**بازي، جامعه‌پذيري و زندگي اجتماعي**

**✍: غلامحيدر کوشا**

دانش آموخته جامعه المصطفی

دانشجوي دکتري فلسفه‌علوم اجتماعي

موسسه آموزشي پژوهشي امام خميني

🖂:[Gh.koosha@gmail.com](mailto:Gh.koosha@gmail.com)

✆: 09193541301

**چکيده**

دراين مقاله اهميت و کارکردهاي مثبت و منفي بازي در زندگي‌اجتماعي مورد بررسي قرار گرفته و اثبات شده است که بازي، فرهنگ و قوانين و ضوابط مخصوص به خود را دارد و در دو محور اساسي بازي يعني؛ «محتوي بازي» و «محيط بازي» به زندگي‌اجتماعي پيوند دارد. بازي در فرايند جامعه‌پذيري اوليه زمينه آشنايی افراد با نقش‌ها، هنجارها، ارزشها، و آداب سنن اجتماعي را فراهم مي‌کند و از اين طريق يکپارچگي و انسجام اجتماعي و نيز روحيه تعاون و همکاري را در افراد تقويت مي‌کند. دستاورد بازي در زندگي‌اجتماعي تنها به کارکردهاي مثبت بازي ختم نمي‌گردد بلکه کژ‌کارکردهايی همچون «انزوا»، «خشونت»، «تبليغ ارزشهاي غيربومي» و «آشنايی با گروه‌هاي همسال کژرو» را نيز به همراه دارد.

**کليدواژگان:** بازي، جامعه‌پذيري، زندگي اجتماعي، گيم، کارکردبازي، آسيب‌شناسي بازي، اسباب بازي

# مقدمه

در اين مسئله که «بازي»‌ در قالب‌هاي مختلف، در فرهنگ‌ها و جوامع مختلف وجود داشته است، جاي هيچ ترديدي نيست. افراد، در جوامع مختلف و فرهنگ‌هاي متفاوت، و طبقات‌اجتماعي متمايز بخشي از عمر خود را در بازي و سرگرمي‌هاي روزمره گذرانده اند. سرگرمي‌هايی که در کودکي، لذت وصف ناپذير و در بزرگسالي هيجان سيري ناپذير را موجب مي‌شود. نکتة حايز توجه زيرساخت‌هاي فرهنگي و اجتماعي‌ای است که بازي‌ها و سرگرمي‌ها را تداوم و استمرار بخشيده است. اينکه چگونه بازي‌ها به عنوان چشم‌اندازهاي تخيلي زندگي با ساختارها، نمادها و ابعاد فرهنگي و اجتماعي پيوند مي‌خورد و با زندگي روزمره توليد و بازتوليد مي‌گردد جاي بحث دارد. اين نوشته در صدد است جايگاه فرهنگي و اجتماعي بازي را از طريق محتوي، محيط و قواعد بازي به تصوير بکشد و کارکردهاي مثبت و منفي بازي را در زندگي‌اجتماعي مورد بحث قرارد دهد. طبعا، انتظار نمي‌رود که ابعاد اجتماعي و فرهنگي بازي در يک مقاله به تمام و کمال بررسي شود، اما در حد وسع محورهاي اساسي موضوع-بازي و زندگي اجتماعي- مورد کنکاش قرار خواهد گرفت.

# طرح مسئله

«بازي» بخشي جدايی‌ناپذير زندگي انسان‌ها است. هرکسي در زندگي خود به نوعي با اين فعاليت درگير بوده و ساعاتي از عمر خود را صرف آن نموده است. بازي در دامنه‌هاي سني مختلف، از کودکي گرفته تا بزرگسالي به چشم مي‌خورد تنها تفاوت بازي‌ها در مراحل سني مختلف ميزان سادگي و پيچيدگي آن است؛ بدين معنا که هرچه سن افراد بالاتر مي‌رود بازي‌ها شکل‌پيچيده‌تري به خود مي‌گيرد و از نمادهاي سازمان‌يافته‌تر و قواعد ساختارمندتري بهره مي‌برد. بازي به لحاظ مراحل‌سني(کودکي، نوجواني و بزرگسالي)، زمان بازي(کم‌مدت، ميان‌مدت و زمان‌بر)، نوع بازي(نمايشي، بازي با اسباب‌بازي، بازي گروهي نظير فوتبال و بازي‌هاي مجازي(گيم))، موضوع بازي(فعاليت‌هاي متداول روزمره، تقليد نقش‌ها)، اهداف بازي( سرگرمي، تربيتي و آموزشي) و قواعد(ساده و پيچيده) دامنه‌اي وسيع دارد. در يک نگاه سطحي و اوليه بازي فعاليتي است حاشيه‌اي که منبعث از غرايز دروني انسان است بگونه‌اي که همه به صورت خودخواسته در سنين مختلف به اين فعاليت سوق داده مي‌شوند و از حضور در آن لذت مي‌برند. اما در يک نگاه دقيق‌تر بازي فعاليت‌اجتماعي پيچيده‌اي است که با نمادهاي فرهنگي و اجتماعي قرين گرديده و برپايه ارزش‌ها و باورهاي فرهنگي و اجتماعي متفاوت جوامع سامان يافته مي‌يابد. همين امر باعث پيچيدگي و گستردگي تحقيقات در مورد بازي گرديده و سبب شده است که روانشناسان، جامعه‌شناسان، فرهنگ‌شناسان، کارشناسان مسائل تربيتي و پژوهشگران رسانه و حتي حقوقدانان هرکدام از روزنه‌ي تخصص و اندوخته‌هاي علمي خود به کاوش زواياي آن بپردازند. آنچه که براي تحليل‌گران مسائل اجتماعي اهميت دارد ابعاد اجتماعي و فرهنگي بازي است. هنجارهاي که بازي از آن پيروي مي‌کند، فرهنگ درون‌گروهي گروه‌هاي بازي، تأثير بازي بر فرهنگ و جامعه، تأثير جامعه و فرهنگ بر بازي، رابطه بازي و زندگي واقعي، تفاوت‌ها و تشابه‌هاي بازي در فرهنگ‌ها و جوامع مختلف و جايگاه بازي در ارزش‌هاي اعتقادي جوامع، محورهايي است که مي‌توان راجع به آن‌ها از منظر اجتماعي به بحث و گفتگو نشست. به تناسب ظرفيت يک مقاله در تحقيق پيش‌رو به رابطه بازي و زندگي‌اجتماعي پرداخته مي‌شود. بنابراين مسئله اصلي تحقيق اين خواهد بود که *چه نسبتي ميان بازي و زندگي‌اجتماعي برقرار است*؟ به صورت بازتر سوال‌هاي ذيل اساس اين تحقيق خواهد بود. بازي در اجتماعي زيستن افراد چه تأثيري دارد؟ بازي چگونه از فرهنگ و شيوة زندگي افراد در جوامع گوناگون تبعيت مي‌کند و با چه مکانيزمي در حيات خود ادامه مي‌دهد؟

بسيار روشن است که مطالعه بازي نيازمند تحقيق ميداني و دست کم نظر سنجي ولو در سطح محدود مي‌باشد اما با توجه به محدوديت‌هاي نگارنده و باتکيه بر همساني جوامع در بازخوردهاي اجتماعي بازي به تحقيقات و شواهد ومدارک موجود بسنده خواهدشد. به تعبير بهتر، در اين تحقيق از داده‌ها و نتيجه‌گيري‌هاي پيشين(روش اسنادي) بهره خواهيم برد.

