

# تحلیل جامعه‌شناختی بازی‌های نوجوانان شهر مشهد

حامد بخشی<sup>1</sup>

(تاریخ دریافت: 89/6/7، تاریخ تصویب: 90/1/30)

## چکیده

مقاله حاضر به تحلیل محتوای بازی‌های نوجوانان شهر مشهد می‌پردازد. در این مقاله تلاش شده با استفاده از مفاهیم جامعه‌شناختی، معانی اجتماعی بازی‌های نوجوانان، نظیر همکاری یا رقابت، گروهی‌بودن، نوع همکاری، پاداش در بازی و نظایر آن، شناسایی و طبقه‌بندی شود و بر مبنای دلالت‌های اجتماعی بازی‌ها، نوعی طبقه‌بندی از بازی‌ها ارائه گردد. جامعه آماری تحقیق، مجموعه بازی‌های نوجوانان شهر مشهد بوده که از میان آن‌ها 50 بازی پرطرفدار به شیوه غیر تصادفی و بر اساس میزان معروف و متداول بودن انتخاب شده است. تحلیل بازی‌ها نشان می‌دهد که میزان گروه‌محوری در بازی‌های غیر رسمی کمتر از بازی‌های رسمی است و فردمحوری در بازی‌های غیر رسمی بیش از بازی‌های رسمی می‌باشد. به علاوه، بازی‌های غیر رسمی نوجوانان بیشتر از نوع حمله و گریزند، در حالی که بازی‌های رسمی بیشتر در فرم محتوایی حمله و دفاع ظاهر می‌شوند. همچنین، در بازی‌های دخترانه حدود و ضوابط بیش از بازی‌های پسرانه رعایت می‌شود، در حالی که بازی‌های پسرانه بیشتر به کسب امتیاز و موفقیت در درون قواعد بازی اهمیت می‌دهند. در نهایت، این مقاله نتیجه می‌گیرد که به منظور نیل به جامعه‌پذیری جامع از طریق بازی‌ها، بایستی بازی‌های مختلف را بر اساس دلالت‌های اجتماعی در سبب بازی نوجوانان قرار داد.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های نوجوانان، تحلیل محتوا، همکاری، فردمحوری، جمع‌محوری، رقابت، گروه‌محوری، جزا.

## مقدمه

بازی فرآیندی است لذت‌بخش و بدون هدف مادی، همراه با تحرک، احساس آزادی در انتخاب و ادامه، که در اکثر حیوانات پیشرفته و انسان‌ها وجود دارد و از جمله مظاهر عمده و کاملاً مشخص رشد اجتماعی و ذهنی و شناختی به شمار می‌رود. بازی‌های نوجوانان که معمولاً به طور خودجوش در محله‌ها و کوچه‌ها، حیاط خانه‌ها و در ساعت‌های تفریح مدارس انجام می‌شوند، حاوی معانی، ارزش‌ها و دلالت‌های خاصی هستند؛ این ارزش‌ها و معانی الگویی از زندگی واقعی را برای کودکان و نوجوانان می‌سازند تا آنان در این دنیای ساختگی، دنیای واقعی را، پیش از ورود به آن به‌عنوان انسانی بالغ و مسئول، بشناسند و تجربه کنند؛ دنیایی که همان‌طور که هر قدر در آن همکاری، تعاون و هم‌فکری وجود دارد، به همان میزان پر از رقابت، نبرد برای موفقیت، مراقبت از مایملک مادی و معنوی و... است. البته بازی‌ها، مانند سایر عناصر فرهنگی، دلالت‌های گوناگون دارند. برخی از این دلالت‌ها ممکن است برای نیازهای روز جامعه مناسب نباشند و بعضی دیگر ممکن است کارکردهای مفیدی داشته باشند که با تحلیل جامعه‌شناسانه بازی‌ها برحسب کارکردها، دلالت‌ها و مضامین اجتماعی مندرج در آن‌ها می‌توان درباره آن‌ها آگاهی به دست آورد. در مقاله حاضر، بازی‌های نوجوانان به‌عنوان متن مورد تحلیل محتوا قرار گرفته و سعی شده ساختارها و دلالت‌های اجتماعی این بازی‌ها استخراج شود و بر این مبنای نوعی طبقه‌بندی اجتماعی از بازی‌ها بر اساس معانی مندرج در آن‌ها ارائه گردد.

## مبانی نظری

در حوزه بازی‌ها برخی تحقیقات جامعه‌شناختی انجام شده است که معانی و تأثیرات اجتماعی آن‌ها را مد نظر قرار می‌دهد. با این حال، نظریه‌های جامعه‌شناختی اندکی در حوزه بازی عرضه شده و بیشترین تحلیل بازی‌ها در سطح کودکی و توسط روان‌شناسان صورت گرفته است. با این حال، می‌توان با استفاده از مفاهیم اساسی جامعه‌شناختی، طرحی نظری برای توصیف

<sup>1</sup> دکتری جامعه‌شناسی و عضو هیئت علمی جهاد دانشگاهی مشهد / social@hbakhschi.com

### پیشینه تحقیق

تحقیقات جامعه‌شناختی اندکی در حوزه بازی انجام گرفته و عمدتاً روان‌شناسان به بررسی بازی‌های دوره کودکی پرداخته‌اند؛ چنانچه الحمدانی و ابولبن (1971) با استفاده از مشاهده مشارکتی و مصاحبه با کودکان یکی از محلات فقیر نشین بغداد، به بررسی بازی‌های کودکان و طبقه‌بندی آن‌ها پرداخته‌اند. محققان با استفاده از نظریات هویزینگا و کیلوز طبقه‌بندی شش‌گانه‌ای را به کار گرفتند: 1. بازی‌های مهارت فیزیکی است، که در آن‌ها ویژگی غالب فعالیت‌های حرکتی بازیکنان است؛ 2. بازی‌های استراتژیک، که ویژگی غالب آن‌ها انتخاب عقلانی از میان حرکت‌های کنشی است؛ 3. بازی‌های شانسی، که ویژگی غالب آن‌ها فقدان کنترل پیامدهاست؛ 4. بازی‌های موزون، که در آن‌ها ویژگی غالب کنترل جمعی بر فعالیت‌های یک فرد است؛ 5. بازی‌های تقلیدی که در آن‌ها ویژگی غالب الگوسازی یا ایفای نقش است؛ و 6. بازی‌های تهاجمی، که در آن‌ها ویژگی غالب خشونت فیزیکی یا زبانی است. آن‌ها به این نتیجه رسیدند که بازی‌های دخترانه بیش از بازی‌های پسرانه در حوزه بازی‌های موزون قرار می‌گیرد و پسران بیش از دختران به بازی‌های مهارت بدنی گرایش دارند. همچنین، بازی‌های استراتژیک به طور کلی در بین کودکان محله فقیرنشین اندک بود. در تحقیق میدانی دیگری، ایفرمان (1970) با مقایسه بازی‌های نوجوانان در مدارس کیبوتص‌های اسرائیلی و مدارس عادی به بررسی تفاوت‌های بازی‌های نوجوانان در این دو اجتماع پرداخته است. فرضیه محقق این بود که با توجه به وجود ارزش‌های تساوی‌گرایانه و همکارانه در میان اجتماعات کیبوتص، بازی‌های نوجوانان مدارس آن‌ها نیز می‌بایستی بازتاب این ارزش‌های اجتماعی باشد. وی برای این منظور به شاخص‌سازی بازی‌ها بر اساس دو محور همکاری و تساوی‌گرایی پرداخت و دسته‌بندی بازی‌ها را شامل بازی‌های دارای رده‌بندی اولویت نقشی، فردی یا جمعی بودن بازی، دو گروهی متقارن و نامتقارن، و بازی‌هایی که در آن‌ها یک نفر در مقابل دیگران قرار می‌گیرد ارائه کرد. در نهایت، نتایج تحقیق مؤید فرضیه محقق معرفی شده است. به همین‌سان، پلگرینی و همکاران (2002) بازی‌های کودکان را در زمین بازی مدرسه به طور طولی مورد مطالعه قرار دادند و به این نتیجه رسیدند که بازی‌های پسران نسبت به بازی‌های دختران از تنوع بیشتری برخوردار است؛ در حالی که دختران بیش از پسران به بازی‌های کلامی می‌پردازند. همچنین، این مطالعه دریافت که انجام بازی‌ها به روند انطباق کودکان با مدرسه و رقابت اجتماعی در میان پسران کمک می‌کند. هلانکو (1974) تقسیم‌بندی تجربی دیگری از بازی‌های کودکان انجام داد. وی بازی‌ها را به دو دسته آزاد و باقاعده تقسیم کرد: بازی‌های باقاعده را به انواعی تقسیم کرد شامل بازی‌هایی که در آن‌ها هیچ طرف مقابلی وجود ندارد، بازی‌هایی که در آن‌ها یک بازیکن در مقابل بقیه قرار می‌گیرد، بازی‌هایی که در آن‌ها دو تیم با یکدیگر رقابت می‌کنند و بازی‌هایی که هر فرد برای خودش بازی می‌کند. در میان تحقیقات داخلی نیز رضانی‌نژاد و همکاران (1386) به بررسی تمایلات حرکتی کودکان در مراکز خصوصی پیش‌دبستانی شهر رشت پرداخته‌اند. نتایج تحقیق آنان که در 65 مرکز پیش‌دبستانی با شیوه نمونه‌گیری تصادفی انجام شد، نشان داد که 0.82 درصد وسایل بازی برای بازی‌های غیر حرکتی و نشستنی و 18 درصد وسایل نیز برای بازی‌های حرکتی مناسب است و کل وسایل بازی نیز تنوع کمتری (29 نوع) را در برمی‌گرفت. 0.62 درصد کودکان به بازی‌های غیرفعال و 75 درصد آن‌ها به بازی‌های گروهی تمایل داشتند. 60 درصد کودکان تصور مثبتی از حرکت و بازی داشتند و 89 درصد نیز مراکز پیش‌دبستانی را برای بازی به خانه ترجیح می‌دادند. همچنین، شاوردی (1381) به نقش و تصویر زن در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و کوشیده تا محتوای بازی‌های رایانه‌ای را از این دیدگاه مورد کاوش قرار دهد. بر اساس یافته‌های این تحقیق، در این بازی‌ها زنان اغلب در نقش‌هایی منفعل ظاهر می‌شوند و در موارد افراطی، شکل قربانی را به خود می‌گیرند. در حالی که مردان نقش فعال و آغازکننده عملیات بازی را دارند. همچنین، این بازی‌ها برای پسران جذابیت بیشتری دارد و تمایلات دختران را در نظر نگرفته است. به همین دلیل، بازی‌های رایانه‌ای بیشتر جنبه سرگرمی مردانه دارد و دختران تمایل کمتری برای پرکردن اوقات فراغت خود از این طریق دارند.

