبارزه را که در نهادش وجود دارد ارضاء کند. چنانکه دوستدار مسافرتها و سیاحت گری هنگامیکه خود را در وطن ومأوای خویش میخکوب یافته است برای تسکین عطش ماجراهای سیر و سیاحت غرق در مطالعه حکایات سفر سیاحان میگردد .

حال ببینیم این نظر از نظریهٔ کار چگونه متمایز می‌گردد: عمل بازی در این نظریه طراوت وجانی تازه بخشیدن بیک استعدادی نیست و یا قوای تازه‌ای را گسترش نمی‌دهد اما امیال و اشتها های معجل را اشباع میسازد و باین نحو بازی بیشتر نقش جبران کننده را دارد تا آنکه مکمل کیفیتی واقع گردد .

۱- Konrad Lange.

۲- Ergänzung. بالمانی

این نظریه را باید جبرانی خواند زیرا عمل بازی در اینحالات یاری کردن و بر آورد آن خلأ روا نیست که زندگی جدی روزانه ایجاد کرده است. در نظریهٔ اول بازی نقش «اضافی» داشت اما در اینمورد نقش واقعاً «تکمیلی» را دارد. با این ترتیب نظریهٔ اخیر قرابت نزدیکی با عقائد گروس خاصه دربارهٔ بازی بزرگسالان پیدا میکند و توجیه کامل تری از آن بدست میدهد اما همین نظریه با نظریهٔ «تصفیه‌ای» نیز قرین است.

#### ۷- نظریهٔ تصفیه‌ای - کار معتقد است که بازی عمل تصفیه‌ای نیز دارد و در واقع

«مسهل روانی» است غرائزی که از هنگام تولد در نهاد خویش داریم در طول حیات بقوت و دوام خود باقی میمانند و طبعاً در وضع تمدن فعلی انسانی مضر بحال وی میباشند بازی این نقش را برعهده دارد که بتواند در برخی مواقع ما را از این تمایلات ضد اجتماعی رها سازد. هنگامیکه در نمایش تراژدی انسان میکشد، نبرد میکند و الخ... فی الواقع بمدد این اعمال سفید خود را از تمایلات خونخوارانه بری میدارد. چنین است در بازی بوکس یا فوتبال که کودک و نوجوان تمایلات غیر اجتماعی خود را ارضاء و از تسلط و فشار آنها میکاهند. بحث در این فرضیه ما را بسئوالاتی چند راهنمائی میکند آیا ایرادیکه بر نظریهٔ استانلی هال داشتیم بر این نظریه نیز وارد نیست؟ هر گاه در حالاتی بازی موجب پرورش و گسترش است و بنا بر این عامل فزونی می باشد پس چرا در حالات دیگر کاهش دهنده و سبب تقلیل است؟ کار در این موارد توضیحی نداده است معهدا باید گفت این نظر با نظریهٔ هال تفاوت دارد. اساس اندیشهٔ کار چنین نیست که بازی تمایلات مضر را از بین میبرد بلکه آنها را در مجرائی متفاوت می اندازد. اما در باب اینکه بازی «مسهل روانی» واقعی است می توان نظریهٔ کار را وارد دانست زیرا این نکته مورد پذیرش خواهد بود که تنها هیجانات هستند (نه یکرشته اعمال و فعالیت‌های معین) که بطریق بازی دفع و رفع می شوند وقتی عصبانی هستیم شکستن بشقابی، کوفتن دری یا مشت کوبیدن بر روی میزی ما را تسکین میدهد وقتی طفلی

برای سرگرمی با همگنان کتک کاری میکند غریزه مبارزه را که لازم است برای مواقع دفاع مشروع با خود داشته باشد نمی کشد و از بین نمیرد بلکه بطریقی و موقتاً خود را از تمایلات تجاوزکارانه که این غریزه مولد آنها است فارغ می سازد و البته هر گاه چنین مبارزه لازمی فرصت خروج بد آنها ندهد بالطبع مولد مشکلات اجتماعی تواند بود .

کارل گروس تفسیری را که مقدم بر نظریه تصفیه ای است قبول داشته و نشان داده است که چگونه این جریان «تصفیه کن» نه تنها برای تمرین بطریقه بازی غریزه مبارزه لازم است بلکه برای يك غریزه دیگر که جزو آنست و بنوبه خود تمایلاتی شدید و قوی را در بر دارد یعنی غریزه جنسی بطریق اولی ضرورت دارد .