# ادبيات موضوع

## الف) مفاهيم

در بحث تأثير بازي در اجتماعي زيستن مفاهيمي همچون «بازي»، «گيم»، «جامعه‌پذيري»، «زندگي اجتماعي» جزو مفاهيمي کليدي بحث خواهد بود که به صورت اختصار توضيح داده مي‌شود

### بازي (Play)

بازي معادل «play» در انگليسي و «لعب» در عربي به معناي شوخي کردن، مزاح کردن، مسابقه و رفتار غيرجدي انسان آمده است( طريحى‏،1375،ج2، ص116) و در اصطلاح، بازي « انجام دادن رفتارهاي واقعيت‌گريزانه در بافتي از تعامل اجتماعي»(پيترهيوز،1384،ص294)تعريف شده است. اسپنسر، بازي را فعاليتي مي‌داند که بر اثر تخليه انرژي مازاد سيستم عصبي ايجاد مي‌گردد(Seligman,1953,V.12, p.160.). الکساندر شاند بازي را با سيستم احساس لذت اوليه تعريف مي‌کند. او مي‌گويد «بازي گونه‌اي از رفتار است که نگهداري احساس لذت را نشان مي‌دهد»(ibid). بازي در خردسالي بازتاب واقعي‌تر داشته و به عنوان بخشي از زندگي تلقي مي‌شود. افراد در خردسالي از طريق بازي با دنياي که در آن زندگي مي‌نمايد ارتباط برقرار مي‌کنند و در اين چارچوب دنياي پيرامون خود را درک و فهم مي‌نمايد(Cohen,2006, p.3.). بازي براي بزرگسالان با انگيزه‌هاي نسبتا پيچيده و متفاوت آميخته است.لذا، کشيدن خط مايز مستحکم ونفوذ ناپذير ميان کار(work) و بازي تقريبا ناممکن مي‌نمايد(ibid). تعريف جامع و مانع از بازي بخاطر پيچيدگي توسعه قلمرو آن دشوار است مع الوصف؛ بهترين تعريف از بازي اين است که بازي «هرگونه فعاليت جسمي يا ذهني هدف‌داري[است] که در اوقات فراغت يا اشتغال در جهت کسب لذت، تمدد اعصاب، آرام بخشي جسم يا ذهن بازيگر و اقناع نيازهاي آني يا درازمدت فرد يا گروه چه به صورت انفرادي يا گروهي انجام گيرد»(مهجور، 1376، ص30).

### گيم (Game)

«گيم» گونه‌اي از فعاليت رقابتي يا ورزشي است که مطابق نقش‌هاي از پيش تعين شده انجام مي‌شود(Oxford dictionary,"game"). نگاه پذيرفته شده در تعريف گيم اين است که «گيم بازي ساختاريافته‌اي است که معمولا بخاطر لذت پذيرفته مي‌شود و در برخي موارد به عنوان ابزار آموزشي نيز به کار گرفته مي‌شود»(Wikipedia.org/wkia/game).گيم، کار نيست که براي دستمزد انجام شود و هنر(art) هم نيست تا در آن جلوه‌هاي از عناصر زيباي شناختي و ايدئولوژيکي وجود داشته باشد؛ گيم فعاليتي است که با عناصر کليدي هدفمندي(goal)، نقش(rule)، هماوردجوي([challenge](http://en.wiktionary.org/wiki/challenge)) و کنش متقابل([interaction](http://en.wikipedia.org/wiki/Interaction)) تشخيص داده مي‌شود(ibid). به صورت کلي، در گيم يکي از تحريکات ذهني يا فيزيکي و در برخي موارد هردو وجود دارد. گيم در فضاي زندگي حاوي سرگرمي و مشغوليتي است که ممکن است فعاليت‌هاي خودخواسته و غير ساختارمند به همراه داشته و با دسته‌اي از نقش‌ها سازمان يابد. گيم، با زندگي روزمره بي ارتباط نيست بلکه منبعث از زندگي روزمره و بازتابنده فرهنگي است که بازي در درون آن توسعه يافته است(www.britanica.com/EBchecked/111282/children's game). به همين خاطر، گيم‌ها يا نمايش‌دهنده نقش‌هاي متداول زندگي روزمره است که بازيگر به صورت عيني به اجراي آن اقدام مي‌کند يا در قالب روياروي با موقعيت‌هاي غير واقعي الگوبرداري شده از زندگي واقعي است که از طريق گيم‌هاي الکترونيکي([electronic game](http://www.britannica.com/EBchecked/topic/183800/electronic-game)) فضا‌سازي مي‌شود. «الکترونيک گيم» نوعا با تمرين شخصيت‌هايي مشخص مي‌شود که از جايگاهی به جايگاه ديگر با پريدن، صعود کردن و آوازخواندن براي نيل به مقصد نهايی درحرکتند (ibid). بنابراين، گيم رفتار سازمان يافته‌اي است که به صورت گروهي و همراه با تقليد و عملي ساختن برخي نقش‌ها به اجرا در مي‌آيد.

### جامعه‌پذيري (Socialization)

«جامعه‌پذيري» فرايندي است که به انسان، راه‌هاي زندگي‌کردن در جامعه را مي‌آموزد، شخصيت مي‌دهد و ظرفيت‌هاي او را در جهت انجام وظايف فردي و به عنوان عضو جامعه توسعه مي‌بخشد. ( کوئن،1372،ص 103) مفهوم جامعه‌پذيري بازتاب‌دهنده فرايند کنش متقابلي است که از خلال آن افراد تازه وارد هنجارها، ارزشها، باورها، نگرش‌ها و مشخصات زباني گروه اجتماعي خود را مي‌آموزند(Borgatta & Montgomery,2000, p.2855). جامعه‌پذيري مجراي پيوند نسل‌ها، انتقال فرهنگ و ترويج سبک زندگي است.

جامعه‌پذيري به دو صوت انجام مي‌شود جامعه‌پذيري اوليه (‌primary socialization) که دوران طفوليت از سوي خانواده به وقوع مي‌پيوندد و آموزش‌هايی اين مرحله پايه و اساس مراحل آموزشي و تربيتي در مراحل بعد قرار مي‌گيرد؛ جامعه‌پذيري ثانويه(secondary socialization) که درمراحل بعدي از طريق تعامل فرد با همسالان، سازمان‌ها، رسانه‌ها و محل کار صورت مي‌گيرد(گيدنز،1386، ص44). بنا براين، جامعه‌پذيري فرايندي مقطعي نيست بلکه فرايند مادام العمري است که در مراحل مختلف سني زمينه آشناي با هنجارها، ارزشها، باورها و تجربه‌هاي جديد را فراهم مي‌نمايد.

