

## پرونده ویژه: اسباب‌بازی

حمید فلاحتی

### اشاره

بازی و اسباب‌بازی نقش بسیار مهمی در پرورش ذهن و رشد شخصیت کودک دارد. از این رو اهمیت هوشیاری والدین در انتخاب نوع اسباب‌بازی برای کودکان بیش از پیش آشکار می‌شود؛ چرا که با انتخاب بازی‌های مناسب و اسباب‌بازی‌های مفید و سازنده، می‌توان کودکان خود را در مسیر صحیح تربیت قرار داد و از آسیب‌های روانی و اخلاقی ناشی از فرهنگ غلط تربیت غرب مصون داشت. اهمیت این مسأله سبب شد تا پرونده ویژه این شماره به موضوع اسباب‌بازی اختصاص یابد و ضمن بررسی مسائل تاریخی، کارکردها و آسیب‌های آن در اختیار همراهان پایش قرار گیرد.

ژورنال علمی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

## اسباب بازی و سبک زندگی

اسباب بازی، یکی از مهم‌ترین عوامل سبک‌ساز و تأثیرگذار در شخصیت کودکان و نوجوانان است. بخش مهمی از شخصیت انسان در دوران کودکی شکل می‌گیرد. کودک در جستجوی معنای زندگی است؛ از این رو پدیده‌ها را به صورت قطعه قطعه در زندگی‌اش شکل می‌دهد تا به تدریج نگاهش به زندگی کامل شود. او برای رسیدن به این هدف اشیاء و وسایل پیرامون خود را با دست‌نشان لمس می‌کند و از طریق احساسات خود آن را درک می‌کند. بنابراین نگرش‌های اولیه‌ای که درون او شکل می‌گیرد در برداشته‌های بعدی وی بسیار تأثیرگذار خواهد بود.

امروزه بازی‌های انفرادی جایگزین بازی‌های گروهی قدیمی شده و این موضوع موجب می‌شود انتخاب اسباب‌بازی مناسب برای کودک بیش از پیش اهمیت پیدا کند. بنابراین اسباب‌بازی‌ها یا ابزارهایی که کودکان برای بازی‌های مختلف از آن‌ها کمک می‌گیرند نیز به اندازه بازی برای کودک اهمیت دارند.

کارشناسان تربیت کودک معتقدند در انتخاب اسباب‌بازی مناسب برای کودکان باید به این نکته توجه کرد که حتماً اسباب‌بازی متناسب با سن کودک تهیه نمود تا پاسخگوی نیازها و انتظارات کودک بوده و زمینه‌ی مناسبی را برای افزایش توان یادگیری کودک، استدلال و افزایش مهارت‌های فکری و شناختی کودک فراهم کند.

اسباب‌بازی بر رفتار، اعتماد به نفس، آموزش، فرهنگ، رشد ذهنی و عاطفی، آرمان‌های اجتماعی و حتی رژیم غذایی کودکان می‌تواند اثری مثبت یا منفی داشته باشد. بیشتر اسباب‌بازی‌ها ماکتسی از افراد، ابزارها و وسایل حقیقی موجود در زندگی روزمره کودکانند که در هنگام بازی، با شکل و کاربرد آن‌ها آشنا می‌شود. برای نمونه وقتی دختری با عروسک اروپایی بازی می‌کند، حس زیباشناختی او در همان قالب معنا پیدا می‌کند از این‌رو در مراحل مختلف رشد، زمانی که می‌خواهد خودش را زیبا کند، به صورت ناخودآگاه همان الگو برای او مجسم می‌شود و چون ناخودآگاه است، با تذاکرات و آموزش‌های بعدی نیز از ذهن او پاک نمی‌شود.

حال اگر این زیبایی را با برهنگی درک کند، به صورت طبیعی، پوشیده بودن معنای خود را از دست خواهد داد و در آینده در مقابل پوششش از خود مقاومت نشان می‌دهد. چنانچه اگر این عروسک در اختیار یک کودک پسر قرار گیرد، ناخودآگاه زن زیبا را در آینده با توجه به آن تعریف خواهد کرد.

سخن امام علی علیه السلام خطاب به فرزندشان که فرمود: «قلب نوجوان چونان زمین کاشته نشده، آماده پذیرش هر بذری است که در آن پاشیده شود.»<sup>۱</sup> این نکته را گوش‌زد می‌کند که بازی‌ها و آموزش‌های دوران کودکی اسباب و ابزار آن به منزله این بذر بوده که در دوران کودکی در نهاد دختران و پسران کاشته می‌شود و در هنگامه‌ی

جوانی و میان‌سالی در کالبد رفتارهای اجتماعی آن‌ها خود را بروز می‌دهد.

متأسفانه در جوامع کنونی، الگوهای مطرح ورزشی و سینمایی با همه ناهنجاری‌های اخلاقی که دارند به کمک رسانه‌های ارتباط جمعی به اسطوره‌های فرامرزی تبدیل شده‌اند و مرجع بسیاری از دختران و پسران گردیده‌اند و هرگونه حرکت و تحرک این افراد و الگوها، خیل عظیمی از مریدان را به دنبال خود کشانده است. این اثرگذاری نشان می‌دهد اسباب‌بازی برای کودکان به مثابه الگویی است که مؤلفه‌های فرهنگی، تربیتی، اخلاقی را با ظریف‌ترین شکل و صورت ممکن بر روح و روان کودک نقش زده و به راحتی، مفاهیم مورد دلخواه طراحان و سازندگان را به کودک و دنیای او انتقال می‌دهد؛ زیرا فهم محدود کودکان مانع از آن می‌شود که بتوان همه مفاهیم را به‌وسیله الفاظ و لغات به آن‌ها منتقل کرد. کودکان به راحتی با عروسک‌ها انس می‌گیرند و چون الگویی دوست‌داشتنی، مدل آن‌ها را مورد تقلید قرار می‌دهند که این رویکرد به تربیت آنان ختم می‌شود.

باید توجه داشت که معمولاً عروسک‌ها توسط بزرگسالان ساخته می‌شوند؛ از این‌رو عروسک کانال انتقال فرهنگی به‌شمار می‌رود و بزرگسالان حس زیبایی‌شناسی خود را به کودکان انتقال می‌دهند.

امروزه شرکت‌های بزرگ آمریکایی از اسباب‌بازی به‌عنوان ابزاری برای جهانی‌سازی

در سال ۱۹۹۷ یک شرکت سازنده اسباب‌بازی، نمونه‌ای از عروسک روی صندلی چرخ‌دار را تولید کرد؛ با این امید که بتواند نگرش و نوع نگاه نسبت به معلولیت را به کمک آن تغییر دهد و از این راه به کودکان معلول اعتماد به نفس بدهد. پس از به بازار آمدن این عروسک، شرکت تولید کننده اعلام کرد که هم‌اکنون وقت آن رسیده که خود را بیشتر درگیر پیام‌های اخلاقی از طریق محصولات‌شان کنند.

البته شرکت‌های دیگری هم محصولات‌ی همچون عروسک‌های پارچه‌ای روی صندلی چرخ‌دار، اتوبوس‌های رمپ‌دار، خانه عروسکی رمپ‌دار، عروسک‌هایی با عصا و واکر، عروسک‌های پارچه‌ای شبیه به چهره کودکان سندرم داون و همچنین کودکانی که موه‌های خود را به‌واسطه شیمی درمانی از دست داده‌اند را نیز ساخته‌اند.

حاصل آن‌که بازی و اسباب‌بازی نقش بسیار مهمی در پرورش ذهن و رشد شخصیت کودک دارد؛ اما این در صورتی است که در خرید اسباب‌بازی مناسب برای کودک دقت شود. این‌جا اهمیت هوشیاری والدین در انتخاب نوع اسباب‌بازی برای کودکان بیش از پیش آشکار می‌شود که با انتخاب بازی‌های مناسب و اسباب‌بازی‌های مفید و سازنده، کودکان خود را در مسیر صحیح تربیت قرار داده و از آسیب‌های روانی و اخلاقی ناشی از فرهنگ غلط تربیت غرب مصون دارند.

و همچنین سایر افراد جامعه و آشنایی آنان نسبت به این موضوع است؛ چرا که کودکان به کمک عروسک‌های معلول که وسایل خاص خود را همراه دارند در کنار سایر عروسک‌ها، آمادگی لازم برای داشتن دوستی معلول را در سنین پایین به‌دست خواهند آورد. در مورد خود فرد معلول نیز می‌توان گفت: کودک معلولی که از وسایل خاصی استفاده می‌کند با داشتن خانه‌ای عروسکی و ماکت‌هایی مشابه وضعیت و وسایل خود می‌تواند چگونگی مدیریت و استفاده از آن وسایل را در هنگام بازی بیاموزد و با محدودیت‌ها و راه‌های برطرف کردن مشکلات آشنا شود و راحت‌تر وجود آن‌ها را بپذیرد.

استفاده می‌کنند. آنان با استفاده از حس زیباییشناسی که در ذهن کودک نقش می‌بندد ابتدا عروسک‌هایی با آرایش و پوشش خاص تولید می‌کنند و بعد لباس‌ها، مواد آرایشی و فیلم‌های سینمایی برای آنان عرضه می‌کنند و سایر کشورها نیز با هدف منافع اقتصادی خود از آنان تقلید کرده و همان زیبایی‌شناختی را گسترش می‌دهند.

اگر ساخت عروسک از یک پشتوانه فکری عمیق و متصل به نگاه صحیح به زندگی برخوردار باشد، فرهنگی که منتقل می‌کند، فرهنگ مطلوب خواهد بود. برای نمونه تأثیر اسباب‌بازی‌ها در شکل‌گیری شخصیت اجتماعی و آموزش به افراد دارای معلولیت



بدین منظور ساخته نشده و کودک با کمک قوه تفکر، تخیل و خلاقیت خویش از آن‌ها استفاده می‌کند که بعضی از آن‌ها از اسباب‌بازی‌های صنعتی، به‌مراتب مفیدتر، سازنده‌تر و ارزان‌ترند. موادی مانند خاک، شن، ماسه، آب، برف، چوب، گل، سنگ و کاغذ که مورد علاقه کودکان ملل مختلف‌اند، جزء این دسته محسوب می‌شوند.

نکته قابل توجه این است که بر خلاف «اسباب‌بازی» که دامنه تنوع محدودی دارد، ابزار بازی نامحدود است. وقتی کودکی بر تکه چوبی سوار شده و به خیال خود اسب‌سواری می‌کند، در واقع چوب برای او نوعی اسباب‌بازی است. هنگامی که چادر مادر را به‌عنوان دیوار خانه‌اش مورد استفاده قرار می‌دهد، چادر برای او اسباب‌بازی است. هنگامی که با قاشق بر قابلمه می‌کوبد، هم قاشق و هم قابلمه برای او حکم اسباب‌بازی را دارد.

ابزار بازی معمولاً به‌عنوان «اسباب‌بازی» خرید و فروش نمی‌شود و هر چیزی می‌تواند به‌عنوان ابزار بازی مورد استفاده کودک قرار گیرد. کودکان همان‌گونه که به «اسباب‌بازی» نیازمندند به «ابزار بازی» هم احتیاج دارند. مربیان و والدین با آگاهی از این امر می‌توانند به این پدیده، خلاقانه دامن بزنند و اطمینان داشته باشند که با استفاده غیرمعارف از ابزارهای پیرامونی زمینه پرورش خلاقیت فرزندشان را فراهم می‌کنند.

### طبقه‌بندی اسباب بازی‌ها

یکی از مسائل مهم در زمینه طراحی اسباب‌بازی، طراحی اسباب‌بازی برپایه جنسیت مخاطب است. اسباب‌بازی‌ها را در پنج طبقه جنسیتی دسته‌بندی کرده‌اند:<sup>۳</sup>

کاملاً پسرانه، قدری پسرانه، خنثی، قدری دخترانه و کاملاً دخترانه. همچنین این محققان دریافته‌اند که اسباب‌بازی‌های دخترانه دارای ویژگی جذابیت ظاهری، مهربانی و خانه‌داری است، در حالی که اسباب‌بازی‌های پسران با خشونت، رقابت، هیجان و گاهی خطرپذیری

۳. رک: حبیب الهی و دیگران، کودک و بازی، اسباب‌بازی؛ محب، اسباب‌بازی؛ نمادی فرهنگی، سایت شورای عالی انقلاب فرهنگی، کد ۶۴۰۶۴۷.



### اسباب‌بازی؛ چیستی و طبقه‌بندی

با توجه به جنبه‌های وسیع نهفته در بازی، مفهوم و تعریف ساده‌ای از این موضوع که پذیرش همگانی داشته باشد، در اختیار نداریم. در حقیقت، تلاش‌ها برای تعریف بازی، به پراکندگی تعریف‌ها انجامیده و بر پیچیدگی موضوع افزوده است. ساده‌ترین تعریف‌هایی که از بازی ارائه شده، عبارت است از: «بازی، هر کاری است که مایه سرگرمی باشد». یا «بازی، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده‌ای در بر نداشته باشد». اسباب‌بازی در لغت به معنای وسیله بازی و سرگرمی یا بازیچه است.<sup>۲</sup> در اصطلاح هر وسیله بازی برای کودکان، نوجوانان و یا حتی بزرگسالان است که به قصد بازی و سرگرمی ایجاد می‌شود و در بازار به‌وسیله کانال‌های توزیع عرضه‌کننده اسباب بازی در اختیار عموم گذاشته می‌شود.

باید به این نکته توجه داشت که میان اسباب‌بازی و ابزار بازی تفاوت وجود دارد. هنگامی که از اسباب‌بازی سخن به میان می‌آید منظور تولیدات صنعت‌گران و کارخانه‌هاست که اسباب‌بازی‌هایی مانند توپ، عروسک، ماشین، تفنگ، آدم آهنی، انواع لگوها و پازل‌ها را می‌سازند و به بازار عرضه می‌کنند ولی ابزار بازی وسایلی است که

۱. شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان در اسلام، ص ۱۴.  
۲. دهخدا، لغت‌نامه، ذیل واژه اسباب‌بازی، عمید، فرهنگ لغت، ذیل واژه اسباب‌بازی.



گروه فرهنگی هنری: این گروه از اسباب‌بازی‌ها، کودک و نوجوان را با فرهنگ، عقیده و ایدئولوژی خاصی آشنا می‌کند و هنجارهای فرهنگی و اعتقادی را به‌طور غیر مستقیم به آنان انتقال می‌دهد. گروه کمک درمانی: این گروه مخصوص کودکان و نوجوانانی است که نقص جسمانی دارند و از این اسباب‌بازی‌ها در بازپروری و افزایش توان و هماهنگی بین اندام‌ها و اعضای بدن و در نهایت بهبود آن‌ها استفاده می‌شود.

علاوه بر این طبقه‌بندی که به آن «گروه اسباب‌بازی» گفته شده است، گروه دیگری به نام «خانواده اسباب‌بازی» نیز در طبقه‌بندی شورای اسباب‌بازی پیش‌بینی شده که به شرح زیر است: عروسک‌ها: انواع اشکال انسانی - حیوانی و یا تخیلی که به‌عنوان اسباب‌بازی یا سرگرمی طراحی شده و جنبه تزیینی نداشته باشد. مدل‌هایی از مصنوعات بشری: اسباب‌بازی‌هایی که بر اساس وسایل مورد استفاده در زندگی طراحی شده باشند. اتومبیل، هواپیما، قطار، لوازم منزل و ابزار کار از جمله آن‌هاست.

**باید به این نکته توجه داشت که میان اسباب‌بازی و ابزار بازی تفاوت وجود دارد. هنگامی که از اسباب‌بازی سخن به میان می‌آید منظور تولیدات صنعت‌گران و کارخانه‌هاست که اسباب‌بازی‌هایی مانند توپ، عروسک، ماشین، تفنگ، آدم آهنی، انواع لگوها و پازل‌ها را می‌سازند و به بازار عرضه می‌کنند ولی ابزار بازی وسایلی است که بدین منظور ساخته نشده و کودک با کمک قوه تفکر، تخیل و خلاقیت خویش از آن‌ها استفاده می‌کند که بعضی از آن‌ها از اسباب‌بازی‌های صنعتی، به‌مراتب مفیدتر، سازنده‌تر و ارزان‌ترند. موادی مانند خاک، شن، ماسه، آب، برف، چوب، گل، سنگ و کاغذ که مورد علاقه کودکان ملل مختلف‌اند، جزء این دسته محسوب می‌شوند.**

پیوسته است. اسباب‌بازی‌های آموزشی که مهارت‌های بدنی، ادراکی، هنری و سایر مهارت‌ها را پرورش می‌دهند نیز غالباً خنثی یا قدری پسرانه تشخیص داده می‌شوند.

شیوه‌ای که هر مرجع برای طبقه‌بندی اسباب‌بازی‌ها در پیش می‌گیرد، بسته به نیاز و کاربردی است که از دسته‌بندی خود انتظار دارد و از جنبه‌ای که به اسباب‌بازی می‌نگرد. برای مثال اتاق بازرگانی آمریکا اسباب‌بازی‌ها را به شکل زیر طبقه‌بندی کرده است: اسباب‌بازی‌های خردسالان و پیش دبستانی (Infant & PreSchool)

عروسک‌ها (Dolls)

خارج از خانه و ورزشی (Outdoor and Sports)

هنری و مهارتی (Arts & Crafts)

بازی و معما (Games & Puzzles)

وسيله نقلیه (Vehicles)

شخصیت‌های اکشن و تجهیزات مربوط به آن‌ها (Action Figures and Accessories)

تجملی (Plush)

سازه‌ای (Building Sets)

آموزشی و اکتشافی (Learning and Exploration)

شورای اسباب‌بازی کشور نیز از طبقه‌بندی زیر استفاده می‌کند:

گروه حرکتی مهارتی (ورزشی): اسباب‌بازی‌هایی که موجب فعالیت و تحرک کودک و نوجوان می‌شود و هدف آن پرورش و هماهنگی قوای جسمی است.

گروه آموزشی و کمک آموزشی: اسباب‌بازی‌هایی که کودک و نوجوان را با علوم و تکنولوژی خاصی آشنا ساخته و به یادگیری بیشتر او از علوم کمک می‌کند. هدف این اسباب‌بازی‌ها ارتقای دانش و مهارت‌های عملی است.

گروه فکری: اسباب‌بازی‌هایی که موجب پرورش قوای فکری کودک و نوجوان از قبیل دقت، نظم، منطق، قدرت تحلیل، پرورش هوش و حس کنجکاوی می‌شود.



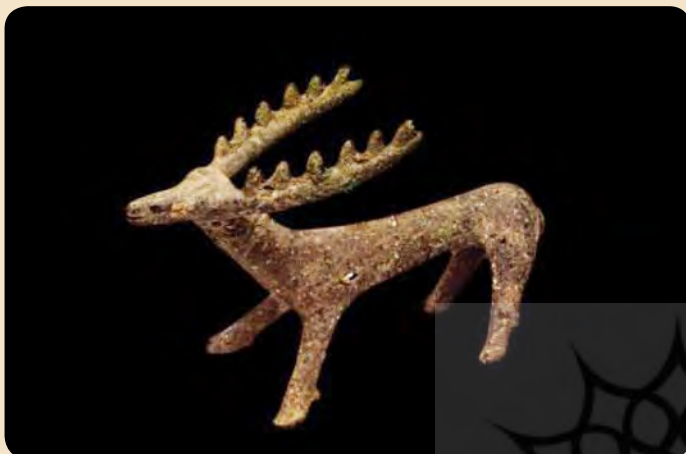
ابزار بازی معمولاً به عنوان «اسباببازی» خرید و فروش نمی‌شود و هر چیزی می‌تواند به عنوان ابزار بازی مورد استفاده کودک قرار گیرد. کودکان همان‌گونه که به «اسباببازی» نیازمندان به «ابزار بازی» هم احتیاج دارند. مریبان و والدین با آگاهی از این امر می‌توانند به این پدیده، خلاقانه دامن بزنند و اطمینان داشته باشند که با استفاده غیرمتعارف از ابزارهای پیرامونی زمینه پرورش خلاقیت فرزندشان را فراهم می‌کنند.

مهره و صفحه: سرگرمی‌هایی که بر اساس دستور العمل مشخصی، حرکت مهره‌ها بر روی صفحه بازی پیش‌بینی شده است. سازه‌ها: مجموعه قطعاتی که به وسیله اتصالات و یا بدون آن به یکدیگر وصل می‌شوند و اشکال مختلف دو بعدی و یا سه بعدی را پدید می‌آورند.

جورچین (پازل): قطعات مرتبط به یکدیگر که از کنار هم قرار دادن آن‌ها شکلی کلی به دست می‌آید که می‌تواند یک تصویر یا محدوده‌ای مشخص باشد و یا به صورت حجمی ارائه شود. مارپیچ‌ها: مسیرهای پیچ در پیچ که عبور قطعات کوچک نظیر میخ، ساچمه، و ... از آن‌ها میسر بوده و هدف آن، پیدا کردن راه خروج برای آن قطعه است. این نمونه سرگرمی به صورت حجمی نیز ارائه شده است.

کارت بازی‌ها: مجموعه کارت‌هایی که به همراه دستور العملی مشخص طراحی شده و کسب امتیاز از طریق بازی کردن با آن‌ها صورت می‌پذیرد.

کتاب سرگرمی‌ها: مجموعه کتاب‌هایی که کودک و نوجوان را درگیر با سرگرمی‌هایی می‌کند که جنبه کاردستی دارند. بازی‌های رایانه‌ای: انواع بازی‌ها و سرگرمی‌های ویدئویی و رایانه‌ای.



## ۲) جانوری از هزاره‌ها

پیکرک‌های حیوانی که به شکل‌های مختلفی ساخته می‌شود. این پیکرک‌ها گونه‌های مختلفی هستند که در زیست‌بوم منطقه وجود داشته‌اند. شاید به‌نوعی برای آشنایی و الفت بیشتر کودکان با محیط‌طبیعی پیرامونشان ساخته می‌شده است؛ مانند این پیکرک مفرغی که در مارلیک گیلان کشف شده و قدمتش به سه هزار سال پیش (هزاره اول پیش از میلاد) برمی‌گردد.



## تاریخچه اسباب‌بازی در ایران

درباره اسباب‌بازی‌های کودکان ایرانی در دوره‌های پیش از اسلام آگاهی چندانی وجود ندارد. باستان‌شناسان در کاوش‌هایی که در شوش، گیلان و سیلک کاشان انجام داده‌اند، مجسمه‌های ظریفی از انسان و چهارپایان و پرندگان یافته‌اند که از سفال و چوب و سنگ ساخته شده‌اند. تعدادی از این مجسمه‌های ظریف، می‌توانند اسباب‌بازی بوده باشند. بعضی از نویسندگان دوره‌های بعد از اسلام در نوشته‌های خود به اسباب‌بازی‌های کودکان ایرانی اشاره‌ای کرده‌اند. برای نمونه نویسنده کتاب داراب‌نامه، در کتاب خود نام بعضی از اسباب‌بازی‌ها، مانند دهل، بوق، گردونچه (گردونه کوچک) و اسب چوبی را آورده است. در کتاب‌های تاریخ و واژه‌نامه‌های قدیم نیز نام بعضی از اسباب‌بازی‌های سنتی و کهن ایرانی آمده است که از آن میان می‌توان به فرفره، چالیک، (الک دولک)، جفجغه، اسب چوبی و عروسک اشاره کرد.<sup>۱</sup>

در میان آثار مکشوفه، اشیایی وجود دارند که به دلیل وجود تشابهاتی که بین اسباب‌بازی‌های کودکان امروزی با پیکرک‌های حیوانات ساخته شده از سفال و فلز با چهار چرخ جهت حرکت که از هزاره اول پیش از میلاد بجا مانده، سبب می‌شود تا آن‌ها را در میان وسایل بازی قرار دهیم.

## ۱) چهار چرخه‌های دیروز

این‌گونه پیکرک‌ها یادآور اسباب‌بازی‌های امروزی مانند اتومبیل‌ها و چهار چرخه‌هایی هستند که کودکان با به حرکت درآوردن آن‌ها تحرک بیشتری را تجربه می‌کردند. ساخت این وسایل متحرک از سفال و فلز، مثل همین پیکرک مفرغی که در مارلیک کشف شده، در سه هزار سال پیش (هزاره اول پیش از میلاد) در مناطق شمالی ایران رواج داشته است. نمونه‌هایی از این نوع پیکرک در موزه‌های مصر و یونان در مجموعه وسایل مختص به کودکان به نمایش درآمده است.

۱. خبرگزاری فارس ([www.farsnews.com/newstext.php?nn=13920408000951](http://www.farsnews.com/newstext.php?nn=13920408000951))

#### ۴) پیکرک‌های کوچک

تعدادی از این پیکرک‌های کوچک در قبور و معابد که جنبه تقدسی داشته باشد، پیدا نشده‌اند؛ از این رو به نظر می‌رسد جنبه بازیچه‌ای و استفاده روزمره‌ای این پیکرک‌های مفرغی کوچک، بر جنبه آیینی و حتی تزئینی‌شان اولویت داشته است. این پیکرک‌های حیوانی که قدمتشان به چهار هزار سال پیش (اوایل هزاره دوم پیش از میلاد) برمی‌گردد در لرستان کشف شده‌اند.



#### ۳) موش سفالی

این پیکرک سفالین که به شکل موش است، در نیشابور کشف شده و متعلق به ۹۰۰ سال پیش (سده پنجم هجری) است. ابعاد کوچک این پیکرک که فقط ۵/۸ در ۷/۵ سانتی‌متر است، این احتمال را که بازیچه دست کودکان بوده بیشتر تقویت می‌کند. از آنجا که شناخت این حیوانات برای کودک و بازی با آنها، در شناخت کودک با موجودات محیط پیرامونش نقش اساسی بازی می‌کند، می‌توان پذیرفت که شیوه‌های مختلف آشنایی کودکان با این‌گونه جانوران از قدیم مورد توجه بوده است.



#### ۵) نقش کودکی

سفالینه‌های منقوش به نقوش کودکانه این گمان را تقویت می‌کنند که این آثار برای جلب توجه کودکان بوده و یا با نگاه و توجهی ویژه به کودکان ساخته و نقاشی می‌شدند. پنداری ظروف منقوش، نقش کودکان امروزی را تداعی می‌کنند. این تکه سفال منقوش در تل باکون فارس کشف شده و مربوط به هفت هزار سال پیش (هزاره پنجم پیش از میلاد) است.





### ۷) نقشی برای سرگرمی

نقش انسانی در ابعاد بسیار کوچک (۳/۴ سانتی‌متر) که در نهایت سادگی روی صفحه‌ای سیمین حکاکی شده است. به حدس می‌توان گفت که این پلاک سیمین متعلق به کودکی باشد که جز سرگرم کردن او کاربری دیگری نداشته است. از آن جایی که این اثر از قبور یا مکانی با کاربری آیینی به‌دست نیامده، می‌توان بازپچه بودن آن را قوی دانست. این پلاک سیمین که متعلق به ۲۶۰۰ تا ۲۷۰۰ سال پیش (۷۰۰ - ۶۰۰ پیش از میلاد) است در لرستان کشف شده است.



### ۸) جفجغه باستانی

این نمونه احتمالاً می‌تواند یک سرگرمی کودکان باشد. شیئی سفالین (احتمالاً جفجغه)، که نمونه‌های سفالی و فلزی زیادی از آن در شوش به‌دست آمده و کاربری آن غیر از حدس بازپچه بودن آن مشخص نیست. این شیء با ۱۲ سانتی‌متر بلندی، متعلق به چهار هزار تا سه هزار سال پیش (به اواخر هزاره دوم پیش از میلاد و اوایل هزاره اول پیش از میلاد) است.



