

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی کودکان و نوجوانان

مهندس مجید قادری، فارغ التحصیل رشته طراحی صنعتی با گرایش طراحی اسباب‌بازی از دانشکده هنرهای زیبای دانشگاه تهران و از فعالان حوزه فرهنگ و هنر پس از انقلاب و دوران دفاع مقدس و خالق ده‌ها اثری هنری است. از جمله مهم‌ترین آثار هنری وی طراحی عروسک‌های ملی سارا و دارا، مبارک، بندانگشتی، عمو نوروز، جورچین معماری و... بوده است.

برخی از مهم‌ترین سوابق فرهنگی ایشان بدین شرح است: مدیر صفحه تجسمی مجله سوره، زمان حیات شهید آوینی، مدیریت مرکز سرگرمی‌های سازنده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، نایب رئیس شورای نظارت بر اسباب بازی، عضو کمیسیون واحد ثبت طرح و واردات اسباب بازی، مسئول هنری کمیته برنامه‌ریزی کتب درسی دوره ابتدایی، داور جشنواره‌های بین‌المللی «عکاسی، کاریکاتور، نقاشی، هنرهای دستی» در دوره‌ها و سالیان گوناگون... آنچه در ادامه می‌خوانید، گزیده‌ای از سخنان مهندس قادری در دوازدهمین نشست از سلسله نشست‌های علمی سبک زندگی اسلامی با عنوان «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی کودکان و نوجوانان» در موسسه سبک زندگی آل یاسین است.



* اهمیت بازی را توضیح بدهید؟

بازی یک مقوله فرهنگی است؛ هرچند در حوزه‌های اقتصادی، سیاسی و اجتماعی هم تأثیر می‌گذارد. بازی‌ها، دنیای وسیعی دارند. یکی از شاخصه‌های مهم تمدن و فرهنگ در دنیای امروز، میزان توسعه انواع بازی‌ها در آن جامعه است؛ یعنی اگر تمدنی، بازی‌هایش محدود باشد، آستانه فرهنگی‌اش پایین است. ایران و ایرانیان جزو تمدن‌های سرآمد در این حوزه بودند؛ البته اکنون چنین نیستیم؛ زیرا غفلت‌های متعدد تاریخی، سیاسی و اجتماعی، ما را از این وادی دور کرده است و امروزه شاهد آسیب‌های این دوری هستیم؛ چون وقتی با زبان بیگانه با کودکان ارتباط برقرار کنیم، بیگانگان به کودکان ما آموزش می‌دهند. بازی‌ها فعالیت‌هایی هستند که به حد واسطی به نام اسباب‌بازی نیاز ندارند. هرچه تمدن‌ها ماشینی‌تر شد، وابستگی به اسباب‌بازی پررنگ‌تر شد؛ زیرا جنبه اقتصادی دارد.

* بازی‌ها از لحاظ محتوایی به چند دسته تقسیم می‌شوند؟

اسباب‌بازی‌ها از نظر محتوایی، پنج دسته‌اند: حرکتی - مهارتی، فکری، فرهنگی - هنری، آموزشی و کمک‌آموزشی و کمک‌درمانی. این تقسیم‌بندی را بنده ابداع کرده و تلاش کرده‌ام با طرح آن در مجامع مختلف، ایرادهایش را رفع کنم. ۱. اسباب‌بازی‌های حرکتی - مهارتی، فرد را به فعالیت‌های فیزیکی وادار می‌کنند. نماد این گروه، توپ است. این اسباب‌بازی‌ها کمک می‌کنند که هماهنگی‌های بین‌نفس و جسم کودک به حد‌اعلای خود برسد؛ برای مثال، اسکوتر، دوچرخه و هر چیزی که جنب‌وجوش بچه‌ها را تحریک کند، در این حوزه مطرح می‌شود.

۲. یک گروه از بازی‌ها، فکری هستند. نماد این گروه را شطرنج قرار دادم.

۳. گروه بعدی اسباب‌بازی‌های فرهنگی - هنری هستند. این وسایل، فرهنگ و هنر کاربر را تقویت می‌کنند. گروه‌های هنری عبارت‌اند از: نقاشی، معماری، مجسمه‌سازی، خوش‌نویسی، نمایش و بازیگری. این وسایل، بچه‌ها را با امور هنری آشنا می‌کنند. همچنین اسباب‌بازی‌هایی هستند که بچه‌ها را با سبک زندگی آشنا می‌کنند. نماد این گروه، عروسک است. عروسک‌ها فرهنگی‌ترین کالا در صنعت اسباب‌بازی هستند؛ زیرا می‌توانند از شش ماهگی با مخاطب خودشان ارتباط داشته باشند و با ویژگی‌هایی که دارند بر کودکان تأثیر بگذارند.