### زندگي‌اجتماعي (social life)

زندگي‌اجتماعي در نگاه ابتدايی بديهي و روشن به نظر مي‌رسد. به همين جهت همه -اعم از افراد عادي و تحصيلکرده- يک تلقي بديهي‌انگارانه از زندگي‌اجتماعي داريم. بخاطر اينکه به صورت اجتماعي زندگي مي‌کنيم، از چگونگي اجتماعي‌بودن زندگي خود سئوال نمي‌کنيم. اما اگر موشکافانه نگاه کنيم، متوجه خصوصيات تمايزبخش زندگي‌اجتماعي خواهيم شد. در شناخت و توضيح زندگي‌اجتماعي چهار محور وجود دارد.1- عدم تقليل زندگي انسان به سازه‌هاي بيولوژيکي و يا مبتني بر انطباق پذيري بيولوژيکي مخصوص انسان. 2- توانمنديهاي روانشناختي أثرگذار بر ساخت الگوي زندگي‌اجتماعي انسان؛3- فرايندها و زمينه‌هايی که از طريق آن اين توانمندي‌هاي روانشناختي توسعه مي‌يابد؛4- مفهوم سازي ارتباط ميان زندگي‌اجتماعي و توسعه انديشه و چگونگي مشارکت فرد و جامعه در فرايندهاي روانشناختي و اجتماعي آن(Muller, 2008, p.3-14). با اين حساب، زندگي‌اجتماعي انسان حاکي از نياز او به ديگران در رفع نيازهاي زيستي و عاطفي و يادگيري شيوة بقاء است. مهمترين خصوصيت زندگي‌اجتماعي انسان‌ها سروکار داشتن با نمادها(در ساخت ، استفاده و توسعه نمادها) و کنش متقابل ميان انسان‌ها مي‌باشد(شارون، 1379، ص52-64).

## ب) اهميت و ضرورت تحقيق

علي‌رغم فراگيري ذهنيت حاشيه‌اي بودن بازي در زندگي اجتماعي، قرائن و شواهد گوياي اين حقيقت است که بازي حامل فرهنگ و بستر نهادينه‌سازي ارزش‌هاي اجتماعي و فرهنگي در جامعه است. افراد ازطريق بازي به بسيار از باورها و ارزش‌ها آگاهي مي‌يابند و در فرايند اجراي مکرر بازي آنها را دروني مي‌نمايند. امروزه بازي‌هاي مدرن الکترونيکي به يکي از کانال‌هاي اصلي انتقال فرهنگ و سبک‌زندگي تبديل گشته است. بازي‌ها ارزش‌هايي را از جامعه مبدأ(توليدکننده) به جامعه مقصد(مصرف‌کنندگان) منتقل مي‌کند و در طولاني‌مدت لايه‌هاي بنيادين فرهنگ را تسخير مي‌کند. لذا، شناخت ماهيت بازي، و بررسي زمينه‌هاي اجتماعي و فرهنگي و همچنين آثار، کارکردها و پيامدهاي آن هم در مديريت صحيح فرهنگ حاکم بر فضاي بازي نقش دارد و هم در هدايت آن به سمت ارزشهاي بومي و ملي مدد مي‌رساند. بحث از جايگاه بازي در زندگي‌اجتماعي زمينه‌ساز اين باور خواهد بود که کانون‌ها و کارگزاران جامعه‌پذيري و نيز مديران فرهنگي اين ظرفيت را دست کم نگرفته و در تحقق اهداف خود از آن کمک بگيرند.

## ج) پشينه تحقيق

روانشناسان در بررسي بازي و نقش آن در تخليه هيجان‌ها و درمان برخي اختلالات رواني پيشگام‌اند. اسپنسر، ژان پياژه، مري شريدان و ديگر روانشناسان آثار و نظريات ارزشمندي در مورد بازي ارائه داده اند. بازي از منظر جامعه‌شناختي آن‌ هم با رويکرد آموزشي و جامعه‌پذيري کمتر مورد بررسي قرار گرفته است؛ با اين حال، آثاري چند وجود دارد که سياق جامعه‌شناختي دارد. کتاب «انسان و بازي» اثر روژه کيوئا از آن جمله است. *انسان و بازي* با رويکرد فرهنگي - اجتماعي به نگارش در آمده و بحث‌هاي مفيدي راجع به ماهيت بازي ، سنخ‌شناسي ، رده‌بندي، کارکردهاي اجتماعي آن و حتي نظريات جامعه‌شناختي متأثر از بازي را مطرح نموده است. وي خصوصيات روحي افراد در حين بازي و فرايند تکامل بازي از جوامع سنتي به مدرن را يا آوري نموده است. کتاب «توسعه بازي» ( The Development of play) اثر ديويد کوهن مي‌توان به عنوان دومين اثر در مورد بازي نام برد که حاوي نگرش جامعه‌شناختي است. اين کتاب فرايند تکاملي بازي را در بسترهاي تاريخي گوناگون و محيط‌هاي اجتماعي متفاوت بحث نموده است. تاريخچه بازي، بازي با اشياء، بازي با ديگران، مجادله در بازي، آسيب شناسي بازي و تغير بازي بزرگسالان با تغير جهان سرفصلهايي است که اين کتاب محور بررسي‌هاي خود قرار داده است. سومين اثر کتاب «بازي کودک در اسلام-بررسي پيامدهاي تربيتي اسباب بازي کودکان-» نوشته محمدصادق شجاعي است. اين تحقيق هم رويکرد ديني و هم رويکرد آموزشي و تربيتي را مورد توجه قرار داده است چيزي که ما نيز در اين تحقيق مدنظر خواهيم داشت. در پايان سزاوار است از همايشي نام برد که توسط وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامي ايران در مورد پيامدهاي فرهنگي اسباب بازي در 26آذرماه1375 در تهران برگزار و مقالاتي از سوي صاحب نظران ارائه گرديد که گزارش مختصر اين همايش در کتابي تحت عنوان«پيامدهاي فرهنگي اسباب بازي» در سال 1378 منتشر گرديده است.

آثار مذکور علي رغم اهتمامي که به مسئله بازي داشته اند کمتر رويکرد جامعه‌شناختي داشته و به صورت مستقل به جامعه‌پذيري نپرداخته اند. با اين وصف، ما در فرايند تحقيق مکرر به کتب ذکر شده مراجعه نموده از آن بهره خواهيم برد. ما در بحث خصوصيات فرهنگي بازي و ابعاد اجتماعي آن بيش ازهمه به «انسان و بازي» مراجعه خواهيم کرد و «پيامدهاي فرهنگي اسباب بازي» و مباحث آسيب شناسي «توسعه بازي» راهنماي ما در غناي مباحث مربوط به چالش‌هاي بازي خواهد بود چنانکه رويکرد اسلامي-تربيتي اين تحقيق پيرو «بازي کودک در اسلام» و بحث‌هاي ارزشمند آن است.

# بنيادهاي نظري در تبيين بازي

سه دسته نظريه در تبين موضوع تحقيق حاضر کاربرد دارد.1. نظريه‌اي که ظرفيت پنهان زندگي روزمره را در دروني سازي ارزش‌ها و هنجارهاي اجتماعي باز گو مي‌کند. نظريه «ديگر تعميم يافته» جرج هربرت ميد از نوع است؛ 2. نظريه‌اي که در تبين مسائل اجتماعي و فرهنگي از بازي بهره برده و الگوي بازيگونه فرهنگ و زندگي‌اجتماعي را مبنا قرار دهد؛ نظريه نقش اروين گافمن بهتر از همه از عهدة اين مهم برآمده است؛ 3. نظريه‌اي که کارکرد الگوهاي رفتاري را در شکل‌‌گيري ساختارکلان اجتماعي مورد بررسي قرار مي‌دهد. نظريه کارکردگراي جديد روبرت مرتن در تحليل فوق موفق‌تر از سايرين است.