### ۶) مشق شب

از این لوحه‌ها به تعداد زیادی در شوش به‌دست آمده و احتمالاً برای آموزش کودکان بوده است. لوحه‌ای گلین با خط میخی سومری به قطر ۳/۸ سانتی‌متر که متعلق به چهار هزار سال پیش (هزاره دوم پیش از میلاد) است. امروزه برخی از مراکز آموزشی و فرهنگی جهان در آموزش خطوط باستان به نوآموزان از این روش استفاده می‌کنند.



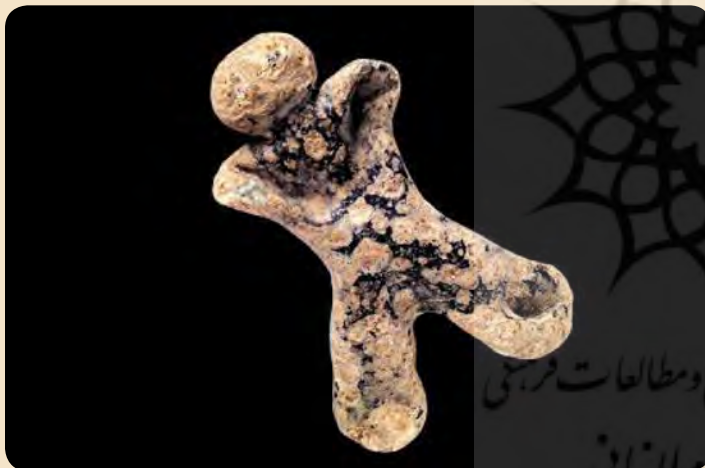
### ۱۰) اسباب بازی قیمتی

این نمونه‌ی بسیار زیبا پیکرکی شیشه‌ای متعلق به دوره ساسانی است که در شوش کشف شده و فقط ۱/۷ سانتی‌متر است. این‌گونه می‌توان حدس زد که احتمالاً بازیچه کودکی بوده که در خانواده‌ای با درجه اجتماعی بالا پرورش یافته است؛ همان‌گونه که امروزه بازیچه کودکان در طبقات اجتماعی مختلف متفاوت و از ارزش هنری و اجتماعی مختلفی برخوردار است.



### ۹) بازی ایلامی

این شیء سفالین احتمالاً یک نمونه جفجغه است به صورت پیکرکی حیوانی. شیئی به بلندی ۳/۵ سانتی‌متر که مربوط به دوره ایلامی (در حدود سه تا چهار هزار سال پیش) است و در شوش کشف شده است. این نمونه به همراه نمونه‌های زیاد دیگری که شکل‌های حیوانی دارند شاید جلب توجه بیشتری برای کودکان داشته‌اند. شاید هم نمایان‌گر رفاه بیشتر خانواده و طبقه اجتماعی بالاتر کودک بوده است؛ چرا که نسبت به جفجغه‌های ساده‌تر، ارزش بیشتری از جهت تکنیک کار داشته است.



### ۱۱) قمقمه کودک

قمقمه‌های سفالین در اندازه‌های مختلف و از مناطق بسیار زیادی در ایران به دست آمده‌اند؛ مثل این قمقمه سفالین ۱۲ سانتی‌متری که قدمت آن به چهار هزار سال پیش (هزاره دوم پیش از میلاد) برمی‌گردد و در کرمانشاه کشف شده است. این قمقمه را از این جهت مورد استفاده کودکان دانسته‌اند که اندازه‌اش بسیار کوچک‌تر از نمونه قمقمه‌های کشف‌شده‌ی بزرگ است.<sup>۱</sup>



۱. سایت مرکز اطلاع‌رسانی گردشگری علمی فرهنگی دانشجویان ایران (83=ID?mainscroll.ir/istta.www)

امروزه بازی‌های انفرادی جایگزین بازی‌های گروهی قدیمی شده و این موضوع موجب می‌شود انتخاب اسباب‌بازی مناسب برای کودک بیش از پیش اهمیت پیدا کند. بنابراین اسباب‌بازی‌ها یا ابزارهایی که کودکان برای بازی‌های مختلف از آن‌ها کمک می‌گیرند نیز به اندازه بازی برای کودک اهمیت دارند.

اسباب‌بازی بر رفتار، اعتماد به نفس، آموزش، فرهنگ، رشد ذهنی و عاطفی، آرمان‌های اجتماعی و حتی رژیم غذایی کودکان می‌تواند اثری مثبت یا منفی داشته باشد. بیشتر اسباب‌بازی‌ها ماکتی از افراد، ابزارها و وسایل حقیقی موجود در زندگی روزمره کودکانند که در هنگام بازی، با شکل و کاربرد آن‌ها آشنا می‌شود.

تولید انبوه اسباب‌بازی بعد از جنگ جهانی دوم شروع شده است که به نظر می‌رسد راهی برای تسکین دل‌ها و فراموش کردن زخم جنگ، از چهره زندگی بوده است. اما با ورود به قرن ۲۰ و با توجه به تغییر همه جانبه‌ای که در وجوه سبک زندگی و شغلی انسان حادث شد به صورت اتوماتیک‌وار عرصه ساخت عروسک به صورت حرفه‌ای‌تر پیگیری شد و بیش از پیش در اختیار انتقال اندیشه بزرگسال به کودک درآمد.

تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای نیز به دهه ۱۹۷۰ میلادی برمی‌گردد؛ اما در مدت کوتاهی پس از پیدایش، نه تنها تحول عمیق و اساسی در نظام تفریحات و سرگرمی کودکان به وجود آورد، بلکه در حال حاضر، گستره بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت، به عرصه بزرگسالان نیز کشیده شده است.<sup>۱</sup>

تاریخچه ورود اسباب‌بازی‌های غربی به دوره ناصرالدین شاه برمی‌گردد. وی از سفرهای خود به اروپا سوغاتی‌های مختلفی به همراه آورد. عروسک نیز یکی از آن‌ها بود. عروسک‌هایی که چهره‌های ایده‌آل غربی داشتند با چشمانی روشن و موهایی بلند و آرایشی مخصوص اروپایی‌ها. به این ترتیب آن‌چه شاه قاجار از فرنگ آورده بود، به چیزی بیش از یک اسباب‌بازی و الگویی برای زیبایی زنان ایرانی بدل شد. عبارت «خوشگل مثل عروسک» به‌طور عام به زیبایی و ظرافت چهره اشاره دارد، ولی به‌طور خاص به شبیه بودن به ایده‌آل‌های زیبایی غربی مربوط می‌شود. این عبارت از آن زمان وارد فرهنگ عامه شده و امروز هم که باری به بازار آمده، علاوه بر چهره به الگویی برای تناسب و زیبایی اندام هم بدل شده است. حتی این اواخر عروسک‌هایی به نام فشن به بازار آمده که اندام ظریف اغراق‌شده‌ای دارد و مرحله زیبایی چهره و اندام را پشت سر گذاشته و خریدار باید پوشش و لباس‌های مختلف و به قول معروف تیپ زدن را از این عروسک یاد بگیرد!

تولید صنعتی اسباب‌بازی از حدود یک قرن قبل شروع شده و با بهبود وضع معیشت و اقتصاد جوامع رو به رشد گذاشته است. در واقع

عبارت «خوشگل مثل عروسک» به‌طور عام به زیبایی و ظرافت چهره اشاره دارد، ولی به‌طور خاص به شبیه بودن به ایده‌آل‌های زیبایی غربی مربوط می‌شود. این عبارت از آن زمان وارد فرهنگ عامه شده و امروز هم که باری به بازار آمده، علاوه بر چهره به الگویی برای تناسب و زیبایی اندام هم بدل شده است. حتی این اواخر عروسک‌هایی به نام فشن به بازار آمده که اندام ظریف اغراق‌شده‌ای دارد و مرحله زیبایی چهره و اندام را پشت سر گذاشته و خریدار باید پوشش و لباس‌های مختلف و به قول معروف تیپ زدن را از این عروسک یاد بگیرد!

## تاریخچه اسباب‌بازی در جهان

۱) دهه ۱۹۵۰

**الف) اسکیت برد:** اولین اسکیت برد در مغازه‌ای ساحلی در یک شهر کالیفرنیا به سال ۱۹۵۸ عرضه شد که ابعاد آن کوچک‌تر از نمونه‌های امروزی بود و چرخ‌های مخصوص اسکیت روی آن چسبیده بود. امروزه تعداد کسانی که در ایالات متحده از اسکیت‌بورد استفاده می‌کنند بیش از ۶ میلیون نفر است.

**ب) باربی:** موفق‌ترین دوره فروش این اسباب‌بازی‌ها که هیبتی انسانی دارند، سال ۱۹۹۲ بود. موه‌های این عروسک از فرق سر شروع شده و تا پنجه پا ادامه داشت. در آن سال بیش از ۱۰ میلیون از این عروسک فروخته شد. باربی هنوز یکه‌تاز عرصه عروسک‌های مخصوص دختران است.

**ج) خمیر بازی:** این اسباب‌بازی ابتدا به‌عنوان یک تمیزکننده غیررسمی کاغذ دیواری مورد استفاده قرار می‌گرفت. در سال ۱۹۵۶ طراحان این وسیله به فکر خلق مجسمه‌ها و اسباب‌بازی‌های کوچکی افتادند که در اندازه‌های متوسط موجود بودند و در ابتدا در تمامی رنگ‌ها به جز سفید وجود داشتند.

۲) دهه ۱۹۶۰

**الف) اسپینوگراف:** دنیس فیشر مهندس مکانیک از کشور انگلستان این وسیله را طراحی

کرد. این وسیله از تعدادی قطعات پلاستیکی به هم چسبیده، همراه با یک خودکار تشکیل می‌شد که استفاده‌گر را قادر به خلق و طراحی ماهرانه‌ترین آثار هنری می‌ساخت.

**ب) جی. آی. جو:** شکستن این ایده که پسران با عروسک‌ها بازی نمی‌کنند، باعث طراحی و ایجاد این اسباب‌بازی‌ها با ارتفاعی نزدیک به ۳۲ سانتیمتر شد. این مجموعه اولین اسباب‌بازی‌های متحرک جهانی مخصوص پسران در سال ۱۹۶۹ بود. نسل جدید این عروسک‌ها هم اکنون در کشورمان به فروش می‌رسند.

۳) دهه ۱۹۷۰

**الف) آتاری:** این بازی در سال ۱۹۷۷ با ۱/۱۹ مگاهرتز پردازنده و ۱۲۸ بایت رم به‌وجود آمد، از محبوب‌ترین بازی‌های آتاری می‌توان به فاگر، پکمن و مهاجمان فضایی اشاره کرد. دهه شصتی‌ها این بازی را به خوبی می‌شناسند.

**ب) مکعب روبیک:** این بازی در سال ۱۹۷۴ توسط «ارنو روبیک» در یک سخنرانی در دپارتمان تحصیلی طراحی داخلی در شهر بوداپست معرفی شد. در این بازی فکری با تغییر دادن سطوح مختلف مکعب به جهات مختلف، آن‌ها را طوری تنظیم می‌کنند که هر سطح دارای یک رنگ واحد شود. این اسباب‌بازی نیز در چند سال اخیر در کشور ما رواج زیادی پیدا کرده است و برای

نوجوانان ۱۰ سال به بالا جذاب است.

۴) دهه ۱۹۸۰

**الف) خرس عروسکی:** که مشهورترین نام آن Teddy Bear است زمانی به‌وجود آمد که تئودور روزولت یک خرس گریزلی را که در مقابلش رها کرده بودند تا آن را با تفنگ بزند رها کرد. سپس یک کارتون‌بست طرحی را بر اساس این کشید و طرح مذکور پایه‌ای برای ساخت عروسک‌های خرسی شد. از آن پس این خرس همدم کودکان شد و این دوستی به مردم کشورهای دیگر، مثل کشور ما، به ارث رسید.

**ب) سامانه سرگرمی نیتندو:** این وسیله در آغاز توسط یک شرکت ژاپنی و در سال ۱۸۸۹ مورد استفاده قرار گرفت، در سال ۱۹۸۵ وارد بازار آمریکا شد و با بازی‌های Super Mano Brothers , Duck Hunt به شهرت رسید. نسلی از دستگاه‌های بازی که در ایران به نام میکرو معروف شدند از محصولات نیتندو بودند.

**ج) ترنسفورمرها:** این میدل‌ها با تغییراتی کوچک که در اتصال آن‌ها صورت می‌گیرد می‌توانند به ماشین، کامیون و یا اسلحه تبدیل شوند. یک فیلم کارتونی و یک کتاب در اوج گرفتن این اسباب‌بازی و مشهور شدن آن تأثیر شایانی داشت.<sup>۱</sup>

۱. باشگاه خبرنگاران جوان (www.yjc.ir/fa/news/4445021)



## وضعیت اسباب‌بازی در ایران

که در مهد کودک‌ها و کودکانستان‌های شهر تهران ۷۲/۹ درصد از اسباب‌بازی، پلاستیکی و ۲۷/۱ درصد بقیه فلزی، چوبی و پارچه‌ای هستند. از لحاظ کارکرد آموزشی و تفریحی، ۵۴/۷ درصد اسباب‌بازی، دارای هر دو جنبه و ۴۴/۳ درصد فقط سرگرم کننده و فقط یک درصد دارای جنبه آموزشی بوده‌اند.

بر اساس پرسش از ۴۷ مرکز فروش اسباب‌بازی کودکان، پنج نوع اسباب‌بازی ایرانی عبارتند از: انواع عروسک، شامل عروسک‌های باریبی، سخن‌گو، بچه بغل، گریه و خنده، ترولز، سندی، وان، تریپولی، پولیشی، موزیکال، تاتی، مو بلند، پارچه‌ای و تورسن که هجده درصد از اسباب‌بازی را شامل می‌شوند. انواع ماشین، شامل ماشین‌های کوچک فلزی، ماشین‌های کنترلی، قدرتی و پلیس با نسبت ۱۵/۵ درصد؛ بازی‌های فکری مانند کره هوش، پازل و دوزبازی به میزان ۱۰/۸ درصد؛ لگو، ۸/۳ درصد؛ انواع تفنگ شامل مسلسل، کلت، ترقه‌ای، آب پاش و... به میزان ۶/۵ درصد؛ سرویس منزل مانند وسایل آشپزی، چای خوری و... ۴/۷ درصد؛ کلاه قرمزی، ۴/۳ درصد؛ انواع قطار، ۲/۹ درصد. اسباب‌بازی موزیکال، ۲/۹ درصد؛ هواپیما، ۲/۵ درصد؛ تلفن، ۲/۲ درصد. آدم آهنی، ۱/۸ درصد؛ موتور پلیس، ۱/۸ درصد؛ شمشیر و تبر و سپر، ۱/۴ درصد؛ موبایل، ۱/۴ درصد؛ هلی‌کوپتر، ۱/۴ درصد؛ لوازم آرایش، ۱/۱ درصد؛ خرس، ۱/۱ درصد؛ کالسکه و تخت و تاب عروسک، ۱/۲ درصد و توپ، ۰/۷ درصد را به خود اختصاص داده‌اند.

**اگر سیاست‌گذاران فرهنگی کشور، به موضوع اسباب‌بازی کودکان کمی عمیق‌تر بنگرند، خواهند توانست با پژوهش و با به‌کارگیری طراحان مبتکر، هم‌آهنگ با فرهنگ ایرانی، طرح‌های جذابی را ارائه دهند. لازمه این کار، به‌کارگیری استعدادها، شناخت و آگاهی از نیازها و ویژگی‌های روحی کودکان و نوجوانان و پژوهش‌های علمی گسترده در این زمینه است.**

یکی از پرسش‌های اصلی در این زمینه این است که اسباب‌بازی رایج در جامعه ما توسط چه کسانی و برای چه اهدافی ساخته می‌شود؟ بخش اصلی اسباب‌بازی موجود در بازار، از کشورهای خارجی وارد می‌شود. بخشی دیگر که در داخل کشور تولید می‌شود، یا با روش‌های سنتی و بدون نگرش علمی ساخته می‌شود و یا از نمونه‌های خارجی الگوبرداری می‌شود، بدون آن‌که با ارزش‌ها و معیارهای فرهنگی خودی تطبیق داده شود. در تولید و تهیه این‌گونه اسباب‌بازی، بیشتر اهداف اقتصادی مورد نظر است تا اهداف تربیتی. نبودن نظم و کنترل بر واردات اسباب‌بازی و رعایت نکردن اصول علمی در تولید اسباب‌بازی داخلی، توازن بازار اسباب‌بازی در ایران را بر هم زده است؛ به‌گونه‌ای که نه‌تنها نداشتن ثبات اقتصادی، بلکه رقابت کالاهای خارجی با تولیدات داخلی، عرصه فعالیت در زمینه اسباب‌بازی در ایران را با مشکل رو به‌رو کرده است. نبود اطمینان به مرغوبیت کالاهای ایرانی نسبت به نوع خارجی، باعث می‌شود به هنگام خرید، خانواده‌ها ترجیح دهند که کالاهای خارجی را خریداری کنند. بنابراین، گرایش اصلی، هم در تولید و عرضه اسباب‌بازی و هم در خرید اسباب‌بازی، تقلید از الگوهای خارجی است. یکی از پژوهش‌ها نشان می‌دهد از لحاظ جنس اسباب‌بازی، بالاترین درصد متعلق به اسباب‌بازی پلاستیکی است؛ به‌طوری



### ۱) پر فروش ترین اسباب بازی کودکان در شهر تهران

پژوهش نشان می‌دهد که دلایل پر فروش بودن برخی اسباب بازی

به شرح ذیل است:

۹۴ درصد، آموزنده و آموزشی بودن؛

۷۳ درصد، ظاهر زیبا؛

۵۸/۳ درصد، ارزان بودن قیمت؛

۵۲/۱ درصد، نوع بسته‌بندی؛

۴۸ درصد، مرغوبیت جنس اسباب بازی؛

۴۸ درصد، احساس رضایت کودک از اسباب بازی؛

۴۶ درصد، استفاده از مواد نو در ساخت اسباب بازی،

۴۴ درصد، خارجی بودن؛

۳۳/۳ درصد، سرگرم کننده بودن اسباب بازی؛

۳۱/۳ درصد، استفاده از الگوهای خارجی؛

۲۷/۱ درصد ایرانی بودن؛

۲۷/۱ درصد بهداشتی بودن؛

۲۵ درصد، ایجاد کنجکاوی در کودک؛

۲۳ درصد، با دوام بودن اسباب بازی؛

۲۳ درصد، رعایت نکات ایمنی؛

۲۱ درصد، کمک کردن به یادگیری؛

۱۹ درصد، تناسب داشتن با ویژگی‌های رشد کودک؛

۱۹ درصد، به کار بردن اصول علمی در ساخت اسباب بازی؛

۱۷ درصد، تبلیغات؛

۲/۱ درصد، تازه و جدید بودن اسباب بازی.

همان‌طور که این آمار نشان می‌دهد، مؤثرترین عامل در پرفروش بودن اسباب بازی کودکان، عبارت است از: آموزنده و آموزشی بودن، جذابیت ظاهری، ارزان بودن، نوع بسته‌بندی، مرغوبیت جنس، احساس رضایت از بازی با اسباب بازی، استفاده از مواد نو در ساخت اسباب بازی و خارجی بودن اسباب بازی کودکان.

در پاسخ به این پرسش که کودکان به چه نوع اسباب بازی (خارجی، ایرانی، اسباب بازی‌ای که در ساخت آن از الگوهای مشابه خارجی استفاده شده است) بیشتر علاقه دارند، پژوهش نشان می‌دهد که کودکان بیشتر به اسباب بازی خارجی علاقه دارند.

### ۲) بازی‌های رایانه‌ای: جذاب‌ترین سرگرمی کودکان و نوجوانان

پدیده بازی برحسب علل، زمینه‌ها و شرایط، زمان‌ها و مکان‌های مختلف به لحاظ ساختار، محتوا و کارکرد، شکل‌های گوناگونی به خود گرفته است. بر این اساس، از نیمه دوم قرن بیستم و همراه و هم‌گام با پیشرفت‌های صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب بازی جدید و متنوعی به بازار عرضه شد که به اصطلاح «بازی‌های کامپیوتری» گفته می‌شود. بازی‌های کامپیوتری در مدت کوتاهی پس از پیدایش، تحول عمیق و اساسی در نظام تفریحات و سرگرمی کودکان به وجود آوردند؛ به طوری که در دنیای امروز، به نوعی بازی و اسباب بازی تبدیل شده‌اند و کودکان و نوجوانان در سراسر دنیا، میل و علاقه زیادی به انجام این گونه بازی‌ها از خود نشان می‌دهند. بازی‌ها و اسباب بازی کامپیوتری که معمولاً ساخت کشورهای خارجی است، در بین کودکان و نوجوانان ایرانی نیز با استقبال وسیعی رو به‌رو شده و در دورترین نقاط کشور این گونه بازی‌ها یافت می‌شود.<sup>۱</sup>

۱. شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب بازی کودکان در اسلام، ص ۸۴-۸۸





بنگرند، خواهند توانست با پژوهش و با به‌کارگیری طراحی مبتکر، هم‌آهنگ با فرهنگ ایرانی، طرح‌های جذابی را ارائه دهند. لازمه این کار، به‌کارگیری استعدادها، شناخت و آگاهی از نیازها و ویژگی‌های روحی کودکان و نوجوانان و پژوهش‌های علمی گسترده در این زمینه است.

## ۲) نبودن سازمانی برای نظارت بر تولید و پشتیبانی از آن

ساخت

و تولید وسایل بازی و سرگرمی برای کودکان در ایران، از نظم و نظام خاصی پیروی نمی‌کند و از ابتکارات کارشناسان این صنعت حمایت نمی‌شود. همین مسئله باعث شده است که افرادی، با سلیقه و انگیزه‌های مختلف به ساخت و تولید اسباب‌بازی اقدام کنند.

## ۳) نبود نظارت بر واردات اسباب‌بازی

نبودن نظم و کنترل بر واردات اسباب‌بازی، از دیگر مشکلات موجود در این زمینه است. متأسفانه دروازه‌های کشور بر روی انواع اسباب‌بازی ساخت خارج، باز است و

کودکان و نوجوانان هستند، توجه به جذابیت‌های اسباب‌بازی بسیار مهم است. تلفیق این جذابیت‌ها با جنبه‌های آموزشی و پرورشی می‌تواند یک آرمان باشد؛ ولی در جامعه ما بیشتر تولیدکنندگان به دلیل وجود مشکلات مختلف، نتوانسته‌اند حتی تولیدات خود را به این آرمان‌ها نزدیک کنند.

## ۱) بهره

### نگرفتن از پژوهش‌های علمی در ساخت و تولید اسباب‌بازی

پژوهش، عنصر پایه‌ای در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی است. بدون پژوهش و تحقیقات راهبردی نمی‌توان هیچ کالایی را تولید کرد. توجه نکردن دانشگاه‌ها و مراکز تحقیقاتی به بررسی و طراحی اسباب‌بازی کودکان و نوجوانان و عدم بهره‌گیری شرکت‌ها و کارخانه‌های تولید اسباب‌بازی از نیروهای فنی و متخصص که اسباب‌بازی را با رویکرد علمی و روان‌شناختی طراحی کنند و بسازند، یکی از مشکلات اساسی در زمینه تولید اسباب‌بازی است. اگر سیاست‌گذاران فرهنگی کشور، به موضوع اسباب‌بازی کودکان کمی عمیق‌تر

مشکلات تولید اسباب‌بازی در ایران، فراتر از مسائلی است که یک کالای کاملاً اقتصادی با آن رو به‌رو است. در تولید اسباب‌بازی، به‌عنوان یک کالای فرهنگی، از یک‌سو باید چشم به شرایط اقتصادی دوخت و از سوی دیگر باید به نکات روان‌شناختی،

جنبه‌های آموزشی و پرورشی و ملاحظات فرهنگی و اجتماعی توجه کرد. از آن‌رو که مصرف‌کننده اسباب‌بازی،

**اگر سیاست‌گذاران فرهنگی کشور، به موضوع اسباب‌بازی کودکان کمی عمیق‌تر بنگرند، خواهند توانست با پژوهش و با به‌کارگیری طراحی مبتکر، هم‌آهنگ با فرهنگ ایرانی، طرح‌های جذابی را ارائه دهند. لازمه این کار، به‌کارگیری استعدادها، شناخت و آگاهی از نیازها و ویژگی‌های روحی کودکان و نوجوانان و پژوهش‌های علمی گسترده در این زمینه است.**



مشکلات موجود هرگز: حل نخواهد شد!



## ۵) نبود استاندارد و معیارهای تعریف شده در تولید و ساخت اسباب‌بازی

طراحی، تولید و ساخت اسباب‌بازی در ایران از استاندارد و معیارهای تعریف شده علمی که در کشورهای پیشرفته و صنعتی مانند چین و ژاپن در نظر گرفته می‌شود، پیروی نمی‌کند. طراحان خارجی به دلیل به‌کارگیری روش‌ها و اصول فنی مناسب در کار، توانسته‌اند طرح‌های خودشان را با سلیقه خاص مصرف‌کننده منطبق کنند و در سطح جهانی برای خود جایی باز کنند. در حالی که طراحان ما بر اساس سلیقه‌های شخصی خود و یا الگوبرداری و تقلید از اسباب‌بازی خارجی، اقدام به ساخت و تولید اسباب‌بازی می‌کنند. ناگفته نماند، تا زمانی که فرهنگ بازرگانی و تجاری بر جامعه

جاذبه‌هایی که در آن‌ها وجود دارد، باعث شده است تا کودکان و نوجوانان به اسباب‌بازی ساخت خارج علاقه بیشتری نشان دهند. در نتیجه، عرصه فعالیت در زمینه تولید و ساخت اسباب‌بازی در ایران هرچه بیشتر در تنگنا قرار گرفته است.

## ۴) پشتیبانی نکردن از تولیدکنندگان داخلی

عدم ارائه تسهیلات بانکی لازم به تولیدکنندگان برای احداث کارگاه‌های تولید و گسترش فعالیت‌های تولید اسباب‌بازی، باعث شده است تا تولیدکنندگان برای کسب درآمد بیشتر و حفظ

حاکم باشد و اسباب‌بازی را یک عامل اقتصادی

بدانیم همه معیارها و ارزش‌ها تحت‌الشعاع آن قرار می‌گیرد و تنگناها و

سرمایه خود، به ناچار از کیفیت محصولات بکاهند. حال اگر می‌خواهیم کودکانی باهوش و باذکاوت داشته باشیم و قصد داریم کودکانی با هنجارها و ارزش‌های مذهبی و ملی تربیت کنیم، پرداخت یارانه در این امر را نیز باید الزامی بدانیم.

۱. شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان در اسلام، ص ۹۹-۱۰۲.