## تعریف بازی

روان‌شناسان عمدتاً در تعریف بازی به معنای عام آن نظر دارند و نه بازی باقاعده<sup>2</sup>، چرا که معمولاً بازی را در سنین ابتدایی حیات انسانی بررسی می‌کنند و در این سنین عمدتاً بازی‌ها غیر ساخت‌یافته هستند. طبق تعریف، بازی<sup>3</sup> فعالیتی است که جنبه‌های وسیعی را دربرمی‌گیرد و تعیین مرز دقیق آن با سایر فعالیت‌های بشری همواره مشکل بوده است. با این حال، روان‌شناسان اتفاق نظر دارند که بازی‌ها دارای دو معیار مشترک‌اند: اول آنکه فاقد هدف بیرون از خود هستند؛ به عبارت دیگر، از نوع کنش عقلانی معطوف به ارزش در تقسیم‌بندی و بری‌اند، و دیگر آنکه جزو پدیده‌های اولیه‌اند و در فضایی آشنا، امن، دوستانه و بدون فشار و استرس انجام می‌شوند (پلگرینی و اسمیت، 2001). در برخی دیگر از تعاریف، ویژگی‌هایی برای بازی شمرده شده است؛ از جمله اینکه بازی فعالیتی دارای کنترل و واقعیت درونی و انگیزه باطنی است. برخی محققان و اندیشمندان دیگر نیز بر ویژگی انتخابی و داوطلبانه بودن بازی، انجام بازی به منظور سرگرمی، شادی، تنوع و صرف انرژی (خدایی خیای، 1380؛ احمدوند، 1372)، فقدان هدف بیرونی و بازی برای خود بازی (پلگرینی و اسمیت، 2001؛ احمدوند، 1372) تأکید کرده‌اند. دانشنامه بریتانیکا (1994-1999) در تعریف بازی از رویکرد رفتارشناسی<sup>4</sup> پیروی کرده است و آن را به مثابه یکی از فصول مشترک میان انسان، حیوانات و پرندگان تعریف کرده که «ظاهراً بخشی از فرآیند آموختن رفتار بزرگسالان» است. اما تعاریفی که برای بازی باقاعده برشمرده‌اند، ویژگی‌های دیگری نیز به بازی افزوده و برخی از درجات آزادی تعریف بازی را کاهش داده است، چنان‌که دانشنامه بریتانیکا در توضیح بازی باقاعده، وجود عنصر رقابت را متذکر می‌شود. کیلوز (2001) برای بازی باقاعده شش ویژگی برشمرده و کوشیده آن را بر اساس این ویژگی‌ها تعریف کند. بر اساس نظر او، بازی باقاعده دارای ویژگی‌های زیر است:

- **آزاد:** بدین معنا که بازی فعالیتی اجباری نیست و فرد داوطلبانه و با اختیار و انتخاب خود دست به بازی می‌زند، در غیر این صورت بازی خصلت جذابیت و شادی‌آفرینی خود را از دست می‌دهد.
  - **مجزا:** به این معنا که بازی دارای محدوده‌های زمانی و فضایی خاص خود است که از پیش مشخص و محدود شده است.
  - **نامشخص:** یعنی اینکه جریان بازی قابل پیش‌بینی و تعیین نیست. همچنین، نتایج بازی هم از پیش قابل حصول نیست و جا برای نوآوری بازیکنان وجود دارد. بازی فعالیتی مشخص و تعیین‌شده نیست، بلکه در درون قواعد بازی، بازیکنان می‌توانند بر اساس تمایل خویش دست به نوآوری و فعالیت بزنند.
  - **غیرمولد:** بازی به تولید کالا، ثروت یا چیزهای دیگری از این نوع نمی‌انجامد.
  - **باقاعده:** یعنی اینکه تحت قراردادهای و قوانینی قرار دارد. در واقع، قراردادهای بازی، قراردادهای زمان معمول را معلق می‌کند و در محدوده زمانی و مکانی خود، قواعد جدیدی برقرار می‌سازد.
  - **تخیلی:** بازی همراه با آگاهی ویژه‌ای نسبت به واقعیت ثانویه، یک واقعیت آزاد در مقابل زندگی واقعی است. بازیکنان فضای بازی را واقعی تصور می‌کنند و گویی در دنیای دیگری قرار گرفته‌اند.
- کیلوز با جمع‌بندی ویژگی‌های شکلی بازی، آن را فعالیتی آزاد تعریف می‌کند که به طور کاملاً آگاهانه خارج از زندگی «معمول» قرار می‌گیرد. بدین معنا که فعالیتی «غیر جدی» تلقی می‌شود. اما در همین حال، بازیکن را شدیداً و به طور کامل به خودش جذب می‌کند. بازی فعالیتی است که به هیچ منفعت و سود قابل حصولی نمی‌انجامد و در مرزهای مناسب زمانی و مکانی خود، طبق قواعد مشخص و به شیوه منظمی به اجرا درمی‌آید.

## نظریات بازی

درباره بازی نظریه‌های متعددی شکل گرفته است که هرکدام به وجهی از این پدیده پرداخته‌اند. در حوزه روان‌شناسی، برخی

<sup>2</sup>. Game

<sup>3</sup>. Play

<sup>4</sup>. Ethologist

از نظریات کوشیده‌اند علت‌ها و کارکردهای بازی را مشخص کنند و به این پرسش پاسخ دهند که چه چیزی موجب روی آوردن بشر به بازی می‌شود و چرا انسان بازی می‌کند. نظریات دیگر توجه خود را بر مطالعه بازی، طبقه‌بندی و توصیف آن در شرایط مختلف سنی و موقعیتی معطوف کرده‌اند و تلاش کرده‌اند سیر تحولی بازی در سنین مختلف را مشخص سازند. گیل‌مور (1966) نظریه‌های معتبر بازی را در دو دسته نظریه‌های کلاسیک و نظریه‌های دینامیک گنجانده است. نظریه‌های کلاسیک بازی، علل بازی کودکان را بیان می‌کنند و نظریه‌های دینامیک به محتوای بازی می‌پردازند. گیل‌مور، نظریه‌های انرژی مازاد، تنش‌زدایی (تن آرامی)، پیش‌تمرین و نظریه تجدید تکاملی را در مقوله نظریه‌های کلاسیک جای می‌دهد و در نظریه‌های دینامیک، نظریه‌های پیازه و فروید را مورد بحث قرار می‌دهد (احمدوند، 1372: 28). در این تحقیق، با الهام از گیل‌مور، دو دسته نظریات مربوط به بازی، تحت عنوان نظریات تبیینی بازی و نظریات توصیفی - طبقه‌بندی بازی، معرفی می‌شوند. این طبقه‌بندی‌ها، از آنجا که عمدتاً روان‌شناسان آن‌ها را انجام داده‌اند، اغلب ناظر به بازی‌های آزاد یا غیر ساخت‌یافته‌ای است که از اولین ماه‌های زندگی کودک آغاز می‌شود و به هفت‌سالگی، که نقطه شروع بازی‌های ساخت‌یافته یا باقاعده است، ختم می‌گردد. در مجموع، تمامی طبقه‌بندی‌های ارائه شده اعم از موضوع تحقیق هستند و نمی‌توانند در تقسیم‌بندی موضوع تحقیق، که بازی‌های باقاعده پس از دوران کودکی را دربرمی‌گیرد، کمک کنند.

### بازی از دیدگاه جامعه‌شناختی

بازی باقاعده شامل مجموعه‌ای از تعاملات اجتماعی میان شرکت‌کنندگان است که بر اساس قواعد مشخصی صورت می‌گیرد. این قواعد مشخص در بازی‌های سازمان‌یافته از پیش وجود دارد و در بازی‌های غیرسازمان‌یافته که معمولاً کودکان بدان‌ها می‌پردازند، در حین بازی و تعامل کودکان با یکدیگر شکل می‌گیرد. به عنوان مثال، در بازی سازمان‌یافته‌ای نظیر فوتبال، قوانینی از پیش وجود دارد و افرادی که تصمیم به بازی فوتبال می‌گیرند، می‌دانند که چه نقش‌هایی را می‌توانند بازی کنند و وظایف هر نقش چیست. با این حال، تقسیم نقش‌ها در تعامل اولیه میان اعضا مشخص می‌شود و در بازی نیز بر اساس این تقسیم نقش‌ها و وظایف، تعاملاتی میان بازیکنان صورت می‌گیرد. بازی محیطی را فراهم می‌آورد تا افراد در شرایطی خودساخته، انگیزش لازم را برای فعالیت، رقابت، افزایش مهارت و دانش به دست بیاورند. از این رو، بازی می‌تواند موجب افزایش مهارت‌های سه‌گانه روان - حرکتی، عاطفی و شناختی شود. در بازی اصول عام جامعه‌پذیری، نظیر پذیرش هنجارها، ارزش‌ها، مجازات‌ها و نظایر آن تمرین می‌شود و افراد مهارت زندگی کردن در درون این قیود اجتماعی را می‌آموزند. مید و پیازه به بررسی این امر پرداخته‌اند که چگونه در جریان بازی دوران کودکی، خود<sup>5</sup> شکل می‌گیرد و به تدریج فرد قادر به درک نقش خود و دیگران و شکل‌گیری دیگری تعمیم‌یافته می‌شود (ریترز، 1380). در تحلیل بازی‌های باقاعده می‌توان عناصر مختلف اجتماعی را مورد ردیابی و بررسی قرار داد. بازی‌ها برحسب دارا بودن یا فقدان عناصر مختلف اجتماعی، پیامدها و کارکردهای متفاوتی نیز خواهند داشت که به بررسی برخی از عناصر اجتماعی در بازی‌های باقاعده پرداخته می‌شود.

