

# خلاصه‌ی کتاب روان‌شناسی بازی



- تأثیر فرگاس پیتر هیوز
- ترجمه‌ی کامران گنجی
- نشر رشد
- خلاصه‌نویسی: فاطمه زارعی
- ویرایش: سمیه صادقی

(خلاصه کتاب‌های ارائه شده در دوران، صرفاً در جهت معرفی کتاب عرضه می‌شوند و جنبه‌ی تأیید و تصدیق از طرف مؤسسه‌ی دوران را ندارند. از اینکه ویژگی‌های منحصر به فرد کودکان را مورد توجه قرار داده و مطالب نوشته شده را به همه‌ی کودکان تعمیم نمی‌دهید و با توجه به مطالب کتاب، انتظارات خاص برای کودکان ایجاد نمی‌کنید، سپاس‌گزاریم).

- بازی یک رفتار، یک فرآیند و یک رویکرد است. آزادی انتخاب و ناگهانی‌هایی که کودک در بازی کردن تجربه می‌کند، بخشی ضروری برای رشد او است. (موری، ۲۰۱۸)
- بازی یک مشارکت مشتاقانه در حالتی از تلاش جسمی و روانی لذت‌بخش برای به دست آوردن رضایت احساسی است. (شریدان و دیگران، ۲۰۱۱)
- بازی مفهومی است که از ترکیب مفاهیمی همچون مشارکت مختارانه، انگیزه‌ی درونی، تظاهر، تجسم و تمرکز شکل گرفته است. (کراسنور و پیلر، ۱۹۸۰)
- بازی یک رویکرد نسبت به انجام فعالیت‌ها است، نوعی از فرآیند یا سبک انجام فعالیت (شریدان و دیگران، ۲۰۱۱).
- بازی، چرخه‌ای از فعالیت‌ها است (استاروک و الس، ۱۹۹۸).
- فعالیتی است که آزادانه انتخاب شده، رفتاری است که از درون هدایت می‌شود و همواره کودک را درگیر می‌کند (NPFA).
- بازی همان نقشه‌ای است که در آن بازی کنان تصمیم می‌گیرند چه کار کنند، چگونه آن کار را انجام دهند، اهداف و قوانین را حفظ کنند یا تغییر دهند و... (گری، ۲۰۱۳)
- بازی نام دیگر مجموعه‌ای متشکل از انواع رشد است (هات، ۱۹۷۶).

## دیدگاه‌های تاریخی و نظری

بازی باید دارای انگیزه‌ی درونی باشد، به صورت آزادانه انتخاب شود، خوشایند بوده و دارای عنصر واقعیت‌گریزی باشد تا بازیکن در آن شرکت کند.

در برخی دوره‌های تاریخی بازی امری قابل قبول بوده است اما در بعضی دوره‌های دیگر تفاوتی بین دوره‌ی بزرگ‌سالی و کودکی مشاهده نمی‌شود. بازی امری منفی پنداشته می‌شد که کودک را از کارکردن و مفیدبودن برای جامعه بازمی‌داشت. از قرن ۱۹ و ۲۰ کودکی به عنوان دوره‌ای از رشد بیشتر پذیرفته و بازی امری جدایی‌ناپذیر از کودکی شناخته شد.

نظریه‌های کلاسیک بازی رامکانیزمی غریزی توصیف می‌کنند و آن را نشان دهنده‌ی تکامل انسان و وسیله‌ی آمادگی کودک برای وظایف بزرگ‌سالی می‌دانند. نظریه‌های معاصر نیز از دیدگاه‌های متفاوتی به بازی نگاه کرده‌اند. فروید معتقد است بازی مکانیزمی برای کاهش اضطراب کودک است. ژان پیاژه بر ارزش عاطفی بازی که موجب تسهیل رشد ذهنی می‌شود اشاره می‌کند و نظریه‌ی تنظیم برانگیختگی به عامل درونی انگیزش در بازی و کاوش را توضیح می‌دهد که بر اساس آن کودک برای ماندن در سطح بهینه‌ی برانگیختگی از بازی استفاده می‌کند و به همین دلیل از فعالیت‌ها و محیط‌هایی که مقداری تازگی و خطرپذیری دارند لذت می‌برد.