## ۲) نزدیکی به واقعیت‌ها و فرهنگ جامعه

اسباب‌بازی باید سبب نزدیکی به واقعیت و فرهنگ جامعه باشد. یک اسباب‌بازی مطلوب باید با دیگر وسایل و محیط زندگی کودک و با ارزش‌های موجود در جامعه تناسب داشته باشد. چنین وسیله‌ای سبب می‌شود که کودک از آغاز کودکی ضمن نخستین تجربه‌های زندگی بسیاری از ارزش‌های معمول در جامعه را بشناسد و آن را فرا گیرد. اسباب‌بازی باید به‌گونه‌ای باشد که ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی جامعه را تقویت کند؛ نه آن‌که در ستیز با آن‌ها قرار گیرد. یکی از بهترین اهداف و کارکردهای اسباب‌بازی، انتقال ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی به کودکان است. بنابراین، در کشورهایی که اسباب‌بازی با اهداف فرهنگی ساخته می‌شود، یکی از اصلی‌ترین معیارهای آن، تقویت ارزش‌های فرهنگی در کودکان است. متخصصان اسباب‌بازی‌ای را طراحی می‌کنند که آداب و رسوم، لباس، سبک و شیوه رفتاری

## ویژگی‌های یک اسباب‌بازی مناسب

اسباب‌بازی برای کودکان نیازی واقعی و غیر قابل انکار است. کودکان برای بازی کردن نیاز به ابزار و اسباب دارند و تحت هر شرایطی که باشند، آن را برای خود فراهم می‌کنند. اسباب‌بازی‌ها بر روح و روان کودک تأثیر گذاشته و در رشد و تکامل و شخصیت کودک مؤثر است؛ ولی اگر چنانچه همین اسباب‌بازی بر اساس اصول روانشناسی و تربیتی انتخاب نشود، اثرات منفی و مخربی بر روح و روان کودک خواهد گذاشت. پس تأکید می‌شود که والدین و مربیان در تهیه و انتخاب اسباب‌بازی اطلاعات و آگاهی‌های لازم را کسب نموده و نهایت دقت را داشته باشند. متأسفانه دقتی که بعضی از والدین در خرید وسایل غیرضروری و تشریفاتی منزل به خرج می‌دهند بیشتر است تا خرید اسباب‌بازی‌هایی که به نظر روان‌شناسان تأثیر بسزایی در رشد شخصیت کودک دارد. اسباب‌بازی‌ها را متناسب با سن، رشد (سن عقلی)، رغبت و تمایلات، استعدادها، قدرت جسمی و جنس کودک انتخاب کنید. این وسایل باید شامل اشیایی باشد که کودک را در آموختن هماهنگی چشم و دست، تناسب اشکال و رنگ‌ها، برآورد ارزش این کارها و جور کردن اشکال و قالب‌ها، دست‌کاری کردن، تغییر دادن و در جستجوی جزئیات برآمدن یاری رساند.<sup>۱</sup> یک اسباب‌بازی خوب باید ویژگی‌های زیر را داشته باشد:<sup>۲</sup>

## ۱) پرورش نیروی سازندگی

اسباب‌بازی باید چنان باشد که ذهن کودک را برانگیزد و او را به سوی آفرینندگی و سازندگی سوق دهد، کار اسباب‌بازی سرگرم کردن، ساکت نگاه‌داشتن و پر کردن وقت کودک نیست. اسباب‌بازی باید مایه و حرفی تازه داشته باشد. در واقع اسباب‌بازی باید علاوه بر سرگرم کردن کودک او را به‌گونه‌ای فعال به کاری مثبت و سازنده وارد و نیروی سازندگی و خلاقیت او را پرورش دهد.

۱. ویژگی‌های اسباب‌بازی مناسب، پیام زن، مهر ۱۳۸۴، شماره ۱۶۳.

۲. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوان، شورای نظارت بر اسباب‌بازی (WWW.TOYCOUNCIL.COM)، شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان در اسلام، ص ۷۱ - ۷۹.

اسباب‌بازی باید بتواند تصورات و خیالات کودک را گسترش دهند بنابراین کلیه لوازمی که بتواند در این امر به کودک یاری رساند مناسب و مطلوب شناخته می‌شود کودک از اسباب‌بازی و یا وسایلی که امکان خیال‌پردازی در او ایجاد کند خسته نمی‌شود.

#### ۵) کشف و جستجو

اسباب‌بازی باید به کودک در اکتشاف و جستجو از طریق تجربه کمک کند، کودک باید قادر باشد آزادانه به اسباب‌بازی خود دست بزند. این وسایل نباید فقط یک هدف را در خود داشته باشند بلکه باید استفاده از آن‌ها باعث شود که کودک بسیاری از تجربیات روزمره و یا آموخته‌های خود را به‌وسیله تمرین، کاربرد صحیح و کشف کردن را از این طریق بیاموزد.

#### ۶) داشتن انگیزه یا محرک

اسباب‌بازی مناسب بایستی بتواند نظر کودک را جلب کند، اگر بازی با اسباب‌بازی توأم با موفقیت باشد کودک به ادامه بازی ترغیب می‌شود. برای مثال وقتی کودکی قطعات رنگی را بر اساس رنگ خاص هماهنگ می‌کند یا قطعات پازلی را در کنار یکدیگر می‌چیند، احساس موفقیت می‌کند و این بهترین پاداش است.

#### ۷) پرورش مهارت‌ها و توانایی‌های بدنی

اسباب‌بازی باید سبب توسعه مهارت‌ها و توانایی‌های جسمی کودک گردد. اسباب‌بازی مطلوب علاوه بر پرورش قوای روانی، عاطفی و خلاقیت، باید توانایی کودک را در زمینه استفاده از اعضای بدنش توسعه دهد. بنابراین برای پرورش کلیه حواس، باید اسباب‌بازی مناسب آن را در اختیار کودک قرار داد تا کودک علاوه بر سرگرمی، به توانایی جسمی خویش آگاه گردد.

#### ۸) تناسب با سن کودک

اسباب‌بازی باید مناسب سن و هم‌خوان با علایق و در خور توانایی‌های ذهنی و رشدی کودک باشد نه آن‌قدر سخت و پیچیده که کودک از بازی با آن عاجز شود و نه آن‌قدر ساده که علاقه

مورد قبول در آن جامعه را تبلیغ و از ترویج رفتارها و مدل‌های پوششی بیگانه جلوگیری کند. در کشورهایی مانند هند، چین و مالزی به فرهنگ بومی در ساخت اسباب‌بازی بیشتر توجه می‌شود.

یادآوری این نکته ضروری است که اسباب‌بازی هر کشور برای کودکان همان فرهنگ و همان کشور مطلوب و مفید است. ولی استفاده از آن در فرهنگ‌ها و کشورهای دیگر می‌تواند آسیب‌زا باشد. اسباب‌بازی‌ای که در کشور چین، هند و مالزی طراحی و ساخته می‌شود، هر چند استانداردهای لازم در آن رعایت شده باشد، ممکن است با فرهنگ اسلامی ما سازگاری نداشته و برای کودکان ما پی‌آمد منفی داشته باشد.

اسباب‌بازی‌ای که در جامعه ما طراحی و ساخته می‌شود، باید فرهنگ بومی و دینی ما را تبلیغ کند. شکل و اندام عروسک و حجاب و آرایش آن باید با معیارهای اسلامی و فرهنگی ما سازگار باشد.

هر چند ممکن است برخی تصور کنند که عروسک اگر بی‌حجاب باشد، چه پی‌آمدی خواهد داشت و چه‌بسا به نظر برخی، مسئله حجاب در اسباب‌بازی خنده‌آور باشد، باید توجه کرد که ما نباید از دید خود قضاوت کنیم. ما بزرگسال هستیم و می‌دانیم که این عروسک، اسباب‌بازی است. ولی کودکان تصور دیگری دارند. آنان اسباب‌بازی را واقعی می‌دانند. کودک، عروسک را به اندازه خواهر و حتی مادرش دوست دارد و با این تصور، با او رابطه برقرار می‌کند. از نظر حجاب و... با عروسک همانندسازی می‌کند و از این رهگذر، با جامعه و دنیای واقعی آشنا می‌شود. بنابراین، رعایت مسائل فرهنگی و دینی در ساخت و طراحی اسباب‌بازی کودکان بسیار ضروری و با اهمیت است.

#### ۳) تحریک حواس مختلف

هر اندازه اسباب‌بازی بتواند حواس بیشتری از کودک را به کار گیرد و لذت بیشتری ایجاد کند مناسب‌تر است. کودکان از هر چیزی که آن را لمس کنند ببینند و بشنوند بیشتر لذت می‌برند تا چیزهایی که تنها مشاهده‌کننده آن باشند.

#### ۴) پرورش خیالات و تصورات

کودک را از بین ببرد. در حقیقت چون خواسته‌ها و تمایلات کودکان از نظر ساختار جسمانی و روان‌شناسی در سنین مختلف فرق می‌کند، پس بهتر است در هر سن و سالی اسباب‌بازی مناسب همان سن را برای آنان تهیه کنیم تا موجب رشد عقلی و شخصیتی آنان شود.

### ۹) تناسب با جنسیت کودک

اسباب‌بازی باید متناسب با جنس کودک باشد. در زمینه نقش جنسیت در انتخاب اسباب‌بازی تحقیقات فراوانی شده است. اگر پدر و مادری مشاهده کردند که پسرشان عروسک‌بازی می‌کند یا دختر آنان تفنگ‌بازی می‌کند حساسیتی نشان ندهند. تفاوت جنسی در ۷ تا ۸ سالگی آشکار می‌شود و هر کدام به بازی‌های خود خواهند پرداخت که با طبیعت و انتظارات جامعه از آنان منطبق است.

### ۱۰) دوام و استحکام

اسباب‌بازی باید آنقدر مستحکم و بادوام باشند که کودکان مدت طولانی با آن‌ها بازی کنند. ظاهری جذاب و زیبا داشته باشند تا کودکان با اصول طراحی آشنا شوند دارای تنوع و قابلیت تغییر باشند و در فعالیتهای آموزشی مختلف مورد استفاده قرار گیرد.

### ۱۱) قیمت

معمولاً یکی از مهم‌ترین نگرانی‌های والدین در انتخاب اسباب‌بازی قیمت آن است. یک اسباب‌بازی مناسب الزاماً یک اسباب‌بازی گران قیمت نیست. بنابراین خریدن یک اسباب‌بازی ارزان غیرمنطقی نخواهد بود، مخصوصاً وقتی که باعث رشد ذهنی، جسمانی و اجتماعی کودک باشد.

### ۱۲) رعایت نکات ایمنی و بهداشتی اسباب‌بازی

والدین، همان‌طور که نسبت به مواد غذایی کودک، دقت و وسواس به خرج می‌دهند، باید به غذای روحی و روانی کودک مانند اسباب‌بازی، برنامه‌های تلویزیون، فیلم، نوار و کتاب آنان نیز توجه کنند. چه بسیارند اسباب‌بازی یا اشیایی که کودک از آن‌ها به‌عنوان

اسباب‌بازی استفاده می‌کند و برای او خطرآفرین‌اند. نگاهی سطحی به آمار حوادث نشان می‌دهد که هر سال، شمار فراوانی از کودکان به وسیله اسباب‌بازی خود آسیب می‌بینند، ناقص می‌شوند و حتی بعضی اوقات جان خود را از دست می‌دهند. از این‌رو، والدین باید در هنگام خریدن اسباب‌بازی به مسائل ایمنی و بهداشتی آن توجه کنند و از تهیه اسباب‌بازی خطر آفرین بپرهیزند. در این زمینه نکاتی را یادآوری می‌شویم:

الف) جنس اسباب‌بازی، به ویژه برای کودک زیر دو سال که همه‌چیز را به‌طرف دهان می‌برند، باید قابل شست‌وشو و ضدعفونی باشد.

ب) اسباب‌بازی پلاستیکی باید دارای سطح صاف و برای لمس کردن مناسب باشد و از جنس شکننده و مواد دست دوم نباشد؛ زیرا در صورت شکستن، لبه‌های آن تیز و برنده می‌شود.

ج) اسباب‌بازی شیشه‌ای و شکستنی را نباید در اختیار کودک کوچک‌تر از سه سال گذاشت.

د) اسباب‌بازی کودک کوچک‌تر از دو سال، باید به اندازه کافی بزرگ باشد که وقتی آن را در دهان می‌گذارد، نتواند فرو ببرد.

ز) در اسباب‌بازی، پیچ، مهره، میخ، سوزن و سنجاق به‌کار نرفته باشد و اگر در آن‌ها پیچ و میخ وجود دارد، نباید قسمت‌های برنده آن بیرون باشد.

س) در اسباب‌بازی نباید مواد اشتعال‌زا به‌کار رفته باشد.

ص) در اسباب‌بازی از رنگ‌های غیرمجاز استفاده نشده باشد.

ع) در اسباب‌بازی، گاه از رنگ‌های دارای سُرب استفاده می‌شود. کودک در مراحل اولیه رشد، برای شناخت اشیاء و محیط اطراف، هرچه را پیدا می‌کند، به طرف دهان می‌برد و با خوردن لایه رنگی روی اشیاء و اسباب‌بازی، ممکن است به‌طور مستقیم در معرض مسمومیت با سُرب قرار گیرد. گاهی نیز پدر و مادر برای سرگرم کردن کودک، روزنامه یا نشریات را به‌دست او می‌دهند و کودک در ضمن بازی، روزنامه را پاره می‌کند و به دهان می‌برد و مرکب آن را می‌خورد. در این صورت، مقدار فراوانی از سُرب که در مرکب وجود دارد، وارد بدن کودک می‌شود.

ق) از تهیه اسباب‌بازی دارای لبه‌های تیز یا آن‌هایی که ممکن است زود بشکنند و در نتیجه لبه‌های تیز پیدا کنند، خودداری شود. همچنین از





ن) برخی از اسباب‌بازی‌ها، هر چند از لحاظ فیزیکی خطرناک نیستند؛ ولی به لحاظ محتوا و کارکردهای تربیتی، عامل بدآموزی کودکانند. بازی‌های الکترونیکی که از طریق برنامه‌های آتاری، میکرو، سگا، پلی‌استیشن و رایانه ارائه می‌شوند و نزد کودکان محبوبیت و جذابیت‌های خاصی دارند، به دلیل آن‌که بیشتر، محصول کشورهای خارجی‌اند و پیام‌ها و هنجارهای متضاد و ناهم‌خوان با فرهنگ و ارزش‌های اجتماعی جامعه ما را تبلیغ می‌کنند، دنیای پاک و بی‌آلایش کودک و نوجوانان را به شدت آسیب‌پذیر کرده‌اند. بنابراین، والدین در تهیه این‌گونه برنامه‌ها باید بسیار دقیق و هوش‌یار باشند و به پی‌آمدهای تربیتی آن‌ها توجه کنند.

خرید اسباب‌بازی نوک تیز مثل شمشیر، سیخ کباب و... پرهیز شود. م) بعضی از اسباب‌بازی به‌گونه‌ای ساخته شده‌اند که در آن‌ها می‌توان از انواع ترقه‌ها و فشنگ‌های صدا دار استفاده کرد. کودکان دوست دارند بچه‌های دیگر را غافل‌گیر کنند و تفنگ در نزدیک گوش آنان به صدا در آورند. در این صورت ممکن است پرده گوش کودک آسیب ببیند و برای همیشه از داشتن گوش سالم محروم شود. از تهیه این‌گونه اسباب‌بازی و اشیای خطرناک که کودک از آن‌ها به‌عنوان اسباب‌بازی و وسیله سرگرمی استفاده می‌کند، پرهیز شود. (و) از دیگر اسباب‌بازی‌هایی خطرناک، آن‌هایی هستند که برای راه‌اندازی آن‌ها از نیروی برق استفاده می‌شود. این‌گونه اسباب‌بازی برقی برای کودک کم‌تر از ده سال ممکن است خطرآفرین باشد.

آنان از موضوع‌های دینی است. بی‌گمان، شالوده تفکر دینی کودکان را می‌توان در همین احساس کودکانه و برداشت‌های به ظاهر سطحی جستجو کرد. برای نمونه، درک این مطلب که «خداوند، همه جا حاضر است» برای کودکان کم‌تر از شش سال مشکل است؛ زیرا نگرش «جاندار پنداری» به همراه «ساخته‌پنداری» احتمالاً تا حدود هفت، هشت سالگی ادامه دارد. جهان کودک، جهان محسوسات و مشهودات است و عمل عمده این دوره را بازی تشکیل می‌دهد. بنابراین، اگر خواسته باشیم مفاهیم انتزاعی مانند: «خدا»، «مرگ»، «قیامت» و «کیفر و پاداش اعمال» را به کودکان آموزش دهیم، باید این مفاهیم را بر اساس ویژگی‌های محسوس توصیف کنیم و آن‌ها را در قالب بازی‌ها و داستان‌های کودکانه به کودکان بیاموزیم.

بسیاری از کودکان، به ویژه در خانواده‌های مذهبی با حرکات ظاهری نماز و مقدمات آن آشنا می‌شوند و چه بسا برخی از آنان از روی



تبیین این وظیفه مهم، خطاب به والدین فرمود: «حق فرزندت بر تو این است که بدانی وجود او از توست و نیک و بدی‌های او در این دنیا وابسته به توست و بدانی که در حکومت پدری و سرپرستی او مؤاخذ و مسئولی، موظفی فرزندت را به آداب و اخلاق پسندیده پرورش دهی، او را به خداوند بزرگ راهنمایی کنی و در اطاعت و بندگی پروردگار یاری‌اش نمایی، به رفتار خود در تربیت فرزندت توجه کنی، پدری باشی که به مسئولیت خویش آگاه است و می‌داند اگر به فرزند خود نیکی کند، در پیشگاه خداوند اجر و پاداش دارد و اگر درباره او بدی کند، سزاوار مجازات و کیفر خواهد بود.»<sup>۱</sup>

از این‌رو، لازم است پدران و مادران و نیز معلمان که همان نقش والدین را در برابر شاگردان خود دارند، به مسئولیت شرعی خویش آگاه باشند و در پرورش ایمان و اخلاق فرزندان، کمال جدیت و کوشش را به کار برند. با وجود این، برخی از والدین هیچ توجهی به تربیت مذهبی فرزندان ندارند و بعضی دیگر که تربیت مذهبی و اخلاقی کودکان و نوجوانان را مهم می‌دانند، متأسفانه روش مناسب آن را به کار نمی‌برند. بلکه مفاهیم دینی و اخلاقی را با همان روش‌ها و الفاظی که بزرگسالان می‌آموزند، آموزش می‌دهند. یکی از مباحثی که والدین و مربیان باید به‌طور گسترده با آن آشنا شوند، رشد و تکامل تفکر دینی کودکان و چگونگی استنباط

.....  
۱. شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان در اسلام، ص ۱۷ - ۲۵؛ [www.toyinfo.ir/toyinfo54.html](http://www.toyinfo.ir/toyinfo54.html)  
۲. طبرسی، مکارم اخلاق، ص ۲۵۳-۲۵۴.

اسباب‌بازی کارکردهای متنوعی دارد که برخی از مهم‌ترین آن‌ها موارد زیر را در برمی‌گیرد.<sup>۱</sup>

### ۱) رشد اجتماعی کودک

رشد اجتماعی کودک، در حقیقت، از مشارکت گرم و صمیمی او با هم‌بازی‌ها و دنیای خیالی و شیرین کودکانه‌اش که عروسک، نماد مادر و یک تکه چوب، گوشی تلفن اوست و با آن رابطه برقرار می‌کند، آغاز می‌شود. کودک، هنگام استفاده از اسباب‌بازی بسیاری از مفاهیم احساسی، عاطفی و ارزشی و اجتماعی را می‌فهمد و می‌آموزد.

بازی، کمک می‌کند تا کودک بتواند با دسترسی به حقایق و واقعیت‌های پیرامونش، با خویشتن و دیگران بهتر سازگار شود. هرچه کودک، بازی و مشارکت کند، بیشتر در می‌یابد که در چه سطحی از کارآیی و ارزش‌مندی است و چه توقع و انتظاری می‌تواند از محیط پیرامون خود داشته باشد.

### ۲) آموزش احکام و معارف دینی

یکی از وظایف مهم والدین، تربیت مذهبی کودکان و نوجوانان است. امام‌سجاد علیه السلام در

.....  
۱. شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان در اسلام، ص ۱۷ - ۲۵؛ [www.toyinfo.ir/toyinfo54.html](http://www.toyinfo.ir/toyinfo54.html)

**بی‌گمان، شالوده تفکر دینی کودکان را می‌توان در همین احساس کودکانه و برداشت‌های به ظاهر سطحی جستجو کرد. برای نمونه، درک این مطلب که «خداوند، همه جا حاضر است» برای کودکان کمتر از شش سال مشکل است؛ زیرا نگرش «جاندار پنداری» به همراه «ساخته‌پنداری» احتمالاً تا حدود هفت، هشت سالگی ادامه دارد. جهان کودک، جهان محسوسات و مشهودات است و عمل عمده این دوره را بازی تشکیل می‌دهد. بنابراین، اگر خواسته باشیم مفاهیم انتزاعی مانند: «خدا»، «مرگ»، «قیامت» و «کیفر و پاداش اعمال» را به کودکان آموزش دهیم، باید این مفاهیم را بر اساس ویژگی‌های محسوس توصیف کنیم و آن‌ها را در قالب بازی‌ها و داستان‌های کودکانه به کودکان بیاموزیم.**

اوقات فراغت و تفریح آنان را مفید و نتیجه‌بخش کند. پس اگر اوقات فراغت کودکان با برنامه‌ای صحیح و مفید پر نشود، بیهوده تلف خواهد شد. از این‌رو، مربیان سفارش کرده‌اند که باید از بازی و اسباب‌بازی برای استفاده مطلوب از اوقات فراغت کودکان استفاده کرد.

#### **(۵) بهداشت روانی کودک**

با توجه به محبوبیت و ارزش بازی و اسباب‌بازی برای کودک، نقش آن در بهداشت

کودکان پیش دبستانی را مشاهده کردند که زمینه‌های مناسب برای بازی و ابراز احساس هم‌دلانه را نداشتند. این کودکان در مقایسه با کودکانی که محیط مناسب و امکانات مطلوب برای بازی کردن داشته‌اند، رشد عاطفی کم‌تری نشان دادند.

#### **(۴) کارکردهای تفریحی**

همه کارشناسان، کارکرد تفریحی بازی و اسباب‌بازی را پذیرفته‌اند و معتقدند که نیاز به تفریح با بازی‌های مفید باید ارضا شود. امروز، زندگی ماشینی برای بیشتر مردم خسته‌کننده شده است؛ زیرا فاقد فعالیت بدنی است. در حالی که در زمانی نه چندان دور، انسان برای کار و ادامه زندگی خود نیازمند حرکت و تلاش جسمانی بود. هم‌اکنون، حتی برای بسیاری از کشاورزان و کارگران نیز فعالیت بدنی، فقط فشار دادن دکمه‌ها، عوض کردن دنده‌ها و هدایت ماشین‌هاست. امروز، بیشتر حرکتهای جسمانی در نشستن و برخاستن و یا جابه‌جایی قلم و کاغذ خلاصه شده است. فقدان حرکت از یک‌سو و یک‌نواختی از سوی دیگر، با فشارهای عصبی محیط کار دست‌به‌دست هم داده و ضرورت فعال بودن، به‌ویژه تفریح و فعالیت بدنی در اوقات فراغت را به اصلی اجتناب‌ناپذیر تبدیل کرده است. بازی برای بزرگسالان، عاملی مؤثر در استفاده ثمربخش از اوقات فراغت و رفع خستگی و کسالت است؛ ولی برای کودکان، لذت‌بخش‌ترین برنامه‌ای است که می‌تواند

تقلید، اعمال و حرکات نماز را همانند پدر یا مادر به‌جا می‌آورند و ذکرهای آن را زیر لب زمزمه می‌کنند. البته این عمل از نظر آنان، یک بازی کودکانه است و از آن همان لذتی را می‌برند که از بازی با اسباب‌بازی‌شان، پس باید این‌گونه رفتارهای کودکان را تقویت کرد و دیگر مفاهیم و موضوع‌های دینی را نیز در قالب بازی، به ویژه بازی‌های نمایشی به کودکان آموخت.

هر چند که مفاهیم اسلامی و ویژگی‌های جامعه ما از دیگر ادیان و جوامع متفاوت است و نمی‌توان تمامی پژوهش‌های انجام شده در زمینه بازی‌های نمایشی با محتوای مذهبی را کافی دانست؛ اما بسیاری از این نتایج می‌تواند در راستای آموزش دینی کودکان ما نیز کاربرد داشته باشد.

#### **(۳) بازی و رشد عاطفی کودک**

بازی، بهترین وسیله برای رشد و شکوفایی احساسات کودک و بهترین راه برای پرورش هیجان‌ها و عواطف اوست. در حین بازی است که او چگونگی بروز عواطف، کنترل و ارضای مناسب آن را یاد می‌گیرد. هر چند کودک بین واقعیت و بازی فرق قائل است؛ ولی در عین حال صداقت کودکانه را در بازی ظاهر می‌سازد. احساس‌ها، تشویش‌ها و اضطراب‌های کودک در ضمن بازی حقیقی‌اند.

کودکانی که فرصت بازی‌های گروهی را دارند، احساس هم‌دلانه بیشتری از خود نشان می‌دهند. در یک بررسی، پژوهش‌گران

آن‌ها نیازمند روش‌های خلاقانه است. مسائل مختلف بیشتر به دو روش اکتشافی یا تصادفی حل می‌شوند. از آنجا که روش‌های اکتشافی به همت و پشتکار فرد متکی‌اند، در طراحی اسباب‌بازی‌ها هم بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرند.

اسباب‌بازی‌های سه‌بعدی جاگذاری که برای کودکان نوپا تهیه می‌شود، نمونه‌گویی‌ای از این اسباب‌بازی‌هاست. برای مثال کودک برای گذاشتن قطعه مثلثی شکل در خانه توخالی مشابه آن سعی می‌کند با آزمون و خطا راه حل درست را کشف کند؛ اما گاهی اوقات ترکیب روش‌های اکتشافی و تصادفی منجر به حل مسئله می‌شوند و کودک به‌طور تصادفی قطعه را در مکان

**بازی کودکان بیشتر تخیلی و آزادانه است. می‌توان ویژگی آفرینندگی را که از رویکردهای حل مسئله است در آن مشاهده کرد. بازی‌هایی که در آن‌ها وظایف نقش‌های مختلفی مثل پزشکی و خانه‌داری بازآفرینی می‌شود بهترین نمونه از این بازی‌ها است که کودک را در مقابل «چگونه بازی کردن» قرار می‌دهد. در این بازی‌ها کودک برای تعامل با دوستان و هم‌بازی‌های خود تشویق می‌شود و تمایل پیدا می‌کند ضمن مسئولیت‌پذیری، کارهای تازه‌ای را با روش جدید به انجام رساند.**

روانی او داشته باشد.

کودکی را تصور کنید که اسباب‌بازی مورد علاقه‌اش را در اختیار دارد و با هم‌بازی‌های خود ساعت‌ها درد دل می‌کند. سپس کودک دیگری را در نظر بگیرید که تنهاست و فرصت و امکانات بازی کردن را ندارد. حال قضاوت کنید! کدام‌یک از این دو کودک، از بهداشت روانی بیشتر برخوردارند؟ به‌طور حتم آن کودک که زمینه و امکانات بازی دارد و می‌تواند با خیال راحت با اسباب‌بازی‌اش بازی کند، بهداشت روانی بهتری دارد.

#### ۶) آموزش مهارت حل مسئله

یکی از موضوعات مهمی که توجه روانشناسان را در سال‌های اخیر به خود جلب کرده است، اهمیت یادگیری مهارت حل مسئله در کودکی است. مهارتی که ضمن فراهم آوردن فرصت‌های اکتشافی، پایه‌ای برای شکل‌گیری استقلال، اعتماد به نفس و موفقیت‌های آینده کودکان در مدرسه و جامعه می‌شود. از آنجا که یکی از فواید بازی، تأثیرات مثبت آموزشی آن است به کمک بازی‌های خاصی می‌توان مهارت حل مسئله را در کودکان تقویت کرد تا آنان بتوانند تجربیات خود را در حین بازی درونی کنند و در زندگی واقعی از آن سود ببرند. به همین علت والدین و مربیان آگاه می‌کوشند با فراهم کردن اسباب‌بازی‌های مناسب، آنان را در مقابل مسائل مختلفی قراردهند که حل

روانی او بسیار مهم است. برای کودکی که زمین، خانه، ماشین و بسیاری از چیزهای متعلق به بزرگ‌ترها را ندارد، اسباب‌بازی بسیار مهم و ارزشمند است و می‌تواند بر سلامت روانی وی بسیار مؤثر باشد.

تحقیقات تجربی نیز نشان داده است که بازی و ورزش، افزون بر این که ابزار ارزش‌مندی برای رشد و سلامتی جسمانی است، رابطه نزدیکی با سلامتی روانی و به ویژه پیش‌گیری از بروز ناهنجاری‌های روانی دارد.