پاره ای بازیهای مبارزه ای خاص این تغییر شکل و یا انحراف غیر حمله ای تمایلات به نبرد می باشند .

اینها جانین مبارزه بر علیه خصم واقعی یا مبارزه بر علیه خصم فرضی میگردند. چنین است تلاش در برابر يك مشکل مثلاً صعود بقله کوهی که تا کنون تسخیر نشده و پس از کوششها و مدت زیادی مقاومت بالاخره فتح میشود. چنانکه گروس یادآور شده است مسابقاتی مانند دوسرعت و پرش و غیره که رقیب و خصمی را در برابر هم دیگر قرار نمی دهند بلکه مبارزان را بموازات هم می آورند جوابگو و استرضا کننده احتیاج بيك نبرد بسیار زنده ای می باشند بی آنکه بنحوی مستقیم و بلاواسطه رقیبان را در حالت درگیری باهم دیگر قرار دهند .

تمایلات جنسی می توانند جای خود را بازبیا مانند رقص و معاشقه و غیره بدهند و البته عمل تصفیه ای این کیفیات مخصوصاً در هنگام بلوغ مسلم است این بازیها که بطرزی ساده در برابر خواستهای شدید غرائز گریز گاهی گشوده اند بمثابة دریچه اطمینانی بشمار میروند و باعث می شوند که جوانان در فاجعه ها گرفتار نگردند و در عین حال بشناسائی جنس مخالف برسند شناسائی که البته سودمند است

زیرا بعدها جریان انتخاب يك شوهر یازنی را هدایت خواهد کرد. نوع دیگر تغییر مسیر درعروج غرائز توسل بساخته‌های تصور و خیال است رؤیاهای، شعر، رمان و غیره موقتاً درمیان جوانان پسر یا دختر ظهور افکار و آرمانهای کم و بیش سری‌اندرون دل آنان را ارضاء تواند کرد<sup>۱</sup>.

نظریه تصفیهای بازی هرگز مخالف و در برابر نظریه تمرین مقدماتی قرار نگرفته است. برعکس تصفیه شرط بلااجتناب بازیهای مربوط بتمایلات شدید است. بازی وجود ندارد مگر درمقیاسی که مبارزه غیرحمله‌ای باشد بقسمی که رقابت رفیقان را درهم نیافکند. هرگاه بازی با تصفیه همراه نبود و یا نقش تصفیه را برعهده نمی‌داشت غریزه مبارزه با تهییج تصادمات واقعی کودک را با تمام خطرات حیات جدی مواجه می‌ساخت و این موجود انسانی بجای تهیه و تدارک خویشتن برای زندگی بزرگسالی بدنبال تخریب آن گام برمیداشت. تمرین مقدماتی هرگاه که سخن از تمایلات خطرناک بمیان می‌آید صورت تحقق بخود نتواند گرفت مگر آنکه در همان حال نقش تصفیه را نیز برعهده داشته باشد.

عمل تصفیهای که نزد اطفال شیرخوار در حکم عدم است (زیرا که هنوز با محیط اجتماعی ناآشنوس هستند) با افزایش سن لزوم بیشتر و ازدیاد عمل آن احساس میگردد مخصوصاً در هنگام بلوغ و در بازی بزرگسالان تصفیة روانی کسب اهمیت پیدا میکند.

در علائق و روابط بزرگسالان است که باید باین نکته اهمیت بیشتری داد و

۱- البته هنر ناشی ازعوامل عشقی تا جائیکه عمل تصفیهای دارد نقش مفیدی را در جامعه بازی میکند لانکه دانشمند آلمانی میگوید: بدبختانه قوانین ما دراین باره هرگز تردید بخود راه نمی‌دهند و فحشا را که برای ناشایست تمدن انسانیت مورد حمایت قرار میدهند و آنرا بمثابه وسیله خاص ارضاء «بی‌خطر» حوائج جنسی بشمار می‌آورند و بدینوسیله بیرحمانه بر آنچه ساخته و پرداخته احساسات عشقی است لطمه وارد می‌آورند» این نظر بی‌شک جالب و بمقیاس‌زبادی صحیح است اما يك مسئله تربیتی پیش می‌آید: تا چه حدودی هنر عشقی گریزگاه ساده تمایلات غریزی است و درجه مقیاسی بمنزله يك محرك مؤثر واقع خواهد شد؟

توجه کرد تا تمایلاتی که با ضروریات اجتماعی سر ناسازگاری دارند، بتوسط مجاری انحرافی تخلیه گردند. در اینحال عمل تصفیه و وظیفه دو گانه‌ای بر عهده دارد از یکسو فرد را مفید می‌افتد و بوی اجازه می‌دهد تا از اجباریکه قیود اخلاقی و یا جامعه در برابرش قرار داده‌اند و در جهت خلاف گسترش آزاد غرائزش می‌باشند خویشتن را رهایی و خلاصی فراهم آورد.