## دیدگاه‌های کردارشناختی و فرهنگی

بازی در گونه‌های تکامل یافته‌ی حیوانات و بین اعضاء نابالغ آن‌ها وجود دارد، اما بازی حیوانات به دلیل نبود هوشیاری و منطق، با بازی انسان متفاوت است. بازی در انواع دیگر به عنوان:

- (۱) شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی مانند جنگ و فرار
- (۲) بازی با پرخاشگری که هدفش لذت است و نه آسیب
- (۳) بازی برای اجتماعی شدن در گروه، که امری طبیعی است و بازتابی است از انعطاف‌پذیری، انتباطی پذیری و خلاقیت

در بررسی‌های بینافرهنگی در مورد بازی انسان، تفاوت‌های وسیعی در مقدار و نوع بازی مشاهده شده است. بازی‌های رقابتی در تمام فرهنگ‌ها وجود دارد که به صورت بازی‌های مهارت جسمانی، شناسی و تدبیری وجود دارد که متناسب با سطح فرهنگ‌ها و از ساده به پیشرفته طبقه‌بندی می‌شود. بازی‌های رقابتی، باعث ترغیب همکاری گروهی می‌شوند؛ همچنین در جوامعی که بر جمع‌گرایی تأکید دارند، بازی‌ها به هدف و هویت گروهی ارجحیت می‌دهند، اما در جوامع فردگرا بیشتر بروفاداری به فرد تأکید می‌شود.

بازی‌های نمادین، درباره‌ی ارزش‌های بزرگترهای کودکان اطلاعات ارائه می‌دهند. تفاوت‌های بین فرهنگی و حتی تفاوت پایگاه اجتماعی کودکان در بازی‌های نمادین آن‌ها مشاهده می‌شود. باید توجه داشت که کودک در شرایط طبیعی و با ابزارهای آشنا مورد بررسی قرار گیرد تا فرآیند طبیعی مشاهده شود.

## دو سال اول زندگی

نوزاد حتی در شش ماه اول زندگی به راستی بازی می‌کند؛ اما اینکه او چه زمان بازی می‌کند و چه زمان بازی نمی‌کند نیاز به تفسیر دارد زیرا بازی با هدف‌هایی که برآورده می‌سازد تعریف می‌شود. بازی‌های نوزادان عبارتند از:

- (۱) حسی-حرکتی که ژان پیاژه آن‌ها را به واکنش‌های دورانی توصیف کرده است.
- (۲) بازی با اشیاء که با تغییر کانون توجه کودک از فعالیت‌های معطوف به بدن خود، به رویدادهای دنیای بیرون کشیده می‌شود.
- (۳) بازی نمادین یا وام‌odusازی که کودکان با استفاده از نمادهایی که اجازه می‌دهند یک چیز نقش چیز دیگری را یافاکند؛ واقعیت را برای خود بازنمایی می‌کنند.

بازی فعالیتی بسیار اجتماعی است که والدین و کودکان را به نوعی تعامل اجتماعی لذت‌بخش فرا می‌خواند. اولین اهمیت بازی بزرگ سال بانوزاد این است که نوزاد را در سطح بهینه‌ای از برانگیختگی نگه می‌دارد و همچنین او را در معرض تعامل اجتماعی عمیق با والدینش قرار می‌دهد. بازی نوزاد با خواهران و برادرانش تفاوت قابل توجهی با بازی با والدینش دارد، جهت‌دهی که یک والد در بازی فراهم می‌کند به ندرت از سوی خواهران و برادران دیده می‌شود. خواهران و برادران به کودک کمک می‌کنند تا مهارت‌هایی که پیش‌تر آموخته را تثبیت کند.