بازی و استفاده از اسباب‌بازی، اعتماد به نفس کودک را افزایش می‌دهد؛ از اضطراب می‌کاهد و عزت نفس و خودپندارنده مثبت را تقویت می‌کند.

بازی، سبب اجتماعی شدن، ایجاد استقلال، آموزش مهارت‌های ارتباطی، استحکام روابط خانوادگی و سهولت در دوست‌یابی می‌شود.

کودک از طریق بازی با دیگر کودکان و با استفاده از اسباب‌بازی‌اش، تنهایی خود را به صورت مطلوبی از بین می‌برد. افزون بر این، در بازی، انرژی اضافی خود را تخلیه می‌کند و نیروی تازه می‌گیرد.

بازی، باعث رشد عناصر و مؤلفه‌های شخصیت می‌شود و الگوهای رفتاری، سیستم شناختی و کلیت عاطفی شخصیت در فرآیند بازی و استفاده از اسباب‌بازی پایه‌ریزی می‌شود. بنابراین، بازی و استفاده از اسباب‌بازی با توجه به کارکردهای مختلفی که دارد و مورد علاقه بیش از اندازه کودک است، می‌تواند نقش ممتاز و منحصر به فردی در بهداشت



مسایل هم‌گرا با نحوه عملکرد کودکان در آزمون‌های هوشی یا کلامی مرتبط است و تمرکز و دقت کودک را در انتخاب گزینه و پاسخ درست افزایش می‌دهد.

مسایل چندپاسخی دارای چند پاسخ صحیح هستند و به مسایل واگرا شهرت دارند. انواع لگوها چون ساخت مشخصی را دنبال نمی‌کنند، بهترین نمونه آشنا برای اسباب‌بازی‌های واگرا هستند که با آن‌ها یک خانه را به روش‌های مختلفی می‌توان ساخت.

استفاده از انواع لگوهای اسباب‌بازی انعطاف‌پذیری کودک را برای حل مسایل گوناگون افزایش می‌دهد. نتایج یک تحقیق نشان داد، کودکانی که با اسباب‌بازی‌های واگرا مثل قطعات ساختمان‌سازی بازی کرده‌اند، رویکرد حل مسئله آنان در بزرگسالی انعطاف‌پذیرتر از سایر هم‌سالان خود بوده است.

حل مسایل «واگرا» اغلب با فرآیندهای مربوط به آفرینندگی ارتباط دارد و به خاطر پاسخ‌های درست زیادی که کودک به آن‌ها دست می‌یابد خلاقیت و خودپنداره مثبت کودک را به‌طور قابل توجهی افزایش می‌دهد. بنابراین ضروری است با استفاده از اسباب‌بازی‌های متنوع، قابلیت‌های مختلف ذهن کودکان را برای حل مسئله درگیر کنیم. محققان روی تأثیر بازی بر توانایی حل مسایل توجه زیادی کرده‌اند. برای مثال سیلوا در یکی از تحقیقات خود، کودکان پیش دبستانی را به سه گروه تقسیم کرد. به گروه

بازی‌ها است که کودک را در مقابل «چگونه بازی کردن» قرار می‌دهد. در این بازی‌ها کودک برای تعامل با دوستان و هم‌بازی‌های خود تشویق می‌شود و تمایل پیدا می‌کند ضمن مسئولیت‌پذیری، کارهای تازه‌ای را با روش جدید به انجام رساند.

یکی از جنبه‌های آفرینندگی که بارها در پژوهش‌های کودکان مورد بررسی قرار گرفته است، توانایی پرداختن به مسائل تک‌پاسخی است. این مسایل که به مسایل هم‌گرا شهرت دارند، تنها یک پاسخ صحیح دارند. انواع پازل‌ها (از دو تکه تا هزار تکه آن) نمونه خوبی از اسباب‌بازی‌های هم‌گرا هستند که ساخت آن‌ها نیازمند استفاده از قطعات خاصی برای هر تکه است. حل

خاص خودش قرار می‌دهد. هنگامی که کودک در مقابل یک مسئله راه‌حل‌های زیادی می‌یابد، با استفاده از تفکر نقاد شروع به ارزیابی آن‌ها می‌کند. مهم آن است که کودک با کمک یک مربی یا والدین‌اش و گاه به‌تنهایی هر کدام از راه‌حل‌ها را مورد ارزیابی و بررسی قرار دهد و بهترین راه‌حل را که کم‌هزینه‌ترین، مفیدترین و نزدیک‌ترین راه است، انتخاب کند.

بازی کودکان بیشتر تخیلی و آزادانه است. می‌توان ویژگی آفرینندگی را که از رویکردهای حل مسئله است در آن مشاهده کرد. بازی‌هایی که در آن‌ها وظایف نقش‌های مختلفی مثل پزشکی و خانه‌داری بازآفرینی می‌شود بهترین نمونه از این



درگیر شوند. بنابراین به نظر می‌رسد فراهم کردن محیط غنی از ابزار و اجازه دادن به کشف کردن آن‌ها تأثیر زیادی در افزایش گنجینه اطلاعاتی کودکان و حل ساده‌تر مسایل دارد. مسئله کوچکی که توسط خود کودک حل شود قدرت محاسبات ذهنی و اعتماد به‌نفس او را افزایش می‌دهد؛ اما برای آموزش و تقویت رویکردهای حل مسئله باید به این نکته توجه کنیم که هدف ما تربیت فرزند مستقل، آگاه و توانمندی است که از عهده مسایل خود برآید. بنابراین والدین باید اجازه دهند کودکان خودشان در روند بازی مسایل‌شان را حل کنند. حالا می‌خواهد این مسئله حل کردن یک پازل ساده چهار تکه‌ای از فصل‌ها باشد یا ساختن یک هواپیما؛ چرا که مسئله کوچکی که به دست خود کودکان حل و فصل شود تأثیر عمیقی روی عملکرد ذهنی آنان می‌گذارد.

روان‌شناسان پیشنهاد می‌کنند، تنها در صورتی والدین باید برای حل مسئله کنار کودک خود قرار بگیرند که آنان نتوانند به تنهایی مسئله‌ای را حل کنند. در این مواقع، همراهی، تشویق و راهنمایی غیر مستقیم والدین ضمن پیشگیری از ناکامی و عصبانیت کودکان به آنان هویت مستقل و یکپارچه‌ای می‌بخشد و آنان را در مقابل سخت‌ترین مسایل زندگی بیمه می‌کند.



در نهایت، هم کودکانی که به آنان وسایل بازی داده شد تا آزادانه بازی کنند و هم کودکانی که حل مسئله را مشاهده کرده بودند، در حل مسئله موفق‌تر از گروه کنترل بودند. به‌علاوه گروه اول که به آنان اجازه بازی با وسایل مختلف حل مسئله داده شده بود، برای حل مسئله مشتاق‌تر از گروهی بودند که بعد از ارائه مسئله اجازه یافتند با وسایل موجود

اول اجازه داد تا قبل از درگیر شدن با هدف و آزمایش، با وسایل حل مسئله به‌طور آزادانه بازی کنند. گروه دوم قبل از آن که از آنان خواسته شود تا آزمایش را انجام دهند، حل مسئله را توسط آزمایش‌گر مشاهده کردند. گروه سوم، گروه کنترلی بودند که به آنان نه وسایل بازی داده شده بود تا آزادانه بازی کنند، نه حل مسئله را مشاهده کرده بودند.

و حتی در شکل و جنس چشم عروسک نیز تغییرهایی ایجاد شده است. برخی صاحب‌نظران، عروسک خوب را عروسکی می‌دانند که بتوان با آن به راحتی بازی کرد و مانند عروسک‌های باری امکان تغییر ظاهر و نوع لباس عروسک وجود داشته باشد. این عروسک‌ها را می‌شود بی‌لباس خرید. تنوع لباس‌های باری به حدی است که می‌توان از او یک کارگر ساختمانی یا باغبان گرفته تا یک ملکه یا هنرپیشه ساخت و این‌ها همه تنها به وسیله لباس‌های متعدد ساده و گوناگونی است که متناسب با حالات باری و اتفاقات زندگی روزمره اش طراحی و عرضه شده است. ولی لباس‌های فاخر و غیرقابل انعطاف دارا و سارا مانع از بازی متنوع بچه‌ها با آن‌هاست. یکی دیگر از تفاوت‌های این عروسک‌ها، قیمت آن‌هاست که همین مسئله حتی موجب گرایش والدین به خرید عروسک‌های باری برای کودکان‌شان می‌شود. به گفته برخی کارشناسان روان‌شناسی بازی، دارا و سارا در شکل کنونی خود بیشتر عروسک‌های زینتی هستند. آناتومی و ساختمان بدنی باری ساده و در عین حال متحرک است؛ اما دارا و سارا توان حرکات پیچیده باری را که در تمامی مفاصل (به جز انگشتان پا) از الگوی انسانی تبعیت می‌کنند، ندارند. یکی دیگر از ضعف‌های طراحی عروسک‌های دارا و سارا وزن این عروسک‌ها است و طراحی و تولید به گونه‌ای است که بدن آن‌ها توپر می‌باشد و همین امر وزن عروسک‌ها را افزایش داده که ممکن است برای کودکان خطرناک باشد.<sup>۱</sup>

حاصل آن‌که در کشور ما عروسک‌های دارا و سارا که متناسب فرهنگ ایرانی هستند، می‌توانند از پتانسیل بالایی برای رقابت با محصولات مشابه برخوردار باشند. ارائه مدل‌هایی طبیعی که از نظر ظاهر فیزیکی دور از انتظار نباشند و همچنین پوشش‌دهنده تمامی اقصای جامعه باشند از نکات مثبتی هستند که می‌توانند در جهت رشد عاطفی و ذهنی فرد تأثیرگذار باشند. مشروط به آن‌که در تولیدات خود نیازهای عاطفی تمامی گروه‌های جامعه را در نظر داشته و با انجام تحقیقات بیشتر در مراحل طراحی، ساخت و تولید، در کنار پیام‌های فرهنگی و ملی، توجه لازم به معلولان را در دستور کار خود قرار دهند و از این طریق راه را برای حضور معلولان در جامعه فراهم آورند.



### عروسک دارا و سارا؛ فرصت‌ها و کاستی‌ها

ایده ساخت عروسک‌های ملی دارا و سارا از سال ۱۳۷۵ توسط کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان مطرح شد. پس از پنج سال این دو عروسک، با لباس‌های محلی اقوام مختلف ایرانی، با هدف آشناسازی کودکان ایرانی با فرهنگ ایرانی، در سال ۱۳۸۰ ساخته شدند. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان وسایل جنبی عروسک‌های دارا و سارا مثل لوازم تحریر، نوار سرود، تقویم، پوستر و جوراب را نیز تولید و عرضه کرد. به گفته محسن چینی‌فروشان، مدیر عامل سابق کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، به دلیل کیفیت نامرغوب عروسک‌های ایرانی، ساخت این عروسک‌ها به چین واگذار شد. وی می‌گوید: البته چین تنها مجری طرح تولید است و هیچ نظارتی بر طراحی و ساخت این عروسک‌ها نداشته است. در مرداد ۱۳۹۴ از نسل سوم عروسک‌های دارا و سارا رونمایی شد. در ساخت این عروسک‌های جدید، تغییراتی صورت گرفته که حرکت مفاصل آرنج و زانو، از مهم‌ترین تفاوت‌های نسل جدید با عروسک‌های پیشین است. همچنین در ساخت این سری، از بهترین مواد اروپایی استفاده شد

.....  
۱. دارا و سارا / [www.fa.wikipedia.org/wiki/](http://www.fa.wikipedia.org/wiki/)



تفریح و سرگرمی و آشنایی کودک با مفهوم حجم، اندازه، شناخت رنگ‌های مختلف و ایجاد مهارت و خلاقیت در آنان است، ولی کارکردهای پنهان اسباب‌بازی می‌تواند از طریق شکل، رنگ، اندازه، طرح، زمینه و نوع کار با وسایل به صورت غیرمستقیم به کودک القا شود. اثر مخرب اسباب‌بازی بیشتر از این نوع است؛ یعنی ممکن است یک اسباب‌بازی، از نظر فیزیکی و جذابیت‌های لحظه‌ای، برای کودک خوش‌آیند و مطلوب باشد و حتی بزرگ‌ترها را نیز خوش‌حال و سرگرم کند؛ ولی کارکرد پنهان و نهفته این وسیله، بسیار آسیب‌زا باشد.

والدین در هنگام خرید اسباب‌بازی فقط به جنبه‌های ظاهری آن توجه دارند و تصور می‌کنند که هدف از ساخت عروسک نیمه‌عریبان، آرایش شده و دارای قابلیت آوازخوانی فقط آن است که کودک را خوشحال و سرگرم کند و بیشتر به اشیا و موجودات واقعی شباهت داشته باشد؛ ولی از این‌که همین عروسک، به‌طور ناهوشیار، گرایش‌های جنسی کودک را بیدار و تقویت می‌کند و می‌تواند زمینه‌ساز بی‌حجابی، سکس، گرایش به موسیقی و انحراف‌های اخلاقی کودک در آینده باشد، غافل‌اند.

باید توجه کرد که بیشترین آثار منفی اسباب‌بازی و بازی‌های کامپیوتری، به محتوا و کارکرد پنهان آن‌ها مربوط است. از این‌رو، نمی‌توان با سطحی‌نگری و غفلت، از پی‌آمدهای تربیتی اسباب‌بازی، آن را در اختیار کودک قرار داد و او را در انتخاب هر نوع برنامه تفریحی و بازی کامپیوتری آزاد گذاشت. اسباب‌بازی باید با سن، جنسیت، مهارت‌های آموزشی مورد نیاز هر رده سنی و حتی فرهنگ و آداب و رسوم که کودک با آن‌ها مانوس است، متناسب باشد. در غیر این صورت آسیب‌هایی را شامل می‌شود. برخی از آسیب‌ها عبارتند از:<sup>۱</sup>

### ۱) آسیب‌های تربیتی

بازی و اسباب‌بازی در پرورش روانی و تقویت روحیه اجتماعی کودک نقش مهمی دارد، در صورتی که با ارزش‌های فرهنگی و اصول

۱. مجیبی، اسباب‌بازی؛ نمادی فرهنگی، سایت شورای عالی انقلاب فرهنگی. (<http://sccr.ir/>)  
(Pages/?current=news&gid=27&Sel=640647)؛ آسیب‌شناسی، تحلیل و بررسی صنعت اسباب‌بازی، همان؛ شجاعی، بررسی پی‌آمدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان در اسلام، ص ۸۸-۹۹.



### آسیب‌شناسی اسباب‌بازی

بازی و اسباب‌بازی، به‌ویژه بازی‌های الکترونیکی با توجه به قابلیت‌ها و کارکردهایی که دارند، می‌توانند برای حفظ سلامت و بهداشت روان، به‌عنوان یکی از عوامل مؤثر بر رشد شخصیت و اجتماعی شدن کودک کاربرد داشته باشند. این در صورتی است که اسباب‌بازی با شرایط ذهنی و رشدی کودک متناسب باشد و از سوی دیگر، با شرایط و ارزش‌های فرهنگی جامعه سازگاری داشته باشد. هم‌چنین، اسباب‌بازی می‌تواند عامل تهاجم فرهنگی و دوری و بیگانگی کودک از فرهنگ و ارزش‌های اجتماعی خود شود. بنابراین، وسیله و واسطه بودن اسباب‌بازی، آن را در معرض کاربردهای دوگانه قرار داده است.

از نظر روان‌شناختی، هر اسباب‌بازی می‌تواند کارکردهای آشکار و کارکردهای پنهانی داشته باشد. کارکردهای آشکار اسباب‌بازی همان



روان‌شناسی سازگار نباشد، نتیجه مطلوب از آن به‌دست نمی‌آید. شبیه‌سازی در دنیای کودکان امری طبیعی است. بارها دیده شده که دختران کوچک، دوست دارند لباسی شبیه عروسک‌شان داشته باشند. همچنین کارتون‌ها و برنامه‌هایی که برای سرگرمی کودکان تهیه می‌شود، می‌تواند تأثیر زیادی بر ذهن و روحیات کودکان داشته باشد.

اسباب‌بازی جنگی مانند تفنگ، مسلسل، هفت تیر، شمشیر، خنجر، نارنجک، آر پی جی، نقاب، دست‌بند و ماشین پلیس، به پرخاش‌گری و خشونت بیشتر در کودک می‌انجامد. کودک را به ستیزه‌جویی عادت می‌دهد و باعث برون‌ریزی و ابراز خشم در برابر محیط پیرامون و اطرافیان می‌شود. کودک را با رفتارهای ناپسند اجتماعی مانند قتل، آدم‌ربایی، دزدی و جنایت آشنا می‌کند و بر سازگاری و روابط اجتماعی او به شدت تأثیر می‌گذارد. اسباب‌بازی جنگی به کودک چنین وانمود می‌کند که جنگ، تفریح و سرگرمی و بازی است. بخش اصلی این اسباب‌بازی در ایران تولید می‌شود و دقیقاً کپی نمونه‌های خارجی است و هیچ‌گونه تفکر و طراحی خاصی از طرف متخصصان و طراحان داخلی در آن‌ها وجود ندارد. واردکنندگان و تولیدکنندگان این‌گونه اسباب‌بازی با تبلیغ و فروش اجناس، فقط محصولات خود را به فروش نمی‌رسانند؛ بلکه هیجان، جنگ، آدم‌کشی و خشونت را نیز تبلیغ می‌کنند و در اختیار کودک قرار می‌دهند.

وقتی پسر بچه‌ای با اسلحه رمبو مشغول بازی است، خود را در نقش رمبو قرار می‌دهد و نوع حرکات و پوشش او را تقلید می‌کند و با سر و صدا و رفتارهای پرخاش‌گرانه بازی می‌کند. هم‌چنین زمانی که کودک با بازی‌های کامپیوتری بازی می‌کند و می‌بیند که قهرمان بازی با تفنگ و مسلسل به قتل و کشتار دیگران می‌پردازد و با انجام این‌گونه رفتارها به محبوبیت در نزد دیگران دست می‌یابد، بدون این‌که خود بخواد با او همانندسازی می‌کند.

- اسباب‌بازی‌های پسرانه مثل عروسک و ابزار و کارتون‌های مرد عنکبوتی یا سوپرمن باعث ایجاد روحیه خشن در پسران و

والدین در هنگام خرید اسباب‌بازی فقط به جنبه‌های ظاهری آن توجه دارند و تصور می‌کنند که هدف از ساخت عروسک نیمه‌عریان، آرایش شده و دارای قابلیت آوازخوانی فقط آن است که کودک را خوشحال و سرگرم کند و بیشتر به اشیا و موجودات واقعی شباهت داشته باشد؛ ولی از این‌که همین عروسک، به‌طور ناهوشیار، گرایش‌های جنسی کودک را بیدار و تقویت می‌کند و می‌تواند زمینه‌ساز بی‌حجابی، سکس، گرایش به موسیقی و انحراف‌های اخلاقی کودک در آینده باشد، غافل‌اند.



"اکشن" را مورد مطالعه قرار داده بود. مردان در این مطالعه بعد از بازی با تیپ‌های اکشن فوق عضلانی، از خود احساس تأثیر منفی بیشتری نسبت به اسباب‌بازی‌های معمولی گزارش کردند. اگر بازی با اسباب‌بازی می‌تواند بر روی پسران به این شکل اثر بگذارد، به‌طور مشابه به روی دختران هم اثر می‌گذارد.

## ۲) آسیب‌های فرهنگی

با وجود آن‌که بازی و اسباب‌بازی در پرورش روانی و تقویت روحیه اجتماعی کودک نقش مهمی دارد، در صورتی که با ارزش‌های فرهنگی و اصول روان‌شناسی سازگار نباشد، نتیجه مطلوب از آن به‌دست نمی‌آید.

در جامعه‌ای که زیرساخت‌های فرهنگی آن را باورهای مذهبی تشکیل می‌دهد و انتظار می‌رود دختر و پسر (زنان و مردان آینده) با حفظ عفاف و ایمنی وارد جامعه شوند، وجود عروسک‌های نیمه عربیان، چه آثار و پی‌آمدهایی برای کودک می‌تواند داشته باشد؟! یکی از پی‌آمدهای تربیتی این‌گونه عروسک‌ها، آن است که کودک می‌کوشد خود را در نقش همان عروسک ظاهر سازد. همچنین، زمانی که دختری با عروسکی بازی می‌کند، به نحوه آرایش و لباس پوشیدن او پی می‌برد.

وقتی کودک با عروسکی بازی می‌کند که دارای بدن بسیار انعطاف‌پذیر، نیمه عربیان و طبیعی است، بی‌گمان بر افکار و رفتار کودک تأثیر منفی می‌گذارد و او را به‌طور ناخودآگاه نسبت به حجاب بی‌تفاوت می‌کند. انتقال ارزش‌های منفی به کودک، حتی می‌تواند از طریق شکل، رنگ، اندازه، طرح، زمینه و نوع کار با اسباب‌بازی به صورت مستقیم و غیر مستقیم ایجاد شود. از آن‌رو که بیشتر بازی‌های کامپیوتری در چارچوب‌های فرهنگی - اجتماعی اروپای غربی، امریکا و ژاپن، طراحی و تولید می‌شوند، ارزش‌ها، هنجارها و الگوهای فرهنگی خاصی را به کودک و نوجوان القا می‌کنند که با ارزش‌های فرهنگی جامعه ما سازگار نیست.

میزان تأثیرپذیری کودک و نوجوان در بازی‌های کامپیوتری به بالاترین اندازه ممکن می‌رسد؛ زیرا بر اساس پژوهش‌ها، کودکان

قهرمان‌پردازی غربی می‌شود. این در حالی است که در فرهنگ ایران اسطوره‌ها و پهلوان‌هایی وجود دارند که به‌راحتی می‌توانند جای این قهرمان‌های غربی را بگیرند و از نظر اخلاقی و فرهنگی نیز با معیارهای فرهنگی کشور هم‌خوانی دارند.

- اسباب‌بازی‌های خشن و پر سر و صدا برای پسران، کودک را با رفتارهای ناپسند اجتماعی مانند قتل، آدم‌ربایی، دزدی و جنایت آشنا می‌کند و بر سازگاری و روابط اجتماعی او به شدت تأثیر می‌گذارد. اسباب‌بازی جنگی به کودک چنین وانمود می‌کند که جنگ، نوعی تفریح و سرگرمی و بازی است و این تأثیر بسیار منفی بر روحیه و شخصیت پسران می‌گذارد و باعث می‌شود در آینده، انسان‌هایی بی‌رحم، عصبی و تندخو باشند.

- در بازی مدرن هدف از بازی از بین بردن طرف مقابل یعنی دشمن است. در بازی‌های سنتی از میدان به در کردن رقیب یا حریف ضروری بود؛ اما این کار با شدت و حدت انجام نمی‌گرفت. امروزه انواع عروسک‌های پسرانه یعنی اکشن فیگورهای بن‌تن، اونجرها، شخصیت‌های جی‌ای جو و دیگر فیلم‌ها در ویتترین فروشگاه‌های اسباب‌بازی موجودند و با تمام توان، فرهنگی را که از آن آمده‌اند همراهی می‌کنند. البته فیلم‌ها و کارتون‌های این شخصیت‌ها نیز به رواج آن‌ها کمک می‌کند.

- تحقیقات تجربی نشان داده است که بسیاری از بازی‌ها و اسباب‌بازی‌های جدید القاکننده تخیلات پرخاش‌گرانه، رفتارهای توأم با خشونت، پرخاش‌گری، عادی شدن پرخاش‌گری در ذهن کودک و نوجوان، الگوگیری از بازیگران خشن بازی‌های رایانه‌ای، انتخاب ستیزه‌جویی به‌عنوان راه حل امور، افزایش جرم و بزه‌کاری و سرانجام، تربیت شخصیت‌های خشن و کینه‌جوست.

- بازی با اسباب‌بازی جنس مخالف سبب ایجاد شخصیت دوگانه می‌شود.

- نتایج یک مطالعه حاکی از این است که اسباب‌بازی‌ها با شکل‌های ظاهری دست‌نیافتنی ممکن است بر تصویر شخص از خودش اثر بگذارند. این مطالعه عروسک‌های مذکر و تیپ‌های



بیست درصد آن چه را که می‌شنوند و چهل درصد آنچه را که مشاهده می‌کنند، می‌آموزند؛ ولی این مقدار، برای آن چه هم زمان می‌بینند، می‌شنوند و با علاقه با آن کار می‌کنند، به بیش از ۷۵ درصد می‌رسد. بر این اساس، با توجه به این که کودک و نوجوان، در فرایند بازی‌های کامپیوتری، هم می‌بینند، هم می‌شنوند و هم به‌خاطر ماهیت تفریحی و سرگرمی بازی، به آن علاقه دارند و حاضرند ساعت‌ها به بازی مشغول باشند، به شدت از محتوای این گونه بازی‌ها متأثر می‌شوند.

بیشتر اسباب‌بازی موجود در بازار یا وارداتی است و یا تقلیدی که با اهداف، معیارها و کارکردهای ویژه‌ای ساخته شده و به تدریج بر ذوق، سلیقه و هنجارهای رفتاری کودک ما تأثیر می‌گذارد.

اگر با دیدی وسیع به پی‌آمدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان و بازی‌های رایانه‌ای نگاه

کنیم، درمی‌یابیم که چگونه کودک ما مورد هجوم انواع ضدارزش‌ها، الگوها و هنجارها، شیوه لباس

پوشیدن،

سبک آرایش و... قرار می‌گیرد.

یکی از

پژوهش‌ها نشان می‌دهد که

بیشتر کودکان به اسباب‌بازی

خارجی علاقه دارند و والدین نیز

به‌خاطر جلب رضایت کودک، این‌گونه

اسباب‌بازی را می‌خرند. از این‌رو، تأثیرپذیری اسباب‌بازی خارجی

و اسباب‌بازی‌ای که در ساخت آن از مشابه خارجی استفاده شده، در

جامعه ما بیشتر است.

اسباب‌بازی پر زرق و برق و گران‌قیمت، همراه خود دنیای کودک ما را از آن‌چه کار آمد، انسان‌ساز و از آن خودش است و با ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگی و اجتماعی سازگاری دارد، تهی می‌کند و به‌جای آن و در پوشش زرق و برق و جاذبه‌های دروغین، فرهنگ بیگانه را در وجود او تزریق می‌کند. اسباب‌بازی، عامل انتقال فرهنگ است؛ از هر جا بیاید و در هر جا ریشه داشته باشد، فرهنگ همان جا را به همراه دارد. بنابراین، بسیاری از اسباب‌بازی موجود در بازار، وسیله تهاجم فرهنگی است و آثار و پی‌آمدهای تربیتی نامطلوبی را به همراه دارد.

- اسباب‌بازی بیش از هر چیز تبدیل به تنظیم‌کننده شخصیت، ذهنیت و خلاقیت کودک از محیط اطراف خود می‌شود. در واقع اسباب‌بازی نه یک وسیله سرگرمی و تفریحی است بلکه تبدیل به یک مبلغ فرهنگی شده است.

- اسباب‌بازی‌های وارداتی مغایر با فرهنگ کشور، در گسترش رفتار و سبک زندگی غربی در ذهن کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی تاثیرگذار است. اسباب‌بازی‌های خارجی کودکان دختر را به‌جای حس مادری به آرایش‌گران ماهر و پسران را به مردان بی‌بندبار و خشن تبدیل خواهد کرد. به‌طور مثال اسباب‌بازی بچه‌بی‌ادب به‌گونه‌ای طراحی شده است که به‌طور غیرمستقیم ایستاده ادرار کردن را به کودکان می‌آموزد. همچنین دو عروسک دختر و پسر که با فشردن دکمه‌ای می‌رقصند، به هم نزدیک می‌شوند و همدیگر را می‌بوسند، یک عمل کاملاً جنسی را به کودکان آموزش می‌دهند یا عروسک یونانی مرگ و بسیاری از اسباب‌بازی‌های این‌چنینی، عصیت و خشونت را به کودکان می‌آموزند.

