

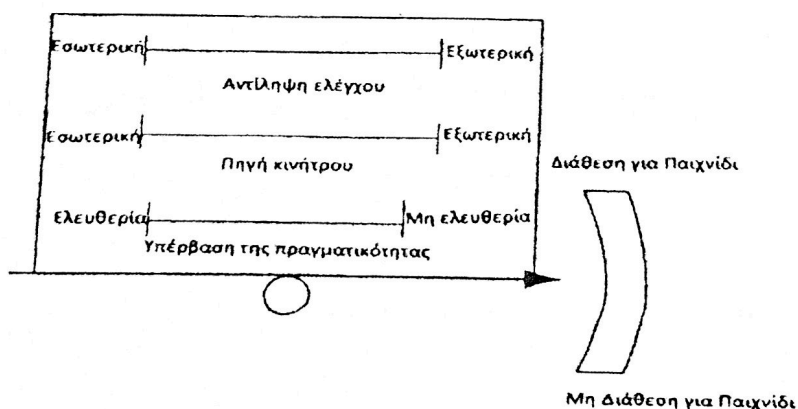
- Η Διάθεση για Παιχνίδι (Playfulness)

Σύμφωνα με τη Bundy (1997), η Διάθεση για Παιχνίδι ή η Παιχνιδιάρικη Διάθεση είναι μία έννοια που σχετίζεται με την εμπειρία και όχι με τη μορφή του παιχνιδιού και αφορά τη στάση του ατόμου προς το παιχνίδι του. Η διάθεση του ατόμου για παιχνίδι περιλαμβάνει τέσσερα στοιχεία:

- εσωτερικό κίνητρο (intrinsic motivation): το άτομο επιλέγει να παίξει σε μια δραστηριότητα παιχνιδιού επειδή το ίδιο θέλει και όχι για κάποιο άλλο λόγο
- εσωτερικό έλεγχο (internal control): το άτομο επιλέγει κυρίως με ποιον θα παίξει, τι θα παίξει καθώς και πού ή πότε θα παίξει
- ελευθερία να υπερβεί την πραγματικότητα (freedom to suspend reality): το άτομο αποφασίζει πόσο κοντά ή μέσα στην πραγματικότητα θα είναι το παιχνίδι του ή πόσο θα την υπερβεί.

Στο μοντέλο της διάθεσης για παιχνίδι αυτό που εκτιμάται είναι ο βαθμός της ύπαρξης ή της απουσίας αυτών των στοιχείων στις δραστηριότητες παιχνιδιού (εικόνα 1). Η αθροιστική συνεισφορά και των τριών αυτών στοιχείων μετακινεί τη ζυγαριά και καθορίζει τη σχετική ύπαρξη ή όχι της διάθεσης για παιχνίδι (Skard & Bundy, 2008).

Εικόνα 1. Μοντέλο της Διάθεσης για Παιχνίδι



Πηγή: Skard, G., & Bundy, A.C. (2008). *Test of Playfulness*. In L.D. Parham, & L.S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children*. Missouri: Mosby Elsevier, 71-93

Εκτός από αυτά τα τρία στοιχεία της Διάθεσης για Παιχνίδι, ο Bateson (1971, 1972) εισήγαγε και ένα τέταρτο στοιχείο της διάθεσης, το *πλαίσιο* (*framing*). Ο Bateson περιέγραψε το παιχνίδι ως το πλαίσιο μέσα στο οποίο οι παίκτες στέλνουν, αλλά και λαμβάνουν από τους συμπαίκτες, παιχνιδιάρικα, μη λεκτικά μηνύματα σχετικά με το παιχνίδι τους.

Βασισμένη στην παραπάνω θεωρία της, η Bundy (1993, 1997) ανέπτυξε ένα σημαντικό εργαλείο αξιολόγησης την «Αξιολόγηση της Διάθεσης για Παιχνίδι» (Test of Playfulness, TOP) (Skard & Bundy, 2008). Η αξιολόγηση αυτή θα παρουσιαστεί στην ενότητα της αξιολόγησης παιχνιδιού.

- Το παιχνίδι ως έργο στην επιστήμη του έργου

Μια άλλη σημαντική επίδραση στη σύγχρονη προσέγγιση του παιχνιδιού στην εργοθεραπεία έρχεται από την επιστήμη του έργου (*occupational science*), μια ακαδημαϊκή επιστήμη που ιδρύθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1990 με στόχο να αναπτύξει μέσα από τις μελέτες της, τη γνώση γύρω από το έργο. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι στην επιστήμη του έργου μελετάται μέσα στα φυσικά περιβάλλοντα που προκύπτει και μέσα από τις απόψεις και εμπειρίες των ίδιων των ατόμων που παίζουν.

Η επιστήμη του έργου θεωρεί ότι τα έργα και κατά συνέπεια και το παιχνίδι έχουν τρία στοιχεία: *φόρμα*, *λειτουργία* και *νόημα* (Clark, κ.α., 1991). Η *φόρμα* του παιχνιδιού περιλαμβάνει όλες εκείνες τις μορφές παιχνιδιού (αισθητικοκινητικό, συμβολικό, κατασκευαστικό, κοινωνικό, παιχνίδια με κανόνες) που περιγράφηκαν σε προηγούμενες ενότητες. Η *λειτουργία* του παιχνιδιού αφορά στο τι εξυπηρετεί η ύπαρξη του παιχνιδιού στη ζωή των ατόμων. Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι εξυπηρετεί τις παρακάτω λειτουργίες

- ✓ συμβάλλει θετικά στην ψυχική υγεία και στην ποιότητα ζωής των παιδιών και ενηλίκων (Miller & Kuhaneck, 2008)
- ✓ αποτελεί τρόπο εκτόνωσης της περίσσιας ενέργειας του ατόμου (Schiller, 1957)
- ✓ αποτελεί μέσο ψυχαγωγίας και χαλάρωσης (Rubin et al., 1983)

- ✓ συμβάλλει στην ανάπτυξη του κατάλληλου επιπέδου διέγερσης (Berlyne, 1966, Ellis, 1973), της λειτουργίας του εγώ (Erikson, 1963), των νοητικών δεξιοτήτων (Piaget, 1952), των κοινωνικών δεξιοτήτων (Parten, 1933, Smilanski, 1968) και των ρόλων ζωής (Reilly, 1974) (παρατίθενται σε Knox, 2010).