همین امر بنوبه خود نیز در جامعه سودمند می‌افتد زیرا که انفجار غرائز را که خطراتی برای حیات اجتماع دربر دارد تضمین لازم بوجود می‌آورد. مثال از مطایبه و لطیفه گوئی و حاضر جوابی یا احیاناً «سربسره‌م گذاشتن» می‌توان آورد. این بازیهای مبارزه‌ای جنبه حمله بشخص را دارند و یا مرمی بوط بچوا بگوئی بحملاتش «بمنظور خنده و تفریح» است اما در واقع هدف آنها ضربه‌ایست بطرف مقابل (که البته منجر بنزاع و مشاجره نیز می‌شود) منتهی با تغییر شکل و ظاهر آراسته بقسمی که این حمله تمام ظاهر اعمال زور یا تجاوز را از دست داده است. يك فرد تنبل از اینکه بد خواب شده و یا در خواب خود دچار کابوس گشته است شکایت می‌کند مخاطب او جواب می‌دهد شاید شما خواب دیده‌اید که کار می‌کردید. آیا بهتر از این عبارتی می‌توان یافت که مقصود تنبل بودن آن شخص را برساند بی آنکه اظهار صریح در این باره بعمل آید.<sup>۱</sup> بازی هنگامیکه ناشی از احساسات ضد اجتماعی یا خطرناک است و اما بنحوی دلپذیر و معصومانه انجام می‌گیرد عبارت از همان پدیده‌ای خواهد بود که روانشناسی فروید بنام تهذیب عالی<sup>۲</sup> یاد کرده است.

#### ۸- بازی پدیده تغییر هدفها از طریق تخیلات - از آنچه گذشت معلوم می‌گردد

۱- سخن بشوخی گفتن هر گاه که جنبه بازی باید داشته باشد نباید که سبب رنجش و دل آزرده‌گی گردد بلکه بتواند مخاطب را بخنداند البته هر گاه که بقصد نیستی آزاردهنده بیان شد بازی محسوب نخواهد شد بلکه اسلحه‌ایست مانند طرق و وسائل دیگری که بصورت جدی مورد استفاده قرار می‌گیرند و طبعاً قضاوت درباره آنها با تردید همراه خواهد بود.



که پدیده‌های مربوط به بازی بمنزله عامل تهیه یا تکمیل فرد در سازگاری با آینده و اوضاع و احوال حیات در نظر گرفته می‌شوند و یا آنکه بمثابة وسائل ارضاء احتیاجات آنی جسم یا روح بکار می‌روند بعبارت اخیری بازی یا تمرین قبلی است که در اینصورت جنبه دخالت و سودمندی در رشد را بخود می‌گیرد و یا آنکه بمثابة تمرین تکمیلی بکار می‌رود. اما هر گاه که بمثابة تغییر ظاهر پاره‌ای تمایلات نگریسته شود باز بدو حالت خواهد بود یا نقش تصفیه‌ای خواهد داشت و یا بجزیران کمبود روانی خواهد پرداخت. اما آیا این دو نظریه متفاوت یعنی «تمرین قبلی» و «تغییر صورت» را می‌توان تحت يك فرمول مشترك در آورد؟ پاسخ این سؤال مثبت است بشرط آنکه مظاهر متعدد بازی را از يك زاویه معینی در مدّ نظر و بررسی در آوریم. مقصود از این بیان آنست که تا کنون عکس آنرا دیده‌ایم یعنی دانشمندان گاهی کودک را از جنبه طولی (یا نسبت با آنچه بعداً بزرگ خواهد شد) و زمانی از لحاظ عرضی (یا با ملاحظه آنچه که در حال حاضر نزد وی دیده می‌شود) مورد مطالعه قرار داده‌اند از نظر گاه نخستین تمام پدیده‌های مربوط به بازی در کودکان بمنزله تهیات بزنگی بعدی و بمنزله عوامل رشد در نظر می‌آیند اما مطابق نظر دوم بازی نیست مگر احتیاج بفعالیت و آنهم بمنظور ارضاء فعلی و آنی نیاز یا انگیزه‌های درونی. بهنگام بازی کودک از اینکه برای آینده کار می‌کند بی‌خبر است و بزرگسال نیز بنوبه خود آگاهی از آن ندارد که بتکمیل خویشتن می‌پردازد اینها است نتیجه گیریهای تمام مباحث مربوط به بازی که از تفاسیر و توضیحات مبتنی بر زیست‌شناسی فراهم گردیده است.