- رویکرد صنعتی غرب به ساخت و تولید اسباب‌بازی، این وسایل را هم به جرگه ابزارهای تبلیغی و تحمیلی غرب در برابر پذیرش فرهنگ و سبک زندگی غربی تبدیل کرده است.

- یکی از کارکردهای اسباب‌بازی‌ها انتقال ارزش‌ها و باورهای اجتماعی و نقش‌پذیری است. با ورود اسباب‌بازی‌های خارجی انتقال مفاهیم و نقش‌ها از طریق اسباب‌بازی‌های صنعتی اهمیت و توجه به این مقوله را امری مهم

**اسباب‌بازی‌های خشن و پر سر و صدا برای پسران، کودک را با رفتارهای ناپسند اجتماعی مانند قتل، آدم‌ربایی، دزدی و جنایت آشنا می‌کند و بر سازگاری و روابط اجتماعی او به شدت تأثیر می‌گذارد. اسباب‌بازی جنگی به کودک چنین وانمود می‌کند که جنگ، نوعی تفریح و سرگرمی و بازی است و این تأثیر بسیار منفی بر روحیه و شخصیت پسران می‌گذارد و باعث می‌شود در آینده، انسان‌هایی بی‌رحم، عصبی و تندخو باشند.**





با گزاره‌های فرهنگ آمریکایی است؛ از این‌رو به‌عنوان بهترین و کارآمدترین راه، اگر دختران سایر ملت‌ها با «ارزش»های آمریکایی تربیت شوند، این دختران، نقش همسران و مادران را در جوامع خود عهده‌دار می‌شوند، و به‌دنبال آن بر اساس ارزش‌های آمریکایی، جامعه‌شان را اداره می‌کنند و این مهم‌ترین کارکرد مهاجری یک فرهنگ مهاجم است که شهروندان دیگر ممالک را با ارزش‌های خودبیگانه پروراندند. اسباب‌بازی فقط وسیله بازی نیست؛ بلکه وسیله فرهنگ‌سازی نیز هست. بنابراین هر آنچه در تمدن غرب برای انحطاط بشر تولید و عرضه می‌شود، قبلاً ذائقه و احساس نیاز به آن را با هزینه مصرف‌کنندگان به‌وجود آورده‌اند.

### ۳) القای مفاهیم جنسی به کودک

یکی از مهم‌ترین دستاوردهای تبلیغاتی دهه‌های اخیر، ادغام موضوعات جذاب، پرکشش و هیجان‌برانگیز در یکدیگر است تا به این ترتیب بر قدرت تأثیرگذاری و جذب مشتری افزوده شود. طرز تفکر غالب، در فرهنگ امروز غرب، آن است که در همه زمینه‌ها از انگیزه‌های جنسی استفاده شود. این نگرش، حتی به دنیای پاک، بی‌آلایش، معصومانه و دوست‌داشتنی کودکان نیز وارد شده و با ارائه مضامینی بر پایه مسایل جنسی، خشونت و پرخاش‌گری، جنگ و ستیز، برهنگی و... در بازی‌ها و اسباب‌بازی کودکان، زنگ خشن و شهوانی به دنیای معصوم آنان بخشیده است. سودجویی از انگیزه‌های جنسی و شهوانی در طراحی و ساخت وسایل بازی، به ویژه عروسک‌ها به‌طور کامل مشهود است. وقتی کودک با عروسک‌هایی بازی می‌کند که دارای بدن‌های بسیار انعطاف‌پذیر و نیمه‌عریان‌اند و برخی قسمت‌های بدن آن‌ها برجسته شده و می‌تواند القاء‌کننده مفاهیم جنسی باشد، بی‌گمان حس کنجکاوی و غریزه جنسی او را تحریک و بیدار می‌کند و در درازمدت می‌تواند مشکلاتی را در این‌باره پدید آورد. در برخی بازی‌های رایانه‌ای، طرف مقابل، زنی است که در ابتدا دارای حجاب نسبی است و در جریان بازی وقتی

نشان می‌دهد. کودکان هنگام بازی با وسایل در نظر گرفته شده برای آنان، نقش‌های مختلف را بازی و تمرین می‌کنند؛ مثلاً خود را جای عروسک قرار می‌دهند، یا با آن نقش پدر، مادر و... را بازی می‌کنند و گاهی قالب واقعی خود را نشان می‌دهند. کودکی که با ماشین پلیس بازی می‌کند، علاوه بر آشناس شدن با ابعاد فیزیکی وسیله از نقش پلیس و ویژگی‌های او آگاه می‌گردد. - صنعت هدف‌دار ساخت اسباب‌بازی ممکن است باعث شود تا از همان سنین کودکی دختران به بدن خود به دید جنسی بنگرند. محتوای اغلب اسباب‌بازی‌های وارداتی به‌طور ناهوشیار، گرایش‌های جنسی را بیدار و تقویت کرده، می‌تواند زمینه بی‌حجابی، عربانی، گرایش به موسیقی و انحراف‌های اخلاقی کودک را در آینده فراهم سازد. - طرز تفکر غالب، در فرهنگ امروز غرب، استفاده از انگیزه‌های جنسی در همه زمینه‌ها، از جمله تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای با انگیزه سودجویی بیشتر است.

- استفاده کودکان از اسباب‌بازی‌های خارجی سبب می‌شود کودکان به جای اینکه با فرهنگ ایرانی آشنا شوند، فرهنگ و اصطلاحات خارجی را فرا بگیرند و از همان ابتدا، حس خودباوری ملی آنان تحت تأثیر قرار گیرد.

- غرب و آمریکا می‌کوشند تا با اسباب‌بازی و انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای فرهنگ و سبک زندگی خود را به دیگر کشورها انتقال دهند. قصه‌سازی و داستان‌پردازی راجع به عروسک‌هایی که ساخته می‌شوند می‌تواند کودکان را به شخصیت‌های عروسکی نزدیک کند تا بتواند با آنان ارتباط برقرار کنند.

- انبوه تولیدات بیگانه در بازار کشور در قالب عروسک‌ها و شخصیت‌های کارتون‌ی، اسباب‌بازی‌های خشن و انواع گوناگون دیگر در دسترس کودکان ایرانی قرار دارد و ذهن آنان را برای پذیرش مفاهیم مورد انتظار طراحان خود آماده می‌سازد.

- بر اساس دکتترین فرهنگی آمریکا، استراتژیست‌های فرهنگی آمریکا تلاش می‌کنند تا از طریق شیوه و راهکارهای مختلف، بنیان فرهنگی خود را تقویت و آن را در آمریکا و سراسر جهان بسط و تسری دهند. یکی از این شیوه‌ها، تربیت دختران آمریکا و سراسر جهان،



شعبه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
رتال جامع علوم انسانی

ارتباط با گروه همسالان است و به تدریج به اعتیاد بازی می‌انجامد و نتیجه آن، عدم تحقق صحیح و کامل فرایند اجتماعی شدن یا دست کم، بروز اشکال‌هایی در این فرآیند است.

#### ۵) ایجاد اختلال‌های جسمی در کودک و نوجوان

در سال ۱۹۸۰، بازی‌های ویدئویی کودکان چنان رواج یافت که پزشکان، ناراحتی دست را «عارضه مهاجمان فضایی» نامیدند و به افراط در بازی‌های ویدئویی نسبت دادند. پیامدهای تربیتی و آسیب‌های بازی و اسباب‌بازی، تنها دغدغه ما نیست؛ بلکه در کشورهای غربی و اروپایی نیز پژوهش‌های زیادی در این باره انجام شده است و نتایج نشان می‌دهد که تعداد زیادی از خانواده‌ها از این که علاقه شدید به بازی‌های ویدئویی می‌تواند بر رشد کودکان آنان پی‌آمدهای منفی داشته باشد، نگران‌اند. آن چه بیان شد، فقط گوشه‌هایی از پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی بود. اگر می‌خواهیم بازی و اسباب‌بازی کودکان را در مسیر سالم و مثبت هدایت کنیم و کودکان و نوجوانان ما کم‌تر قربانی اهداف شوم سازندگان و تولیدکنندگان اسباب‌بازی و بازی‌های کامپیوتری شوند، باید تلاش گسترده، هم‌آهنگ و بلندمدتی را آغاز کنیم.

#### ۶) بهداشتی

امروزه مواد اولیه غیربهداشتی در بسیاری از اسباب‌بازی‌ها وجود دارد و با توجه به این که این وسیله بازی در اختیار کودکان است و با دست و دهان آنان در تماس است، لزوم استفاده از استانداردهای بین‌المللی بهداشتی و ایمنی مواد تشکیل‌دهنده اسباب‌بازی، همچنین بررسی ضوابط بهداشتی تولید و واردات اسباب‌بازی در کشورهای توسعه یافته را بیشتر مورد توجه قرار می‌دهد. همچنین اسباب‌بازی می‌تواند مشکلات متعددی در خصوص بهداشت روانی از جمله ترویج خشونت و پرخاش‌گری، اختلال‌های جسمی، انتقال ارزش‌های منفی و القای مفاهیم جنسی ایجاد کند؛ لذا آگاهی بخشی به خانواده‌ها در این حوزه ضروری است.

می‌بازد، در ازای هر صد دلار یکی از لباس‌هایش را پیشنهاد می‌کند و در پایان بازی ممکن است با از دست دادن تمام لباس‌های خود کاملاً عریان شود. در این نوع بازی، قمار و برهنگی در یکدیگر ادغام شده‌اند تا با تحریک غریزه جنسی و حس کنجکاوی در جهت انحراف، نوجوان و کودک را ساعت‌ها در پای دستگاه میخ‌کوب و القائنات خود را به آنان تحمیل کنند.

طراحان بازی‌های کامپیوتری با بهره‌جویی از جوهره تبلیغات معاصر و امکانات نرم‌افزاری که برای تأثیرگذاری و نفوذ، قابلیت‌های بالایی دارد، با ادغام مواردی مانند برهنگی و خشونت، برهنگی و ماجراهای عاشقانه، برهنگی و ماجراهای علمی، در پی جذاب کردن هرچه بیشتر تولیدات فرهنگی خود هستند و این برای کشورهای جهان سوم، به ویژه کشورهای اسلامی که بیشتر مصرف‌کننده‌اند، آسیب‌های فرهنگی جبران‌ناپذیری به همراه دارد.

از این رو، در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت که ترویج خشونت و فساد، یکی از کارکردها و پی‌آمدهای منفی بازی‌ها و اسباب‌بازی تهیه شده در کشورهای خارجی است و همین مسئله، در کنار دیگر تمهیدهایی که طراحان اسباب‌بازی و بازی‌های کامپیوتری می‌اندیشند، آنان را موفق به تسخیر جسم و جان کودک و نوجوان ما می‌سازد.

#### ۴) اعتیاد به بازی و اختلال در فرآیند اجتماعی شدن

یکی از پی‌آمدهای تربیتی و روانی - اجتماعی بازی‌های جدید، مسئله اعتیاد به این بازی‌ها و اختلال در فرآیند اجتماعی شدن کودک و نوجوان است. بازی‌های کامپیوتری و استفاده از اسباب‌بازی خودکار، در طبقه‌بندی بازی‌ها بر اساس تعداد شرکت‌کنندگان، در ردیف بازی‌های فردی قرار می‌گیرند. بر این اساس، ساختار بازی‌های کامپیوتری و اسباب‌بازی مکانیکی به گونه‌ای است که بازی‌گر، در تعامل با اسباب‌بازی، تصاویر، داده‌ها و اطلاعات موجود در صفحه تلویزیون قرار می‌گیرد، نه با گروه همسالان. محدود شدن روابط به صفحه تلویزیون و آدمک‌های مجازی و میخ‌کوب شدن در پای دستگاه‌ها، به معنای محرومیت از تعامل و

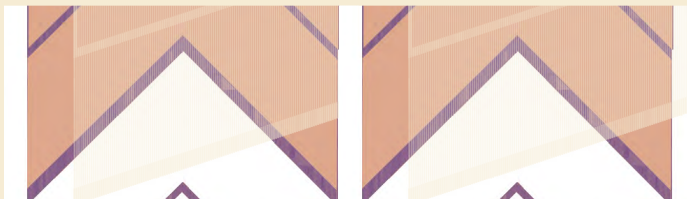
## ۷) اقتصادی

یکی از این شیوه‌ها، تربیت دختران آمریکا و سراسر جهان، با گزاره‌های فرهنگ آمریکایی است؛ از این رو به‌عنوان بهترین و کارآمدترین راه، اگر دختران سایر ملت‌ها با «ارزش‌های آمریکایی تربیت شوند، این دختران، نقش همسران و مادران را در جوامع خود عهده‌دار می‌شوند، و به‌دنبال آن بر اساس ارزش‌های آمریکایی، جامعه‌شان را اداره می‌کنند و این مهم‌ترین کارکرد تهاجمی یک فرهنگ مهاجم است که شهروندان دیگر ممالک را با ارزش‌های خودبیگانه پرورانند. اسباب‌بازی فقط وسیله بازی نیست؛ بلکه وسیله فرهنگ‌سازی نیز هست. بنابراین هر آنچه در تمدن غرب برای انحطاط بشر تولید و عرضه می‌شود، قبلاً نائقه و احساس نیاز به آن را با هزینه مصرف‌کنندگان به‌وجود آورده‌اند.

ارزش ریالی واردات قانونی اسباب‌بازی در کشور در سال ۸۷ بالغ بر ۲۸۸۳۴ میلیارد و ۵۷۴ میلیون و ۷۷۲ هزار ریال بوده است. در حال حاضر از کل مصرف اسباب‌بازی در کشور سهم تولید داخلی تنها ۲ الی ۳ درصد است و حدود ۹۵ درصد بازار اسباب‌بازی کشور در اختیار کشور چین است و همین موضوع تولیدکنندگان داخلی در این عرصه را به ورطه نابودی کشانده است. هم‌اکنون تعداد واحدهای صنفی تولیدکننده اسباب‌بازی در کشور در حدود ۲۰ الی ۳۰ واحد است که در کنار اسباب‌بازی کالاهای دیگری هم تولید می‌کنند.

مشکلات تولید اسباب‌بازی در ایران عبارتند از:

- هزینه بالای تولید در ایران
  - عدم پرداخت تسهیلات مالی مصوب شورای نظارت بر اسباب‌بازی از طرف بانک‌ها
  - عدم حمایت و نظارت موثر و مستمر مسئولان ذیربط در مقابله با قاچاقچیان
  - فشار تبلیغاتی و رسانه‌ای غرب و عدم حمایت از طرح‌های ایرانی
  - عدم توانایی در تولید محصول جذاب و با کیفیت
  - عدم وجود مدیریت صحیح و برنامه‌ریزی و نداشتن توجیه اقتصادی طرح‌های فرهنگی
- همه‌ساله به‌دلیل افزایش تقاضای اسباب‌بازی در کشور، واردات این کالا روندی صعودی داشته ولی تغییرات تعرفه گمرک در هر سال، که بر واردات بازرگانان تأثیر می‌گذارد، در میزان واردات اسباب‌بازی تأثیر کمی داشته است و نشان می‌دهد که این موضوع تنها عامل موثر در این مدل نیست.







کمپانی متل امتیاز عروسک لی لی را از آلمان خرید و پس از تغییراتی، صورت‌بندی نژادی آن را به نژاد "انگلساکسون" همانند کرد و به تولید انبوه آن در آمریکا اقدام نمود.

این عروسک تغییر نژاد یافته (به نژاد آمریکایی-انگلیسی انگلساکسون) باربی لقب گرفت. باربی اسم خلاصه شده باربارا دختر کوچک رییس کمپانی متل یعنی آقای هندلر بود.

باربی به زودی در صف اول اسباب‌بازی دختران در غرب قرار گرفت. در سال ۱۹۵۹ هر عروسک باربی به قیمت سه دلار فروخته می‌شد؛ اما اکنون هر عروسک باربی اصل ساخت کمپانی متل تا ۴۵۰۰ دلار قیمت دارد.

طراح تغییرات باربی در آمریکا در کمپانی متل، جک رایبان است. وی قبل از آن در پنتاگون (وزارت جنگ آمریکا) طراح موشک‌های اسپارو و هاوک بود. شرکت متل او را به خاطر تخصص و استعدادش در شناخت فرم هیکل زنان استخدام کرد.

## باربی و سبک زندگی

عروسک دارای تأثیرگذاری فرهنگی، تربیتی و اخلاقی است. کودکان به‌طور غیرمستقیم از عروسک‌های خود، الگو و سرمشق می‌گیرند و از آموزه‌های نهانی آن‌ها تبعیت و پیروی می‌کنند.

عروسک باربی در این خصوص جایگاه ویژه‌ای دارد؛ چرا که به کمک تبلیغات گسترده‌ای که درباره آن صورت می‌گیرد به‌خوبی می‌تواند مفاهیم مورد نظر طراحان خود را القاء کرده و انتقال دهد. باربی از منظرهای مختلف به‌عنوان الگو و سرمشق به کودکان و نوجوانان تحمیل می‌شود و چون آموزگاری مهربان، دست آنان را گرفته و به تعلیم‌اشان می‌پردازد و به‌طور غیر آشکار به جامعه دختران پر احساس، آموزش می‌دهد که مردان امروز چه انتظاری از آنان دارند و به مردان نیز می‌آموزد که از زنان چه انتظاراتی باید داشته باشند.

## ۱) تاریخچه عروسک باربی

کمپانی متل در سال ۱۹۴۵ توسط زوج هندلرومت در ایالت کالیفرنیا جنوبی آمریکا تاسیس شد. این شرکت، ابتدا قاب عکس تولید می‌کرد و سپس به ساخت مبلمان خانه و در نهایت به تولید اسباب‌بازی روی آورد.

کمپانی متل در سال ۱۹۵۵ با کلپ میکی ماوس برای تبلیغ اسباب‌بازی‌ها به همکاری در نمایش‌های تلویزیونی پرداخت که موجب دگرگونی ساختاری در تجارت اسباب‌بازی شد.

در ۱۹۵۹ به دلیل علاقه دختر هندلر به عروسک‌های کاغذی، طرح ساخت عروسک را دنبال کردند که منجر به عقد قرارداد برای دریافت امتیاز عروسک آلمانی لی لی شد. عروسک لی لی در واقع برگرفته از شخصیت و اندام و چهره زن خیابان‌گرد آلمانی به همین نام بود. عروسک آلمانی لی لی به‌عنوان یک قطعه کلکسیونی فقط به بزرگسالان به‌ویژه به کلکسیونرهای اسباب‌بازی فروخته می‌شد.

۱. در نگارش این مقاله از منابع زیر استفاده شده است: مشرق نیوز، باربی‌سازی دختران برای ترویج سبک زندگی آمریکایی (http://www.mashregnews.ir/fa/news/15746) و سایت جامع فرهنگی مذهبی شهید آوینی، باربی کیست و چگونه سبک زندگی را تغییر می‌دهد؟ (http://www.aviny.com/article/maghale/92/6/Barbi.aspx)

در شناخت فرم بدن زنان، لی لی را به چهره‌ای آنگلو ساکسون تبدیل نمود و سرانجام باربی را خلق کرد، دختر ۲۰ ساله‌ای که پاهای بلند و فیزیک بدنی لاغری داشته و نمایشگر یک قد ۱۹۵ سانتی متری است.

### ب) چهره باربی

طراحی چهره باربی به گونه‌ای اغراق آمیز صورت گرفته است که جامع اکثر زیبایی‌های متصور باشد و البته این طراحی بسیار ماهرانه صورت پذیرفته است. «موی بور و طلایی، گردن باریک و کشیده، گونه‌های برآمده، دماغ و دهان کوچک، چشمانی درشت و آبی، لبانی پرگوشت، چهره شاداب، پوست روشن، پیشانی و سری متناسب مجموع اعضای چهره‌ی باربی را تشکیل می‌دهد که به ندرت- حتی با هنرمندی تیغ جراحی پزشکان حاذق- هم‌زمان در یک فرد جمع می‌شود.

### ج) فرم لباس باربی

لباس‌های ظریف، خوش‌رنگ و خوش‌دوخت باربی محصول هنر و دستان بزرگ‌ترین طراحان لباس دنیاست که در کمپانی متل گرد هم آمده‌اند. هیچ عروسکی تا به حال به اندازه باربی لباس متنوع، زیبا و اشرافی به تن نکرده و این تنها اختصاص به دختری دارد که نماینده فرهنگ آمریکایی و نمایش‌گر یک زن تمام عیار آمریکایی است. عریان‌گرایی، اشرافی‌گرایی و مصرف‌گرایی سه مؤلفه اصلی لباس‌های باربی است؛ لباس‌هایی که زرق و برق خیره‌کننده‌اش، جلوه‌ی شهوانی اندام باربی را مضاعف می‌کند.

### د) تنوع باربی

باربی برای این‌که بتواند نقش تربیتی خود را ایفا کند باید پاسخگوی تمامی سلاقی و علاقه‌ها باشد و در نقش‌های گوناگونی ظاهر شود. باربی پرستار، باربی معلم، باربی خلبان، باربی ژیمناست و باربی خواننده برای تحکیم الگوسازی این عروسک متولد شده‌اند. همچنین برای پذیرش این عروسک از سوی ملیت‌های گوناگون باربی با حفظ استیل بدنی‌اش (اصالت آمریکایی) در رنگ‌ها و ملیت‌های گوناگون نیز ظاهر شد؛ باربی هندی، آفریقایی، چینی و لهستانی.

لباس‌های ظریف، خوش‌رنگ و خوش‌دوخت باربی محصول هنر و دستان بزرگ‌ترین طراحان لباس دنیاست که در کمپانی متل گرد هم آمده‌اند. هیچ عروسکی تا به حال به اندازه باربی لباس متنوع، زیبا و اشرافی به تن نکرده و این تنها اختصاص به دختری دارد که نماینده فرهنگ آمریکایی و نمایش‌گر یک زن تمام عیار آمریکایی است. عریان‌گرایی، اشرافی‌گرایی و مصرف‌گرایی سه مؤلفه اصلی لباس‌های باربی است؛ لباس‌هایی که زرق و برق خیره‌کننده‌اش، جلوه‌ی شهوانی اندام باربی را مضاعف می‌کند.

در ۱۹۶۱ کمپانی متل عروسک کن را تولید کرد. این عروسک پسری بود با لباس‌های شیک و موهای قهوه‌ای که برگرفته از نام پسر آقای هندلر رییس کمپانی متل بود. به این ترتیب باربی صاحب یک دوست‌پسر شد. بعدها در سال ۱۹۶۳ عروسک میچ و در سال ۱۹۶۵ عروسک اسکپیور به جمع کن و باربی پیوستند.

### ۲) ویژگی‌های باربی

در میان عروسک‌هایی که تاکنون ساخته شده، باربی از ویژگی‌های منحصر به فردی برخوردار است؛ چرا که باربی تنها یک عروسک نیست، بلکه یک سلاح کارآمد در صحنه‌ی جنگ فرهنگی است و به همین خاطر متخصصین فراوانی در تولید، طراحی، تبلیغ و توزیع آن نقش‌آفرینی نموده‌اند. به جهت اهمیت این بخش هریک از ویژگی‌ها را به صورت جداگانه شرح می‌دهیم:

### الف) اندام باربی

باربی نماد یک زن ۱۹-۲۰ ساله است. باربی از شخصیت یک زن ولگرد خیابانی آلمانی به نام لی لی گرفته شده که پس از جنگ به‌عنوان زنی محبوب، خودفروشی می‌کرده است. جک رایان به‌خاطر استعداد ویژه‌اش

باربی با پوشش نظامی آمریکایی به تهییج افکار عمومی پرداخت. پس از واقعه یازده سپتامبر نیز باربی با پوشیدن یونیفرم نیروهای نظامی ضد تروریست به ایفای نقش جدید خود پرداخت. تیتراژ آگهی تبلیغاتی باربی برای نبرد ضد تروریست این بود: «باربی، روح آمریکایی».

### ۳) شیوه ترویج باربی

برای دستیابی به اهداف پیش‌بینی شده و کارکردهای مورد انتظار، این بازیچه استراتژیک باید به‌گونه‌ای متفاوت و در اندازه قابل قبول و با در نظر گرفتن تمام ظرایف هنری و فنی تبلیغ شود.

#### الف) استفاده از هنر و رسانه

عصر ارتباطات است و هر پدیده‌ای برای حفظ بقا و افزایش تأثیر خود ناچار از در نظر گرفتن حمایت رسانه‌ای و تبلیغی خویش است. در سال ۲۰۰۱ عروسک باربی در اولین فیلم کامپیوتری خود به نام باربی و فندق‌شکن ظاهر شد و از آن پس تاکنون تعداد قابل توجهی فیلم کامپیوتری، انیمیشن، فیلم سینمایی و مستهجن در مورد باربی تولید شده است.

یکی از نکات جالب توجه در حمایت رسانه‌ای از باربی سایت اینترنتی آن است. سایتی که پس از ورود به آن نشان‌گر شما هم تغییر شکل داده و به پروانه‌ای بال‌زنان تبدیل می‌شود. افراد پس از ورود به سایت در یک قسمت می‌توانند بازی کنند، در جایی دیگر با باربی در کنار دریا قدم بزنند یا در منزل جشن تولد بگیرند و همین امر جذابیت بسیار بالایی برای کودکان ایجاد نموده است.

#### ب) استفاده از ظرفیت صنعت

با توجه به هدفی که از ساخت باربی دنبال می‌شد، استیل زندگی آمریکایی باید معرف همه بخش‌های زندگی باشد. در این‌جا صنعت به کمک فراگیری باربی آمده است. امروزه اکثر نیازمندی‌های دختران با تصویر، رنگ و تبلیغ باربی در بازار کشورهای مختلف از جمله کشور ما یافت می‌شود. آن‌چنان‌که به گفته کارشناسان می‌توان با هزینه‌ی



باربی حتی در نقش سیاسی نیز ظاهر شده و می‌کوشد با تمسخر ارزش‌های والای اسلامی، شهادت‌طلبی را به مثابه امری غیرمنطقی و منفور جلوه دهد. باربی انتحاری و شهادت‌طلب که پس از فریاد الله اکبر با فشردن ضامن، کمر بند انفجاری اش منفجر می‌شود به‌طور غیر مستقیم تلاش می‌کند تا فرهنگ شهادت‌طلبی یا تنها سلاح پیروز و بی‌رقیب مسلمانان را در میان کودکان به تمسخر گیرد.

یکی دیگر از کارکردهای باربی تهییج سربازان آمریکایی با پوشیدن یونیفرم نظامی و به دست گرفتن اسلحه‌ی آمریکایی است. این بار باربی وظیفه دارد افکار عمومی جوانان را با مقاصد جنگ طلبانه‌ی طراحان خود همراه کند. در طول جنگ عراق و آمریکا در سال ۱۹۹۰ عروسک

ذهن خویش به این موضوعات و بلوغ زودرس جنسی، فرصت حضور در دنیای زیبا و دوست‌داشتنی کودکان را خیلی زود از دست می‌دهند، تأسفاور است.