۴. گروه بعدی، اسباب‌بازی‌های آموزشی و کمک‌آموزشی هستند. اسباب‌بازی‌های آموزشی، محتوای آموزشی دارند؛ برای مثال بچه‌ها را با طبقه‌بندی حیوانات آشنا می‌کنند. اسباب‌بازی‌های کمک آموزشی، متناسب با سرفصل‌های آموزشی و رسمی کشور طراحی می‌شوند؛ برای مثال در پنجم دبستان در کتاب علوم، سرفصلی با عنوان آهن‌ریا وجود دارد. یک اسباب‌بازی درست می‌کنند که معلمان از طریق آن بتوانند کودک را آموزش دهند. فرق وسایل آموزشی و کمک‌آموزشی در این است که اسباب‌بازی‌های آموزشی به سرفصل آموزشی رسمی آن کشور مقید نیستند؛ ولی در کمک‌آموزشی این قید هست.

۵. گروه بعدی، اسباب‌بازی‌های کمک‌درمانی است که برای بچه‌های نابینا، کم‌شنوا، بیش‌فعال و ... تهیه می‌شوند. این اسباب‌بازی‌ها کمک می‌کنند که نیاز این بچه‌ها به سرگرمی و درمان رفع شود؛ برای مثال بچه‌های بیش‌فعال نباید درگیر بازی‌های حرکتی - مهارتی مثل شمشیربازی بشوند؛ چون به خودی خود بسیار فعال و پرانرژی‌اند. این افراد باید مشغول بازی‌های مهره و صفحه بشوند تا تمرکز و خودکنترلی آن‌ها زیاد شود.

* اسباب‌بازی‌ها را از نظر قالب به چند دسته

می‌توان تقسیم کرد؟

بنده نزدیک به ۲۴ دسته‌بندی برای اسباب‌بازی‌ها پیدا کرده‌ام که قابل افزایش است؛ چراکه علوم و صنعت در حال توسعه‌اند. اسباب‌بازی‌ها نسبت بسیار تنگاتنگی با علوم و صنعت دارند؛ پیشرفت در حوزه آی. تی، مواد پلیمری و پلاستیک، قالب‌سازی، شیمی، فیزیک، فناوری‌های جدید و... باعث پیشرفت در تولید وسایل بازی می‌شود.

گروه دیگر در این تقسیمات، کلیه مدل‌های مصنوعات بشری است؛ یعنی هر چیزی که بشر ساخته، اسباب‌بازی‌اش را هم تولید کرده است؛ برای مثال، ماشین، اسباب‌بازی، قطار، هواپیما و... جورچین‌ها هم یک قالب از اسباب‌بازی‌ها هستند. این‌ها می‌توانند دوبعدی یا سازه‌ای و سه بعدی باشند. تمام کارت‌های بازی و بازی‌های مهره و صفحه نیز یک دسته دیگرند که معمولی‌ترین آن‌ها بازی منج است. بادکنک‌ها، بادبادک‌ها، نقاب‌ها و نیم‌نقاب‌ها هم از قالب‌های اسباب‌بازی هستند.

یکی از قالب‌های اسباب‌بازی، بازی‌های رایانه‌ای است. این‌ها می‌توانند یک یا چند محتوا را در بر بگیرند؛ یعنی در این بازی‌ها نظام حرکتی - مهارتی با نظام فرهنگی - هنری ادغام شده است. بنده در سال ۸۷ در جشنواره کودک و الکترونیک، در مقاله‌ای مطرح کردم که بازی‌های رایانه‌ای به مثابه هنر هشتم هستند. در دوره کنونی، تمدن و فرهنگ، تحت تأثیر هنر هشتم، یعنی بازی‌های رایانه‌ای است.

انواع هنر عبارت‌اند از: نقاشی، موسیقی، شعر و ادبیات، نمایش و تئاتر، معماری، مجسمه‌سازی و سینما. گفته می‌شود که هنر هفتم از همه هنرهای پیش از خودش کامل‌تر است؛ زیرا از همه آن‌ها استفاده می‌شود.