اما از جهت روان‌شناسی و فیزیولوژی بازی مانند هر فعالیت ارتجالی موجود زنده جز مظهر تمایل وی بگسترش و تثبیت شخصیت خود نیست. می‌توان این سؤال را بمیان آورد:

هر گاه چنین است که هر فعالیتی در موجود زنده ناشی و مشتمل بر تثبیت وجود او است و یا بگفته فیلسوفان نشانه خواست زندگی کردن است پس چیست که ببرخی

از این فعالیت‌ها صفت بازی می‌دهد؟ گویند بازی آن فعالیت است که خالی از غرض و نفع باشد یعنی غایت خود را همراه عملش می‌دارد<sup>۱</sup>.

ما برای خاطر بازی کردن بی‌بازی می‌پردازیم نه برای کسب پول یا بدست آوردن نتیجه‌ای مفید. بازی عین فعالیت است نه محصول دائمی از این فعالیت که بتواند موضوع بازی گردد. پسر بچه‌ای که نقش ژاندارم یا نامه‌رسان را بازی میکند با این عمل خود خدمتی واقعی انجام نمی‌دهد دزدان را بزنند نمی‌افکند و حامل نامه‌های حقیقی نیست. تنها از نقطه نظر اقتصادی و بازرگانی است که می‌توان بازی را متصف بنداشتن ارزش نمود اما در نظر زیست‌شناسی بازی اهمیت فراوانی برای فرد و نژاد دارد. از سوی دیگر وقتی روان‌شناسی نظر می‌دهد که بازی غایتی ندارد مگر در نفس عمل خود بایستی بهم مطالب التفات ورزید.

سوریو می‌گوید: «هنگامیکه بازی می‌کنیم پیوسته متوجه واشتغال ب نتیجه فعالیت خود داریم. ما نمی‌خواهیم استعدادهایمان بهدر کار کنند خویشتن را هدفی برای نیل تخصیص می‌دهیم. هر گاه که بیک بازی مربوط به مهارت بدنی می‌پردازم، قصد دارم بازی را ببرم و مقدار بیشتر نمره مربوطه را بدست بیاورم و بچنین هدفی برسم لذا تنها بدنبال لذت فعالیت نیستم بلکه می‌خواهم از طریق پایان بازی ب نتیجه خوش آیندی نیز برسم... مسلم است کودکی که سرگرم بازیست حس میکند که بدنبال منظور و هدفی است و آن نیز بقدر هدفهای زندگی عملی جالب است.

معهدنا انکار نمی‌توان کرد بازی در مقایسه با فعالیت جدی بخوبی این خصیصه را مالک است که هدف را با خود دارد بی‌شک چنانکه سوریو یاد آور شده در بازی برای خود هدفی تعیین می‌کنیم و آنها را باشوق و شور تعقیب می‌نمائیم. اما هدفها فرضی و خیالی هستند. ما این مقاصد را آزادانه برای خود برگزیده‌ایم باین معنی که برای آنها علت وجودی دیگری نیست مگر پشتیبانی و حمایت خود فعالیت و

۱- بگفته بالدوین فیلسوف و روان‌شناس انگلیسی Autotelique است.