### (ب) سوء تغذیه

اگرچه فرم بدن باری به گونه‌ای طراحی شده که بعید به نظر می‌رسد هیچ زنی بتواند با ویژگی‌های فیزیکی آن به حیات خویش ادامه دهند؛ اما در اثر تبلیغات، ویژگی‌های باری به مثابه «ملاک زیبایی زن امروز»، باعث شده که بسیاری از زنان و دختران با اتخاذ رژیم لاغری و تلاش در جهت شبیه شدن به فیزیک بدنی باری در دام بیماری‌های سوء تغذیه همچون آنورکزی و بولیمیا گرفتار شوند. طبق آمار در آمریکا از هر پنج دختر دانشجو یک نفر به بیماری کم‌غذایی مبتلا است و در سال حدود بیست درصد از افراد مبتلا به این بیماری‌ها جان می‌سپارند. این مسئله به قدری رایج و نگران‌کننده است که در برخی از دانشگاه‌های آمریکا، مواد غذایی رژیمی مانند سالاد در غذاخوری دانشگاه به طرز ماهرانه‌ای با مواد نشاسته‌ای آغشته می‌شود که دانشجویانی که تنها از سالاد تغذیه می‌کنند دچار بیماری کم‌غذایی نشوند. باید توجه داشت که نه تنها دانشجویان که بازیگران و هنرمندان زن با صرف هزینه‌های فراوان و با کمک جراحان ماهر زیبایی صورت و شکم، تلاش می‌کنند اندام خود را با اندام باری، بلکه زیبایی زنان تطبیق دهند. در همین رابطه تلاش فمینیست‌ها برای افشای ساختگی

و غیر قابل واقعی بودن معیارهای زیبایی باری جالب توجه است:

باربی با قد بیش از ۲ متر، تنها ۴۶ کیلو گرم وزن دارد. در حالی که متوسط قد و وزن زن آمریکایی به ترتیب ۱۶۳ سانتی متر و ۶۶ کیلو گرم است و اگر عروسک باری در همان ابعاد جان می‌یافت، نمی‌توانست وزن خود را تحمل کند، نمی‌توانست قاعدگی ماهانه داشته باشد و البته به هیچ وجه امکان باروری و بارداری نداشت.

در همین رابطه یک ضرب‌المثل آمریکایی نیز وجود دارد که می‌گوید: «هر چه لاغر شوی یا پولدار شوی، باز هم کم است!»



حدود یک میلیون تومان، تمام مایحتاج یک دختر را که تبلیغ‌کننده باری باشد از بازار جمع‌آوری نمود، از لوازم‌التحریر گرفته تا لوازم بهداشتی - آرایشی، انواع لباس، کیف، کفش و خوردنی‌های مورد علاقه‌ی کودکان. فراگیری و فروش قابل توجه این محصولات باعث رونق بیش از پیش اقتصادی این عرصه گردیده و زمینه‌ی تولید آن با کیفیت‌های گوناگون و به منظور تأمین سطوح مختلف درآمدی را فراهم نموده است.

### (۴) پیامدهای منفی باری

برخی از پیامدهای منفی ترویج باری به شرح زیر است:

### (الف) بلوغ زودرس

یکی از کارکردهای باری پُر رنگ نمودن غرایز جنسی در ذهن دختران و آموزش روابط جنسی است و به تعبیر برخی فعالان ضد باری، آموزگار سکس است در حالی که توان عشق‌آفرینی ندارد. تقلیل حیا و ترویج اخلاق جنسی مورد نظر باری از آنجا آغاز می‌شود که کودک نه تنها می‌تواند به تعویض لباس‌های زیر عروسک اقدام کند که به این کار نیز تشویق می‌شود و در بسیاری از اوقات با اندام جنسی عروسک سر و کار داشته و به تدریج قبح دیدن آن در نظر کودک می‌شکند. تأمل در این موضوع که کودکان در اثر آلودگی



همچنین به نقش این عروسک معروف در گسترش و تبلیغ شیوه‌های خیالی زیبایی و زنانگی میان نسل‌های متعدد دختران و گسترش بیماری افسردگی لاغری اعتراض دارند.

"فرانسیسکا زیدلک" از فعالان معترض به عروسک باربی گفت: «من مخالف بازی کردن کودکان با عروسک‌ها نیستم؛ اما والدین را به جستجو برای یافتن اسباب‌بازی فرامی‌خوانیم که شناخت کودکان را افزایش دهد. باربی وسیله مهمی برای صنایع زیباسازی در جهان است که سالانه درآمد ۱۱۸ میلیارد یورویی دارند.»

او افزود: «کودک کوچکی که ۱۲ یورو برای ورود به نمایشگاه باربی می‌پردازد، آموزش می‌بیند که میان کار به‌عنوان مدل لباس یا ستاره خوانندگی پاپ یکی را انتخاب کند.»

"استیوپی اشمیدیل" یکی از مؤسسان کمپین فیس بوکی "اشغال خانه رویایی باربی" نیز گفت: «آگهی‌های تبلیغاتی زنان به‌عنوان یک کالای جنسی، باعث شده که در مخالفت با نمایشگاه باربی فعالیت کنم.» او قبل از این نیز به برنامه نمایش "لباس‌های آینده آلمان" اعتراض کرده بود؛ زیرا این فعالیت باعث بی‌ثباتی سیستم غذای دختران و سوق دادن آنان به افراط در لاغری می‌شود.



## ج) مصرف گرایی و تجمل

پیش‌تر به این نکته اشاره کردیم که بزرگ‌ترین طراحان لباس دنیا به کمک کمپانی متل شتافته و به طراحی ظریف و زیبای لباس‌های گوناگون باربی می‌پردازند. این لباس‌ها اغلب تجملاتی و متعلق به طبقه ثروتمند جامعه است و اگر چه کودک را در رویای زیبای آینده استفاده از آن غرق می‌کند؛ اما درکنار این، حسرت رسیدن به آن را نیز در دل او به جای می‌گذارد. نه تنها لباس که زیورآلات باربی نیز بسیار گران‌اند. باربی به ترویج تجمل و مصرف گرایی با توجه به تنوع بیش از حد می‌پردازد و این یکی از وپروس‌های کشنده فرهنگ غربی است که باربی به مثابه یک بیمار، آن را در میان دختران دیگر سرزمین‌ها می‌پراکند و ایشان را به بیماری مهلک مصرف‌گرایی، تجمل و مادی‌گرایی دچار می‌کند.

## ه) تظاهرات بر ضد باربی در آلمان

صدها نفر از زنان و مردان جوان در مرکز برلین علیه تبلیغ عروسک باربی و برگزاری نمایشگاهی از این عروسک در آلمان تظاهرات کردند. معترضین می‌گویند این نمایشگاه با تبلیغ الگوی باربی، تأثیرات منفی را متوجه دختران کوچک می‌کند که می‌توان به افسردگی و لاغری مفرط اشاره کرد.

این نمایشگاه در مساحت ۲۵۰۰ متر مربع برپا شده و تا پایان ماه آگوست ادامه خواهد داشت و بعد از این برای نمایش به دیگر شهرهای اروپا نیز برده می‌شود. در این نمایشگاه ۱۴۰ نوع از این عروسک مشهور به همراه تعداد زیادی از لباس‌ها، وسایل و وسایل آرایشی این عروسک وجود دارد.

مجموعه "اشغال خانه رویایی باربی" در فیس بوک تاکنون مورد تایید دو هزار نفر قرار گرفته و شعار آن "خشونت بنفش علیه برنامه‌های تلویزیونی که دختران را به الگوگیری از باربی دعوت می‌کنند!" است.

این معترضان، تابلو نوشته‌هایی در دست داشتند که روی آن‌ها نوشته شده بود: "نه به باربی" و "باربی کودک من نیست". آنان



دقت در انتخاب اسباب‌بازی یکی از مهم‌ترین راه‌های پیش‌گیری از آسیب‌های گوناگون اسباب‌بازی است. انتخاب و خرید اسباب‌بازی‌ها باید با هدف انجام شود. بهترین اسباب‌بازی آن است که کودک را مجذوب خود کند و حس کنجکاوی او را برانگیزد. یکی از ویژگی‌های اسباب‌بازی مناسب برانگیختن حس کنجکاوی کودک است. اسباب‌بازی خوب نه تنها نباید تکراری به نظر برسد، بلکه باید حس کنجکاوی او را برانگیزد. اسباب‌بازی را مناسب سن و علاقه کودک انتخاب کنید. بازی باید مهارتی را به کودک بیاموزد؛ مثلاً کودکان

تلفیق این جذابیت‌ها با جنبه‌های آموزشی و پرورشی می‌تواند یک آرمان باشد؛ ولی در جامعه ما بیشتر تولیدکنندگان به دلیل وجود مشکلات مختلف، نتوانسته‌اند حتی تولیدات خود را به این آرمان‌ها نزدیک کنند. برای پیش‌گیری از آسیب‌ها و یا مقابله با آن، راهکارهایی به نظر می‌رسد<sup>۱</sup>:

#### ۱) نقش خانواده

۱. شجاعی، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب‌بازی کودکان در اسلام، ص ۱۰۷-۱۰۸؛ زارعان، نقش صدا و سیما در فرهنگ اسباب‌بازی، مجموعه مقالات ارائه شده در گردهمایی اسباب‌بازی و پیامدهای فرهنگی آن، ص ۱۰۵-۱۱۳.

#### اسباب‌بازی؛ راهکارها و اقدامها

مشکلات تولید اسباب‌بازی در ایران، فراتر از مسائلی است که یک کالای کاملاً اقتصادی با آن رو به‌رو است. در تولید اسباب‌بازی، به‌عنوان یک کالای فرهنگی، از یک‌سو باید چشم به شرایط اقتصادی دوخت و از سوی دیگر باید به نکات روان‌شناختی، جنبه‌های آموزشی و پرورشی و ملاحظات فرهنگی و اجتماعی توجه کرد.

از آن‌رو که مصرف‌کننده اسباب‌بازی، کودکان و نوجوانان هستند، توجه به جذابیت‌های اسباب‌بازی بسیار مهم است.

هر چند در گذشته توان مالی بسیاری از خانواده‌ها ضعیف بود، اما پدران و مادران توان عاطفی بالایی داشتند و با ساخت اسباب‌بازی چوبی و پارچه‌ای ساده می‌توانستند با قلب و خیال کودکان‌شان همراه شوند و آنان را به آینده امیدوار کنند. تمامی کارکردها و ویژگی‌های انواع بازی‌های رایج، در بازی‌های سنتی وجود دارد و این نوع بازی‌ها و اسباب‌بازی می‌توانند در هویت‌یابی کودکان و نوجوانان نقش مثبت داشته باشند.

دیگر جنبه آموزشی دارند. ولی بی‌گمان هیچ‌یک از بازی‌ها و اسباب‌بازی سنتی، جنبه بدآموزی ندارد؛ ولی هر کدام به‌گونه‌ای برای پرورش اندیشه و جسم و کسب و افزایش مهارت‌ها، نقش مثبتی دارند. برای نمونه، «عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی» که با مهارت ساخته می‌شدند و هنرمندان باذوق، ماجراهایی را از زبان عروسک‌ها نمایش می‌دادند و کودکان با این حس که آن‌ها واقعیت دارند، در تخیل خود شخصیت آن‌ها را مرور می‌کردند و خوب یا بد بودن آن‌ها می‌توانست بر اخلاق آنان اثر بگذارد.

هر چند در گذشته توان مالی بسیاری از خانواده‌ها ضعیف بود، اما پدران و مادران توان عاطفی بالایی داشتند و با ساخت اسباب‌بازی چوبی و پارچه‌ای ساده می‌توانستند با قلب

اسباب‌بازی از نیروهای فنی و متخصص که اسباب‌بازی را با رویکرد علمی و روان‌شناختی طراحی کنند و بسازند، یکی از مشکلات اساسی در زمینه تولید اسباب‌بازی است. اگر سیاست‌گذاران فرهنگی کشور، به موضوع اسباب‌بازی کودکان با دیدی عمیق‌تر بنگرند، خواهند توانست با پژوهش و با به‌کارگیری طراحان مبتکر، هم‌آهنگ با فرهنگ ایرانی، طرح‌های جذابی را ارائه دهند. لازمه این کار، به‌کارگیری استعدادها، شناخت و آگاهی از نیازها و ویژگی‌های روحی کودکان و نوجوانان و پژوهش‌های علمی گسترده در این زمینه است.

### ۳ توجه به بعد شخصیت‌سازی اسباب‌بازی‌های بومی

بی‌شک شخصیت‌سازی، حمایت رسانه‌ای و تبلیغاتی مهم‌ترین نکته قابل تأمل در زمینه رشد صنعت اسباب‌بازی و تشویق کودکان به انتخاب اسباب‌بازی‌های بومی است. با استفاده از این ابزارها و معرفی قهرمانانه از یک چهره واقعی و یا خیالی، بازار خرید با کم‌ترین ریسک مهیا می‌شود؛ زیرا این عروسک‌ها قبل از رسیدن به مرحله عروسک، قبلاً مسیری از میان رمان، انیمیشن، فیلم و بازی‌های رایانه‌ای را طی کرده‌اند. مثال‌های معروف در این زمینه اسپایدارمن و هری‌پاتر هستند.

بازی‌ها و اسباب‌بازی سنتی بر اساس نیازهای مختلف جامعه به‌وجود آمده‌اند. برخی از آن‌ها فقط جنبه تفریحی و برخی

خردسال به اسباب‌بازی‌هایی نیاز دارند که هر پنج حس آنان را تقویت کنند. هنگام خرید اسباب‌بازی برای کودک نه تنها تناسب آن با محدوده سنی ضروری است بلکه باید از بی‌خطر بودن و سرگرم‌کنندگی آن نیز مطمئن بود. اسباب‌بازی نباید کودک را به سوی خشونت و تکرار رفتارهای خشن سوق دهد. مهم‌تر آن‌که اسباب‌بازی باید متناسب با فرهنگ و بینش اسلامی ایرانی انتخاب شود.

### ۲ تقویت بخش تولید و طراحی اسباب‌بازی‌های بومی

وجود نداشتن صنعت ساخت اسباب‌بازی چه در بخش تولید، چه طراحی و تکنولوژی سبب شده تا نیاز کودکان تأمین نشود. در سیستم آموزش عالی، رشته تخصصی خاصی که به اسباب‌بازی کودکان از جمله طراحی و دیگر موارد توجه داشته باشد وجود ندارد. از این‌رو لازم است ضمن توجه به صنعت اسباب‌بازی زیرساخت‌های آن مانند طراحی و تولید متناسب با فرهنگ ایرانی اسلامی مورد نظر قرار گیرد.

پژوهش، عنصر پایه‌ای در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی است. بدون پژوهش و تحقیقات راهبردی نمی‌توان هیچ کالایی را تولید کرد. توجه نکردن دانشگاه‌ها و مراکز تحقیقاتی به بررسی و طراحی اسباب‌بازی کودکان و نوجوانان و عدم بهره‌گیری شرکت‌ها و کارخانه‌های تولید

را از نظر معیارهای لازم و «وزارت بهداشت و درمان»، مواد آن را از نظر کیفیت، رنگ و جنس بررسی کنند.

سمینارهای دوره‌ای درباره اسباب‌بازی و اطلاع‌رسانی در مورد کارکردها و پی‌آمدهای تربیتی، فرهنگی و اجتماعی آن، با استفاده از دانشگاهیان و کارشناسان تشکیل شود.

نشریه ویژه صنعت اسباب‌بازی منتشر شود و در آن، آخرین تحقیقات و دست‌آوردهای علمی و صنعتی مربوط به بازی و اسباب‌بازی بیان شود تا سطح آگاهی تولیدکنندگان، فروشندگان و مربیان افزایش یابد.

#### ۵) تعیین استاندارد و معیارهای تعریف شده در تولید و ساخت اسباب بازی

طراحی، تولید و ساخت اسباب‌بازی در ایران از استاندارد و معیارهای تعریف شده علمی که در کشورهای پیشرفته و صنعتی مانند چین و ژاپن در نظر گرفته می‌شود، پیروی نمی‌کند. طراحان خارجی به دلیل به‌کارگیری روش‌ها و اصول فنی مناسب در کار، توانسته‌اند طرح‌های خودشان را با سلیقه خاص مصرف‌کننده منطبق کنند و در سطح جهانی برای خود جایی باز کنند. در حالی که طراحان ما بر اساس سلیقه‌های شخصی خود و یا الگوبرداری و تقلید از اسباب‌بازی خارجی، اقدام به ساخت و تولید اسباب‌بازی می‌کنند.

ناگفته نماند، تا زمانی که فرهنگ

#### هنگام خرید اسباب‌بازی برای کودک نه تنها تناسب آن با محدوده سنی ضروری است بلکه باید از بی‌خطر بودن و سرگرم‌کنندگی آن نیز مطمئن بود. اسباب‌بازی نباید کودک را به سوی خشونت و تکرار رفتارهای خشن سوق دهد. مهم‌تر آن‌که اسباب‌بازی باید متناسب با فرهنگ و بینش اسلامی ایرانی انتخاب شود.

توجه را داشت. پیشنهادهایی برای نظارت بر تولید و واردات اسباب‌بازی ارائه می‌شود: سازمانی ویژه برای تبیین معیارهای لازم برای تهیه اسباب‌بازی تأسیس شود تا بر چند و چون تولید و واردات اسباب‌بازی نظارت کند.

با توجه به اهمیت هویت‌یابی و نقش اسباب‌بازی در شکل‌گیری آن، سیاست‌گذاران باید توجه خود را به شیوه‌هایی معطوف دارند که از طریق آن‌ها مفاهیم و ارزش‌های ملی و مذهبی به کودکان انتقال یابد.

تولید و ساخت اسباب‌بازی در حقیقت کار فرهنگی است، نه فقط اقتصادی و وسیله کسب درآمد. به همین دلیل، ضرورت دارد که همه شرکت‌های تولیدکننده اسباب‌بازی، برای طراحی و ساخت انواع اسباب‌بازی از نظر متخصصان روان‌شناسی، علوم تربیتی و طراحان صنعتی استفاده کنند.

«مرکز استاندارد و تحقیقات»، اسباب‌بازی

و خیال کودکان‌شان همراه شوند و آنان را به آینده امیدوار کنند. تمامی کارکردها و ویژگی‌های انواع بازی‌های رایج، در بازی‌های سنتی وجود دارد و این نوع بازی‌ها و اسباب‌بازی می‌توانند در هویت‌یابی کودکان و نوجوانان نقش مثبت داشته باشند.

در دهه‌های اخیر، با توجه به تحولاتی که در جامعه به‌وجود آمده است، بازی‌ها و اسباب‌بازی سنتی تغییرات بسیاری کرده‌اند. بسیاری از آن‌ها به فراموشی سپرده شده و بازی‌ها و اسباب‌بازی تازه و وارداتی، جانشین آن‌ها شده‌اند که متأسفانه در بیشتر موارد پاسخ‌گوی نیازهای کودک نیستند و بیشتر آن‌ها بدآموزی‌های خاص خود را نیز دارند. بنابراین، پیشنهاد می‌شود که اسباب‌بازی بر پایه فرهنگ خودی طراحی و ساخته شود. البته در چند سال اخیر، مجامع فرهنگی و صدا و سیما در این زمینه تلاش‌هایی کرده‌اند که عروسک‌های دارا و سارا، کلاه قرمزی و... نمونه‌هایی از آن تلاش است. هرچند این تلاش‌ها ارزشمند و امیدوارکننده‌اند؛ ولی به‌هیچ‌رو کافی نیستند. پس باید الگوهای متنوع ارائه شود و تولیدکنندگان داخلی به جای تقلید و الگوبرداری از نمونه‌های خارجی، آن‌ها را با کیفیت مطلوب تولید کنند.

#### ۴) نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی

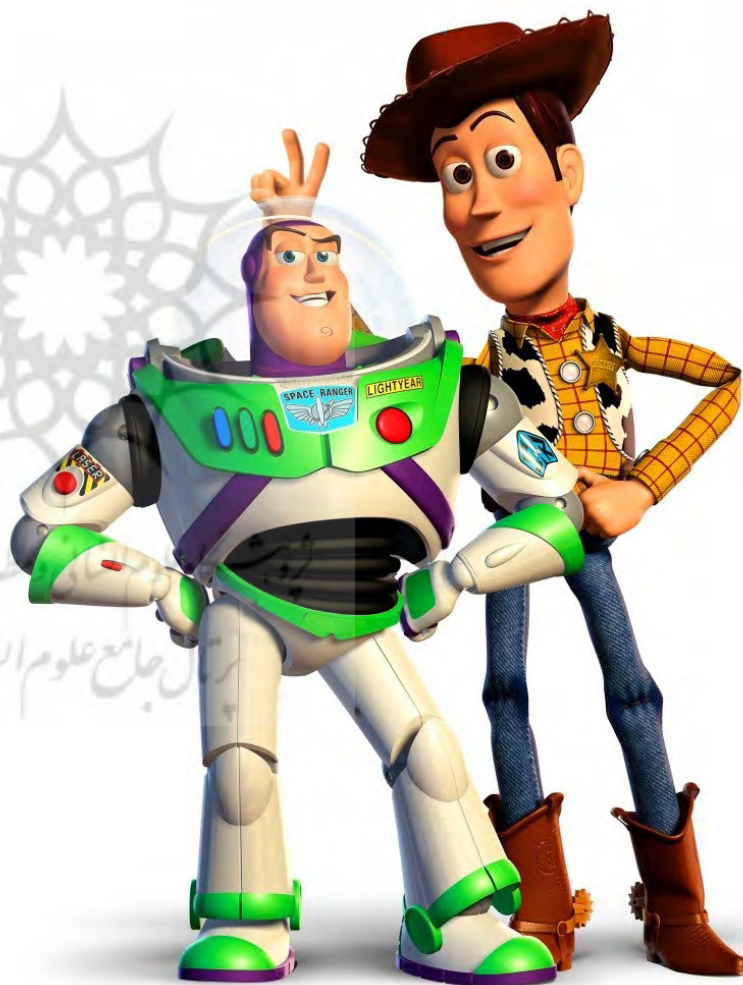
اسباب‌بازی، تأثیر فراوانی بر روح و روان کودک دارد. از این‌رو، باید در تولید و واردات و انتخاب اسباب‌بازی کودکان کمال دقت و



بازرگانی و تجاری بر جامعه حاکم باشد و اسباب‌بازی را یک عامل اقتصادی بدانیم همه معیارها و ارزش‌ها تحت‌الشعاع آن قرار می‌گیرد و تنگناها و مشکلات موجود هرگز حل نخواهد شد. از این‌رو نکاتی برای تولیدکنندگان و عرضه‌کنندگان اسباب‌بازی به نظر می‌رسد:

نکته اصلی که تولیدکنندگان داخلی باید به آن توجه کنند، این است که ساخت اسباب‌بازی، باید طبق ساختارهای اجتماعی و معیارهای فرهنگ خودی باشد تا هم از فرهنگ جامعه در برابر تهاجم فرهنگی محافظت شود و هم مقدمات انتقال فرهنگ و ارزش‌های جامعه به کودکان و نسل آینده را فراهم سازد.

سازندگان و تولیدکنندگان اسباب‌بازی می‌توانند با رعایت معیارهای علمی - فرهنگی در به‌وجود آوردن هنجارهای نوین رفتاری، تغییر نگرش و باورهای اعتقادی و تحول ارزش‌ها سهم مؤثری داشته باشند. امروز ثابت شده است که پژوهش، عنصر پایه‌ای در سیاست‌گذاری فرهنگی است، بنابراین، ضرورت دارد کارخانه‌های تولیدکننده اسباب‌بازی، بخشی به نام «پژوهش» داشته باشند تا در آن، تحقیقات روان‌شناختی و جامعه‌شناختی انجام دهند؛ زیرا ساخت اسباب‌بازی، در حقیقت یک کار فرهنگی برای رشد و تکامل شخصیت کودک و نوجوان است. در واقع، پژوهش‌گران و تولیدکنندگان اسباب‌بازی باید در حرکتی هم‌آهنگ و



KINOPOISK.RU

این وسایل، مورد علاقه کودکان نباشد و با واقعیت‌های اجتماعی و فرهنگی سازگاری نداشته باشد، کودکان آن را به صورت اسباب‌بازی‌ای که نمادی از جهان واقعی است، نخواهند پذیرفت. حال اگر هدف این است که اسباب‌بازی کودکان، بر

موجود در جامعه تناسب داشته باشد و برخاسته از فرهنگ خودی باشد؛ زیرا کودکان از طریق بازی و اسباب‌بازی با این ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها آشنا می‌شوند. اسباب‌بازی‌ای که در اختیار کودکان گذاشته می‌شود، نمادی از واقعیت‌های بیرونی هستند. اگر

هم‌سو برای بهینه‌سازی و ارتقای کیفیت محصولات اسباب‌بازی بکوشند و بدون این مشارکت، آهنگ طراحی، تولید، و عرضه اسباب‌بازی دچار جهت‌گیری ناهم‌آهنگ و ناهم‌ساز با معیارها و الگوهای فرهنگی و ارزشی جامعه خواهد شد. در این صورت، فرآیند جامعه‌پذیری و فرهنگ‌پذیری کودکان به تأخیر می‌افتد و آنان تحت تأثیر ارزش‌ها و هنجارهای برخاسته از بازی‌ها و اسباب‌بازی ساخت کشورهای بیگانه قرار می‌گیرند.

### الف) فرهنگ خودی، ضابطه اصلی تولید اسباب‌بازی

رعایت معیارهای «فرهنگ خودی» در ساخت اسباب‌بازی، یکی از مسایل ضروری جامعه ماست که باید با برنامه ریزی گسترده و زیر نظر متخصصان و کارشناسان تعلیم و تربیت و امور فرهنگی اجرا شود. «فرهنگ خودی» به معنای مجموعه‌ای از بینش‌ها، باورها، گرایش‌ها و رفتارهای مادی و معنوی افراد یک جامعه است که به صورتی، به نسبت ثابت، از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود.

در اندیشه اسلامی، تمامی باورها و ارزش‌ها، منشأ آسمانی دارد و همه رفتارهای فردی و اجتماعی بر اساس تعالیم الهی شکل می‌گیرد. بنابراین، «فرهنگ خودی» در اندیشه اسلامی همان تبلور مذهب آن جامعه است و ریشه در تعالیم اسلامی و پدیده‌های فرهنگی-تاریخی متناسب با مبانی اسلامی دارد. اسباب‌بازی باید با ارزش‌ها و هنجارهای



و در عمل، اسباب‌بازی خارجی را وارد بازار می‌کنند و یا از نمونه‌های خارجی که هزینه کم‌تری دارند، الگوبرداری می‌نمایند. اما تولیدکنندگان و عرضه‌کنندگان اسباب‌بازی باید توجه کنند که این روند بسیار خطرناک است؛ زیرا هر وسیله بازی بر اساس مقتضیات تربیتی، فرهنگی و اجتماعی جامعه سازنده آن تهیه و طراحی می‌شود. بی‌گمان استفاده و الگوبرداری از آن در فرهنگ‌ها و جوامع دیگر، نتایج منفی به همراه دارد و به عواقب ناهنجار در رشد و تربیت کودکان و نوجوانان می‌انجامد. بنابراین، هرگز به صلاح نیست که با تولید و عرضه اسباب‌بازی مخرب و بازی‌های کامپیوتری، کودکان و نوجوانان جامعه خویش را دچار انواع بحران‌های اخلاقی و تربیتی کنیم.

#### ۶) توجه به جایگاه صدا و سیما در فرهنگ اسباب‌بازی

تلویزیون عضو ثابت و انکارناپذیر اکثر خانواده‌هاست. عضوی که در بسیاری تصمیم‌ها و افکار و حرکتها صاحب رأی است. با نگاهی به تحقیقات انجام شده دربارهٔ کودک و تلویزیون مشخص می‌شود بیشترین تأثیر این جعبهٔ جادو به کودکان و نوجوانان است و خواهی نخواهی کودکان در انتخاب هر چیز به‌خصوص اسباب‌بازی تأثیر و نظر تلویزیون را صائب می‌دانند.