## نظريه «ديگر تعميم‌يافته» ميد

جرج هربرت ميد(1863-1931) با انتقاد از رفتارگرايي روانشناختي مبني بر چشم پوشي از ابعاد داخلي(ذهن) و ابعاد خارجي(اجتماعي)، در صدد برآمد نظريه‌اي طرح کند که در قالب آن بشود به جاي توجيه کردار سازمان يافته گروهي براساس عملکرد فردي، رفتار افراد را برحسب کردار سازمان‌يافته گروه اجتماعي تبين کرد(ريتزر، 1384، ص274). او بنياد تحليل خود را بر مفهوم کليدي «ديگر تعميم يافته»(Other generalized) استوار ساخت و تلاش کرد مهم‌ترين مرحله اجتماعي‌شدن(مرحله نمايشي) را در کودکان به وارد شدن کودک به بازي و يادگرفتن نقش‌هاي تقليدي پيوند دهد. ميد، بر اين باور بود که ورود به مرحله بازي ادراک منسجم‌تري از «خود» يا همان «هويت اجتماعي» به دست مي‌دهد. «خود»ي که از طريق تعامل با ديگر تعميم‌يافته نضج گرفته و با تداوم بازي سازمان‌يافته به مفهوم‌سازي انتزاعي(تصور نقش‌هاي ديگران در ذهن و تخمين واکنش‌هاي احتمالي ديگران) دسترسي مي‌يابد(کوزر، 1379،ص447). رويارويي بانقش‌ها و واکنش‌هاي ذهني به صورت نظام‌مند در مفهوم «خود آينه‌سان»(looking-glass self) چارلز هرتون کولي(1864-1929) که شکل تکامل‌يافته «ديگر تعميم يافته» بود، پرورده و عناصرکليدي آن که قابليت زيادي براي تبين جامعه‌پذيري اوليه کودک داشت، به خوبي توضيح داده شده است. در اين تلقي، «خود» شخص از رهگذر تعامل با ديگران رشد مي‌يابد و با تکميل عناصر سه‌گانه 1. نحوه ظاهرشدن ما در تصور ديگران؛2. داوري ديگران در باره ظاهرما؛3.احساس بدست آمده از داوري ديگران در ذهن ما، به ثبات رسيده و قدرت واکنش منطقي را بدست مي‌آورد(پيشين، 410).

ميد، با همين چارچوب فکري به صورت مصداقي سراغ بازي را گرفت و به تحليل رفتار بازيگران پرداخت. وي اذعان داشت که رفتار گروهي در سطح ابتداي قرابت باور ناپذير با رفتار بازيگونه کودک دارد. آيين‌هاي ابتداي داراي سازمان‌دهي خاصي است که به صورت مشابه در بازي کودکان در کودکستان نيز به چشم مي‌خورد. هردو فعاليت به لحاظ اينکه ساختار يا شبکه معيني دارد قابل مقايسه‌اند. بازي، نمايش وضعيتي است که از آن شخصيت سازمان‌يافته «خود» به وجود مي‌آيد. تا جايی که فرد بتواند نگرش ديگران را بپذيرد و نگرش ديگران تعيين‌کننده کردار او شود و عضو تشکل‌يافته جامعه بشود، او روحيه جامعه را مي‌پذيرد و عضو اصلي آن مي‌شود(کوزر، 1387، ص256). لذا، افراد با ورود به سازمان‌هاي پايدار و ناپايدار اجتماعي فقط نقش ايفا مي‌کند و به اين ترتيب مي‌کوشد در يک شبکه ارتباطي خود را به گروهي که بدان تعلق دارد بشناساند. از نظر ميد بدون وارد شدن در شبکه ارتباطي، «ديگر تعميم يافته» شخصيت ما ناقص خواهد بود. او باورداشت که «ما نمي‌توانيم خودمان باشيم مگر اينکه عضو اجتماعي باشيم که در آن اجتماعي از نگرش‌هاي وجود دارد که نگرش همه را کنترل مي‌کند.خويشتن فقط در شبکه‌ي ارتباطي معين با خويشتن‌هاي ديگر مي‌تواند وجود داشته باشد»(پيشين، ص259).

## نظريه نمايش گافمن

نظريه ديگري که راجع به شکل‌گيري ‌شخصيت و سازمان‌يافتگي «خود» مطرح گرديده است «نظريه نقش» يا «نظريه نمايشي» اروين گافمن(1922-1982) است. او در اين نظريه به دنبال ثابت‌کردن اين ادعا بود که انسان‌ها براي نگهداشت تصوير ثابت از خود براي ديگران اجتماعي نقش اجرا مي‌کند. او در کتاب «نمايش خود در زندگي روزانه» سه صحنه متفاوت زندگي روزانه را مورد بحث قرار مي‌دهد. «جلوي صحنه» بخشي از اجراي نقش که معمولا به صورت ثابت اجرا مي‌شود و «پشت صحنه» جايي که واقعيت‌هاي جلوي صحنه واپس زده شده و و انواع کنش‌هاي غير رسمي اتفاق مي‌افتد. «خارج از صحنه» جايي که نه بخشي از اجراي نقش به شمار مي‌رود و نه کنش‌هاي غيررسمي در آن اتفاق مي‌افتد بلکه وضعيتي است بيرون از محيط نقش(ريتزر،1384،ص292-296). گافمن راجع به الگوي اجتماعي نمايش نقش و تعامل نظام‌مند افراد اين باور را طرح مي‌کند که بازيگران يک بازي نظير شطرنج، خريداران سهام در بازار سهام و همچنين عابران پياده شطرنج، بازار خريد و فروش و نيز نظام ترافيکي را به وجود نمي‌آورند بلکه همه، سازگار و منطبق با شيوه‌هاي همه‌پذير رفتار مي‌کنند(استونز،1383، ص248). برطبق اين سخن، «محيط» هم در بازي و هم در کنش‌هاي واقعي ضروري و در عين حال بيرون از فرايند کنش و فعاليت افراد است. محيط، بستر تحقق کنش است اما وجود و کيفيت آن از قبل تعيين مي‌شود.

## نظريه کارکردگراي مرتن

نظريه کارکردگراي رابرت کي مرتن(1910-2003) نيز براي تحليل و تبيين موضوع پيش‌رو داراي کاربرد است. مرتن در تحليل خود به بازي توجه نکرد اما ايدة تأثير مثبت و منفي ساختارهاي مياني اجتماعي و همچنين مفاهيم «نيتمندي» و «غيرنيتمندي» کنش‌هاي فردي مرتن مي‌تواند چارچوبي بدست دهد که بتوان در قالب آن بازي را به عنوان واقعيت‌اجتماعي نسبتا ساختارمند بررسي نمود. مرتن در پي انتقاد از طرح نظريه‌هاي جهانشمول، خود به تبيين نظريه‌اي اقدام مي‌کند که از نظر او «بُرد متوسط» دارد. نظريه‌کارکردي با برد متوسط بر مفاهيم «کاکرد مثبت»(پيامدهاي مثبت واقعيت‌اجتماعي)، «کژکارکرد» (پيامدهاي منفي واقعيت‌اجتماعي)، «کارکردآشکار»(کاکردهايي که از قبل در نظر گرفته شده است)، «کارکردپنهان» (کارکردهايي که معطوف به قصد قبلي نيستند)،«پيامدهاي نيتمند» (آثاري که از قبل براي کنش پيش‌بيني مي‌شده است) و «پيامدهاي غير نيتمند» (آثاري که از قبل قابل پيشي بيني نبوده است) بناگرديده است(ريتزر،1384،ص144-147). نگاه منصفانه مرتن به اين باور انجاميده بود که نگاه به واقعيت اجتماعي از دريجه‌ کارکردهاي مثبت، حامل گرايش ايدئولوژيک است زيرا هيچ تضميني براي کارکرد صرفا مثبت وجود ندارد. واقعيت‌هاي اجتماعي، الگوهاي فرهنگي، فراگردهاي اجتماعي در عين داشتن کارکرد مثبت ممکن است کارکردي خاصي نداشته باشد و يا حتي کارکردهاي منفي داشته باشد(ترنر،1382،ص91). تکيه بر کارکردمنفي الگوهاي فرهنگي و ساخت‌ها و واقعيت‌هاي اجتماعي در آسيب‌شناسي الگوهاي رفتاري از جمله بازي نقش شايسته به همراه خواهد داشت.