فراهم آوردن انگیزه‌های لازم برای آن. اعمالی را که انجام می‌دهیم برای رسیدن به هدف نیست بلکه برای بدست آوردن فرصت فعالیت و عمل است که برای خودهدفی تعیین کرده‌ایم و این نیز بهانه‌ای بیش برای گسترش فعالیت نیست. چنین است کودکانی که قصری ازمقوا یا شن می‌سازند بهمان اندازه که از ساختن آن لذت می‌برند در خراب کردن آنهم دل خوش میدارند. کودک بچنگ آوردن حشرات را دوست دارد و میخواهد انواع صدفها را گرد آورد هنگامیکه بدانها نائل شد تازه در میماند که چه کند! ادامه آزاد هدفهای خیالی صفت خاص فعالیت‌های مربوط بیازی است قلمرو بازی بهشتی است ساخته از «گوئی که»، دختر بچه عروسک خود را غذا می‌دهد گوئی که گرسنه است و میتواند بلعد. شطرنج باز یا بازی گرتنیس در مبارزه است گوئی که در برابر خود رقیبی را می‌بیند و مهم آنست که وی برنده بازی باشد. هنرمند چنان رفتار میکند که گوئی آدمی آزمند است یا عاشق و یا واقعاً حسود. آیا موجود بازیگر از فرض و خیالی که بوجود آورده است آگاه است و یا بکلی گولخور آن شده؟ نه آن است و نه این: او از اشتباهی که وی را احاطه کرده است بخوبی آگاه میباشد اما بمیل خود بدان رو می‌آورد. لانگ دانشمند آلمانی این حالت روانی را که در نوع خود قسمی دوگانه شدن شعور است و در سایه آن «من» از کمدی که برای خود بازی میکند لذت میبرد بدستی خویشتن را آگاهانه با شتاب افکندن یا خودفریبی<sup>۱</sup> نام نهاده است.

چرا شعور و شخصیت انسانی تا این حد بدنبال خیال و توهم است؟ چرا بجای آنکه بر واقعیات متوجه باشد هدفهای فانتزی را برمیگزیند؟ چنانکه در نظریه لانگ هم دیده می‌شود مسلماً این امور بجهت آنست که اوضاع و احوال واقعی فاقد خصیصه ارضاء تمایلات عمیق می‌باشند. عمل بازی بفرده اجازه میدهد تا خروج «خود» را تحقق بخشد، شخصیت خویش را گسترش دهد و موقتاً جریان و خطسیر علائق عمده

خود را درحالاتی که بمدد فعالیت‌های جدی امکان‌پذیر نیست تعقیب نماید .

بنابراین بازی عبارتست از علی‌البدل فعالیت‌های جدی فرد. انسان بهنگام فشار انگیزه‌های درونی رو به بازی می‌آورد و آن‌هم بدو حالت : نخست هنگامیکه بعلت رشد غیر کافی فاقد توانائی کار و محروم از فعالیت‌های جدی است و این امر نزد کودک و بزرگسال یکسان است. دیگر آنکه هر گاه اوضاع و احوال ممکن الوقوع و شرائط زندگی در جهت مخالف این امر قرار می‌گیرند که یکرشته فعالیت‌های جدی بتوانند ارضاء احتیاجی را امکان‌پذیر سازند. این موانع ممکن است جنبه خارجی داشته باشند (محیط نامساعد و یا غیر کافی که آمادگی تحقق تمایلات انسانی را فاقد است مانند بازی جنگ که نظامیان بهنگام صلح و آرامش بدان اشتغال ورزند) یا آنکه مربوط بانگیزه درونی باشد (قیود اخلاقی و اجبار اجتماعی که مانع آنست تا فرد چنین و چنان عملی را انجام دهد که فرضاً از لحاظ مادی هم امکان‌پذیر است هکذا مانند ارضاء شوق و شور عشقی یا خواندن رمانها و الخ...)

در هر کدام از این حالات فعالیت‌های مربوط به بازی ادامه دارد زیرا انگیزه خارجی آنها وهمی و خیالی است فرد از دائره واقعیت بیرون بسته و بازادی و بمیل خویش موضوعهای خاصی را برای ارضاء احتیاج و گسترش و تحقق شخصیت خویش ساخته و پرداخته است (یکی از دانشمندان میگوید بازی بر روی این تمایل اصلی متکی است که میخواهیم از قلمرو ضرورت برای ورود در حیطه آزادی خارج گردیم) .

حال برمیگردیم باین نکته که چرا بازی را پدیده تغییر هدفها از راه تخیل خوانده‌ایم. هنگامیکه سیل قادر نیست از مانعی بگذرد، آبهای طغیان کننده از پهلو و جوانب راه خود را باز میکنند .

بهین منوال هم انگیزه‌ها تمایلات و علائق که سازنده و ماهیت «خود» یا «من» هستند بدنبال راه خروجی از طریق وهم و خیال می‌باشند. گاهی که واقعیات راه‌رهائی

کافی را مسدود می‌سازند تغییر مسیر لازم خواهد بود و انجام این وظیفه بعدی برعهده بازی است تطابق و تمرین قبلی نیز جنبه تکوینی آنرا تشکیل می‌دهند .