به نظر می‌رسد برای اظهار نظر هر چند مجمل باید به بررسی و مطالعهٔ بازار اسباب‌بازی پرداخت. به همین جهت به ۳۰

**رعایت معیارهای «فرهنگ خودی» در ساخت اسباب‌بازی، یکی از مسایل ضروری جامعه ماست که باید با برنامه ریزی گسترده و زیر نظر متخصصان و کارشناسان تعلیم و تربیت و امور فرهنگی اجرا شود. «فرهنگ خودی» به معنای مجموعه‌ای از بینش‌ها، باورها، گرایش‌ها و رفتارهای مادی و معنوی افراد یک جامعه است که به صورتی، به نسبت ثابت، از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود.**

**در اندیشه اسلامی، تمامی باورها و ارزش‌ها، منشأ آسمانی دارد و همه رفتارهای فردی و اجتماعی بر اساس تعالیم الهی شکل می‌گیرد. بنابراین، «فرهنگ خودی» در اندیشه اسلامی همان تبلور مذهب آن جامعه است و ریشه در تعالیم اسلامی و پدیده‌های فرهنگی-تاریخی متناسب با مبانی اسلامی دارد.**

بازی و استفاده از اسباب‌بازی، با نقش‌های گوناگون اجتماعی آشنا می‌شود و برطبق نظریه یادگیری مشاهده‌ای آلبرت بندورا، با ویژگی‌ها و نقش‌هایی که در بازی به وی القا می‌شود، همانندسازی می‌کند.

در جامعه ما، اسباب‌بازی آموزشی نیز تولید می‌شود و عده‌ای هم تحت‌تأثیر رویکرد تجارتهی اسباب‌بازی قرار گرفته و به تولید و عرضه اسباب‌بازی مشغول‌اند

اساس الگوها و معیارهای «فرهنگ خودی» طراحی و ساخته شود، باید با رویکردهای جامعه‌شناسی، روان‌شناختی، مردم‌شناختی و دینی، شکل بگیرد و به فرهنگ مردم با دیدی نو نگرسته شود. بنابراین، پیشنهاد می‌شود که بازی‌های سنتی احیا شود و اسباب‌بازی‌ای بر پایه فرهنگ خودی و سنتی به تولید انبوه برسد.

باید توجه داشت که تولید اسباب‌بازی سنتی بر پایه فرهنگ خودی به این معنا نیست که از امکانات و فن‌آوری‌های جدید در تهیه و ساخت آن‌ها استفاده نشود؛ بلکه منظور تولید و ساخت اسباب‌بازی‌ای است که کارکرد، محتوا و پیام آن‌ها با گذشته تاریخی و هویت فرهنگی جامعه ما مرتبط باشد. بنابراین، این نوع اسباب‌بازی نیز می‌تواند بسیار جذاب و متنوع باشد.

#### ب) جنبه‌های مثبت بازی‌ها و اسباب‌بازی سنتی

بازی و اسباب‌بازی، تجلی زندگی یک جامعه و نشانی از تفاهم فرهنگی افراد آن جامعه است که تحت شرایط خاصی ایجاد می‌شود و خود، مفاهیم تازه‌ای را به‌وجود می‌آورد.

#### ج) اسباب‌بازی، وسیله‌ای برای آموزش و انتقال فرهنگ، نه کسب درآمد

یکی از کارکردهای اسباب‌بازی و در واقع مهم‌ترین کارکرد آن، انتقال ارزش‌ها و باورهای اجتماعی است. کودک از طریق

**رعایت معیارهای «فرهنگ خودی»**  
در ساخت اسباب‌بازی، یکی از مسایل ضروری جامعه ماست که باید با برنامه ریزی گسترده و زیر نظر متخصصان و کارشناسان تعلیم و تربیت و امور فرهنگی اجرا شود. «فرهنگ خودی» به معنای مجموعه‌ای از بینش‌ها، باورها، گرایش‌ها و رفتارهای مادی و معنوی افراد یک جامعه است که به صورتی، به نسبت ثابت، از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود.

در اندیشه اسلامی، تمامی باورها و ارزش‌ها، منشأ آسمانی دارد و همه رفتارهای فردی و اجتماعی بر اساس تعالیم الهی شکل می‌گیرد. بنابراین، «فرهنگ خودی» در اندیشه اسلامی همان تبلور مذهب آن جامعه است و ریشه در تعالیم اسلامی و پدیده‌های فرهنگی-تاریخی متناسب با مبانی اسلامی دارد.

موارد ستاره‌ها در جنبه‌ای خاص دارای توانایی می‌باشند و در سایر جنبه‌ها ضعف‌هایی از آنان مشاهده می‌شود. ولی دیدگاه غالب مردم همراه با محبوبیت غیر قابل باوری است و فرد، بخصوص نوجوان با چنگ و دندان از شخصیت مورد علاقه خود دفاع می‌کند و حتی کوچک‌ترین ایراد آشکاری را در مورد او قبول و حتی تصوّر نمی‌کند. می‌توان به راحتی دید فوق ستاره‌های

عروسک‌های ذکر شده - قابل ملاحظه است. «تا به تا» نام آشنایی است برای کودکان و عروسک‌های آن که در طول بهار و تابستان به‌وفور یافت می‌شود.

دربارۀ لباس نیز - هر چند به موضوع اصلی کاملاً مرتبط نیست - بررسی تمایلات کودکان بسیار قابل توجه است. طبق نظر فروشندگان لباس و وسایل کودکان، ۸۵٪ کودکان و نوجوانان ۴ تا ۱۳ سال، متمایل هستند بر روی لباس، کفش، کیف، جوراب، جامدادی، مداد و حتی روی اسباب‌بازی‌هایشان برچسب چهره‌ای از ستاره‌های کارتون‌ی وجود داشته باشد.<sup>۲</sup> چهره‌هایی از کارتون‌های فوتبالیست‌ها، کارگاه ویژه، میتی کومان، ماسک و لوک خوش‌شانس مشاهده می‌شود که باز هم سهم سربال‌های کارتون‌ی خارجی بسیار بالاست - که شرح آن خواهد آمد.<sup>۳</sup>

حالا این سئوال مطرح می‌شود که ستارۀ سینمایی و تلویزیونی چیست؟ و ظهور و افول‌اش چگونه است؟ در مورد ستاره‌های سینمایی و تلویزیونی می‌توان گفت: ستاره چهره‌ای محبوب است که در یک زمینه دارای خصوصیات غالب با ویژگی خاص است و پس از مدتی بین بعضی از گروه‌های جامعه تبدیل به الگو می‌شود. با وجود آن که در اکثر

.....  
۲. حدود ۵٪ به چهره‌های ناشناخته غربی برای تصویر روی لباس متمایل‌اند.

۳. مقام دوم فروش اسباب‌بازی متعلق به ماشین است که ۱۶٪ کل فروش اسباب‌بازی را به خود اختصاص داده است که ۶۰٪ آن خارجی ۳۳٪ ایرانی با الگوهای خارجی و تنها ۷٪ طبق الگوی ماشینهای تولید داخل ساخته شده - ماشینهایی مانند پیکان - رنو و ماشین پلیس ایرانی بسیار نادر است.

مرکز فروش اسباب‌بازی و ۲۰ مرکز فروش لباس - در اغلب موارد فروشندگان عمده - مراجعه شد. طی این مراجعات معلوم شد ۱۹٪ فروش - یعنی بیشترین فروش اسباب‌بازی - متعلق به عروسک‌هاست و جالب آن که ۶۰٪ این عروسک‌ها از کشورهای خارجی وارد می‌شوند و در تولید داخلی نیز ۲۴٪ عروسک‌ها با الگوهای کاملاً اروپایی تولید می‌گردند.

همه این عروسک‌ها که نام تولید ایران را یدک می‌کشند، لباس، کاملاً اروپایی است و گاه حتی شرایط یک لباس ایرانی را ندارد. موها و چشم‌ها با رنگ‌های روشن - خارج از معمول ایرانیان - و خصوصیات ظاهری دیگر نیز بیشباهت به خواهر خوانده‌های اروپائیشان نیست و تنها ۱۶٪ عروسک‌ها شباهت‌های نه چندان زیادی به فرهنگ داخلی دارند. از مجموع این ۱۶٪ حدود ۸٪ به نحوی با چهره‌ها و ستاره‌های تلویزیونی کودکان مربوط می‌شود و تا قبل از پایان تابستان<sup>۱</sup> حدود ۳/۵٪ از عروسک‌های ستاره‌های تلویزیونی متعلق به جناب کلاه قرمزی و پسرخاله بوده است. طبق گفته فروشندگان مقدار فروش عروسک‌های کلاه قرمزی و پسرخاله در طول پخش برنامه مذکور بسیار زیاد بوده و فعلاً به دلیل اتمام پخش این برنامه با متقاضی اندکی روبه‌روست. از سوی دیگر ظهور چند عروسک جدید از ستاره‌های تلویزیونی کودکان - البته نه با مقدار فروش

.....  
۱. طبق گفته فروشندگان عروسک در تابستان و در عید نوروز تفنگ و ماشین بیشترین فروش را دارد.



۵. تکرار مرتب و دنباله‌دار بودن برنامه‌ها (به‌طور مثال کارت‌تون فوتبالیست‌ها با ۱۵۰ قسمت).

۶. لازم به ذکر است کودکان زیر ۷ سال ترجیح می‌دهند داستان در یک قسمت کامل شود و از به‌وجود آمدن پرسش‌های گنگ در پایان که متصل به قسمت بعد می‌شود رضایت کامل ندارند و بیشتر از کارت‌ونهایی مثل می‌تی‌کومان و ای‌کیوسان که در هر قسمت یک ماجرا را به‌طور مستقل بیان

## ۷) خصوصیات ستاره‌های عروسی

ویژگی‌های ظاهری (لباس، ترکیب اندام و صورت مثل کلاه قرمز برای کلاه قرمزی و یا گویش‌های ناهمگون برای تا به تا)

۱. گویش و تکیه کلام خاص که قابل تقلید باشد.

۲. حرکات بدنی ویژه

۳. اسم‌های ساده و بی‌سابقه که در خاطر ماندگار شود.

۴. ساده و صادقانه بودن حرکات و گفته‌ها.



بسیار کمی در بین جامعه ما شناخته شده‌اند و سایرین فقط قسمتی از این محبوبیت‌ها را از آن خود کرده‌اند. دلیل عدم مطرح شدن ستاره‌ها به‌طور جدی دور بودن و نداشتن قابلیت دسترسی سریع - عدم حضور دائم - کوتاهی مدت عمر هنری و استقامت‌های فرهنگی<sup>۱</sup> است.

درباره ستاره‌های کودکان و نوجوانان می‌توان گفت: این ستاره‌ها بسیار متغیر و همراه با دگرگونی شدید هستند. یکی از خصوصیت‌های ستاره‌ها که در بحث ما نمی‌گنجد ایجاد تمایل طرفداران به همانندسازی است؛ به‌طور مثال لباس، مُد مو و طرز تکلم، سریعاً توسط جامعه مورد نظر تقلید می‌شود. در طول پخش برنامه کلاه قرمزی و پسر خاله گفتن کلماتی مانند «اکشال نداره، مگه چیه، سیلین به جای سلام»، بسیار رایج بود. با توجه به عوارض منفی این ستاره‌ها حال این سؤال مطرح است که آیا می‌توان ظهور و افول ستارگان کارتون‌ی و عروسی را کنترل نمود و آیا می‌توان عروسک‌ها و برجسب‌های هدف‌مندی را از این چهره‌های محبوب کودکان تولید کرد؟ و نقش صدا و سیما کدام است؟ قبل از آن که به موضوع کنترل ستاره‌ها بپردازیم به نظر می‌رسد بیان خصوصیات ستاره‌هایی که قابلیت تبدیل به عروسک و سایر اسباب‌بازی‌ها را دارا هستند ضروری است.

۱. استقامت‌هایی مانند: علایق قومی-فکری و ریشه‌دار بودن افکار و عقاید.

و بستر رشد و اعتلای آن را فراهم کنند. با توجه به فواید علمی و عملی تشکیل انجمن‌های صنفی که کلیه متولیان صنعت اسباب‌بازی بتوانند در آن عضو شده و از مزایای رفاهی و معیشتی آن استفاده کنند. تشکیل یک انجمن صنفی در زمینه اسباب‌بازی و سرگرمی، ضروری به‌نظر می‌رسد. این تشکل علاوه بر حمایت از اعضای خود، نهاد حمایتی خواهد بود که با حمایت از گردانندگان بازار اسباب‌بازی و در جای خود برخورد با متخلفان این عرصه، مأمنی برای مشتریان و مصرف‌کنندگان نیز محسوب شده تا بتوانند محصولات مورد اطمینانی در حوزه اسباب‌بازی و سرگرمی و به‌خصوص در زمینه بازی‌ها و سرگرمی‌های آموزشی که از اهمیت بالایی برخوردار می‌باشند، تهیه کنند. وجود چنین نهاد نظارتی که عضویت در آن امتیازی برای کلیه مدیران و فعالان در عرصه صنعت اسباب‌بازی است، راه رشد و اعتلای صنعت اسباب‌بازی را در کنار سایر مراکز تخصصی و حرفه‌ای نظیر شورای نظارت بر اسباب‌بازی فراهم خواهد کرد.

### **(ب) مبارزه با قاچاق و ورود غیر قانونی اسباب‌بازی**

پدیده قاچاق کالا، علاوه بر آثار سوء اقتصادی به‌عنوان یک چالش اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی حائز اهمیت است. امروزه این پدیده علاوه بر این که به‌عنوان یک تهدید جدی بر سر راه تجارت آزاد است و هزینه‌های زیادی نیز بر بدنه اقتصادی کشور تحمیل می‌کند. در

اسباب‌بازی، لباس و لوازم‌التحریر، بیشترین فروش وسائل کودکان متعلق بوده است به لوازم دارای برچسب مصور و یا آرمدار مربوط به لباس، حوله، جوراب، اسباب‌بازی و... که با چهره‌های فوتبالیست‌ها زینت داده شده است. مطالعات میدانی مرکز تحقیقات به این گفته صخه می‌گذارد؛ به‌طور مثال نشان می‌دهد در تاریخ ۷۵/۳/۲۵، هفتاد درصد جامعه آماری مورد مطالعه، بیننده کارتون فوتبالیست‌ها بوده‌اند که بالاترین درصد بیننده برنامه‌های سیما در روز مورد بررسی است.

با توجه به آنچه نگاشته شد آشکار است که تدوین هر سیاست دقیق و قابل اجرا در مورد کودک به‌طور اعم و اسباب‌بازی به‌طور اخص بدون در نظر گرفتن نقش رسانه‌ها کامل نخواهد بود. آنچه گذشت تنها مقدمه‌ای بود که امید است در آینده به‌طور جدی به آن پرداخته شود.

### **(الف) تشکیل انجمن صنفی اسباب‌بازی**

بسیاری از صنایع که گاه فاقد بسترهای علمی مناسب بوده یا از درجه اهمیت آن‌چنانی برخوردار نیستند، دارای اتحادیه و انجمن‌های حرفه‌ای هستند، در حالی که اسباب‌بازی و سرگرمی‌ها که یکی از مهم‌ترین ارکان فرهنگی و آموزشی در کشورند، از این تشکل بی‌بهره هستند. رشد و اعتلای صنعت اسباب‌بازی در کنار رشد و توسعه علمی نیازمند وجود تشکل‌هایی است تا اعضا در آن به صورت حرفه‌ای عمل کرده

می‌کند لذت می‌برند، می‌توان نتیجه گرفت عروسک‌ها و اسباب‌بازی‌های ای‌کیوسان به همین دلیل با فروش خوب روبه‌رو شد. با توجه به آنچه گذشت و از آنجا که کودکان و نوجوانان بزرگ‌ترین گروه بیننده سیمای جمهوری اسلامی هستند و نظرات مخاطبان و تأثیر عوامل متعدد اجتماعی در این گروه بسیار چشم‌گیر است، مطالعه روند این تغییرات می‌تواند اطلاعات همه‌جانبه‌ای را برای تدوین روش‌های برنامه‌ای برای سیاست‌گذاران و متولیان امر کودک فراهم آورد.

برنامه‌ریزی بهتر و مناسب فرهنگی برای این قشر که می‌تواند از نخستین طعمه‌های تهاجم فرهنگی باشد یکی از اساسی‌ترین وظایف متولیان امور فرهنگی بخصوص صدا و سیماست این مهم بدون اطلاع از نظرات و علایق و روحیه کودکان و نوجوانان میسر نیست. به همین دلیل برای دستیابی به الگوی مشاهده و بررسی رفتار کودکان در مقابل برنامه صدا و سیما که یکی از آن‌ها اقبال خاص به بعضی از انواع اسباب‌بازی است، مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌های صدا و سیمای جمهوری اسلامی به‌عنوان اولین مرکز مطالعات میدانی در ایران به‌طور دقیق و مرتب این مهم را به انجام می‌رساند. این تحقیقات میدانی تحت عنوان پیام‌گیران کودک تهیه و تنظیم می‌شود و قابلیت استفاده در امر بررسی، ساخت و توزیع لوازم اسباب‌بازی‌های خاص کودکان را نیز داراست؛ به‌طور مثال طبق نظر فروشندگان

رابطه تلاش فمنیست‌ها برای افشای ساختگی و غیر قابل واقعی بودن معیارهای زیبایی باربی جالب توجه است:

باربی با قد بیش از ۲ متر، تنها ۴۶ کیلو گرم وزن دارد. در حالی که متوسط قد و وزن زن آمریکایی به ترتیب ۱۶۳ سانتی متر و ۶۶ کیلو گرم است و اگر عروسک باربی در همان ابعاد جان می یافت، نمی توانست وزن خود را تحمل کند، نمی توانست قاعدگی ماهانه داشته باشد و البته به هیچ وجه امکان باروری و بارداری نداشت.

ط) توجه به جنبه‌های هنری و زیبایی‌شناختی در طراحی و ترویج شخصیت‌های جدید و جذاب  
ع) سامان‌دهی واردات و پیشگیری از قاچاق اسباب‌بازی

خط‌مشی‌ها و راهکارهای متناسب با ارزش‌ها و آموزه‌های فرهنگ اسلامی - ایرانی

#### الف) اطلاع‌رسانی

یک) معرفی منابع مطالعاتی (کتاب، نشریه، جزوه، بروشور)  
دو) معرفی مواد اولیه، ماشین‌آلات و عرضه‌کنندگان عمده و اصلی آن‌ها  
سه) تأسیس بانک اطلاعاتی طراحان، تولیدکنندگان و شبکه‌های توزیع داخلی

#### مقدمه

در اجرای ماده ۸ آیین‌نامه شورای نظارت بر ساخت، طراحی، واردات و توزیع اسباب‌بازی کودکان، مصوبه جلسه ۴۲۲ مورخ ۱۳۷۷/۴/۱۶ شورای عالی انقلاب فرهنگی و ماده ۲ آیین‌نامه اجرایی شورای نظارت بر اسباب‌بازی مصوبه جلسه ۳۴۱ مورخ ۱۳۷۹/۸/۱۸ شورای فرهنگ عمومی، به منظور حمایت و هدایت طراحان، تولیدکنندگان، صادرکنندگان، فروشندگان و مصرف‌کنندگان اسباب‌بازی لازم است سازمان‌ها و مؤسسات مرتبط با موضوع ضمن هماهنگی با شورای نظارت بر اسباب‌بازی برای دستیابی به سیاست‌های ذیل برنامه‌ریزی کنند.

#### سیاست‌ها

الف) توجه به رشد و تربیت همه‌جانبه کودکان از بعد دینی، اخلاقی، فرهنگی، اجتماعی، روانی و جسمی  
ب) ترویج فرهنگ اسلامی - ایرانی و جلوگیری از گسترش فرهنگ بیگانه و غیر دینی  
ج) تقویت وحدت ملی میان اقوام و پرهیز از ایجاد اختلاف میان قومیت‌ها و مذاهب و ادیان  
د) تقویت افتخارات ملی و مذهبی و حس خودباوری و روحیه جهادی  
س) فراهم نمودن زمینه دستیابی کلیه کودکان جامعه به اسباب‌بازی‌های مفید  
ص) تقویت تولیدات داخلی و توسعه صادرات اسباب‌بازی به وسیله حمایت‌های مادی و معنوی از طراحان و تولیدکنندگان

خصوص اسباب‌بازی آثار مخرب فرهنگی نیز برجامی‌گذارد. ورود اسباب‌بازی‌هایی بیگانه با فرهنگ ایرانی - اسلامی ما و توزیع گسترده آن در جامعه سبب می‌شود تا فرهنگ نیز دست‌خوش تغییر شود. از این‌رو ضروری است تا با فرهنگ‌سازی از طریق رسانه‌ها استفاده از تولیدات داخلی و یا تولیدات مناسب ترویج شود. تشویق و ترغیب استفاده از تولیدات داخل، تبلیغ مطلوب تلاش‌های تولیدکنندگان، معرفی و شناسایی آن‌ها به مردم به‌ویژه توسط رسانه ملی، استفاده از کارشناسان، مسئولان و مدیران برای مزایای استفاده از تولیدات داخلی و مضرات استفاده از کالاهای خارجی در رسانه‌ها به‌خصوص صدا و سیما از جمله راهکارهای مبارزه با قاچاق کالا است. انجام پیش‌گیری‌های لازم جهت انسداد مرزها و معابر غیررسمی و محورهای ورود و خروج کالای قاچاق، توسعه روابط دیپلماتیک و تشکیل کمیته‌های مشترک با کشورهای هم‌جوار برای مقابله با قاچاق، تبیین راهکارهایی جهت رسیدگی فوری به پرونده‌های قاچاق کالا و ارز، تبیین قوانین و مقررات، تبیین راهکارهایی در صدور آراء از سوی مراجع نظارتی از جمله راهکارهای دیگر برای مبارزه با قاچاق به‌شمار می‌رود.

۸) سیاست‌ها و خط‌مشی‌های حمایتی و هدایتی درباره اسباب‌بازی کودکان (مصوب جلسات ۶۲۳ مورخ ۱۳۹۳/۶/۱۱ و ۶۲۵ مورخ ۱۳۹۳/۷/۹ شورای فرهنگ عمومی)

دوازده) آگاهی بخشی به خانواده‌ها نسبت به مضرات و آسیب‌های اسباب‌بازی‌های نامطلوب از نظر فرهنگی، بهداشتی، ایمنی و استاندارد

سیزده) استفاده از ظرفیت ابزارها، اماکن و رویدادهای مهم فرهنگی همچون جشنواره‌ها، نمایشگاه کتاب و مطبوعات، رادیو و تلویزیون، شبکه‌های ماهواره‌ای، جهت شناساندن و تبلیغ اسباب‌بازی‌های ارزشمند تولید داخلی در جامعه

### ب) حمایت‌های مادی و معنوی

یک) حمایت از طراحان و تولیدکنندگان و واردکنندگان، صادرکنندگان، توزیع‌کنندگان، فروشندگان و مصرف‌کنندگان اسباب‌بازی در چارچوب قوانین مصوب شورای نظارت بر اسباب‌بازی

دو) تسهیل ثبت طرح‌ها و صدور مجوز (ساخت، واردات و صادرات) اسباب‌بازی

سه) اعطای تسهیلات لازم برای ایجاد تعاونی‌های تولید اسباب‌بازی

چهار) اعطای تسهیلات مالی به طراحان و تولیدکنندگان و صادرکنندگان اسباب‌بازی

پنج) اعطای تسهیلات برای تأمین مواد اولیه و تولید داخلی اسباب‌بازی

شش) فراهم کردن زمینه لازم برای تشکیل اتحادیه تولیدکنندگان و فروشندگان اسباب‌بازی

هفت) اعطای تسهیلات برای واردات اسباب‌بازی‌های نیمه‌ساخته یا قطعات تکمیلی آن به منظور تقویت صنایع داخلی از



اسباب‌بازی، به منظور آشنایی تولیدکنندگان داخلی با بازارهای بین‌المللی و بهره‌گیری از آن برای صادرات

نه) شناسنامه‌دار کردن اسباب‌بازی داخلی و خارجی جهت شناسایی تولیدکننده و واردکننده

ده) حمایت از مصرف‌کنندگان و تولیدکنندگان اسباب‌بازی از طریق ایجاد سامانه‌های اطلاع‌رسانی خودکار به منظور شناساندن ویژگی‌ها و خصوصیات اسباب‌بازی‌های تولیدی و اطلاع‌رسانی در مورد طراحان و تولیدکنندگان

یازده) ایجاد پایگاه اطلاع‌رسانی جهت معرفی بهترین اسباب‌بازی‌ها برای مصرف‌کنندگان

و بین‌المللی اسباب‌بازی و برقراری ارتباط بین طراحان و تولیدکنندگان به منظور ایجاد همکاری‌های متقابل

چهار) عرضه خدمات مشاوره‌ای در زمینه معرفی اسباب‌بازی‌های مناسب با هدف دستیابی به روش‌های تولید محصولات استاندارد

پنج) معرفی استانداردهای مدون اسباب‌بازی اعم از ملی و خارجی شش) معرفی نمایشگاه‌های تخصصی داخلی و خارجی اسباب‌بازی

هفت) معرفی سایت‌ها و منابع اطلاعات تخصصی داخلی و خارجی اسباب‌بازی و سازمان‌ها و انجمن‌های مربوط به موضوع هشت) عرضه اطلاعات تجارت جهانی



همایش و کارگاه‌های آموزشی اسباب‌بازی

### ج) فرهنگ‌سازی تولید و استفاده از اسباب‌بازی با رویکردهای بومی و مذهبی

یک) تهیه و تدوین پیوست فرهنگی قبل از تولید و توزیع و تبلیغ اسباب‌بازی و سرگرمی (دو) معرفی نمونه‌های برتر سال از طرح‌های اسباب‌بازی به ثبت رسیده به منظور تشویق طراحان

سه) نظارت مؤثر بر فضای مجازی، در حوزه اسباب‌بازی و سرگرمی

چهار) تغییر افزون‌های فرهنگی اسباب‌بازی وارداتی ناهمگون با فرهنگ اسلامی، از جمله استفاده از سرود و اشعار کودکانه ایرانی و مذهبی در اسباب‌بازی‌ها، به جای موسیقی‌های غربی پنج) فراهم نمودن زمینه دستیابی کودکان خانواده‌های کم درآمد به اسباب‌بازی‌ها و سرگرمی‌های مفید

شش) معرفی اسباب‌بازی و سرگرمی‌های خلاق، فکری، آموزشی و کمک آموزشی خصوصاً تولیدات داخلی

سیاست‌های و خط مشی‌های حمایتی و هدایتی در زمینه اسباب‌بازی کودکان در جلسات ۶۲۳ مورخ ۹۳/۶/۱۱ و ۶۲۵ مورخ ۹۳/۷/۹ شورای فرهنگ عمومی تصویب شد.

افرادى که از راه‌های غیرقانونی اسباب‌بازی وارد می‌کنند.

سیزده) تخصیص کمک‌های مالی به تحقیقات مربوط به اسباب‌بازی از طریق اعطای کمک هزینه‌های تحقیقاتی و نیز برقراری ارتباط تولیدکنندگان با مراکز پژوهشی مرتبط

چهارده) ایجاد انجمن طراحان و تولیدکنندگان اسباب‌بازی و سرگرمی

پانزده) برگزاری دوره‌های آموزشی مرتبط با طراحی، تولید و واردات اسباب‌بازی شانزده) حمایت از مؤلفان و ناشران کتاب و نشریه با موضوع اسباب‌بازی و سرگرمی از طریق ارائه تسهیلات مالی یا تسریع در امر صدور مجوز نشر

هفده) حمایت از طراحان و تولیدکنندگان اسباب‌بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که طرح آن‌ها در راستای ترویج فرهنگ ایرانی و اسلامی باشد. هجده) حمایت از تولید و واردات اسباب‌بازی‌های خلاق، فکری، آموزشی و کمک آموزشی از جمله اعطای تخفیف، کاهش تعرفه و تسهیلات اداری در صدور مجوز

نوزده) الزام دستگاه‌های دولتی و نهادهای عمومی غیردولتی نظیر: شهرداری‌ها و... به استفاده انحصاری از اسباب‌بازی‌های تولید داخل در اهدای هدایا و جوایز در مواردی که مخاطبان و یا بهره‌مندان از آن، کودکان و نوجوانان هستند.