### همکاری

عنصری که معمولاً در بازی‌ها به چشم می‌خورد، وجود گروه و کار گروهی است. بازی‌ها را بر اساس گروهی بودن و نبودن و نیز اندازه گروه می‌توان به دو دسته بازی‌های فردی و گروهی تقسیم کرد. در بازی‌های گروهی، عمدتاً عنصر همکاری میان اعضای گروه خودی و در مقابل گروه غیرخودی صورت می‌پذیرد. اعضای گروه به این نتیجه می‌رسند که برای به حداکثر رسیدن منافع فردی و کامیابی، بایستی با دیگران همکاری داشته باشند. علاوه بر آن، فرد در بازی می‌آموزد که موفقیت در همکاری با دیگران لذت و خرسندی بیشتری دارد. عنصر همکاری، یکی از عناصر مهم در تحلیل بازی‌هاست. بر این اساس، یکی از عناصری که می‌توان بازی‌ها را بر اساس آن تقسیم کرد، وجود عنصر «موفقیت در همکاری با دیگران» است. لذا می‌توان از این منظر سه دسته از بازی‌ها را تصور کرد:

1. بازی‌های غیر گروهی: بازی‌هایی که در آن‌ها، موفقیت در سایه مهارت و تلاش فردی بازی‌کن به دست می‌آید و فرد در لذت

<sup>5</sup>. Self

- موفقیت به تنهایی سهیم است. نظیر بازی شطرنج و تنیس.
2. بازی‌های گروهی، که در آن‌ها افراد برای بازی تشکیل گروه می‌دهند. این بازی‌ها به دو طبقه فرعی تقسیم می‌شوند:
    - 2.1. بازی‌های گروهی جمع‌گرایانه: بازی‌هایی که موفقیت در تلاش گروهی بازیکنان به دست می‌آید و افتخار و امتیاز موفقیت هم به گروه می‌رسد؛ نظیر بازی فوتبال و والیبال.
    - 2.2. بازی‌های گروهی فردگرایانه: بازی‌هایی که موفقیت در تلاش فردی بازیکنان به دست می‌آید و افتخار و امتیاز موفقیت به گروه می‌رسد؛ نظیر بازی لی لی و کبدی.

### رقابت

یکی از عناصری که در بازی‌ها به چشم می‌خورد، رقابت است. معمولاً یکی از عناصر مهم انگیزشی در بازی‌ها احساس رقابت با دیگری و تلاش برای ممتاز شدن و برتر شدن از رقیب است. بازی‌ها را بر اساس نحوه وجود یا عدم عنصر رقابت می‌توان به چند دسته تقسیم کرد:

1. بازی غیررقابتی: بازی‌هایی که در آن رقیب وجود ندارد. در این بازی‌ها چه به صورت انفرادی باشند و چه به صورت گروهی، هدف دستیابی به موفقیت تعریف می‌شود و نه پیروزی بر رقیب (مانند بازی پازل، ساختمان‌سازی، خمیربازی و...).
2. بازی دوامی: بازی‌هایی که در آن‌ها یک رقیب وجود دارد. در این بازی‌ها معمولاً دو عنصر خود و دیگری وجود دارد، لذا بازی‌هایی دوتایی هستند. این دو عنصر یا هر دو فرد هستند (نظیر بازی شطرنج) یا هر دو گروه هستند (نظیر بازی فوتبال).
3. بازی چند عاملی: بازی‌هایی که در آن‌ها چندین رقیب وجود دارد. در این بازی‌ها معمولاً افراد به تنهایی در بازی شرکت می‌کنند (هلانکو، 1974) و هر فرد می‌کوشد در بین دیگران به موفقیت دست یابد (نظیر بازی اسم و فامیل، یا خط بازی).

### شانس و تلاش

همسو با نظر گافمن مبنی بر ساده‌سازی و مبالغه روابط انسانی واقعی (کابلویس، 2001) می‌توان عنصر شانس و تلاش را که در زندگی معمول و جهت‌گیری انسان‌ها به چشم می‌خورد، در بازی‌ها یافت. برخی بازی‌ها بر عنصر بخت و شانس تکیه دارند که در تقسیم‌بندی کیلوز بازی‌های شانسی نام گرفته‌اند. برخی دیگر از بازی‌ها مبتنی بر تلاش و مهارت هستند و عنصر کلیدی در موفقیت در این بازی‌ها تلاش و کسب مهارت توسط فرد است. البته در عمل، بسیاری بازی‌ها آمیزه‌ای از این دو عنصر را با یکدیگر دارند. با این حال، می‌توان بازی‌ها را بر اساس غلبه هر یک از این دو عنصر، به بازی‌های شانسی محور و تلاش محور تقسیم کرد. بازی‌های دسته دوم، به طور کلی، بازی‌هایی هستند که تلاش و مهارت اکتسابی بازی‌کن نقش اصلی را در موفقیت او دارد. این بازی‌ها را می‌توان برحسب حوزه‌های محوری تلاش و مهارت در بازی به دسته‌هایی تقسیم کرد:

- 1- بازی‌هایی که در آن‌ها تحرک بازی‌کنان نقش اصلی را در موفقیت دارد (نظیر استپ‌آزاد، بالابندی).
- 2- بازی‌هایی که در آن‌ها قدرت و زور بازی‌کنان نقش اصلی را در موفقیت دارد (مانند طناب‌کشی، کبدی).
- 3- بازی‌هایی که در آن‌ها حفظ تعادل و دقت بازی‌کنان نقش اصلی را در موفقیت دارد (مانند خطبازی).

### نقش‌پذیری

یکی از عناصر مهم موجود در بازی، نقش‌پذیری افراد در جریان بازی است. معمولاً بازیکنان در جریان بازی نقشی را می‌پذیرند، خود را به طور واقعی در آن نقش تصور می‌کنند و تلاش می‌کنند وظایف نقشی خود را به نحو احسن انجام دهند. جورج هربرت مید، بر اساس نحوه نقش‌پذیری و ادراک نقش، بازی‌ها را به دو دسته بازی<sup>6</sup> و بازی باقاعده<sup>7</sup> تقسیم می‌کند

<sup>6</sup>. Play

<sup>7</sup>. Game

(ریترز، 1377). بازی ساده شامل آن دسته بازی‌هایی می‌شود که در آن‌ها تعدد نقش وجود ندارد، و فرد در بازی کافی است یک نقش را بپذیرد و درک کند. این بازی‌ها می‌تواند شامل بازی‌های دونفره (نظیر تنیس و کشتی) یا بازی‌های چندنفره (مانند یک قل دو قل یا پوکر) باشد. بازی‌های پیشرفته به بازی‌هایی گفته می‌شود که در آن‌ها تعدد نقش وجود دارد و فرد در بازی می‌بایستی نقش‌های متعدد بازی‌کنان را درک کند و به انتظارات نقشی هریک پاسخ درخور دهد. به عنوان مثال، در بازی فوتبال، هر بازی‌کن لازم است نقش‌های سایر بازی‌کنان را در پایگاه‌های دروازه‌بان، دفاع، هافبک، فوروارد و سنتر فوروارد درک کند و به آن‌ها پاسخ دهد. از دیدگاه جامعه‌شناختی، بازی‌هایی که در آن‌ها تعدد نقشی وجود دارد، در جامعه‌پذیری افراد مؤثرترند.

### تمایزات جنسیتی در بازی

جنسیت یا جنس، یکی از عوامل مؤثر در نوع بازی‌هایی است که کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کنند. این عامل را چه از دیدگاه اجتماعی مؤثر بدانیم (در نظر گرفتن متغیر جنسیت) و چه از نظر بیولوژیکی تأثیرگذار قلمداد کنیم (در نظر گرفتن متغیر جنس)، به هر حال تعیین‌کننده نوع بازی‌هایی است که افراد به آن‌ها مبادرت می‌ورزند.