Τέλος το νόημα του παιχνιδιού αναφέρεται στην ποιότητα της εμπειρίας του παιχνιδιού γι αυτόν που παίζει ή στην ψυχική διάθεση αυτού που παίζει. Τα νοήματα που αποδίδουν τα παιδιά στο παιχνίδι τους είναι η χαρά, η πρόκληση των ικανοτήτων τους, η αίσθηση της επίτευξης, η κοινωνικοποίηση, η δραστηριοποίηση, η ελευθερία επιλογής και ο αυθορμητισμός (Caiazzo, Sarra, Vechionne, Miller, & Miller Kuhaneck, 2008, Heath, et al., 2007, Miller & Kuhaneck, 2008, Pollack, et al., 1997). Τέλος, να σημειωθεί ότι το νόημα των δραστηριοτήτων παιχνιδιού δεν είναι πάντα και για όλους θετικό. Μελέτη της Διάθεσης για Παιχνίδι της Knox (1996) έδειξε ότι τα παιδιά αποδίδουν και αρνητικά νοήματα στο παιχνίδι τους όπως όταν δυσκολεύονται με παιχνίδια με αυξημένες επικοινωνιακές ή κοινωνικές απαιτήσεις ή όταν ασκείται υπερβολικός έλεγχος στο παιχνίδι τους. Τα παιδιά που βιώνουν αυτές τις συνθήκες παιχνιδιού έχουν φτωχή Διάθεση για Παιχνίδι και έτσι αποσύρονται από τα παιχνίδια ή προτιμούν να παίζουν με ενήλικες.

- Δήλωση της θέσης του Αμερικάνικου Συλλόγου σχετικά με το Παιχνίδι

Ο Αμερικάνικος Σύλλογος Εργοθεραπείας στο «Πλαίσιο Αναφοράς της Εργοθεραπευτικής Πρακτικής: Πεδίο και Διαδικασία» (Occupational Therapy Practice Framework: Domain and Process), αναγνωρίζει το παιχνίδι ως έναν από τους οκτώ (αυτοϋπηρέτηση, σχολικές δραστηριότητες, εργασία, κοινωνική συμμετοχή, δραστηριότητες διαχείρισης του χώρου διαβίωσης, δραστηριότητες αξιοποίησης ελεύθερου χρόνου, ξεκούραση-ύπνος) σημαντικούς τομείς έργου, στους οποίους πρέπει να κατευθύνεται η εργοθεραπευτική πρακτική (AOTA, 2002, 2008). Ως εκ τούτου, οι παιδιατρικοί εργοθεραπευτές κατευθύνονται να υποστηρίζουν, να ενισχύουν και να υπερασπίζονται το δικαίωμα των παιδιών για παιχνίδι:

- προωθώντας την αναγνώριση του σημαντικού ρόλου του παιχνιδιού στην ανάπτυξη, στη σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών

- αναπτύσσοντας και αποκαθιστώντας εκείνες τις δεξιότητες που είναι απαραίτητες για τη συμμετοχή των παιδιών σε παιχνίδια
- προσαρμόζοντας τα υλικά των παιχνιδιών, τα αντικείμενα και τα περιβάλλοντα έτσι ώστε να διευκολυνθούν οι κατάλληλες εμπειρίες παιχνιδιού
- προωθώντας ασφαλή περιβάλλοντα παιχνιδιού που μπορούν να ενσωματώσουν το παιχνίδι όλων των παιδιών και να είναι προσβάσιμα σε όλους

(ΑΟΤΑ, 2008).

Παρόλα αυτά, μελέτες που έχουν γίνει πάνω στη χρήση του παιχνιδιού στην εργοθεραπευτική πρακτική αποδεικνύουν ότι οι εργοθεραπευτές χρησιμοποιούν το παιχνίδι περισσότερο ως μέσο και όχι ως στόχο στην πρακτική τους. Για παράδειγμα, οι Couch, Deitz & Kanny (1998) μελετώντας τη χρήση του παιχνιδιού στην πρακτική 224 εργοθεραπευτών της Αμερικής που δούλευαν με παιδιά προσχολικής ηλικίας, αναφέρουν ότι μόνο το 2% αυτών χρησιμοποιεί το παιχνίδι ως κύριο στόχο της παρέμβασης. Το υπόλοιπο 92% των εργοθεραπευτών χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως θεραπευτικό μέσο για να δουλέψουν κινητικούς, αισθητηριακούς ή ψυχοκοινωνικούς στόχους. Παρόμοια αποτελέσματα έχουν βρεθεί και σε μελέτη των Κοντέα & Rubín (2005) που πραγματοποιήθηκε σε 50 άγγλους εργοθεραπευτές. Από τους αποκρινόμενους το 8,1% απάντησε ότι δεν χρησιμοποιούν καθόλου το παιχνίδι, το 97% το χρησιμοποιούσαν ως θεραπευτικό μέσο, ενώ το 39% το χρησιμοποιούσε και ως στόχο στη θεραπεία τους.

Στη συνέχεια ακολουθεί μια αναλυτική περιγραφή αυτών των δύο προσεγγίσεων παιχνιδιού στην εργοθεραπεία.