## سال‌های پیش‌دبستان: دو تا پنج سالگی

### دو سالگی

\* ویژگی‌های عمومی: از زبان؛ به طور مؤثری استفاده می‌کند. مهارت‌های مربوط به عضله‌های بزرگ رشد می‌کنند، اما در استفاده از مهارت‌های مربوط به عضله‌های کوچک، محدودیت دارد. پرتوان، سختکوش و پر از شور و شوق است و نیاز شدیدی به نشان‌دادن استقلال و خویشتن داری دارد.

\* وسایل بازی: وسایل بازی مربوط به عضله‌های بزرگ مانند: تاب، قطعه‌های خانه‌سازی در فضای باز، اسباب بازی‌های سوارشدنی، اسباب بازی‌های کشیدنی، اسباب بازی‌های هول دادنی. وسایل بازی حسی مانند: گل رس، رنگ‌های انگشتی، وسایل آب بازی، قطعه‌های خانه سازی، کتاب‌ها، عروسک‌ها و حیوانات پارچه‌ای.

### سه سالگی

\* ویژگی‌های عمومی: توسعه‌ی خیال پردازی همراه با ترس‌های غیر واقعی، شیفتگی نسبت به نقش‌های بزرگ سالان. هنوز اصرار بی‌مورد و منفی کاری دارد؛ اما می‌تواند بهتر از دو سالگی با هم سالان کنار آید. نخستین نشانه‌های تمایل به تولید در بازی رانشان می‌دهد.

\* وسایل بازی: وسایل لازم برای بازی تخیلی (مانند لباس‌های قدیمی). مدل‌های کوچک وسایل زندگی، پازل‌ها، بازی‌های صفحه‌ای ساده، وسایل هنری که حس پیشرفت و مهارت را ایجاد می‌کنند (مانند قلم‌وهای نقاشی، سه‌پایه‌ی نقاشی، ماثیک، مداد رنگی).

### چهار سالگی

\* ویژگی‌های عمومی: ایمن و با اعتماد به نفس، نیازمند توجه و پذیرش بزرگ سالان، خودنمایی کردن، دلکریزی، خطرپذیری، بسیار با برنامه‌تر از سه سالگی اما تولیدها اغلب تصادفی هستند، کنترل بر عضله‌های کوچک، انجام اعمالی چون برشدن، چسباندن، دوختن و ساختن ساختمان‌های خیالی با قطعه‌های خانه‌سازی کوچک‌تر.

\* وسایل بازی: وسایل نقلیه (مانند سه‌چرخه، چرخ و فلک). وسایل نقاشی، رنگ‌کردن، طراحی، نجاری، خیاطی، به نخ‌کشیدن مهره‌ها، کتاب‌هایی با موضوع‌هایی فراتر از دنیای واقعی کودکان.

### پنج سالگی

\* ویژگی‌های عمومی: نخستین نشانه‌های تفکر منطقی پدیدار می‌شوند. با ثبات، قابل پیش‌بینی و قابل اعتماد است. کمتر از چهار سالگی، خود محور است. آرام، مهربان و مایل به شراکت و همکاری با هم سالان است. واقع‌بین، عمل‌گر و مسؤولیت‌پذیر است.

\* وسایل بازی: برشدن و چسباندن و فعالیت‌های هنری با الگوهایی برای کارکردن، بازی‌های ساده با ورق، بازی‌های جدولی، بازی‌های صفحه‌ای که قواعد محدودی دارند و برندشدن در آن‌ها بیش از تدبیر به شانس بستگی دارد. صحنه‌های پر نقش و نگار برای بازی نمایشی (تئاتر).