## نظريه ترکيبي

هرسه نظريه ذکرشده ظرفيت‌هايي را براي مطالعه بازي در اختيار ما قرار مي‌دهد. اما هرکدام به تنهايی ازعهدة اين مهم برنمي‌آيد و ما ناگزير خواهيم بود چارچوبي در نظربگيريم که کاستي‌هاي نظريات با يکديگر تکميل و با اندکي اضافه براي تبيين موضوع پيش‌رو قابل استفاده باشد. نظريه‌ ميد انگيزه دروني افراد براي بازي را در قالب «خودبيانگري» به خوبي بيان مي‌کند اما از تبيين اين مسئله عاجز است که چرا بازي از جامعه‌اي به جامعه‌اي ديگر در ضمن مشابهت‌ها متفاوت اند. گذشته از اين، سازمان يافتگي بازي که زمينه تفکر انتزاعي و نقش پيچيدة فرد را به بارمي‌آورد چگونه بوجود مي‌آيد و با چه مکانيسمي کنشگران از آن آگاهي يافته و خود را با آن هماهنگ مي‌سازند. به همين جهت، نظريه گافمن اين کاستي را با گنجاندن کنش کنشگران بر طبق «شيوه‌هاي همه‌پذير» تا اندازه‌اي برطرف مي‌نمايد. چنانچه يادآوري شد اين مفهوم پاي «محيط» و «الگوهاي فرهنگي» را در تحليل بازي مي‌گشايد. با اين همه هم نظريه گافمن و هم نظريه ميد تأثير فردي بازي خصوصا تکامل شخصيتي را خوب به تصوير مي‌کشد اما با توجه به اينکه سخني از پيامدهاي بازي در سطح کلان اجتماعي و ارتباط آن با ساختارهاي اجتماعي و ارزش‌هاي فرهنگي به ميان نمي‌آورد ما را ناگزير مي‌سازد که علي‌رغم عدم قرابت نظري بخش‌هاي از نظريه مرتن را در ضيافت تحليلي آن دو دعوت کنيم و از همدلي کوتاه مدت آنها در تبيين بازي بهره ببريم.

بنا بر رويکردترکيبي، بازي هم به لحاظ ساختار، هم به لحاظ محتوي و هم الگوهاي رفتاري مسبوق به زندگي‌اجتماعي انسانها است. ابعاد فرهنگي زندگي يعني؛ باورها، ارزشها، هنجارها، نمادها و حتي آداب و سنن بر «محتوي بازي» تأثير مي‌گذارد. به همين جهت بازي تفاوت‌هاي فرهنگي را به همراه‌دارد و ارزش‌هاي فرهنگي ملل را بازگو مي‌کند. ازسوي ديگر؛ ابعاداجتماعي زندگي انسان‌ها يعني؛ ساختارها، سازمان‌ها، نهادها و مراکز درگير جامعه‌پذيري «محيط بازي» را سامان مي‌بخشند. محيط بازي بيش از هرچيزي نظام ساختاري حاکم بر بازي است؛ ساختاري که در نظام روابط اجتماعي به رسميت شناخته مي‌شود و قالبي را به صورت لايه بندي‌شده در اختيار کنشگران اجتماعي قرار مي‌دهد. محيط و محتوي دو رکني است که بازي را از فعل و انفعالات شخصي به کنش معنادار اجتماعي و مکانيزم يادگيري تغيير وضعيت مي‌دهد. وانگهي، بازي با ساختاري از قبل تعين‌شده و الگوهاي از قبل تاييد شده از طريق کانون‌ها و کارگزاران جامعه‌پذيري در فرايند «جامعه پذيري» قرارگرفته و با بازتوليد مجدد در اين فرايند در قالب بروندادهاي فرهنگي و اجتماعي در زندگي روزمره ظهور مي‌يابد. بروندادها لزوما سازگار با خصوصيات فيزيولوژيک افراد و همچنين با ارزشهاي فرهنگي جوامع اظهار وجود نمي‌کند بلکه ممکن است درعين سازگاري کلي، به خاطر تأثيرپذيري از فرهنگ جوامع، کارگزاران و توليدکنندگان ناهماهنگي‌ها و آسيب‌هايي نيز به دنبال داشته باشد که ما آن را تحت عنوان کژ کارکردها و پيامدهاي غير نيتمند بحث خواهيم کرد.



چنانچه در نمودار ملاحظه مي‌گردد مفروض اين است که بازي ارتباط دوسويه و بازتوليدگونه با زندگي‌اجتماعي و عناصر فرهنگي و اجتماعي آن دارد. در فرايند بازي جامعه‌پذيري اوليه شکل مي‌گيرد و نهايتا بازي با حامل‌هاي فرهنگي و اجتماعي‌اي که به همراه دارد کارکردهاي مثبت و منفي در زندگي‌اجتماعي برجاي مي‌گذارد و به صورت مجدد ساحت‌هاي فرهنگي و اجتماعي را دستخوش تحول مي‌سازد. در يک نگاه کلي رابطة بازي و زندگي اجتماعي- زندگي‌اجتماعي شامل عناصر فرهنگي و همراه ساختارهاي اجتماعي- به صورت ديالکتيکي و دو طرفه پيش‌بيني مي‌شود. بازي ريشه‌هاي فرهنگي دارد و از کانال جامعه‌پذيري بر هويت، سبک زندگي، گرايش‌هاي فراملي و نگرش‌هاي اجتماعي تأثير مي‌گذارد.