دختران معمولاً بازی‌های آرام و کم‌تحرك را انتخاب می‌کنند (نظیر خاله‌بازی، کش‌بازی یا خط‌بازی)؛ در حالی که پسران به بازی‌های پرتحرک‌تر و دارای هیجان، چابکی و فعالیت‌گرایش دارند (نظیر کبیدی، ال‌کدولک، هفت‌سنگ). به طور کلی، بازی‌های دختران انرژی کمتری به لحاظ بدنی و فکری از آنان می‌گیرد، در حالی که در بازی‌های پسران انرژی زیادی صرف می‌شود. دختران بازی‌های با نقش‌های خانوادگی (مثل مادر، پدر، بچه) را ترجیح می‌دهند، خاله‌بازی می‌کنند و لباس‌های متفاوت و متعدد می‌پوشند، در حالی که پسران به بازی‌های با مضامین ماجراجویانه، شخصیت‌های تخیلی، سوپر قهرمانان و مردان فضایی علاقه دارند (سینگر، 2003). عنصر تخیل نیز موجد یکی از تفاوت‌های میان بازی‌های دختران و پسران است. دختران در بازی از عنصر تخیل استفاده زیادی می‌کنند، تجسم خلاق و قوی دارند و کاملاً خود را با فضای بازی وفق می‌دهند، آن را واقعی تصور می‌کنند و در سطح پیچیده‌تری وارد بازی‌های تخیلی می‌شوند؛ پسران نیز گرچه به بازی‌های تخیلی می‌پردازند، میزان و شدت آن نسبت به دختران کمتر است (پلگرینی و اسمیت، 2001). علاقه دختران به بازی‌های پسرانه بیش از علاقه پسران به بازی‌های دخترانه است. در حالی که دختران به بازی‌های متداول پسران، نظیر دوچرخه‌سواری علاقه نشان می‌دهند، پسران رغبتی به بازی‌های دخترانه، نظیر خاله‌بازی ندارند. اسباب‌بازی‌هایی که برای دختران طراحی می‌شود، بیشتر ماهیت منفعل دارد (مثل عروسک‌ها، اجاق گاز و لوازم چای‌خوری و کالسکه)؛ در حالی که پسران اسباب‌بازی‌های فعال (مثل ماشین، کامیون، کشتی جنگی، ابزارها و ادوات جنگی اسباب‌بازی و لوازم مکانیکی) را برای بازی در اختیار دارند (سینگر، 2003).

### تفاوت‌های فرهنگی در بازی

در مطالعه جنبه‌های مختلف بازی، لازم است به تفاوت‌های فرهنگی نیز پرداخته شود. کارولین ادواردز داده‌های برگرفته از مطالعه‌ای بر روی شش فرهنگ را که بیتریس وایتینگ در مورد بازی کودکان در دهه 1950 گردآوری کرده بود، مورد تحلیل ثانویه قرار داد. بررسی داده‌های 140 کودک 3 تا 10 ساله با مشاهده بازی‌های خلاقانه - سازنده، بازی‌های تخیلی، بازی‌های نقشی و بازی‌های باقاعده انجام شد. نتایج نشان‌دهنده این امر بود که کودکان کنیا و هند کمترین امتیاز را در مجموع بازی‌ها داشتند. کودکان فیلیپین و مکزیک در سطح میانه و کودکان ژاپن و ایالات متحده در بالاترین سطح قرار داشتند. در مطالعه دیگری، 14 کودک 12 تا 24 ماهه در چهار اجتماع<sup>8</sup> گواتمالا، ترکیه، هند و ایالات متحده مورد تحقیق قرار گرفتند. محققان دریافتند که بازی‌های اجتماعی در تمامی این چهار اجتماع رخ می‌داد، گرچه میزان و گوناگونی این بازی‌ها از فرهنگی به فرهنگ دیگر متغیر بود. به علاوه، در تعداد کودکانی که به انواع مختلفی از بازی‌های مورد بررسی می‌پرداختند، نیز تفاوت فرهنگی وجود داشت.

<sup>8</sup>. Community

در تحقیقی دیگر، تعاملات 341 مادر و پدر هندی در هنگام بازی با کودکان یکساله‌شان در خانه مورد بررسی قرار گرفت. مادران بیشتر از پدران به بازی‌های شیء‌مدار<sup>9</sup> می‌پرداختند. داده‌ها از این گزاره بحث‌انگیز که پدران بیشتر با کودکان خود بازی‌های خشن می‌کنند، پشتیبانی نکرد. محققان همچنین بیان کردند که بازی‌های خشن والدین - نوزاد در جوامع غیرصنعتی، احتمالاً مربوط به فرهنگ‌های خاص است و ربطی به عوامل زیست‌شناختی ندارد.

### روش تحقیق

تحقیق حاضر به روش اسنادی انجام شده و توصیف بازی‌های نوجوانان شهر مشهد به‌عنوان مستندات تحقیق برگزیده شده است. هدف تحلیل آن است که با تحلیل این بازی‌ها، بتوان توصیف و ارزیابی دقیقی از هر بازی ارائه کرد. از آنجا که هدف این پژوهش استخراج ویژگی‌ها و ارزیابی بازی‌های نوجوانان بوده، از تکنیک تحلیل محتوا استفاده شده است. به طور خلاصه، تحلیل محتوا را می‌توان تحلیل نظام‌مند، عینی و کمی ویژگی‌های پیام تعریف کرد (نئوندورف، 2002). هدف تحلیل محتوا در این تحقیق استخراج ویژگی‌های بازی‌های نوجوانان شهر مشهد بوده است. در این مرحله، بر اساس مبانی نظری تحقیق، ویژگی‌های اجتماعی و فرهنگی این بازی‌ها، در بخش تحلیل محتوا عملیاتی‌سازی شد و وجود یا عدم هر یک از این متغیرها بررسی گردید. تکنیک تحلیل محتوا، خود به دو گونه کمی و کیفی تقسیم می‌شود (هولستی، 1373؛ رفیع‌پور، 1382). در تحقیق حاضر از تکنیک تحلیل محتوای کمی و کیفی توأمان استفاده شده است. بدین معنا که وجود یا عدم ویژگی‌های اجتماعی هر بازی مورد مطالعه قرار گرفته و در نهایت میزان این ویژگی‌ها در نمونه تحقیق سنجیده شده است.

### نمونه‌گیری و حجم نمونه

جمعیت آماری تحقیق، مجموعه بازی‌های نوجوانان شهر مشهد است. برخی از این بازی‌ها، بازی‌های محلی هستند که به طور غیر رسمی در محلات و بین کودکان و نوجوانان انجام می‌شوند؛ برخی دیگر از این بازی‌ها، بازی‌های آموزشگاهی هستند که به طور مدون از سوی آموزش و پرورش و سایر نهادهای تربیتی برای اجرا به مدارس و معلمان ورزش پیشنهاد می‌شود. نمونه تحقیق شامل 38 بازی نوجوانان است که بیش از سایر بازی‌ها مورد توجه کودکان و نوجوانان یا نهادهای تربیتی قرار دارد. بدین ترتیب، روش نمونه‌گیری غیر تصادفی و بر اساس رتبه‌ای است که بازی‌های جامعه آماری در ارزیابی بر اساس معیارهای محقق و کارفرما به دست می‌آوردند. 38 بازی پرتعداد در این رتبه‌بندی، نمونه تحقیق را تشکیل می‌دهند (جدول 1).

جدول 1. فراوانی جمعیت نمونه به تفکیک دسته‌بندی بازی‌ها

نوع بازی	تعداد
رسمی	10
غیر رسمی	28
جمع	38

### عملیاتی‌سازی متغیرها و شاخص‌سازی

در این بخش مفاهیم و متغیرهای به‌کارگرفته‌شده در تحقیق به طور عملی، یعنی به‌گونه‌ای که بتوان از روی تعریف مصادیق آن را در دنیای واقعی مشخص و متمایز کرد، تعریف می‌شوند. برخی متغیرهای تحلیل بازی‌ها که در ادبیات تعریف نشده‌اند عبارت‌اند از:

1. بازی‌های حمله و گریز: بازی‌هایی که به لحاظ ساختاری از دو عامل<sup>10</sup> تشکیل شده است؛ عامل حمله‌کننده یا تعقیب‌کننده که هدفش زدن دیگری است، و عامل فرارکننده یا گریزنده که هدفش فرار از تعقیب‌کننده است.