بازی‌های اجتماعی کودکان به پنج طبقه‌ی بازی تقسیم می‌شود:

- انفرادی: بازی کودک به تنها‌ی در دنیای خودش
  - تماساگری: تماشای بازی کودک یا کودکان دیگر
  - موازی: کودکان با علم به حضور هم‌سالان، در یک مکان و یک زمان به طور جداگانه به فعالیت یکسان می‌پردازند.
  - شرکت‌پذیری: همانند بازی موازی اما این بار میزان قابل توجهی مشارکت، رعایت نوبت و ارتباط گستردگی به چشم می‌خورد.
  - مشارکتی: دو یا چند کودک با یک هدف مشترک به بازی می‌پردازند و شرط رسیدن به هدف، ایفای موفق نقش اختصاص یافته به هر یک از بازیکنان است.
- معمولًاً سال‌های بین سه تا شش سالگی به عنوان سال‌های طلایی بازی خیالی شناخته می‌شوند که می‌تواند فعالیتی انفرادی باشد و تدریج‌آباه و انمودسازی اجتماعی برسد.
- نقش‌های نمایشی به سه دسته‌ی خانوادگی، شخصیتی و کارکردی تقسیم می‌شوند؛ بازی خیالی کودکان با در اختیار داشتن لوازمی که آن‌ها را در جنبه‌های مختلف تحریک کند، تسهیل خواهد شد.
- کیفیت تغذیه‌ی کودک، دلبستگی ایمن ناشی از حضور والد هنگام بازی کودک، گروه هم‌سالان شناخته شده، جنسیت و سن هم‌بازی‌ها، تجربه‌ی مراقبت گروهی از کودکان و هم‌چنین تماشای زیاد تلویزیون می‌تواند بر بازی کودکان پیش‌دبستانی تأثیر مثبت یا منفی بگذارد.

## بازی در اوآخر کودکی و نوجوانی

در دوره‌ی کودکی میانه، از دیدگاه ذهنی؛ تفکر کودک منظم‌تر و منطقی‌تر می‌شود که بازی کودکان نیز این نیاز به نظم و ترتیب را نشان می‌دهد. در حیطه‌ی اجتماعی، به دلیل حمایتی که گروه هم‌سالان فراهم می‌کند، پذیرش از سوی هم‌سالان برای کودکان اهمیت به سزاگی پیدا کرده، به همین دلیل بازی در این سنین نشان دهنده‌ی نیاز شدید به وابستگی گروه است. در حیطه‌ی رشد شخصیتی کودک دبستانی، نشان دادن استعدادها و توانایی‌ها به خود و سایرین مسئله‌ی اصلی در شکل‌گیری خودپنداره است؛ کودکان در بازی‌های خود نیاز به سازندگی را نشان می‌دهند.

در کودکی میانه، بازی‌های وانمودسازی کاهش می‌یابند و به طور طبیعی به شکل بازی‌های باقاعدۀ در می‌آیند. مهارت‌های حرکتی و ذهنی کودک پیش‌دبستانی، از یک سو حس سازندگی کودک را افزایش می‌دهند و از سوی دیگر احتمال پذیرش وی از سوی هم‌سالان را بالا می‌برند.

نوجوانی نیز با گذرهای عمدۀ در رشد ذهن، اجتماعی و شخصیتی مشخص می‌شود. نوجوانان از استدلال عینی به استدلال انتزاعی حرکت می‌کنند.

## تفاوت‌های جنسیتی در بازی

در مورد منشاء پیدایش تفاوت‌های وابسته به جنسیت، دو دیدگاه نظری وجود دارد. براساس نظریه‌ی یادگیری، کودکان از راه تقلیدی و تقویت می‌آموزند که به شیوه‌ای متناسب با جنسیت خود رفتار کنند. اما براساس نظریه‌ی رشدی-شناختی، کودکان به این دلیل به فعالیت‌های متناسب با جنسیت می‌پردازند که این گونه فعالیت‌ها با پیدایش تدریجی مفهوم جنسیت در آن‌ها هماهنگی دارد.