# زندگي‌اجتماعي و الگوهاي بازي

## فرهنگ و محتوي بازي

ارتباط فرهنگ و بازي‌ها و اسباب بازي‌ها دو سويه است. از يکسو بازي‌ها و اسباب بازي‌ها پس‌مانده فرهنگ شناخته مي‌شوند؛ بازمانده‌هاي ناشناخته از دوران گذشته يا خصلت‌هاي فرهنگي وام گرفته از فرهنگ‌هاي ديگر که بر طبق آن بازيگران ابزارهاي ديني، نمادها، آئين‌ها و مناسک را مانند ديگران تقليد مي‌کنند و حتي در صورت لزوم، آئين‌ها بازي‌هاي متناسب با خود را در خلاء باز توليد مي‌کنند(کيوئا،1389، ص69)؛ از سوي ديگر، بازي درضمن تأثيرپذيري از فرهنگ پيرامون، فرهنگ متناسب با خود را در يک فرايند نسبتا پيچيده بازتوليد نموده و توسعه مي‌بخشد. در اين تلقي، بازي مانند زندگي واقعي علايق و نگرش‌هاي خاص خود را به همراه دارد. نياز به برتري جوي، هماوردجوي، ثبت رکورد، پشت سرگذاشتن موانع، لذت از مخفي کاري، تغيير قيافه، کشف يک معما، مهارت، سرعت و استقامت عناصري است که مانند زندگي واقعي، بازي نيز از آن برخوردار است(پيشين، ص72). اين خصيصه صرفا به بازي‌ در دنياي واقعي خلاصه نمي‌گردد بلکه بازي‌هاي الکترونيکي و سايبري نيز چنين‌اند. بازي‌هاي ويديو-کامپيوتري بيش از اينکه سرگرمي باشد، فرآورده‌اي فرهنگي و حامل ارزشهاي فرهنگي جوامع است. بنابراين،«بازيهاي ويديوي مانند ديگر پديده هاي فرهنگي ، نظامي نمادين در بردارد. بدين معنا که از روش مخصوص به خود براي نمايش اشياء بهره مي‌گيرد و ساختار و دستور زبان ويژة خود را دارد»(گانتر،1387، ص89).

فرهنگ چنانچه حامي بازي‌ها است الگو و محتوي آن را نيز تأمين مي‌کند. نقش‌هاي اجتماعي، ارزشها و نگرش‌هاي فرهنگي خاص، آداب و رسوم و سنن اجتماعي و نيز باورهاي مردم يک سرزمين تعيين‌کننده محتوي و ارزشمندي بازي در يک جامعه است. به همين مناسبت است که افراد و از همه مهمتر کودکان در ابتدا با هر بازي‌ انس نمي‌گيرند و از هر بازي‌ لذت نمي‌برند بلکه نخست با بازي‌هايي ارتباط برقرار مي‌کند که در ذهن تصورات فرهنگي پيشين نسبت به آن داشته باشند.

## نهادهاي اجتماعي و محيط بازي

افراد، بنا بر موقعيت‌اجتماعي و جايگاه شان در نظام قشربندي اجتماعي چهارگونه مواجهه با بازي دارند. چنانچه پيدا است، نهادهاي درگير، نقش‌هاي محوري در تدارک محيط و بستربازي و همچنين هدايت آن به سمت آموزش و تقويت دانش و رفتار مناسب برعهده دارند. اقدامات موثر نهادها خصوصا خانواده‌ها و در درون آن والدين دست کم در چند مورد برجسته است.1. تامين فضاي مناسب براي بازي؛2. تدارک منابع (تهيه منابع متناسب و همسو با سن و مرحله رشد فرزند)؛ 3. فرصت دهي (زمان کافي براي بازي اختصاص دادن)؛4. پيداکردن همبازي(شريدان، 1385، ص87). موارد ذکر شده که محيط بازي را تأمين مي‌کند و بسترگرم بازي را پر رونق نگه‌ميدارد از سوي جامعه و نهادها و ارگان‌ها ذيربط قابل تأمين است. خود بازيکنان در فراهم‌آوري آن‌ها هيچگونه نقشي نمي‌توانند داشته باشند.

## بازي و جامعه‌پذيري(کارکرد مثبت)

فرد در فرايند جامعه‌پذيري با نقش‌ها، مهارتها، ارزشها و هنجارهاي اجتماعي آشنا مي‌گردد. از همان اوان کودکي نقشهاي اجتماعي در حاشيه بازيهاي کودکانه تجربه مي شود (احمدوند، 1381، ص13)؛ بازي‌هايي که اکثرا بازتاب و يا تقليد نقشهاي اجتماعي بزرگسالان است. بنا بر «نظرية‌پيش‌تمرين»، بازي رفتار غريزي آميخته با کارکردهاي اجتماعي است. سرگرم شدن که خاستگاه غريزي دارد، در اصل شکلي از رفتار رشديافته‌تري است که فرد در آينده بايد به کار ببندد. به همين دليل بازي کودکان نوعا فعاليتهايی‌اند که در دوران بلوغ و بزرگسالي با آنها درگير مي‌شوند. لذا، بازي کودک نوعي آماده‌سازي او براي آينده است(اسپادک، 1374، ص275). تحقيقات گوياي اين است که مواجهه بزرگسال با نقش‌هايي که در کودکي بازي کرده است، کاملا طبيعي بوده به گونه‌اي که از حيث عاطفي تصدي نقشهاي معکوس نابهنجار پنداشته مي‌شود(احمدوند، 1381، ص14).

محققان اجتماعي بر اين باورند که هم بازي‌ها و هم اسباب‌بازي‌ها حاوي حامل‌هاي فرهنگي – ارزشي جوامع و کارکردهاي مهارتي و شناختي‌اند. بازي و اسباب‌بازي مي‌تواند نوعي رابطة فرهنگي و احساسي بين فرد و جامعه ايجادکند و احساس نزديکي با قوميت، مليت و خانواده را به وجود آورد(مجموعه نويسندگان،1380، ص26) و آداب و رسوم، ارزش‌ها و نگرش‌ها، طرزتفکر و شيوةزندگي را به نسل‌ها منتقل کند. بوسيلة بازي فرد راه‌هاي برخورد و تعامل بامحيط پيرامون خود را فرا مي‌گيرد و مهارت‌هاي اجتماعي و زباني را کسب مي‌کند(شجاعي، 1383، ص15). حتي بازي‌هاي ويدئو کامپيوتري بر مهارت‌هاي شناختي أثر گذاشته و به رشد مهارت‌هاي‌اجتماعي نيز تعميم مي‌يابد. (گانتر، 1387، ص137). يافته‌ها نشان داده است که کاربرد بازي‌هاي رايانه‌اي چه به شکل آموزش و چه به شکل سرگرمي به افزايش رشد ذهني و تعامل اجتماعي کمک مي‌کند(همان، ص138).

بازي‌هاي گروهي مقدمة تعامل هنجارمند شرکت‌کنندگان در يک سازمان اجتماعي است. تعامل بر مبناي همکاري و نظارت متقابل. در بازي گروهي سنت‌هايي شکل مي‌گيرد و نوعي «افکار عمومي» بوجود مي‌آيد که رفتار افراد را هدايت و مناسبات ميان آنها را نظم مي‌بخشد(بوندارنکو و ماتوسيک،1377، ص77). بازي‌ها مي آموزد که افراد از ديدگاه‌هاي خودمحورانة خود فراتر روند و سعي‌کنند تا دنيا را از ديد ساير افراد بنگرند. تواناي برعهده گرفتن نقش‌ها يا توجه به ديدگاه‌ها و ملاحظات ديگران براي برقراري روابط نزديک ميان‌فردي لازم است. حاصل توانايي جز همياري، رفتار نوعدوستانه و همبستگي نيست (ر.ک. پيترهيوز، 1384، ص316). بازي مسير مراوده و دوستي را گشوده و شرکت‌کنندگان را در نيل به هدف واحد متحد مي‌سازد. آنان مي‌آموزند که چگونه افکار خود را براي دستيابي به هدف مشترک متمرکز سازند و در آن سمت عمل کنند(بوندار نکو و ماتوسيک، 1377، ص8). بازيگران نه تنها در حين ايفاي نقش روحيه همکاري و همياري خود را حفظ مي‌کنند بلکه اين نگرش را به ساير حيطه‌هاي تعامل اجتماعي خود نيز تعميم مي‌دهند(پيتيرهيوز، 1384،ص315).