نظریه گروس مخصوصاً بسازی کودک اطلاق تواند شد گرچه میتوان بازی بزرگسال را هم يك تطابق قبلی باوضاع واحوال هائی منتهی پیچیده تر بشمار آورد . کلاپارد معتقد است که هر دو نقطه نظر تمرین قبلی و تغییر مسیر و هدف شایان توجه است. گرچه هر کدام از این نظرها جوابگوی نکات مختلفی است اما بیچوجه باهم تضاد و اختلاف ندارند باین معنی که باید گفت بازی درعین بر آورد احتیاجات فعلی تدارك کار آینده را می‌بیند . نکته اخیر مبین این امر است که چرا بازی کودک را خوش می‌آید. بازی مطبوع است زیرا جوابگوی نیاز کودک است این يك قانون کلی است که هر آنچه که درجهت رشد حیات و نمو شخصیت باشد همراه بالذت خواهد بود (خوردن هنگامیکه گرسنه ایم خوابیدن بوقتی که خسته ایم) این پدیده‌ها مرموز نیستند.

آیا بازی غریزه‌ایست؟ برای هر فردی که مختصر اطلاعاتی از مقدمات روانشناسی داشته باشد این سؤال بر روی کلمه خواهد بود . هر گاه غریزه را عملی مشخص و معین بدانیم یقین است که بازی غریزه نیست زیرا فعالیت‌های متنوع تر و مختلفی را بکار می‌بندد معیناً بازی باغریزه و بلکه غرائز پیوند و خویشی نزدیکی دارد. در بازی-بسان عمل غرائز- انگیزه درونی یا خارجی اعمال و فعالیت‌ها را که مکتسب نیستند بحرکت و ظهور درمی‌آورد و نیروی محرکه غریزه بشمار میرود .

۹- اعمال ثانوی بازی - گذشته از عمل اصلی بازی دارای فوائد مختلفی است

که باید باختصار بدانها اشاره کرد :

۱- بازی کسالتی را که عدم فعالیت باعث آنست برطرف میکند نقش سرگرم کننده بازی ممکن است باوظیفه تغییر مسیر که برعهده دارد مشتبه گردد در این مورد نیز عمل بازی تدارك آن شرائطی است که محیط عرضه نمیدارد. کلاپارد این کیفیت را نقش تلطیف کننده نام داده است .

۲- رفع خستگی توجیه بازی را نمی‌کند یعنی اینکه گفته‌اند بازی خستگی را برطرف می‌سازد کمتر حقیقت دارد. چنانکه گروس یادآور شده در هنگام بازی پس از خستگی خیلی کمتر از استراحت واقعی (که لزوم آنرا خستگی ایجاد میکند) در کار است بلکه بدنبال آزادی ورهائی از اجبار کار هستیم. بازی ما را در قلمروی دیگر میراند و ناگهان بخشی از تمایلات و علائق منسرب کوب شده ما را که ضرورت کار سبب گردیده است تهییج مینماید و در هماندم منابع جدیدی از نیرو بیرون میفرستد. از اینجا است که تصور می‌کنیم بازی از گانیسم تحلیل رفته ما را جانی بخشیده است. از سوی دیگر میدانیم که بازی گرچه اغلب بصورتی شدیدتر از کار انجام میگیرد کمتر ما را خسته می‌کند. بدین سبب پدیده‌ای بسیار معتنم در برابر مریان و دانشمندان تربیت جلب نظر میکند. اما در باب بیان فیزیولوژیکی امر هنوز توضیح روشنی وجود ندارد. محتمل است که فعالیت‌های جالب در حالیکه ذخائر نیرو را رهامی سازند باعث صرفه‌جویی در سائیدگی از گانیسم مغز میگردند.

۳- بازی عامل رشد اجتماعی است. نه تنها کودک تمرین قبلی سازگاری با تمایلات اجتماعی را انجام میدهد بلکه از آنها حفاظت و نگاهداری مینماید (جشنهای ملی، اجتماعات، رقصها الخ...)

۴- بازی عامل انتقال افکار و سنن و رسوم نسلی است بنسل دیگر (افسانه‌ها اساطیر آوازه‌ها رقص‌های ملی جشنواره‌های تاریخی و تشریفات مذهبی) در چنین مواردی بازی را دارای عملی فرعی دانسته‌اند و از آن بعنوان وسیله اشاعه فرهنگ و تعلیم عمومی استفاده شده است. نکته شگفت‌انگیز آنکه ارزش تربیتی بازی از زمان خیلی قدیم تا آگاهانه مورد بهره برداری قرار گرفته اما مریان هنوز آنرا بخوبی درک نکرده‌اند!