تفاوت‌های جنسیتی در بازی کودکان بر چهار حیطه متمرکز است:

۱) انتخاب اسباب بازی: پژوهش‌ها تفاوت‌های آشکاری را در وسایل بازی پسرها و دخترها نشان داده‌اند؛ اسباب بازی پسرها متنوع‌تر است، بیشتر جنبه‌ی آموزشی داشته و بیشتر بر «بیرون از خانه» تأکید دارد. این تفاوت‌ها را عوامل فرهنگی به ویژه تأثیر روابط اجتماعی با بزرگسالان، همسالان رسانه‌های گروهی می‌دانند.

۲) بازی تخیلی: تفاوت در این بازی‌ها در سه مورد لوازم مورد استفاده، نقش‌هایی که ایفا شده و موضوع‌هایی که بازی می‌شوند، دیده می‌شود. در سال‌های پیش‌دبستان که بیشتر، بازی‌های تخیلی رخ می‌دهد، ممکن است دخترها در توانایی شروع بازی تخیلی بدون لوازم واقعی از پسرها انکی جلوتر باشند. دخترها تمایل بیشتری به نقش‌های خانوادگی دارند و پسرها نقش‌های ماجراجویانه‌تر، پر تحرک‌تر و غیر واقعی تر را ترجیح می‌دهند.

۳) بازی جنگ و گریز: این نوع از بازی در افراد مذکور بسیار بیشتر مشاهده می‌شود. تبیین تفاوت‌های جنسیتی در این زمینه بر آمادگی زیست‌شناختی مربوط به تأثیر هورمون‌های جنسی مردانه بر مغز جنین متمرکز شده است.

۴) بازی با قاعده: این گونه بازی‌ها بیشتر از سوی پسرها انجام می‌شوند که همچنین پیچیده‌تر، رقابتی‌تر و طولانی‌تر هستند. تبیین‌های فرهنگی این تفاوت‌ها، بر نقش بازی‌ها در آماده‌کردن کودک برای رقابت در بزرگ‌سالی تأکید دارد. همچنین تبیین زیست‌شناختی همچنان بر تأثیر هورمون‌ها بر مغز جنین تأکید می‌کند. اما باید توجه داشت که این پژوهش‌ها بر روی نمونه‌های کوچکی انجام و نتایج آن‌ها تعمیم داده شده است.

## بازی در کودکان استثنایی

جدای از مشکلات جسمانی، ذهنی و عاطفی‌ای که کودکان با نیازهای ویژه تجربه می‌کنند، رشد آن‌ها نیز در محیط متفاوت است و باعث به وجود آمدن این برداشت نادرست می‌شود که کودکان با نیازهای ویژه دچار نقايس اساسی در بازی هستند.

- کودکان باناتوانی بینایی، کمتر به بازی تخیلی می‌پردازند، با این حال از بازی لذت می‌برند و اگر ترغیب شوند و محیط حسی پرباری فراهم باشد، بازی این کودکان بهبود می‌یابد.
- کودکان با نقص شنوایی، اغلب کمتر به بازی نمادین می‌پردازند اما این تفاوت بیشتر کمی است تاکیفی.

• کودکان با مشکلات ذهنی، وسایل ساختارمند مانند پازل‌ها را در بازی با اشیاء ترجیح می‌دهند. همچنین احتمالاً این کودکان اشیاء را کمتر در حین بازی به طور مناسب ترکیب می‌کنند. نقص ذهنی، کودکان را از بازی نمادین بازنمی‌دارد اما سن شروع این بازی‌ها می‌تواند متفاوت و اندکی بیشتر از کودکان هنجار باشد.

• کودکان اوتیستیک (در خودمانده)، مشکلات بنیادین ارتباطی نشان می‌دهند. این کودکان آشکارا از عهده‌های تمایز قائل شدن بین خود و دنیای بیرونی برنمی‌آیند، در بازی با اشیاء به دست کاری کلیشه‌ای و تکراری می‌پردازند، و احتمال استفاده‌های نمادین از اشیاء در بازی آن‌ها کمتر است. این کودکان احتمالاً کمتر به بازی‌های پیچیده و استفاده‌ی مناسب از اسباب بازی‌ها می‌پردازند.