<sup>9</sup>. Object-mediated

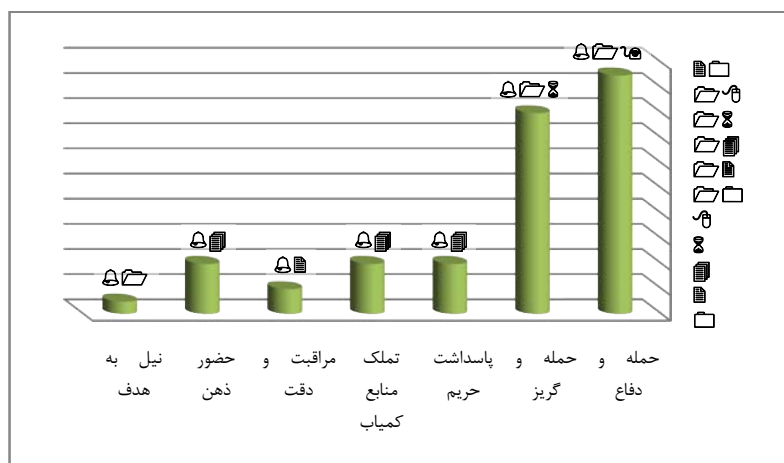
<sup>10</sup>. Agent

- بازی‌های غیر رسمی نظیر «استپ‌آزاد»، «دزد و پلیس»، «بالا بلندی» از این نوع‌اند.
2. بازی‌های حمله و دفاع: بازی‌هایی که در آن‌ها دو کنش اساسی است: حمله به رقیب و دفاع در مقابل او. از جمله این بازی‌ها می‌توان به بسیاری از بازی‌های رسمی نظیر فوتبال، والیبال، بسکتبال و... اشاره کرد.
  3. بازی‌های پاسداشت حریم: در این بازی‌ها بازی‌کنان عدم تخطی از مرزها را نیل به موفقیت تعریف می‌کنند، مانند «خطبازی» یا «لی لی» که در آن افراد می‌کوشند از مرزهای ترسیم‌شده خارج نشوند.
  4. بازی‌های تملک منابع کمیاب: در این نوع بازی‌ها هر یک از بازی‌کنان واجد شیئی است که به نوعی منبع کمیاب محسوب می‌شود. بازی‌کنان مقداری از منبع کمیاب خود را در وسط می‌گذارند و مسابقه می‌دهند. در نهایت، برنده مالک تمام یا بخش اعظمی از آن منبع می‌شود. برخی بازی‌های غیر رسمی محلات مثل «کاشی‌بازی» از این گونه‌اند.
  5. بازی‌های مراقبت و دقت: در این بازی‌ها دقت بازی‌کن نسبت به محیط اطرافش در معرض آزمون قرار می‌گیرد و برنده کسی است که بیشتر مراقب پیرامون خود باشد (مانند بازی‌های «تپ‌تپ خمیر» یا «تخم گندیده»).
  6. بازی‌های حضور ذهن: در برخی بازی‌های فکری - کلامی، بازی‌کنانی که حضور ذهن بیشتری در به‌یادآوردن رویدادها، اشخاص یا اطلاعات عمومی خود داشته باشند، برنده محسوب می‌شوند (مانند «اسم و فامیل» و «مرغ تخم‌گذار»).
  7. بازی‌های نیل به هدف: در برخی از بازی‌ها صرفاً یک هدف مشخص می‌شود و بازی‌کنان می‌کوشند به آن هدف دست پیدا کنند. این بازی‌ها از آنجا که در دسته‌بندی‌های پیشین جای نمی‌گیرد، بازی‌های نیل به هدف نامیده شده‌اند.
  8. بازی‌های خورشیدی: بازی‌های خورشیدی به صورتی هستند که در آن‌ها یک عامل با چندین عامل دیگر به رقابت برمی‌خیزد. نوع بازی‌های «گرگ‌محور» مانند «استپ‌آزاد»، «بالا بلندی»، «نشستنا» در این دسته جای می‌گیرد.
  9. بازی‌های مسابقه‌ای: در میان بازی‌های رقابتی، بازی‌هایی که نیل به موفقیت، نتیجه منطقی شکست رقیب نیست، بلکه حاصل مهارت و توانایی فرد در انجام قاعده بازی است، بازی‌های مسابقه‌ای نامیده می‌شوند. مثلاً در «خطبازی» برنده کسی است که امتیاز بیشتری حاصل از توانایی‌های خود کسب کرده باشد.
  10. بازی‌های مقابله‌ای: بازی‌هایی که رقابت در آن‌ها به گونه‌ای تعریف شده که نیل به موفقیت، نتیجه منطقی شکست رقیب است، بازی‌های مقابله‌ای نامیده می‌شود، چنانچه در جودو یا کشتی، برنده شدن به معنای شکست دادن رقیب است.

#### یافته‌ها

در میان بازی‌های تحلیل‌شده، 10 بازی رسمی آموزشگاهی و 28 بازی غیر رسمی وجود داشته است. به لحاظ طبقه‌بندی، اکثر بازی‌ها در زمره بازی‌های «حمله و گریز» یا «حمله و دفاع» قرار گرفته‌اند؛ به طوری که این دو طبقه مجموعاً بیش از 90 درصد کل بازی‌های مورد تحلیل را تشکیل می‌دهند. در 14 بازی از بازی‌های تحلیل‌شده، عنصر حمله و دفاع به طور مشخص وجود داشته است. از میان این بازی‌ها، در 6 بازی حمله و دفاع به صورت گروهی و در 8 بازی، حمله و دفاع به صورت انفرادی بوده است. در 13 بازی از بازی‌های تحلیل‌شده، عنصر حمله و گریز وجود داشته که از میان این بازی‌ها، در 4 بازی حمله و گریز به صورت گروهی و در 9 بازی، حمله و گریز به صورت انفرادی بوده است (شکل 1).





شکل 1. نمودار فراوانی طبقات مختلف بازی‌ها

بازی‌های غیر رسمی بیشتر در طبقه «حمله و گریز» قرار دارند، در حالی که بازی‌های رسمی تماماً در طبقه «حمله و دفاع» قرار گرفته‌اند. 27 مورد از بازی‌های تحلیل شده، بنا به تعریف، بازی‌هایی غیر گروهی و 11 بازی نیز گروهی بوده است. بازی‌های غیر رسمی بیشتر خصلت فردگرایانه داشته‌اند، در حالی که بازی‌های رسمی خصلت جمع‌گرایانه بیشتری داشته‌اند. ساختار 23 بازی به صورت دو عاملی، 8 بازی به صورت خورشیدی، و 7 بازی به صورت چندعاملی بوده است. بازی‌های گروهی عمدتاً دارای ساختار دو عاملی‌اند، در حالی که بازی‌های جمعی غیر گروهی بیشتر به دو صورت چند عاملی و خورشیدی‌اند (جدول 2).

جدول 2. فراوانی انواع ساختار روابط در بازی به تفکیک دسته‌بندی بازی‌ها

فراوانی	ساختار روابط بازی	دسته‌بندی بازی
8	خورشیدی	غیر رسمی
13	دو عاملی	
7	چند عاملی	
0	خورشیدی	رسمی
10	دو عاملی	
0	چند عاملی	

نوع رقابت در 31 بازی مقابله‌ای و در 7 بازی مسابقه‌ای بوده است. بدین ترتیب، اکثر بازی‌های مورد تحلیل از نوع مقابله‌ای بوده‌اند تا مسابقه‌ای. در تمامی بازی‌های رسمی رقابت از نوع مقابله‌ای است، در حالی که در بازی‌های غیر رسمی، بازی‌های مسابقه‌ای چیزی بیش از یک‌سوم بازی‌ها را تشکیل می‌دهد. در 26 بازی از 32 بازی بدنی تحلیل شده، سرعت عمل از مهارت‌های محوری بازی بوده است. در 22 بازی چابکی، 11 بازی قدرت بدنی و در 18 بازی نیز تعادل و دقت از مهارت‌های بدنی اصلی در بازی محسوب می‌شده است.

در میان بازی‌هایی که بیش از یک نقش داشته‌اند (23 بازی)، در 15 بازی بین بازی‌کنان گردش نقش وجود داشته است، بدین معنی که بازی‌کنان حین بازی نقش خود را عوض می‌کرده‌اند، در حالی که در 8 بازی گردش نقش وجود نداشته است و بازی‌کنان از ابتدا تا انتهای بازی در نقش خود باقی می‌مانده‌اند. در بین بازی‌هایی که دو یا چند نقش داشتند، در 16 بازی به نوعی برخی از نقش‌ها از دیگران برتر بودند و از این رو بازی‌کنان تلاش می‌کردند تا آن نقش‌ها را کسب کنند. در این‌گونه بازی‌ها معمولاً نوعی نارضایتی از نقش در میان بازی‌کنان دارای نقش فروتر وجود دارد که دارندگان آن نقش‌ها می‌کوشند نقش برتر را کسب کنند. برتری میان نقش‌ها بیش از همه در میان بازی‌های غیر رسمی تحلیل شده وجود دارد و از سوی

دیگر، در هیچ‌یک از بازی‌های چند نقشی رسمی، برتری نقش وجود ندارد. از 23 بازی دارای تعدد نقش، در 16 بازی بردوباخت بازی‌کنان یا گروه‌ها موجب تغییر نقش میان عاملان بازی می‌گردد. در 7 بازی دیگر یا گردش نقشی وجود ندارد یا اینکه بردوباخت عامل گردش نقش نمی‌شود. به طور نسبی، در بازی‌های غیر رسمی بسیار بیشتر از سایر بازی‌ها، بردوباخت عامل تغییر نقش میان بازی‌کنان یا گروه‌ها بوده است. با این حال، در هیچ‌یک از بازی‌های رسمی، بردوباخت موجب گردش نقش میان بازی‌کنان یا گروه‌ها نمی‌شود.

### کنش‌های اساسی بازی

در 27 بازی از 38 بازی تحلیل‌شده، کنش حمله جزو کنش‌های اصلی بازی محسوب می‌شده است. حمله گاهی به قصد ربودن شیء انجام می‌شده و گاهی به قصد استفاده از خدمات رایگان؛ اما در بیشتر بازی‌های غیر گروهی، حمله برای حذف بازی‌کن دیگر یا به عبارت دیگر، کشتن او و از دنیای بازی بیرون کردن او انجام می‌شده است. در بازی‌های گروهی، معمولاً حمله به سرزمین حریف صورت می‌گیرد، به قصد صدمه‌زدن به او. حمله کنش اساسی تمامی بازی‌های رسمی بوده است، اما در میان بازی‌های غیر رسمی، کنش اساسی قدری بیش از نصف بازی‌ها را تشکیل می‌دهد.

گریختن یکی از کنش‌هایی است که معمولاً در پاسخ به کنش حمله در بازی رخ می‌دهد. گریختن کنش اساسی 13 بازی از بازی‌های تحلیل‌شده را تشکیل داده است. گریختن یا به صورت فرار و دور شدن از دسترس عوامل تهدیدکننده بوده است یا به صورت اصطلاحاً «جاخالی دادن» و جستن از حمله دشمن. در میان بازی‌های غیر رسمی، گریز تقریباً در کمتر از نیمی از بازی‌ها مشاهده می‌شود، اما در بازی‌های رسمی کنش غالب نیست.

در 14 بازی از بازی‌های تحلیل‌شده، کنش دفاع به‌عنوان کنش اساسی حضور داشته است. دفاع گاهی به منظور حفظ خود از تهدید دشمن صورت می‌گرفته و گاهی به منظور حفظ گروه یا سرزمین. در مجموع، فراوانی کنش دفاع برابر با فراوانی کنش گریز است و به‌عنوان بدیل گریز در مقابل کنش حمله به شمار می‌رود. با این حال، در برخی از بازی‌ها کنش دفاع و گریز هر دو حضور دارند (مانند کبیدی). کنش دفاع در بازی‌های غیر رسمی خیلی کم حضور دارد، در حالی که در تمامی بازی‌های رسمی به‌عنوان کنش اصلی وجود دارد.