این تعبیر مقام معظم رهبری (مد ظله)، بسیار کارشناسانه



است که در جمعی از سینماگران فرمودند: هنر سینما در جامعه و تمدن امروزی، یک نیاز بدیهی است. ایشان سپس درباره نیاز بدیهی مثال می‌زنند که نیاز بدیهی مانند آب است. آب یک نیاز بدیهی است که اگر این نیاز بدیهی را سالم در دسترس نگذارید، مردم، آن را از منابع ناسالم می‌گیرند.

* چرا بازی‌های رایانه‌ای را هنر هشتم می‌دانید؟ مقداری در این باره توضیح دهید.

سینما بسیار مهم است؛ ولی در ۲۵ سال گذشته به قدری بازی‌های رایانه‌ای توسعه یافته که سینما را هم در بر گرفته است. در نتیجه هنر هشتم محسوب می‌شود. در گذشته، ابتدا فیلم‌های سینمایی، مثل ترمیناتور ساخته می‌شد و بعد بازی رایانه‌ای‌اش می‌آمد؛ ولی الان بازی‌های رایانه‌ای درست می‌شود و بعد فیلم سینمایی‌اش را می‌سازند. دیده می‌شود که فروش و درآمد بازی‌های رایانه‌ای چند برابر سینمای هالیوود شده است.

باید شاخصه‌های بازی‌های رایانه‌ای را ملاحظه کنیم تا ببینیم آیا توانسته بر سینما برتری داشته باشد یا خیر؟
۱. اولین شاخصه، این است که در بازی‌های رایانه‌ای کنش و واکنش وجود دارد؛ ولی در سینما این واکنش وجود ندارد. شما در بازی رایانه‌ای، قهرمان آن هستید و می‌توانید مسیر را انتخاب کنید.
۲. شاخصه دوم، مدیریت زمان است. در سینما مخاطب بعد از پنج بار دیدن یک فیلم، خسته می‌شود؛ ولی در بازی‌های رایانه‌ای این‌طور نیست.

۳. مؤلفه بعدی چه زمانی و به چه میزان بازی کردن است. وقتی فیلمی را می‌بینید می‌توانید متوقف کنید و بعدا ادامه‌اش را ببینید؛ یعنی تصرفتان در روند دیدن فیلم بیشتر از این نمی‌تواند باشد؛ اما در بازی‌های رایانه‌ای، می‌توانید بازی را ذخیره کنید و بعدا ادامه دهید. در این بازی‌ها «سیکل بسته»

در بازی‌های رایانه‌ای کنش و واکنش وجود دارد؛ ولی در سینما این واکنش وجود ندارد. در سینما مخاطب بعد از پنج بار دیدن یک فیلم، خسته می‌شود؛ ولی در بازی‌های رایانه‌ای این‌طور نیست

را در بازی گذاشته‌اند که یک پدیده بسیار مهم است. این یک کلیدواژه است و تحت عنوان آزادی کاذب در بازی‌های رایانه‌ای می‌آید. این اتفاق در بازی‌های برخط، مثل بازی تراوین، زیاد است. این دومین عامل اعتیادآور بودن بازی‌های رایانه‌ای است. اگر فرزند شما پس از بازگشت از مدرسه، کیفش را پرت کرد و سراغ بازی رفت، این یک شاخصه از اعتیاد است؛ چون معمولا باید آب و نانی بخورد و سلامی بکند و بعد از تعویض لباس، سراغ بازی برود. دومین علامت این است که شما نمی‌توانید او را از بازی دور کنید. مقاومت‌های شدید، یکی دیگر از نشانه‌ها است. نشانه دیگر، این است که وقتی نمی‌توانند بازی کنند، رفتارهای ناهنجار بروز می‌دهند. هر عاملی که باعث قطع بازی شود، آنان را چنان برآشفته می‌کند که رفتارهای ناشایست انجام می‌دهند. برخی بچه‌ها که نمی‌توانند دستگاه بازی بخرند، از جیب پدرش، پول می‌دزد تا بتواند بازی کنند؛ یعنی بزه‌کاری هم از نشانه‌های اعتیاد است. از دیگر نشانه‌های این اعتیاد پرخاش‌گری و انزوایابی است. این افراد در جمع نمی‌آیند و در میهمانی‌ها شرکت نمی‌کنند.

