

عنوان: تحلیل روانشناختی بازی های سنتی کودکان و نوجوانان بر اساس آزمون اندریافت موضوع (TAT)

فاطمه سلطانی*؛ کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی

دکتر علیرضا عابدین؛ دکترای روانشناسی بالینی

مقدمه: بازی، تلاش و فعالیت لذت‌بخش و مفرح و عاملی تأثیرگذار در رشد همه جانبه کودک، از فعالیت‌ها و اهداف مهم در زندگی کودک بشمار می‌رود. از این میان بازی‌های سنتی به دلیل برخاستن از درون زندگی مردم ارتباط نزدیک و تنگاتنگی با زندگی روزمره آن‌ها داشته‌اند. در این پژوهش به بررسی مؤلفه‌های روانشناختی در بازی‌های سنتی کودکان و نوجوانان پرداخته شده است تا بدین وسیله مشخص شود که بازی‌ها از منظر روانشناختی چه مفاهیمی را به مخاطبین حساس و تأثیرپذیر خود یعنی کودک و نوجوان انتقال می‌دهند.

روش: جامعه مورد مطالعه تعداد ۳۷ عدد بازی منتشر شده در کتابی با نام بازی‌های محلی ایران برای کودکان و نوجوانان منتشر شده از سوی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان است که از این میان تعداد هفت عدد بازی مربوط به گروه سنی الف، ۱۲ عدد گروه سنی (بوج) و ۱۸ عدد بازی مربوط به گروه سنی د می‌باشد. نمونه پژوهشی حاضر به روش تحلیل محتوایی با استفاده از نظام تفسیر و نمره‌گذاری آزمون اندریافت موضوع در یک گار گروهی متمرکز به کمک حداقل سه ارزیاب آموزش دیده مورد ارزیابی واقع شد و نتایج به دست آمده با استفاده از نرم افزار SPSS و آزمون‌های آماری مجذور کای و کراسکال والیس مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته‌ها: در این پژوهش نوع قهرمانان از نظر غیر انسان بودن در گروه سنی د به طور معناداری بالاتر است. نیاز جنسی در گروه سنی الف و نیاز به پیوندجویی، اکتساب و سرعت عمل در گروه سنی د به طور معناداری بالا است. فشار سلطه‌گری، محیط نامأنوس، آسیب جسمانی و مرگ قهرمان به طور معناداری در گروه سنی الف و فشار شانس و اقبال و نافع‌الی نیز به طرز معناداری در گروه سنی د بالا است. بارزترین درونمایه مشاهده شده نیاز به توجه و تمرکز، ارائه و بیان، اکتساب و آسیب‌گریزی تحت فشارهای محیطی طردکننده، سلطه‌گر، غیر قابل پیش‌بینی و آسیب‌زننده است و پایان داستان‌ها در گروه سنی الف و (بوج) با تقویت مثبت و در گروه سنی د با تقویت منفی بیشتری همراه بوده است.

بحث و نتیجه‌گیری: در الگوی ارائه شده به کودکان و نوجوانان، تحت فشارهای محیطی طردکننده، بسته، غیرقابل پیش‌بینی و پس‌زننده که تهدید به آسیب و مرگ قهرمان نیز وجود دارد، نوجوان نیاز دارد تا با به دست آوردن مهارت

هایی با محیط مانوس پیوندجویی کند و محیط پرخاشگر طردکننده وی را به پیوندجویی با خود و در واقع همانندسازی با پرخاشگر سوق می‌دهد و در نهایت تحت فشار محیطی زیاد، این پیوندجویی به رهایی و نوعی تقویت می‌انجامد.

واژه های کلیدی: بازی‌های سنتی، کودکان و نوجوانان، آزمون اندریافت موضوع