جدول 3. فراوانی طبقه‌بندی بازی‌ها به تفکیک دسته‌بندی بازی‌ها\*

نوع بازی	طبقه‌بندی بازی	فراوانی	بازی‌ها
غیررسمی	حمله و دفاع	4	الک دولک، خروس جنگی، سه به سه قطار، کبیدی (زوو)
	حمله و گریز	12	استپ‌آزاد، بالا بلندی، پا لگدکنا، حیوان بازی (استپ هوا)، خطبازی (لی لی)، دزد و پلیس، قایم باشک، گل یا پوچ، نان بیار کباب ببر، نشستنا، وسطنا، هفت سنگ
	پاسداشت حریم	4	شمع گل پروانه، کش‌بازی، لی لی، یک قل دو قل
	تملک منابع کمیاب	4	کاشی‌بازی، صندلی‌بازی، نقطه‌بازی، گوشه‌بازی
	مراقبت و دقت	2	تپ تپ خمیر، تخم گندیده
	حضور ذهن	4	اسم و فامیل، شاه و وزیر، مرغ تخم‌گذار، هوب‌بازی
رسمی	حمله و دفاع	10	بدمیتون، بسکتبال، تنیس روی میز، جودو، شطرنج، فوتبال، کاراته، کشتی، والیبال، هندبال

\* فراوانی مواردی که در جدول عنوان نشده، صفر بوده است.

### تحلیل یافته‌ها

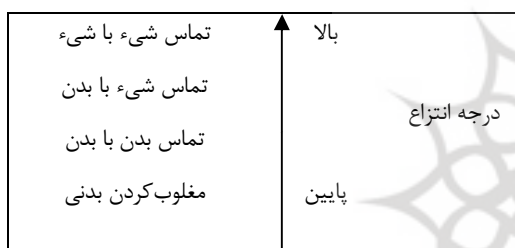
از دیدگاه جامعه‌شناسی یکی از کارکردهای اساسی جامعه، ایجاد انسجام گروهی و اجتماعی است. از این رو، ارزش‌هایی

همچون همکاری و فعالیت گروهی موجب حفظ انسجام اجتماعی می‌گردد. همچنین، حرکت از رفتارها و جهت‌گیری‌های فردگرایانه به سوی فعالیت‌های جمع‌گرایانه موجب تقویت بعد اجتماعی جامعه و توسعه و تکامل آن می‌شود.

یکی از مسائل یا ویژگی‌های جامعه ایران، فردگرایی بالای افراد جامعه است. این مسئله خود را در عرصه‌های مختلف (اقتصادی، فرهنگی، سیاسی و حتی پژوهشی) نشان می‌دهد. تحلیل بازی‌های نوجوانان نشان داد که اکثر بازی‌های غیر رسمی جامعه ایران، فردمحور و با انگیزه‌های غیر گروهی است، به طوری که از 8 بازی گروهی غیر رسمی تنها یک بازی خصلت جمع‌گرایانه داشته است. همچنین، از 28 بازی غیر رسمی تحلیل‌شده، تنها حدود 25 درصد آن‌ها بازی‌های گروهی و مابقی صرفاً بازی‌های جمعی ولی غیر گروهی بوده‌اند.

همچنین، تحلیل ساختار کنشی بازی‌های غیر رسمی نشان داد که بیشترین الگوی کنشی بازی‌های غیر رسمی، «حمله و گریز» است، در حالی که الگوی غالب بازی‌های رسمی، «حمله و دفاع» است. این الگو نیز پیامدهای قابل توجهی برای جامعه‌پذیری افراد جامعه دارد. الگوهای «حمله و گریز» به کودک می‌آموزند که در مقابل عامل تهدیدکننده پیش از هر چیز باید «گریخت»، در حالی که الگوهای «حمله و دفاع» بر مقابله با دشمن و حتی حمله متقابل به او تأکید می‌ورزند.

در تحلیلی دیگر، می‌توان طبقه‌بندی دیگری از بازی‌ها ارائه داد. از 38 بازی تحلیل‌شده، 9 بازی «زمین‌محور» بوده‌اند و 10 بازی اصطلاحاً «گرگ‌محور». بازی‌های زمین‌محور عمدتاً از میان بازی‌های رسمی بوده‌اند، در حالی که بازی‌های گرگ‌محور، تماماً به بازی‌های غیر رسمی تعلق داشته‌اند. در بازی‌های زمین‌محور، بازی‌کن می‌آموزد که زمین و محدوده‌ای وجود دارد، غیر از وجود مادی خویش که بایستی از او دفاع کند. بنابراین، بازی‌های زمین‌محور به لحاظ



تکاملی یک مرحله به جامعه‌پذیری اجتماعی نزدیک‌ترند تا بازی‌های گرگ‌محور که اکثراً بر مبنای فرار از عامل تهدیدکننده و نجات جان خویش استوارند. در بازی‌های گرگ‌محور معمولاً گرگی وجود دارد (به مثابه عامل تهدیدکننده) که سایرین باید برای در امان ماندن از تهدید او به جایی پناه ببرند. آن‌ها گاهی به بلندی پناه می‌برند (مانند بازی بالابندی) یا به غیر فعال شدن (همچون نشستنا یا استپ‌آزاد). با این حال، به نظر می‌رسد چنانچه بخواهیم طبق نظریه «تکرار فعالیت‌های اجدادی» به پیش برویم، این بازی‌ها به مرحله قبل از فرهنگ و تشکیل جامعه باز می‌گردد.

در یک تقسیم‌بندی دیگر می‌توان بازی‌ها را برحسب میزان انتزاع آن‌ها از واقعیت، یا به اصطلاح نمادین بودن آن‌ها تقسیم‌بندی کرد. تجربه برخی بازی‌ها به آنچه بازی‌کن قرار است در دنیای بیرون تجربه کند، بسیار نزدیک است. در این بازی‌ها، بازی‌کن آنچه را در دنیای بیرون ممکن است با آن مواجه شود - با حذف برخی صدمات احتمالاً جدی - در بازی تجربه می‌کند.<sup>11</sup> در حالی که در برخی از بازی‌ها درجه انتزاع بالاتر می‌رود و به جای از پا انداختن حریف، تماس با او به منزله کشتن او یا از پا انداختن او محسوب می‌شود (مانند نوع بازی‌های تپ زدن<sup>12</sup> که عمدتاً بازی‌های گرگ‌محور از آن نوع هستند). به همین سان، چنانچه به جای تماس با بدن حریف، تماس با یکی از وسایل بازی یا نقاط قراردادی، "سوختن" حریف محسوب شود، درجه انتزاع بازی باز بالاتر می‌رود. در بازی «تنیس روی میز» تماس توپ (و نه بدن بازی‌کن) با زمین حریف (و نه بدن حریف) منجر به کاسته شدن امتیاز او می‌شود. بنابراین، ما سه مرحله انتزاع می‌توانیم در بازی تشخیص دهیم: تماس بدن با بدن، شیء با بدن، و شیء با شیء. در خود بازی‌های مبتنی بر تماس بدن با بدن نیز، چنان که گفتیم، می‌توان میان بازی‌هایی همچون کشتی با بالابندی تفاوت قائل شد. به طور کلی، بازی‌های نمادین پتانسیل معناپذیری بیشتری نسبت به بازی‌های غیر نمادین دارند. هرچه بازی انتزاعی‌تر و نمادین‌تر باشد، گستره معنایی و دلالت‌پذیری بیشتری خواهد داشت. مثلاً بازی کشتی دلالتی جز مغلوب کردن حریفی منفرد از جنس خود نخواهد داشت، در حالی که بازی شطرنج می‌تواند حاوی معنای مقابله یک فرد با فرد دیگر، جمعی با جمع دیگر و

<sup>11</sup> نظیر کشتی، کاراته، جودو و نظایر آن.

<sup>12</sup> بازی‌هایی که در آن فرد بایستی دیگری را با دست لمس کند یا ضربه کوچکی با دست خود به او بزند.

استفاده از ترفندهای مختلف به جز استفاده از چند مهارت مشخص قدرت بدنی و چابکی داشته باشد. هرچند تقسیم‌بندی بازی‌ها به دخترانه و پسرانه، به محدوده وسیعی از بازی‌های مشترک برمی‌خورد و عملاً تفکیک را دشوار می‌سازد، با این حال، می‌توان با در نظر گرفتن دو سر طیف بازی‌های دخترانه و پسرانه، تفاوت‌هایی را میان آن‌ها قائل شد. بازی‌های دخترانه، عمدتاً به لحاظ ساختار کنشی بر تبعیت دقیق از هنجار مشخص شده در قاعده بازی متکی هستند، در حالی که در بازی‌های پسرانه معمولاً بر استفاده از آزادی عمل میان قواعد بازی تأکید می‌شود. به عبارتی، در بازی‌های دخترانه، هنجار و قاعده و انجام صحیح آن، خود بازی را تشکیل می‌دهد، در حالی که در بازی‌های پسرانه، این هنجار و قاعده بازی نیست که بازی را تشکیل می‌دهد، بلکه هنجار و قاعده فقط محدودیتی است که بازی‌کن می‌بایست در درون آن با استفاده از مهارت و آزادی خویش به هدف دست پیدا کند.