۴. انتخاب سطح بازی، مؤلفه دیگر ممتاز کننده این بازی‌ها است. هر بازی از شما می‌خواهد که سطح بازی را انتخاب کنید. آدم‌های جسور، سطح سخت و افراد محافظه‌کار، سطح آسان را انتخاب می‌کنند. مثل این است که شما در یک میهمانی می‌بینید چند غذا گذاشته‌اند. در این حالت شما

حوزه بازی‌های رایانه‌ای به دلیل قدرت‌آفرینی و درآمدزایی، به‌ویژه در نگاه دنیای زراندوز کاپیتالیسم امپریالیست، بسیار مهم است؛ چون در نگاه آن‌ها آن ثروتی که باعث قدرت شود، همواره در اولویت است. آنان به راحتی اسلحه می‌فروشند.

الزهره تدریس کردم و دیدم دخترها چادر عربی می‌پوشند. این چادر به معنای حجاب نیست؛ چون این چادر با یک سریال دیگر به یک روسری و با یک سریال دیگر به مقنعه تبدیل می‌شود. معتقدم که کالای فرهنگی، آن چیزی است که باعث شود رفتار یک فرد عوض شود؛ مثل فیلم، سینما، رمان، ادبیات و شعر. اگر با یک رمان، باورها و زندگی فردی تغییر کند، آن رمان، یک کالای فرهنگی است.

حوزه بازی‌های رایانه‌ای به دلیل قدرت‌آفرینی و درآمدزایی، به‌ویژه در نگاه دنیای زراندوز کاپیتالیسم - امپریالیست، بسیار مهم است؛ چون در نگاه آن‌ها آن ثروتی که باعث قدرت شود، همواره در اولویت است. آنان به راحتی اسلحه می‌فروشند، آدم می‌کشند و چشم‌پوشی می‌کنند؛ چون درآمد دارد.

*** مقام معظم رهبری (مد ظله) درباره عروسک‌های دارا و سارا تذکراتی داشتند. از جمله ایشان فرمودند که باید پیوست فرهنگی داشته باشند. در این باره چه پژوهش‌ها و اقدام‌هایی شده است؟**

مقام معظم رهبری (مد ظله) عروسک‌های دارا و سارا و اسم آن‌ها را پسندیده بودند. بنده به ایشان عرض کردم که برخی از شیعیان کشورهای حوزه خلیج فارس آمدند تا امتیاز دارا و سارا

دغدغه‌ای ندارید و اگر غذایی را نخواستید، غذای دیگری وجود دارد که انتخاب کنید؛ ولی شما این امکان را در فیلم‌ها ندارید. ۵. امکان پنجم، امکان دخل و تصرف در طراحی صحنه، انتخاب شخصیت‌های بازی، موسیقی و دیگر اجزا است؛ یعنی هر چه بازی پیشرفته‌تر باشد، حوزه انتخاب شما را بیشتر می‌کند.

۶. حضور فعال در بازی به صورت گروهی، یکی دیگر از مزیت‌های بازی‌های رایانه‌ای است؛ برای مثال چهار دستگاه رایانه می‌توانند یک بازی، مانند «دل‌تافورس» را بازی کنند و تصمیم بگیرند که چند نفر حریف باشند و از کجا حمله کنند. شما می‌توانید با حریفانی در سراسر دنیا بازی کنید؛ اما در فیلم، چنین نیست.

۷. حضور کاربر در فضاها «سکند لایف» هم از وجوه تمایز و برتری بازی‌های رایانه‌ای است. این موضوع، خیلی عجیب و از عوامل تأثیرگذار در اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای است. شما در بازی‌های برخط می‌توانید یک خود دیگر را برای خودتان انتخاب کنید و زندگی دیگری داشته باشید. شما در بازی «تراوین» می‌توانید یک آدم نابودکننده و غارت‌گر باشید. اگر فرد در زندگی حقیقی و واقعی‌اش فقیر و زیردست است، می‌تواند در بازی، ثروت جمع کند و حمله کند و آهن و طلا به غارت بگیرد و امتیازش بالا برود.

۸. از دیگر موارد ممتاز کننده بازی در مقابل سینما، آن است که محور مدیریت جریان بازی، ایفای نقش مثبت یا منفی مطابق یا موافق داستان بازی و جنسیت بر عهده بازی‌کننده است.