• کودکانی که تحت فشار روانی قرار می‌گیرند کمتر به بازی آزاد می‌پردازند. کودکانی که در معرض آزار و بدرفتاری بودند کمتر به شیوه‌ای پخته بازی می‌کنند و در بازی‌ها دامنه‌ی تخيّل محدودتری دارند.

• بازی برای کودکانی که در بیمارستان بستری هستند، نه تنها سودمند و سرگرم‌کننده است، بلکه به روند کارپزشکان و سلامت عاطفی، اجتماعی و ذهنی کودک کمک می‌کند.

## بازی و رشد ذهنی

شواهد نیرومندی در تأیید ارتباط بین انواع گوناگون بازی و رشد ذهنی وجود دارد. دسترسی به وسایل بازی یکی از نیرومندترین پیش‌بینی‌کننده‌های رشد ذهنی در دوره‌ی نوزادی است. به ویژه انتخاب اسباب بازی از بین اسباب بازی‌های متعدد موجب عملکرد بهتر در مقیاس‌های ذهنی می‌شود.

کتاب‌ها و اسباب بازی‌های دیداری-شنیداری که پاسخ‌گو هستند، مفید است. قطعه‌های خانه‌سازی، گل رس، آب، موسیقی و حرکت آفریننده به احتمال زیاد باعث تحریک رشد ذهنی می‌شوند.

قطعه‌های خانه‌سازی مطالبی را درباره‌ی اندازه‌گیری و تعادل، به کودکان می‌آموزند، گل رس توانایی نگهداری ذهنی رامی‌آموزد، حرکت آفریننده کودکان را برمی‌انگیزد تا اطلاعات مربوط به جهان را به صورت جسمانی و حرکتی کدگذاری کنند و دریابند که راه‌های بسیاری برای دانستن وجود دارد.

زیان انسان از جنبه‌های:

(۱) واج‌شناسی (مربوط به تولید صدا)

(۲) نحوی (قواعد قرارگیری کلمات در جمله)

(۳) معنایی (انتخاب درست کلمه‌هایی با معنای مورد نظر)

(۴) عملی (قواعد حاکم بر رفتارهای لازم برای برقراری ارتباط) تشکیل شده است.

چهار نوع بازی با زبان عبارتند از: الف) بازی با صدایها و اصوات، ب) بازی با نظام‌های زبان شناختی ج) بازی با قافیه‌ها و کلمه‌ها، د) بازی با آداب و رسوم گفتار

بازی با صدادرنویزدی موجب تقویت اجتماعی انتخابی از سوی بزرگسالان می‌شود. کودکان در بازی زبانی می‌توانند اجزای سازنده‌ی گفتار را جدا کنند و در کنار هم قرار دهند. بازی با وسائل مناسب به کودک کمک می‌کند تا توانایی‌ش در حل مسئله‌ی هم‌گرا افزایش یابد. به طور کلی بازی با وسائل باز و نامحدود کودکان را آفریننده‌تر می‌کند.

## فایده‌های اجتماعی بازی

ویژگی بازی اجتماعی، انجام دادن رفتارهای واقعیت‌گریزانه در درون بافتی از تعامل اجتماعی است، به این معنا که رفتارهای واقعیت‌گریزانه‌ی یک کودک، وابسته به رفتارهای واقعیت‌گریزانه‌ی هم‌بازی اوست.

از نظر گاردنی (۱۹۸۳)، در بازی اجتماعی سه توانایی اساسی مورد نظر است:

- اول؛ کودک باید واقعیت را به طور کامل درک کند و بین واقعیت و وانمودسازی تمایز قائل شود.
- دوم؛ کودک باید بتواند وجود قواعد، ولزوم پیروی از آن‌ها را برای تغییر مسیر در بازی تشخیص دهد، حتی اگر این قواعد به طور واضح مشخص نشده باشند.

سوم؛ بازیکنان هنگام مشخص کردن موضوع بازی باید تخیلات خود را به اشتراک بگذارند.