کشی بازی / شمع، گل، پروانه / تخم گندیده / یک قل دو قل / خط بازی / وسطنا ... یا لگد کنا / فوتبال / کشتی	بازی‌های دخترانه
بازی‌های پسرانه	رعایت قواعد و پاسداشت حریم
تحرك و فعالیت در درون قواعد	ساختار مسابقه‌ای
ساختار مقابله‌ای	غیر گروهی
گروهی	تحرك کم
تحرك زیاد	

به لحاظ نوع رقابت، رقابت در بازی‌های دخترانه عمدتاً از نوع مسابقه‌ای بوده تا مقابله‌ای. همچنین، ساختار روابط بازی در بازی‌های دخترانه چندعاملی بوده و عمدتاً بازی‌های آنان غیر گروهی است. بازی‌های دخترانه عمدتاً دارای میزان و سرعت تحرك کم بوده، در حالی که تحرك در بازی‌های پسرانه بیشتر است. این ویژگی‌ها علاوه بر آنکه بازتاب‌دهنده فرهنگی است که تبعیت از قواعد و هنجارها را از مطالبات درجه اول از زنان قرار می‌دهد، جامعه‌پذیرکننده آنان به این شیوه نیز می‌باشد. در واقع دختران در این بازی‌ها می‌آموزند که تلاش و هدف‌گیری آنان باید به سمت انجام درست هنجارها و رعایت مرزها و حریم‌ها باشد، تا ابتکار و خلاقیت در درون مرزهای بازی یا جاه‌طلبی و کسب تفوق و برتری.

مورد قابل تأمل دیگر، وجود گردش نقش در میان بازی‌های رسمی است. از 17 بازی غیر رسمی دارای بیش از یک نقش، 14 بازی حائز گردش نقش بین بازی‌کنان بوده است. در حالی که از 4 بازی رسمی غیر گروهی، فقط در یک بازی گردش نقش میان بازی‌کنان وجود داشته است. این امر در میان بازی‌های گروهی نیز صادق بوده است. در حالی که از 7 بازی گروهی غیر رسمی، 6 بازی گردش نقش داشته، در هیچ‌یک از 4 بازی گروهی رسمی گردش نقش به چشم نمی‌خورد. از این رو، بازی‌ها را می‌توان از این حیث به دو دسته تقسیم کرد: 1. بازی‌هایی که دلالت بر تغییر نقش به جای موفقیت در نقش دارند 2. بازی‌هایی که دلالت بر موفقیت در نقش به جای تغییر نقش دارند. گردش نقش بین بازی‌کنان یا گروه‌ها عمدتاً به عنوان جزا در نظر گرفته می‌شود. از این رو، در اکثر بازی‌های دارای گردش نقش، نوعی رجحان میان نقش‌های مختلف به چشم می‌خورد. این برتری نقش‌ها بر یکدیگر باعث می‌شود تا بازی‌کن دارای نقش فروتر بکوشد نقش برتر را کسب کند و بازی‌کن دارای نقش برتر تلاش کند نقش خود را حفظ کند. برای مثال، در تمامی بازی‌های گرگ‌محور، نقش «گرگ» نقش فروتر است که بازی‌کن دارنده این نقش می‌کوشد آن را از خود دور کند. این ساختار بازی، نوعی نارضایتی از نقش را در میان دارندگان نقش‌های فروتر به وجود می‌آورد و تلاش بازی‌کنان، به جای انجام بهتر و دقیق‌تر نقش محوله، معطوف به تغییر نقش و کسب نقش دیگری می‌شود. چنین بازی‌هایی می‌توانند دلالت جامعه‌پذیرکننده‌ای در دنیای واقعی داشته باشند: برای نیل به موفقیت، به جای تلاش در جهت ایفای بهتر نقش، باید کوشید تا نقش برتر دیگران را کسب کرد. این دلالت البته در حالت افراطی خود می‌تواند برای جامعه مضر باشد. شاید ثبات نقش‌ها و سنت‌های اجتماعی در دوره وسیعی از تاریخ کشورهای مغرب‌زمین و بی‌ثباتی نقش‌ها و

موقعیت‌های اجتماعی در ایران، این‌گونه در بازی‌های دو جامعه بازتاب یافته باشد و البته به همین‌سان در حین جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان در ذهن و رفتار آنان بازتولید می‌شود. موردی که در جامعه ما مشاهده می‌شود آن است که افراد به جای تلاش برای موفقیت در نقش، می‌کوشند از راه تغییر نقش‌ها به موفقیت دست یابند. میزان بالای تغییر شغل‌ها، تلاش برای کسب نقش برتر بدون تلاش و کوشش، و به تبع آن، رواج پدیده «پارتنری بازی» و ارتشا در جامعه، نشان‌دهنده چنین وضعیتی هستند و در این میان، البته بازی‌ها کودکان را برای بازتولید چنین موقعیت‌هایی آماده می‌سازند.

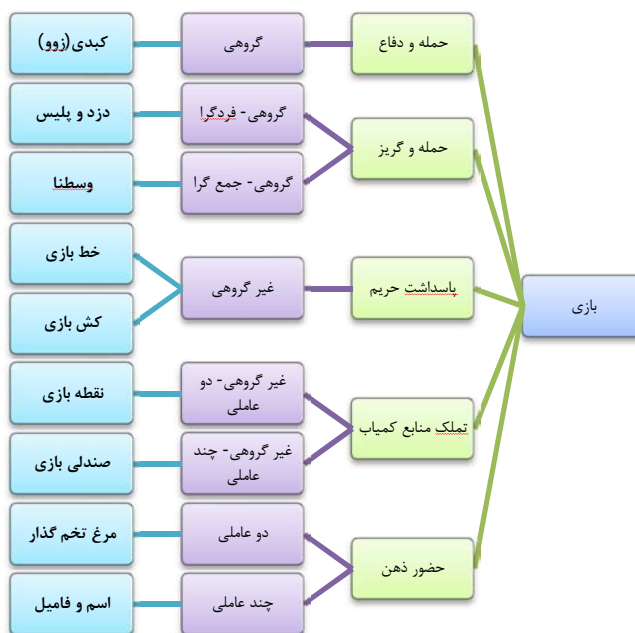
### بحث و نتیجه‌گیری

این مقاله با مبنا قرار دادن بازی باقاعده و تعریف و طبقه‌بندی‌ای که هویزینگا و کیلوز از آن ارائه داده بودند، اقدام به تحلیل محتوای بازی‌های نوجوانان شهر مشهد کرد. اگرچه طبقه‌بندی کیلوز (2001) شامل 6 دسته بازی می‌شود، اما سنخ بازی‌هایی که وی بازی‌های تقلیدی می‌نامد، در بازی‌های نوجوانان جایی نیافت. همچنین، نتایج تحقیق حاضر با یافته‌های الحمدانی و ابولین (1971) در این نکته هم‌نواست که بازی‌های پسرانه گرایش بیشتری به مهارت‌های بدنی دارد تا بازی‌های دخترانه؛ البته با این تذکر که مهارت‌های بدنی را در سرعت و قدرت جست‌وجو کنیم تا دقت در عدم تخطی از مرزها. با این حال، طبقه‌بندی‌های دیگری که از بازی بر مبنای نوع نقش‌پذیری و شیوه همکاری و موفقیت صورت گرفت، در تحقیقات پیشین به این شکل یافت نشد که امکان مقایسه وجود داشته باشد.

مقاله حاضر با تمرکز بر روی بازی‌های پرترفدار یا متداول بین نوجوانان شهر مشهد، در مجموع 38 بازی را مورد بررسی قرار داد و ویژگی‌های مشترک و عمومی این بازی‌ها را به لحاظ دلالت‌های اجتماعی استخراج کرد. با این حال، امکان تحلیل‌های عمیق‌تر و موردی بر روی تعداد کمتری از بازی‌ها وجود دارد و می‌تواند یافته‌های ارزشمندی را از این طریق ارائه دهد.

در جمع‌بندی کلی باید گفت، بازی‌ها صرفاً فعالیت‌هایی جهت سرگرمی یا پرکردن اوقات فراغت نیستند، بلکه واجد معانی اجتماعی هستند که متخذ از ضرورت‌ها و نیازهای زندگی است و در افراد توانایی‌های خاصی را جهت افزایش سازگاری فرد با محیط فیزیکی و اجتماعی فراهم می‌آورد. همان‌طور که بازی در جانوران و حیوانات به سمت افزایش توانایی‌های بقا جهت‌گیری دارد، در اجتماعات انسانی نیز چنین کارکردی را به طریق اولی داراست. با این حال، در اجتماعات انسانی به دلیل دارابودن فرهنگ و حافظه جمعی، سنت‌ها که زمانی به منظور افزایش سازگاری فردی و جمعی "ابداع" شده بودند، خصلت متصلب پیدا می‌کنند و با وجود تغییر شرایط پیشین، همچنان پابرجا باقی می‌مانند و در نتیجه، خود، عاملی برای عدم سازگاری مناسب محسوب می‌شوند.