با توجه به این ویژگی‌ها تأثیرگذاری روی مخاطب در بازی‌های رایانه‌ای بسیار زیاد است که می‌تواند به تغییر باورها و سبک زندگی فرد منجر شود؛ به خصوص بازی‌ها گاهی به باورهای منجر می‌شوند که رفتار ساز است؛ برای مثال در یک فیلم نشان داده می‌شود که نقش اول دختر آن فیلم که فردی زبیاست، یک چادر عربی می‌پوشد. من ۱۴ سال در دانشگاه



در شبکه‌های برنامه کودک معرفی شدند و فروشش هم خیلی خوب بود. علت شکست این بود که دچار سوء مدیریت شدند. حتی اسرائیل هم اعلام کرد که ما در مقابل عروسک‌های مسلمین جهان، یعنی دارا و سارا می‌ایستیم؛ یعنی مالکیت آن‌ها را به مسلمین جهان تعمیم داد. این‌ها علامت‌های خوبی برای من بود. با خبرگزاری‌های دنیا از جمله آسوشیتدپرس، رویترز، خبرگزاری آلمان و خبرگزاری ژاپن مصاحبه کردم. این‌ها به لحاظ فرهنگی، اتفاق مهمی است؛ یعنی دارا و سارا توانست چنین تأثیری بگذارد.

ما در نظام فرهنگی خود، نقص داریم که تا درست نشود،

را بگیرند. ایشان فرمودند: به هیچ وجه اجازه ندارید امتیاز دارا و سارا را در اختیار حوزه خلیج فارس و جاهای دیگر بگذارید؛ چون نظام فرهنگی آن کشورها نظام فرهنگی غرب است.

تحلیل رهبری این بود که این عروسک‌ها به این علت که پیوست فرهنگی نداشتند، شکست خوردند. من بعدها با پسر ایشان ملاقات داشتم و گفتم به ایشان بفرمایید: علت شکست دارا و سارا این نبود که پیوست فرهنگی نداشتند. آن‌ها اولین محصولات فرهنگی بودند که نوشت‌افزارشان تولید شد. هشت جلد مجموعه داستان‌های دارا و سارا به بازار آمد. سپس کمیک استریپش آمد و سریال شبکه دو درست شد. خود عروسک‌ها

دارا و سارا برای این تولید شده که بچه‌ها یاد بگیرند که چادر به عنوان حجاب وجود دارد.

نشریه اونیره واتیکان که نشریه سازمانی واتیکان است، درباره دارا و سارا یک گزارش داد. خبرش این بود که ایرانی‌ها موفق شدند عروسکی به نام دارا و سارا درست کنند که در مقابل باری بی‌حیا است. در گزارش دومشان اعلام کردند بارقه‌ای (همان وعده‌ای که رهبر ایرانی‌ها در ارتباط با تمدن اسلامی داده بودند) در سینمای ایران و در تولید عروسک‌های دارا و سارا دیده می‌شود.

ما غافل از این بودیم که در نظام فرهنگی مان ستون پنجم نفوذ کرده است. وقتی آقا صد در صد حمایت کرده است، چرا باید در مسیر کار سنگ‌اندازی شود. در این قضیه خیانت شد و در خیلی از مسائل دیگر در نظام فرهنگی مان از این رفتاری‌ها داریم. می‌خواهم بگویم یکی از نقیصه‌های ما این است که نظام فرهنگی ما نمی‌تواند یک اتفاق خوب را به یک جریان تبدیل کند. در نظام فرهنگی غرب، کمترین اتفاق را به یک جریان طولانی چندوجهی تبدیل می‌کنند؛ یعنی هم از نظر کمیت و هم از نظر زمانی.

پوست مرا کنند که چرا برای تولید این عروسک‌ها به چین رفتید؟ دلیلش این بود که در این باره سرمایه‌گذاری نشده است و دانش فنی لازم را نداریم.

نه تنها این پروژه که بسیاری دیگر از پروژه‌ها را در این مملکت از بین می‌برند، یا هنرمندش را خراب می‌کنند یا طرف را زیر سؤال می‌برند یا می‌گویند که دگراندیش است. من با شهید آوینی، سه سال همکار بودم و در سفر حج و آذربایجان شوروی با او بودم. همین آوینی را کاریکاتورش را کشیدند و گفتند که دگراندیش است؛ خدا به معصومیتش و مظلومیتش رحم کرد که شهید شد. او آمد یک اتفاق خوب در حوزه هنر و فرهنگ و سینما به وجود بیورد که میوه بدهد؛ ولی حذف شد. همان‌هایی که به او تهمت زدند، همان‌هایی که او را دگراندیش