## بازي و کارکردهاي منفی (آسيب‌شناسي)

«کژکارکردها» و «پيامدهاي منفي» بخشي از حقيقت بازي و امري گريزناپذير اند. برخي هنگام طرح، توليد و اجراي بازي و استفاده از وسايل مخصوص قابل پيش‌بيني و برخي ديگر غير قابل پيش بيني است. همين ناشناختگي آنها است که آنها را پيامدهاي غيرنيتمند مي‌شناسيم؛ پيامدهايي که نه مخترعان و توليدکنندگان در نظر داشته‌اند و نه کاربران و بازيگران. شناخت اين عناصر سازندگان، مصرف‌کنندگان و کاگزاران دست اندرکار را مدد مي‌رساند تا فعاليت خود را به سوي سلامت هنجاري و ارزشي جامعه رهنمون سازند. آسيب‌ها، قريب به اتفاق معطوف به بازي‌هاي مدرن و ديجيتال و اسباب بازي‌ها معاصر است. از اين حيث بازي‌هاي سنتي حرکتي نمايشي يکي از سالم ترين نوع بازي است. بازي‌هاي ويدئوکامپيوتري(games) که به خاطر «امتيازگيري مستمر»، «تغير فضاي مداوم»، «تنوع رنگ»، «کارکترهاي زيبا»، «صحنه‌هاي گرافيکي هيجان برانگيز»، «تصاوير» و «هداياي غافل‌گيرکننده» از جذاب‌ترين فعاليت‌هاي نوجوانان و جوانان دنياي معاصر ما است. همين جذابيت‌ها که بازيگران نوجوان و جوان را ساعتها پشت صفحه نمايش ميخ کوب مي‌کند. در کنار جذابيت‌هاي سيري‌ناپذير مشکلاتي هم فراگيرشده است که امروزه مسئله اصلي و کليدي خانواده‌ها و پژوهشگران اجتماعي به شمار مي‌رود. گيم‌ها باورهاي فرهنگي خاصي را تبليغ و در سايه آن خشونت و بزهکاري را ترويج مي‌کند و در نتيجه اعتياد سايبري و انزواي معاشرتي بهشت لذت بخش زندگي واقعي را به سرابي تخيلي مبدل مي سازد.

شرکت‌هاي غول‌پيکر توليد گيم ارزش‌هاي خاص، توجيه‌هاي سياسي، مبارزه اعتقادي و ترجيح فرهنگ غرب برديگران را به صورت هوشمندانه در بازي‌ها تعبيه مي‌کنند. اسلام هراسي، نابودي بشريت و نجات آن از سوي ناجيان غربي و سبک‌زندگي غربي پارامترهايي است که در اغلب بازي‌ها شبيه‌سازي مي‌شود. شرکت‌ها به خاطر هژموني طلبي سهامدارانشان امکانات زيادي در بازي‌ها گنجانده است که اهداف فوق را ميسر مي‌سازد. انتخاب جنسيت شخصيت بازي، نوع لباس، ميزان پوشيدگي بدن، نوع تسليحات به کارگرفته شده و حتي جوايز جنسي پيروزي امکاناتي است که کودکان و نوجوانان را به محيط پرهيجان جنسي غرب نزديک نموده و نتايج ايدئولوژيک تفکر غربي را دروني مي‌سازد. به لحاظ سياسي بازي ها توجيه رفتار خدايگان قدرت را بر عهده دارد. جنگ خليج فارس، حمله به ويتنام، تهاجم به کشورهاي اسلامي همچون افغانستان و عراق به بهانه تروريسم آيتم‌هاي است که زيرکانه در بازي‌ها گنجانده شده و صحت اين اقدامها به تصوير کشيده شده است(منطقي، 1380، ص149-213).

بسياري از گيم ها به گونه‌اي طراحي شده اند که در آن مدام هنجارها ناديده گرفته مي‌شود و مکرر خشونت و پرخاش به عنوان راه‌حل مسايل پيشنهاد مي‌شود.گزينش‌راه‌حل‌هاي پرخاشگرانه و خشونت‌آميز و همچنين مشاهده متوالي شکستن‌هنجارهاي اخلاقي و اجتماعي در فضاي مجازي به صورت طبيعي افزايش جرم و بزه و شخصيت‌هاي خشن و سيتزه‌جو را در پي دارد(مجموعه نويسندگان، 1380، ص133). دومينک در تحقيقي که در سطح دانش‌آموزان کلاس‌هاي ده و يازده ساله انجام داده بود به اين نتيجه نائل آمد که بين انجام گيم در هردو جنس دختر و پسر با ارتکاب به جرائم و بزهکاري ارتباط مثبتي وجود دارد(همان، ص143). گيم با نمايش دادن هنجارشکني، هنجارها را گسستني نشان مي‌دهد و از طرفي وجود عناصر پرخاشگرانه روحيه پرخاشگرانه را در فرد تقويت مي‌نمايد و حتي شخصيت پرخاشگرانه را در وجود فرد تثبيت مي‌کند وانگهي دو عامل دروني 1.روحيه پرخاشگري و 2.باور به ضعف و گسست هنجارها سبب مي‌شود که در محيط واقعي و بيروني جرائم با سهولت انجام بگيرد.

ارتباط بازيگران گيم با دنياي واقعي دستخوش تحول مي‌شود و اين به اين معنا است کاربران صفحه رنگي گرافيکي صفحه نمايش را بر واقعيت زندگي روزمره ترجيح مي‌دهد(اميدوار و طالبي، 1381، ص15) و از مشارکت اجتماعي و فعاليت مدني لذت نمي‌برد(ذکائي، 1383، ص6-25). ماهيت اعتياد آور بازي‌ها به تسخير تخيلٰ تغيير سطح انگيزش و دگرگوني شخصيت کاربران معطوف است (گانتر،1387، ص65).درگيري بيشتر و علاقه‌شديد به صحنه‌هاي بازي هم در مدت زمان بازي سطح تعامل اجتماعي را به حداقل مي‌رساند و بيرون از بازي دغدغه‌هاي ذهني را کاهش داده و تعامل اجتماعي را دچار اختلال مي‌نمايد(شجاعي،1383، ص159).

اسباب‌بازي‌ها نيز با اينکه فرصت‌هاي آموزشي زيادي را خلق کرده‌اند پيام ارزشي و ايدئولوژيک فراوان دارند. آنچه بيش از همه پژوهشگران را نگران ساخته است خطرات معنوي و پيامدهاي فرهنگي اسباب بازي‌ها است. 73% خريداران اسباب بازي معيار انتخاب شان ظاهر زيباي اسباب‌بازي است که اين رقم دومين اولويت خريداران بعد از آموزشي بودن با رتبه 94% به شمار مي‌رود(گرانپايه، 1377، ص70). پيامهاي فرهنگي توليد شده در فرهنگ غير بومي مبلِّغ فرهنگ بيگانه و زمينه‌ساز کاهش دلبستگي کودک به فرهنگ بومي است. عروسک‌هاي نيمه عريان، آرايش‌هاي ناهماهنگ با فرهنگ ديني جوامع اسلامي، ابزارهاي جنگي و سربازان جنگي با فرم غير بومي و همچنين شخصيت‌هاي خشن از طرفي فرهنگ و ارزش‌هاي پنهان در اسباب‌بازي‌ها را در کودک منتقل مي‌نمايد(همان، ص153) و از طرفي ديگر، دوگانگي شخصيتي در کودکان بوجود آورده و ثبات شخصيتي آنها را به تزلزل مي‌برد.