بازی اجتماعی کودکان را ترغیب می‌کند تا بر قواعد معینی تمرکز کنند و این آگاهی را به آن‌ها می‌دهد که همه‌ی تعاملات اجتماعی بر اساس قواعد معین شکل می‌گیرند. بازی اجتماعی والد-نوزاد در فرآیند دلبستگی حائز اهمیت است. بازی اجتماعی در گروه هم‌سالان به ویژه در مورد کودکان گوش‌هگیر، یک پارچگی را تسهیل می‌کند. شکل‌های اجتماعی بازی به کودکان کمک می‌کند تا نحوه‌ی همکاری را فراگیرند و از دیدگاه‌های خود محورانه فراتر روند و دنیا را از چشم سایرین نگاه کند. توانایی بر عهده‌گرفتن نقش‌های برای برقراری روابط میان فردی لازم است و در کودکان بزرگ‌تر، بارفتار «یاری رساندن به دیگران» ارتباط دارد.

## کاربردهای بازی در درمان

بازی در فرآیند روان‌درمانی به دلیل فراهم کردن شرایطی که کودک توانایی بیان خود به شکل‌های دیگر را ندارد، از اهمیت به سزایی برخوردار است. بازی فرصت بی‌همتا بیان برای بزرگسالان فراهم می‌کند تا دنیای کودک را درک کنند. همچنین لذت‌بخش بودن بازی موجب می‌شود کودک آرام باشد، احساسات خود را بی‌پرده بیان کند و حالت دفاعی احتمالی را کاهش دهد.

روان‌درمانگران موافقند که بازی به درمان کمک می‌کند اما در مورد چگونگی آن، اتفاق نظر وجود ندارد. به طور مثال ملانی کلاین با بازی مانند تداعی آزاد برخورد می‌کرد و باور داشت کودکان احساسات خود را به صورت نمادین در بازی افشا می‌کنند و برای درمان معتقد بود با خاطرنشان کردن معانی نمادین، کودکان معانی رفتار خود را درک کرده و به تدریج شیوه‌ی مناسب‌تری برای سازگاری با دنیای پیرامون کسب می‌کنند، اما آن‌ها فروید از بازی در تشخیص مشکلات استفاده می‌کرد تا کل دنیای روانی کودک را در حین بازی ببینند.

در رویکرد ارتباطی در روان درمانی، فرض بنیادی این است که کودک انگیزه و توانایی تغییر زندگی خود را در جهت مطلوب در درون خود دارد، اما تنها زمانی می‌تواند این کار را انجام دهد که احساسات خود را تشخیص دهد، بیان کند و پذیرفته باشد. در این رویکرد هدف درمان، دستیابی به خودآگاهی و خودفرمانی از سوی کودک است.

السلالین، با بیان اصول بنیادی درمان ارتباطی بی‌رهنمود، براین باور است که درمانگر باید ارتباط دوستانه با کودک برقرار سازد، او را به طور کامل بپذیرد، نه تحسین و نه سرزنش کند، نگرش سه‌لگیرانه داشته باشد و به توانایی کودک در حل مشکل احترام بگذارد و به کودک اجازه دهد تاره درمان رانشان دهد.

درمانگران امروزی به جای هدایت از راه جهت‌گیری فلسفی، بیشتر از طریق محدودیت‌های عملی در واقعیت، دست به هدایت می‌زنند. بنابراین رویکردهای ساختارمند گوناگونی وجود دارد که در آن، درمانگر مشکل را تشخیص می‌دهد و وسایل بازی به همراه فعالیت‌هایی پیشنهاد می‌کند، مانند: رهاسازی هیجانی، نمایش بالباس مبدل، قصه‌گویی و مشاوره با کتاب.

از زیبایی کارایی بازی، به عنوان یک درمان جانبی، با روش‌های آماری دشوار است اما موارد پژوهش‌های متعدد و موفقی نیز وجود دارد.