مملکت هم درست نمی‌شود. درست شدن مملکت به درست کردن سد نیست؛ چون وقتی کم‌آبی است هر دولتی که باشد یا سد می‌سازد یا آب وارد می‌کند. درست کردن این مملکت، وقتی است که فرهنگش درست شود و ما بزرگ‌ترین نقیصه‌مان در نظام فرهنگی، این است که نمی‌توانیم یک اتفاق خوب را مثل دارا و سارا به یک جریان خوب تبدیل کنیم و در همان اتفاق می‌مانیم. من برای ۲۵ نوع از دارا و سارا برنامه‌ریزی کردم؛ حتی برای لوازم جنبی هم برنامه‌ریزی کردم که توجیه اقتصادی داشت؛ ولی متأسفانه سوءمدیریت‌ها مانع پیشرفت کار شد. دارا و سارا برای اینکه درآمد در فروش بالا برود تولید نشده،

می‌دانستند، جلوتر از همه زیر تابوت این بزرگوار بودند.

* عروسک‌بازی فقط برای دختر بچه‌ها است؟

تفاوتی بین دختر و پسر نیست؛ ولی جامعه ما عروسک را مخصوص دختران می‌داند که یک معضل فرهنگی است. ما عروسک‌بازی را برای پسر، زشت می‌دانیم و عوارض اجتماعی این نگاه را می‌بینیم؛ ما باید بدانیم که عروسک‌بازی باعث توسعه مهرورزی در پسران می‌شود. اکنون ما دچار تک‌فرزندی شده‌ایم که باعث می‌شود این مسئله مهم‌تر شود. چون پسر بچه‌هایی که خواهر داشته باشند درباره جنس مخالف، آگاهی‌هایی دارند و می‌دانند ادبیات ارتباطشان باید چگونه باشد و این افراد سالم‌ترند؛ ولی آن‌هایی که خواهر ندارند، خشن‌ترند.

پرفروش‌ترین عروسک دنیا، باربی است. باربی نماد یک زن آمریکایی است. اروپایی‌ها در مقابلش عروسکی به نام سندی درست کردند که در رقابت اقتصادی شکست خورد. شرکت ماتل آمریکا که سازنده باربی است، فقط ۲۰ کارخانه در چین دارد. در هر ثانیه دو عروسک باربی در دنیا فروخته می‌شود.

* آیا مؤلفه‌های جنسی هم در تولید عروسک

دخیل است؟

مؤلفه‌های جنسی هم در تولید عروسک‌ها دخیل است؛ برای مثال در بخش فرهنگی - هنری، برخی فرهنگ‌های عریانی و مصرف‌گرایی دارند، مثل فرهنگ آمریکایی‌ها. خود آن‌ها می‌گویند: باربی، مظهر یک زن مصرف‌گرا است. باربی دوست پسری به نام کنت دارد. باربی از کنت، باردار و بچه‌دار شد. این بحث به بحث فرهنگی بر می‌گردد.

* آیا باربی تولید می‌شود که به نسل جوان و

یکی از شاخصه‌های مهم تمدن و فرهنگ در دنیای امروز، میزان توسعه انواع بازی‌ها در آن جامعه است؛ یعنی اگر تمدنی، بازی‌هایش محدود باشد، آستانه فرهنگی‌اش پایین است.

نوجوان ایرانی آسیب‌پذیرند؟

به نظر من این‌گونه نیست؛ چون فرزندان خود آن‌ها هم از این بازی‌ها آسیب می‌بینند؛ ولی سودآوری آن، نمی‌گذارد از فروشش جلوگیری شود. بنده با خبرنگار یکی از روزنامه‌های آمریکایی،^۱ درباره دارا و سارا بحث داشتیم. اولین سؤال وی، آن بود که چرا شما با باربی مخالفید؟ گفتم: فقط من مخالف نیستم. خود شما آمریکایی‌ها با این عروسک مخالفید. گفتم: چرا؟! گفتم: چون در مقالات آمده است که باربی باعث بلوغ زودرس دختر بچه‌ها می‌شود. بلوغ زودرس حتی با نگاه فروید، بیماری است. این عروسک، مضر است؛ چون بلوغ زودرس باعث انهدام رشد جسمی می‌شود. وقتی بچه‌ها زودتر به بلوغ می‌رسند، رشد صفحات اسکلت‌شان قفل می‌شود و دیگر رشد نمی‌کنند و کوتاه می‌مانند. البته چون پسر بچه‌ها از آستانه ۱۵ سالگی بالغ می‌شوند، رشد کامل‌تری می‌کنند.

در آمریکا سایت‌های ضد باربی وجود دارد. اعتیاد به بازی، ابتدا جامعه غرب را درگیر کرده است؛ ولی خودشان هم تولید می‌کنند. چرا؟ چون درآمد دارد.