# جمع بندي و نتيجه‌گيري

براساس مباحثي که به انجام رسيد معلوم مي‌گردد که:

**يک**: بازي درعين اينکه فرهنگ، ضوابط، هنجارهاي و قوانين مخصوص به خود را دارد از فرهنگ کلان جامعه نيز تأثير مي‌پذيرد. زندگي‌اجتماعي از مجراي عناصر فرهنگي محتوي بازي را تامين مي‌کند و از طريق سازمان‌ها و نهادهاي اجتماعي محيط بازي را دسترس‌پذير مي‌سازد.

**دو**: بازي، در عين تفاوت با زندگي واقعي عناصر و گرايش‌ها و علايق زندگي واقعي را به همراه دارد. عناصري که در زندگي واقعي افراد به چشم مي‌خود در دنياي بازي کودکان با درجه اهميت کمتري و نيز در محيط کوچکتري نيز وجود دارد.

**سه**: کارکردهاي بازي در زندگي‌اجتماعي هم مثبت است و هم منفي. به نقش‌پذيري، يادگيري ارزشهاي و هنجارهاي‌اجتماعي، تمرين رفتارهاي اجتماعي بزرگسالي، يکپارچگي و انسجام اجتماعي، ايجاد روحيه تعاون و تکافل اجتماعي و سازمان بخشي و گروه‌بندي به عنوان مهمترين کارکردهاي اجتماعي بازي اشاره کرد.

**چهار**: کارکردهاي منفي بازي بسته به نوع بازي و اسباب به کارگرفته شده متفاوت است. کمترين آسيب مربوط به بازي‌هاي نمايشي و بيشترين آسيب مربوط به بازي‌هاي ويديو-کامپيوتري است. اسباب‌بازي‌ها نيز در مرتبه دوم آسيب‌ها قرار مي‌گيرد.

**پنج**: آسيب بازي‌هاي نمايشي آنهم به صورت گروهي مربوط به گروه همسال و آشناي کودک با همسالان کژرو و تأثيري پذيري از آنها مربوط مي‌شود.

**شش**: بازي‌هاي ويديوي در ضمن انزواي معاشرتي و اعتيادي که به همراه دارد، ارزش‌ها و فرهنگ‌هاي خاص را به کودک منتقل مي‌کند و رفتارهاي سياسي خاص قدرت‌هاي دخيل در توليد بازي را توجيه مي‌کند. بازي‌هاي الکترونيکي رفتارهاي خشن و نابهنجار را در کودکان تقويت مي‌کند.

**هفت**: اسباب‌بازي‌ها نيز حامل ارزشهاي خاصي است که در برخي موارد ممکن است با ارزش‌ها و فرهنگ‌هاي جامعه کودک و نيز باورداشت‌ها و سبک‌زندگي خانوادگي آن سازگار نباشد.

# فهرست منابع

احمدوند،محمدعلي، **روانشناسي بازي**، تهران، دانشگاه پيام نور،اول 1381.

طريحى فخر الدين‏، مجمع البحرين، تهران، کتابفروشي مرتضوي، سوم 1375،جلد2

روژه کيوئا، انسان وبازي، ترجمه مهدي داودي، تهران، دفتر پژوهشهاي فرهنگي، اول1389،

اسپادک، برنارد، **آموزش در دوران کودکي**، محمدحسين نظري نژاد، مشهد، آستان قدس رضوي، پنجم،1374،ص275.

استونز، راب، **متفکران بزرگ جامعه شناسي**، مهرداد ميردامادي، تهران، نشر مرکز، سوم 1383.

اميدوار، احمد و طالبي، علي اکبر، **اعتياد به اينترنت**، مشهد،تمرين، اول 1381.

بوندارنکو و آ.اي. ماتوسيک، **نقش بازي در پرورش فکري کودکان**، ترجمه مهري باباجان، تهران، نشر دنياي نو، پنجم1377.

1. پيترهيوز، فرگاس، **روانشناسي بازي**(کودکان،بازي ور شد)،کامران گنجي،تهران،رشد، اول1384.

ترنر، جاناتان، اچ ، **ساخت نظريه جامعه شناختي**، عبدالعلي لهساي زاده، شيراز، نويد شيراز، دوم 1382.

ذکائي، محمد سعيد، **جوانان و فراغت مجازي**، فصلنامه مطالعات جوانان، سال اول1383، شماره6،ص6-25.

ريتزر، جرج، ***نظريه جامعه شناسي در دوران معاصر***، محسن ثلاثي، تهران، انتشارات علمي و فرهنگي، دهم 1384.

شارون، جوئيل، **ده پرسش از ديدگاه جامعه شناسي**، منوچهر صبوري، تهران، نشرني، 1379.

شجاعي، محمد صادق، **بازي کودک در اسلام**، قم، مرکز پژوهشهاي صدا و سيما، اول 1383،ص15.

شريدان، مري ، **بازي در اوائل کودکي**، مهدي سهرابي و عزت خداشناسي، مشهد، دانشگاه فردوسي مشهد، دوم1385،ص85.

فرگاس پيترهيوز، **روانشناسي بازي**(کودکان،بازي ور شد)،کامران گنجي،تهران،رشد، اول1384.

کوذر، لوئيس و روزنبرگ،برنارد، **نظريه‌هاي بنيادي جامعه شناختي**، فرهنگ ارشاد، تهران، نشرني، چهارم1387.

کوذر، لويس، **زندگي و انديشه بزرگان جامعه شناسي**، محسن ثلاثي، تهران، انتشارات علمي،هشتم1379.

کوئن، بروس ، **مباني جامعه شناسي**، ترجمه و اقتباس غلام عباس توسلي و رضا فاضل، تهران، سمت 1372.

گانتر، بري، **اثر بازيهاي ويديوي و يارانه اي برکودکان**، سيدحسن پورعابدي نايني، تهران، جوانه رشد،دوم،1387.

گرانپايه، بهروز، **فرهنگ و جامعه**، تهران نشر شريف، اول1377.

گيدنز، آنتوني ، **جامعه شناسي**، حسن چاوشيان، تهران، نشرني، اول 1386

مجموعه نويسندگان، **پيامدهاي فرهنگي اسباب بازي**، تهران، فرهنگ و دانش، سوم 1380.

منطقي، مرتضي، **بررسي پيامدهاي بازي‌هاي ويديوي و رايانه‌اي**، تهران، فرهنگ ودانش، اول1380.

مهجور، سيامک رضا، **روانشناسي بازي**، شيراز، راه‌گشا، پنجم 1376.

Borgatta, Edgar f and Montgomery, Rhonda J.V.***, Encyclopedia of sociology***, second edition, new York, Macmillan Reference USA,2000.

Cohen, David***, The Development of play***, London and new york, Rutledge, third ED,2006.

http://en.Wikipedia.org/wkia/game.

<http://www.britanica.com>/EBchecked/111282/children's game

Muller, Ulrich …[et al.], ***Social life and social knowledge***, New York, Taylor and Francis Group, 2008.

Seligman, Edwin R. A***, "Encyclopedia of social sciences***" new york, Macmillan company, tenth 1953,V.12.