بازی‌ها بخشی از فرهنگ جامعه به شمار می‌روند که به طریق اجتماعی ابداع و آموخته می‌شوند و به نسل بعد انتقال می‌یابند؛ از این رو، واجد همان خصایص و ویژگی‌های سنت‌های فرهنگی هستند. تحلیل بازی‌های غیر رسمی نوجوانان در شهر مشهد نشان داد که عمده بازی‌های غیر رسمی مبتنی بر حمله و گریزند و افراد بقای خود را در گریز از حملات می‌جویند و کمتر برای افزایش صلاحیت خود اقدام به حمله (که در مقابل گریز عملی فعالانه محسوب می‌شود) می‌کنند. این امر لزوم سیاست‌گذاری اجتماعی را در طراحی سبب بازی نوجوانان ایجاب می‌کند. طبقه‌بندی که این تحقیق از بازی‌ها ارائه داده، این امکان را برای برنامه‌ریزان فراهم می‌آورد تا از هر نوع بازی با دلالت‌های اجتماعی خاص، یک یا چند بازی را در سبب بازی‌های نوجوانان در مدارس و اوقات فراغت فراهم کنند. بازی‌هایی از نوع «حمله و دفاع»، با وجود تنوع شکلی خود، همگی یک دلالت دارند: حمله به سرزمین حریف و دفاع از زمین خودی. همچنین است بازی‌هایی از نوع «حمله و گریز». بنابراین، همان‌طور که در بسیاری مواقع گریز چاره کار است، دفاع نیز در موارد فراوانی راه‌حل اصولی مقابله با دشمن است. هر دو نوع این بازی‌ها لازم‌اند. به همین‌سان، می‌توان پیشتر رفت و از میان بازی‌های مسابقه‌ای و مقابله‌ای، به تناسب، بازی‌هایی را انتخاب کرد، و نیز از میان بازی‌های گروهی و غیر گروهی. جامعه‌پذیری کامل که نه در وجه افراطی جامعه‌گرایی افتاده باشد و نه در وجه تفریطی فردگرایی، نیاز به بازی‌های گروهی و غیر گروهی - هر دو - دارد. از این رو، می‌توان از دسته‌های مختلف بازی‌ها، بسته‌ای از بازی‌های متنوعی را برای نوجوانان مهیا کرد.



شکل 2. نمونه سبب بازی برای نوجوانان

### منابع

- احمدوند، محمدعلی (1372) روان‌شناسی بازی، تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور.
- خدایی خیای، سیامک (1380) روان‌شناسی بازی، تبریز: انتشارات احرار.
- دهقان، علیرضا (1380) «تحلیل محتوای سر مقاله‌های روزنامه‌های سراسری در سال 1378»، نامه علوم اجتماعی: 47-70.
- دهقان، علیرضا (1384) «قماربازی اینترنتی»، مطالعات فرهنگی و ارتباطات: 45-72.
- ذوالمجد، آنیا، احمد برجلی و خدیجه آربین (1386) «تأثیر شن‌بازی درمانی بر رفتارهای پرخطرگرا نه پسران». پژوهش در حیطه کودکان استثنایی: 155-168.
- رایف، دانیل، استفن لیبی و فردریک فیکو (1381) تحلیل پیام‌های رسانه‌ای: کاربرد تحلیل محتوای کمی در تحقیق، ترجمه مهدخت بروجردی علوی، تهران: سروش.
- رضوی، آمنه و پروانه نظرعلی (1385) «تحلیل محتوای کتاب تربیت بدنی (1) اول دبستان آموزش و پرورش 1379». پژوهش در علوم اجتماعی: 15-28.
- رفیع‌پور، فرامرز (1382) تکنیک‌های خاص تحقیق در علوم اجتماعی، تهران: انتشار.
- رضمانی‌نژاد، رحیم، فرهاد رحمانی‌نیا، مهرعلی همتی‌نژاد و الهام محمودی‌فر (1386). «بررسی وضعیت آموزش بازی در مراکز خصوصی پیش‌دبستانی»، مجله حرکت، شماره 31: 135-148.
- ریترز، جورج (1377) نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: انتشارات علمی.
- سازمان آموزش و پرورش اصفهان (بدون تاریخ) بازیابی از وبسایت سازمان آموزش و پرورش اصفهان: <http://gam.isfedu.org/bazidehaghan.htm>
- سیدعامری، میرحسن (1380) «بررسی تأثیر بازی‌های پرورشی در میزان رشد خلاقیت دانش‌آموزان دوره ابتدایی استان آذربایجان غربی در سال تحصیلی 77». مجله المپیک.
- شاوردی، ته‌مین (1381) «نقش و تصویر زن در بازی‌های الکترونیکی»، پژوهش زنان: 180-200.
- گیدنز، آنتونی (1378) جامعه‌شناسی، ترجمه منوچهر صبوری، تهران: نشر نی.
- لنسکی، گرهارد و جین لنسکی (1369) سیر جوامع بشری، تهران: سازمان انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی.
- مطهری، محمدرضا (بدون تاریخ) بازیابی از تبیان: [http://www.tebyan.net/social/house\\_family/child/game/2006/1/10/14889.html](http://www.tebyan.net/social/house_family/child/game/2006/1/10/14889.html)

مقصودی، سوده و زهرا بنی فاطمه (1384) «تحلیل محتوای دیوارنویسی‌های کلاس‌های درس دانشگاه شهید باهنر کرمان»، رفاه اجتماعی: 267-290.

میار صادقی، زهرا (بدون تاریخ) تأثیر بازی در پرورش خلاقیت کودکان، بازیابی از دنیای کودک تبریز: <http://donyayekoodak.blogfa.com/post-37.aspx>

هولستی، ا.آ. (1373) تحلیل محتوا در علوم اجتماعی و انسانی، ترجمه نادر سالرزاده امیری، تهران: انتشارات دانشگاه علامه طباطبایی.

وبسایت شبکه ملی ایران (رشد) (بدون تاریخ) بازیابی از [url=\(0272\)http://daneshnameh.roshd.ir/mavara](http://daneshnameh.roshd.ir/mavara?url=(0272)http://daneshnameh.roshd.ir/mavara)

Al-Hamdani, M. & B. Abu-Laban (1971) "Game Involvement and Sex-Role Socialization in Arab Children", *International Journal of Comparative Sociology*, 12: 182-191.

Caillois, R. (2001) *Man, Play, and Games*. Illinois: University of Illinois Press.

Eifermann, R. R. (1970) "Cooperativeness and Egalitarianism in Kibbutz Children's Games", *Human Relations*, 23 (6): 579-587.

Encyclopedia Britanica (1994-1999) "Play", *Encyclopedia Britanica*, Chicago: Encyclopedia Britanica, Inc.

Helanko, R. (1974) Classification of Children's Outdoor Games. *International Review for the Sociology of Sport*, 9: 103-106.

Neondorf, K. A. (2002) *The Content Analysis Guidebook*. London: Sage Publication.

Pellegrini, A. D. & Smith, P. K. (2001) Play and Development in Children. In N. J. Smelser, & P. B. Baltes, *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, Palo Alto and Berlin: Elsevier Science: 11501-3.

Pellegrini, A. D., Kato, K., Blatchford, P., & Baines, E. (2002) "A Short-term Longitudinal Study of Children's Playground Games Across the First Year of School: Implications for Social Competence and Adjustment to School", *American Educational Research Journal*, 39 (4): 991-1015.

Singer, D. G. (2003) Play. In J. Ponzetti (Ed.), *International Encyclopedia of Marriage and Family*, University of British Columbia: 1230-34.

Wikipedia (2008) "Game", Retrieved from Wikipedia, *The free Encyclopedia*: <http://en.wikipedia.org/wiki/Game>.

WordNet (n.d.) Retrieved from WordNet: <http://wordnet.princeton.edu/>.

جدول ضمیمه. ماتریس ساختاری بازی‌ها

بازی ها	گردش نقش	نوع مهارت	نوع رقابت	ساختار روابط	فرد/جمع گرای	گروهی /غیر گروهی	طبقه بندی	دسته بندی
والیبال	بلی	بدنی	مقابله	دو عاملی	جمع گرای	گروهی	حمله و دفاع	رسمی
بسکتبال	خیر							
فوتبال								
هندبال								
بدمینتون	خیر	بدنی	مقابله	دو عاملی	غیر گروهی			
تنیس روی میز								
جودو								
کاراته								
کشتی								
شطرنج	خیر	فکری						
	بلی	بدنی	مقابله	دو عاملی	فرد گرای	گروهی	پاسداشت	غیر رسمی
کش بازی خط بازی	خیر	بدنی	مسابقه	چند عاملی		غیر گروهی	حریم	رسمی

دسته بندی	طبقه بندی	گروهی / غیر گروهی	فرد / جمع گرای	ساختار روابط	نوع رقابت	نوع مهارت	گردش نقش	بازی ها
								یک قل دو قل
				خورشیدی	مقابله	بدنی	بلی	شمع گل پروانه
	تملک منابع کمیاب	غیر گروهی		چندعاملی	مقابله	بدنی	خیر	صندلی بازی
دوعاملی				مقابله	بدنی	خیر	کاشی بازی	
دوعاملی				فکری	خیر	نقطه بازی		
	حضور ذهن	غیر گروهی		چندعاملی	مسابقه	فکری	خیر	اسم و فامیل
دوعاملی				شاه و وزیر				
دوعاملی				مسابقه	فکری	خیر	مرغ تخم گذار	
	حمله و دفاع	گروهی	فرد گرای	دوعاملی	مقابله	بدنی	بلی	الک دولک
دوعاملی				مقابله	بدنی	خیر	خروس جنگی	
دوعاملی		غیر گروهی	فکری	خیر	سه به سه قطار			
	گروهی	فرد گرای		دوعاملی	مقابله	بدنی	بلی	دزد و پلیس
دوعاملی				مقابله	فکری	خیر	گل یا پوچ	
دوعاملی		جمع گرای	خیر	لی لی				
	حمله و گریز	غیر گروهی		چندعاملی	مسابقه	بدنی	خیر	استپ آزاد
خورشیدی				مقابله	بدنی	بلی	بالابندیها	
غیر گروهی				مقابله	بدنی	بلی	پا لگدکنها	
غیر گروهی				مقابله	بدنی	بلی	حیوان بازی (استپ هوا)	
دوعاملی				مقابله	بدنی	بلی	قائم باشک	
دوعاملی				مقابله	بدنی	بلی	نشستنا	
				دوعاملی	مقابله	بدنی	بلی	نان بیار کباب
	مراقبت و دقت	غیر گروهی		خورشیدی	مقابله	فکری	بلی	تپ تپ خمیر