بیست) حمایت از برگزاری نمایشگاه، سمینار،

طریق کاهش تعرفه‌های گمرکی هشت) برپایی نمایشگاه‌های داخلی اسباب‌بازی و حمایت از حضور طراحان، تولیدکنندگان و تجار اسباب‌بازی در نمایشگاه‌های خارجی (نه) حمایت از شبکه‌های توزیع و عرضه اسباب‌بازی ساخت داخل به منظور تسهیل جریان افزایش تقاضا برای محصولات داخلی و جلوگیری از افزایش بی‌رویه قیمت

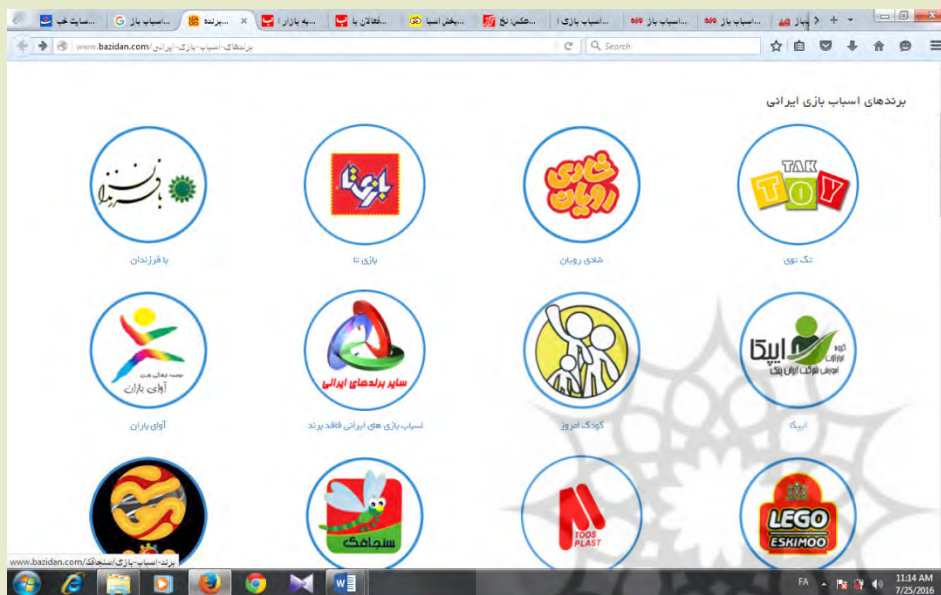
ده) تعیین استانداردهای کیفی، ایمنی، بهداشتی و فرهنگی اسباب‌بازی و نظارت بر اجرای دقیق آن‌ها در تولید و واردات اسباب‌بازی در جهت حمایت از مصرف‌کنندگان

یازده) الزام تولیدکنندگان و واردکنندگان به کسب مجوز از سازمان استاندارد و وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی و سایر دستگاه‌های ذی‌ربط جهت رعایت نکات ایمنی و بهداشتی و استفاده از مواد اولیه بی‌ضرر

دوازده) تمهیدات لازم به منظور پیش‌گیری از واردات، ساخت و توزیع اسباب‌بازی که از لحاظ فرهنگی، ایمنی و بهداشتی و... مشکل آفرین‌اند؛ مانند اسباب‌بازی‌های با نمادهای انحرافی از قبیل؛ نماد شیطان‌پرستی، بودیسم، نماد رژیم اشغال‌گر قدس (صهیونیستی) و کشورهای بیگانه و اسباب‌بازی‌های مروج خشونت و سکس... از طریق:

- ۱- تدوین قوانین و مقررات مورد نیاز
- ۲- تقویت واحدهای نظارت و بازرسی
- ۳- به‌کار بستن شیوه‌های مناسب برای تسریع در امر رسیدگی به شکایات
- ۴- اعمال قانون و مجازات شرکت‌ها یا

## برندهای اسباب بازی ایرانی



## اسباب‌بازی‌های هوشمند نسل آینده

داینو Dino یک نوع "کاگنی توی" است که به صورت بی‌سیم به سیستم کامپیوتر واتسون آی بی ام متصل می‌شود. امروزه منظور از اسباب‌بازی تعاملی چیزی بیش از خرس‌های پشمالوی معمول است که قابلیت های محدودی دارند. براین اساس، المنتال پث (Elemental Path) مشغول کار روی CogniToy است که باعث می‌شود اسباب‌بازی‌های عادی برای همیشه به تاریخ پیوندند. داینو کاگنی توی، صرفاً یک دایناسور پلاستیکی مجهز به چیپ

نیست؛ بلکه به سیستم کامپیوتری هوش مصنوعی واتسون آی بی ام متصل است، که نه تنها آن را تبدیل به یک اسباب‌بازی تعاملی می‌سازد؛ بلکه دایناسور مذکور بدل به وسیله‌ای برای "تکامل، یادگیری و رشد" کودک می‌شود.

کانسپت کاگنی توی، در واقع یکی از کانسپت‌های برنده رقابت Mobile Developer's Challenge آی بی ام در سال ۲۰۱۴ بوده است که هدف از آن پیدا کردن زمینه‌های کاربردی برای استفاده از قابلیت‌های محاسباتی شناختی واتسون است. به نظر می‌رسد خالقان این کانسپت اکنون مصمم هستند تا کانسپت ارائه شده را به صورت تجاری تولید نمایند. در نتیجه تیم المنتال پث از چاپ سه بعدی برای ساخت

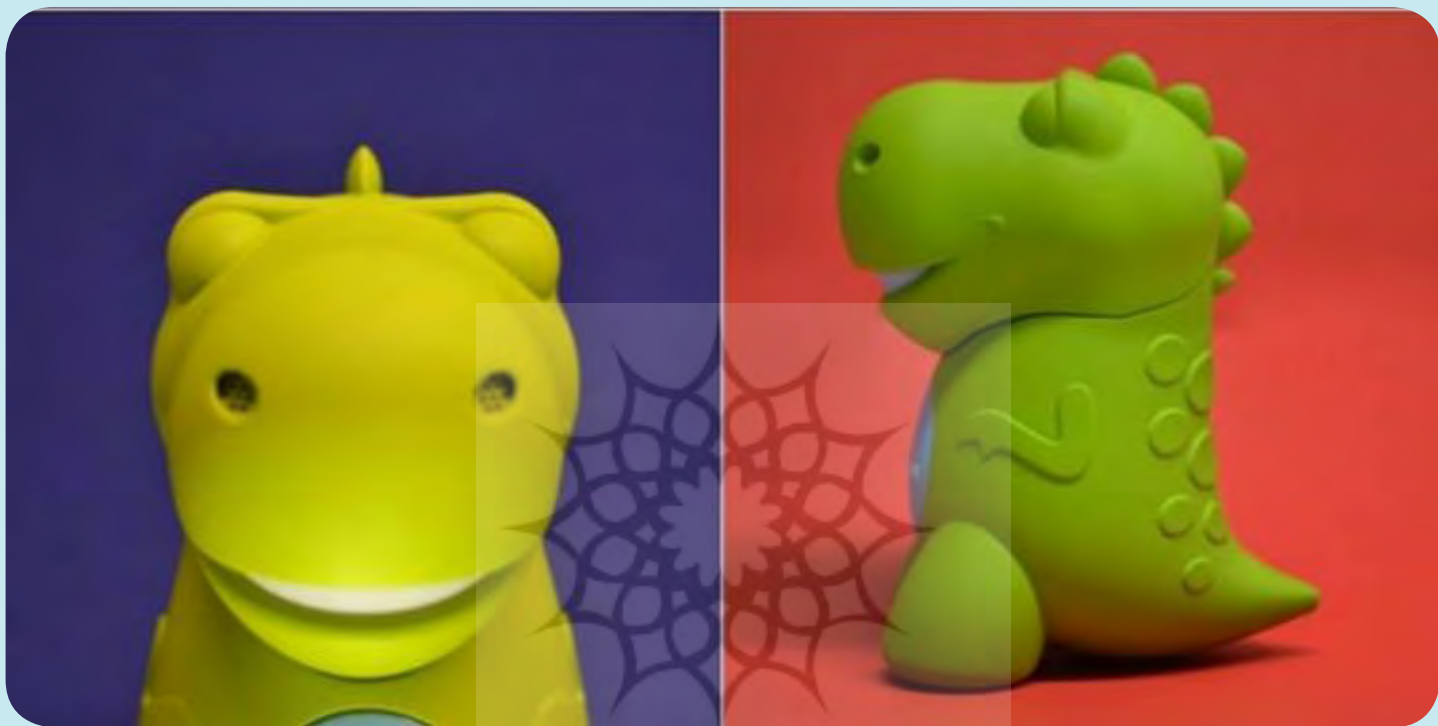
نمونه‌های اولیه جهت تست اسباب‌بازی روی گروه‌های آزمایشی و داوطلبان بهره‌گیری کرد. در نهایت، گروه به اولین طرح کاگنی

توی یعنی دایناسوری به نام داینو رسیدند که دکمه بزرگی روی شکم آن قرار دارد. با فشردن دکمه، اسباب‌بازی فعال می‌شود و کودک می‌تواند با آن صحبت کند.

به گفته شرکت سازنده، داینو طیف گسترده‌ای از ویژگی‌ها را دارد و می‌تواند به‌عنوان مثال مکالمات هوشمند انجام بدهد، به مرور زمان و با بازی کردن با کودک و عادت کردن به خلق و خو و علاقمندی‌های وی، نکاتی را در مورد بچه بیاموزد. گذشته از این می‌تواند به

سؤال برحسب تناسب سنی هزاران کودک پاسخ دهد، داستان بگوید یا داستان‌های جدیدی را بسازد و لطیفه تعریف کند و به لطیفه‌هایی که برای او تعریف می‌شود گوش فرادهد. گذشته از این‌ها یک ابزار یادگیری است که کودک را در بازی آموزشی مشارکت می‌دهد تا در دیکته کردن، آواز خواندن، تلفظ لغات و حساب و کتاب و سایر کارها مهارت پیدا کند. در واقع هدف از تولید این اسباب‌بازی، ترکیب گیم‌های آموزشی با بازی معمول است. ویژگی اصلی کاگنی توی، امکان ارتباط اینترنتی بی‌سیم آن است که اسباب‌بازی را قادر به برقراری ارتباط با پلت فرم ابری ابر کامپیوتر واتسون می‌سازد. به همین خاطر، دایناسور





تغییراتی نیز در طرح این اسباب‌بازی داده خواهد شد و مثلاً از نظر گزینه‌های رنگ، به جای رنگ سبز، در رنگ‌های بیشتری عرضه خواهد شد. ودیعه اولیه برای خرید داینو از ۹۹ دلار شروع می‌شود و تحویل سفارش‌ها از نوامبر آغاز می‌شود، البته در صورتی که کمپین به هدف خود برسد، تاکنون همه‌چیز به‌خوبی پیش رفته و دو برابر مبلغ اولیه ۵۰ هزار دلاری خود آن هم ظرف چند روز به‌دست آورده است.<sup>۱</sup>



یادشده نه تنها به توان کامپیوتری قدرتمند دسترسی دارد، بلکه می‌تواند ویژگی‌های منحصر به‌فرد خود را به موازات رشد و بزرگ شدن بچه شکل دهد. طبق گفته سازندگان، کاگنی توی نه تنها از صاحب خود یاد می‌گیرد، بلکه از درس‌های آموخته شده توسط سایر کاگنی توی‌ها و تجربیات دایناسورهای دیگر هم می‌آموزد. نتیجه این است که به مرور زمان تمامی این اسباب‌بازی‌های متصل به کامپیوتر هوشمندتر می‌شوند. هم‌اکنون داینو کمپینی را روی سایت Kickstarter راه‌اندازی نموده است تا هزینه لازم برای تولید آن جمع‌آوری شود. بنا به احتمالات،

۱. <http://kooy.ir/News1601.html>





دستی با استفاده از سؤالاتی که کودکان از این اسباب‌بازی می‌پرسند مدام به افزایش دانش این سرور می‌افزایند و قصد دارند آن را به صورت مداوم بروز کنند. این اسباب‌بازی همچنین پاسخ‌های درست سؤالاتی را که قبلاً از آن پرسیده شده به‌خوبی به یاد می‌آورد.

طراحان این

اسباب بازی

هوشمند قرار است پس از دریافت کمک هزینه ۵۰۰۰۰ دلاری خود از کیک استارتر، پردازنده‌های تولیدی IBM را در درون سیستم پردازشی این اسباب‌بازی که به Dino ۱ مشهور است قرار دهند. به گفته مدیر این پروژه آقای JP Penn، اطلاعات جمع‌آوری شده توسط سرورهای این شرکت به هیچ‌وجه بدون مجوز کاربر با سایر ارگان‌ها به اشتراک گذاشته نخواهد شد. این اسباب‌بازی قرار است پس از نهایی‌سازی به قیمت ۲۵۰ دلار به فروش برسد.<sup>۱</sup>

۱. <http://beroozresani.com>



به سؤالاتی را که کودک از آن می‌پرسد به این سرور می‌فرستد. آنچه این اسباب‌بازی را از دیگر رابط‌های صوتی متمایز می‌سازد امکانات هوشمند آن است. این اسباب‌بازی در واقع سؤالات شما را با استفاده از وبسایت WebAlpha پاسخ می‌دهد؛ اما در کنار پاسخ دادن به سؤالات شما هنگامی که در محیطی در نزدیکی امثال خود قرار گیرد به صاحب اسباب‌بازی اطلاع می‌دهد و سبب می‌شود تا برای مثال دو کودک که در پارک بازی می‌کنند و دارای یک اسباب‌بازی هستند با هم آشنا شوند.

تیم Element Path همچنین به صورت

### اسباب‌بازی برای نسل آینده

شرکتی در نیویورک به نام Element Path که به تازگی فعالیت خود را بر روی Kickstarter آغاز کرده است به تازگی اولین اسباب‌بازی هوشمند خود را ارائه کرده است. این اسباب‌بازی ضمن بازی کردن با کودک هم‌تاهای خود را نیز می‌تواند پیدا کند. این اسباب‌بازی که در واقع به واسطه رابط هوشمند صوتی خود بسیار محبوب می‌شود در واقع هر بار در هنگام فعالیت به سرور خود که توسط Element Path طراحی شده وصل می‌شود و اطلاعات مربوط

## خانه‌های اسباب‌بازی؛ چرایی و بایسته‌ها

خانه‌های اسباب‌بازی با هدف رفع نیاز کودکان به وسایل بازی مناسب، کمک به پرورش ابعاد مختلف رشد کودک و ارتقای فرهنگ بازی در خانواده‌ها تأسیس شده‌اند. کودکان عضو می‌توانند حداکثر دو ساعت در روز از امکانات این مراکز استفاده کنند. با این حال به نظر می‌آید خانه‌های اسباب‌بازی در محله‌های مختلف کارکردهای متفاوتی یافته‌اند و حتی بعضاً از کارکرد اصلی‌شان دور شده‌اند.

چند سالی است که نام «خانه اسباب‌بازی» از گوشه و کنار محله‌های تهران به گوش می‌رسد. این مراکز توسط شهرداری راه‌اندازی و اداره می‌شوند، در برخی محله‌ها، خانه اسباب‌بازی به نگهداری و آموزش کودکان می‌پردازد. در این موارد، خانه اسباب‌بازی کارکردی مشابه مهدکودک‌ها، منتها با هزینه نسبتاً کم‌تر دارند. برخی دیگر از خانه‌های اسباب‌بازی فقط کودکان را به صورت ساعتی و حداکثر دو ساعت در روز نگهداری می‌کنند و بچه‌ها فرصت می‌یابند تا با اسباب‌بازی‌ها مشغول باشند. تفاوت کارکردهای بین خانه‌های اسباب‌بازی در محلات مختلف این سؤال را به ذهن متبادر می‌کند که کارکرد اصلی خانه اسباب‌بازی چیست؟ اگر کارکرد آن‌ها مشابه مهدکودک‌هاست، راه‌اندازی آن‌ها توسط شهرداری چه توجیهی دارد؟ کودکی یکی از مهم‌ترین مراحل زندگی هر فرد و بستر شکوفایی استعدادها و توانایی‌های وی است. از نظر متخصصین، «بازی» راهی برای کسب تجربه، آشنایی با محیط اطراف، بیان احساسات و یادگیری کودکان است. بازی از ابعاد مختلف جسمانی، روانی، عاطفی، شناختی و اجتماعی در زندگی کودک اهمیت دارد.

رواج زندگی شهرنشینی باعث تغییر در شکل و محتوای بازی‌های کودکانه شده است. آپارتمان‌های کوچک امکان جست و خیز و تحرک را از کودک می‌گیرد و لاجرم بازی‌هایی که نیاز به فضای آزاد دارند و عمدتاً بُعد رشد جسمانی در آن‌ها بسیار پر رنگ است، فراموش می‌شوند.

از سوی دیگر رشد فن‌آوری، تأثیرات بسیاری بر محتوا و ویژگی‌های بازی داشته است. بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی از آنجا که در فضایی

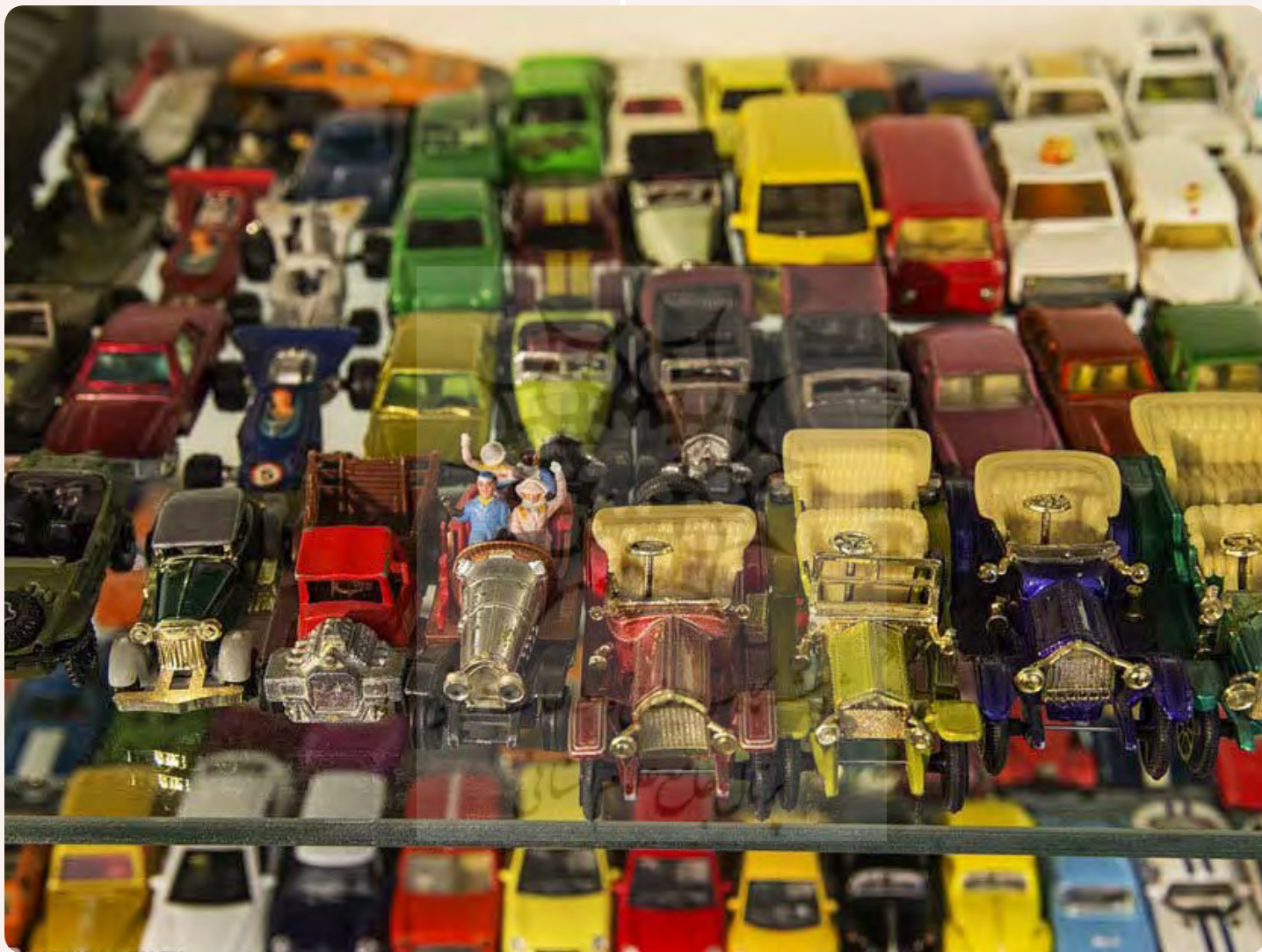
محدود و با حداقل تحرک انجام می‌پذیرند، با زندگی آپارتمان‌نشینی سازگارترند و بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرند. با این حال، رواج این دسته از وسایل و فعالیت‌ها، اثرات سوء بر سلامت جسمانی و روانی کودکان در پی دارد. آسیب‌های جسمانی همچون تغییر سوخت و ساز بدن و چاقی و آسیب‌های روانی و اجتماعی همچون افزایش اضطراب، القای خشونت، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، کاهش ارتباطات و مهارت‌های اجتماعی از این جمله‌اند. یکی از نگرانی‌های عمده این است که کودک به جای پیدا کردن دوست و هم‌بازی شدن با والدین، با رایانه خود را مشغول کند و این امر ضعف روابط اجتماعی او را در پی خواهد داشت.



این‌ها مواردی بودند که اداره کل سلامت شهرداری تهران را بر آن داشت تا راه‌اندازی خانه‌های اسباب‌بازی را در دستور کار قرار دهد.<sup>۱</sup> بدین ترتیب اولین خانه اسباب‌بازی تهران، در سال ۱۳۸۴ در منطقه ۲۰ شهرداری تأسیس شد. همچنین مقرر گردید که این خانه‌ها در

۱. قلی‌پور، سیاوش؛ مصطفی‌پور، کامبیز؛ فلاحتی‌گیلان، روح‌ا... و رشیدی، جمال (۱۳۹۰). ارزیابی عملکرد خانه‌های اسباب‌بازی مستقر در سرای محلات در شهر تهران. تهران: مرکز مطالعات و برنامه‌ریزی شهر تهران.





خانه‌های اسباب‌بازی با هدف رفع نیاز کودکان به وسایل بازی مناسب، کمک به پرورش ابعاد مختلف رشد کودک از لحاظ عاطفی، حسی و حرکتی و شناختی و ارتقای فرهنگ بازی در خانواده‌ها تأسیس شده‌اند. کودکان عضو می‌توانند حداکثر دو ساعت در روز

همه ۳۷۱ محله تهران نیز دایر شوند و در مناطق جنوبی شهر تراکم بیشتری داشته باشند. این مراکز قرار است در میادین میوه و تره‌بار، فروشگاه‌های زنجیره‌ای، پایانه‌ها، فرودگاه‌ها، بیمارستان‌ها و... نیز دایر شوند.



و جمعاً بیست و چهار ساعت در ماه از امکانات این مراکز استفاده کنند. جهت رفاه والدین در طول ماه، کودک می‌تواند سه بار بیش از دو ساعت از امکانات خانه اسباب‌بازی استفاده نماید. افراد غیر عضو نیز با پرداخت هزینه‌ای برای نگهداری ساعتی از فرزندشان، می‌توانند به‌طور موقت کودک خود را به مرکز بسپارند.

توزیع نامناسب امکانات، عدم وجود مربیان آموزش‌دیده و واگذاری خانه‌های اسباب‌بازی به پیمان کار خصوصی از جمله دلایلی است که می‌توان برای این انحراف برشمرد.

به‌عنوان نمونه، مشاهدات بازدید از چند خانه اسباب‌بازی منطقه سیزده تهران نشان می‌دهد که خانه‌های اسباب‌بازی در محلات مختلف امکانات مشابهی ندارند؛ برخی محقرند و امکانات اندکی دارند و برخی دیگر از امکانات قابل توجهی همچون استخر توپ، سرسره، اسب‌های پلاستیکی و عروسک برخوردارند. خانه‌هایی که ساختار خود را حفظ کرده‌اند، از کمبود مربیان کارآموزده رنج می‌برند و خانه‌هایی که نیروی انسانی متخصص دارند، به‌دلیل تقاضای والدین یا ناکارآمدی خودشان، کارکرد مراقبتی و آموزشی یافته‌اند؛ یعنی برخلاف آیین‌نامه کودکان پنج روز در هفته در خانه اسباب‌بازی حضور می‌یابند، نقاشی، شعر، قرآن و انگلیسی می‌آموزند و در کنار آن‌ها بازی و ورزش می‌کنند! این در حالی است که اداره سلامت شهرداری به‌عنوان متولی اصلی خانه‌های اسباب‌بازی تأکید می‌کند که هدف آن‌ها انجام وظایف مهدکودک‌ها نیست.

علاوه بر این در آیین‌نامه، شرایطی برای مسئولین و مربیان خانه‌های اسباب‌بازی در نظر گرفته شده است تا کودکان را به‌صورت هدف‌مند به بازی مشغول کند و از این طریق آموزش نیز داشته باشد؛ اما به نظر می‌آید گاهی مربی بدون طی هیچ‌گونه آموزش ویژه‌ای، تنها نقش حداقلی مراقب را ایفا می‌کند تا کودکان هنگام استفاده از وسایل نوبت را رعایت کرده، با هم درگیر نشوند و به خود و دیگران آسیب نزنند.

با این اوصاف، حقیقت این است که خانه‌های اسباب‌بازی تغییر ماهیت داده‌اند و این تغییر بسته به شرایط به شکلی نمود

پیدا کرده است. برخی از «باخت خانه‌های اسباب‌بازی در رقابت با مهدکودک‌ها» سخن می‌گویند، در حالی که اساساً هدف تأسیس خانه‌های اسباب‌بازی رقابت با مهدکودک‌ها نبوده است و در صورت پای‌بندی آن‌ها به این هدف، این نقد موضوعیتی نخواهد داشت؛ اما در صورتی گرایش فعالیت خانه‌های اسباب‌بازی به سمت مهدها این ادعا درست می‌نماید؛ زیرا از برخی جهات نمی‌توانند با مهدها رقابت کنند. خانه‌های اسباب‌بازی هم امکانات و هم فضای محدودتری دارند؛ اما به‌هر حال هزینه‌ی پایین آن‌ها مزیتی است که باعث جذب طبقات متوسط می‌شود.

بر اساس پژوهشی که به سفارش مرکز مطالعات و برنامه‌ریزی شهر تهران در سه منطقه شهری (جنوبی و محروم، میانی و متوسط و شمالی و مرفه) انجام گرفته است، خانه‌های اسباب‌بازی در مناطق جنوبی و محروم به‌دلایلی همچون عدم اشتغال زنان و وجود پیوندهای اجتماعی محکم میان ساکنین محله از یک‌سو و کم امکانات بودن و دریافت هزینه توسط این مراکز از سوی دیگر، مورد بی‌توجهی قرار گرفته‌اند.

در محلات متوسط، والدین به دلیل اشتغال کودکان خود را به مهدها می‌سپارند. مهدها نیز به‌دلیل رقابت از امکانات خوبی بهره‌مندند و فضایی برای جولان خانه‌های اسباب‌بازی نمی‌ماند. در محلات مرفه نیز به‌دلیل وضعیت مطلوب اقتصادی خانواده‌ها، کودکان از امکانات و اسباب‌بازی‌های متنوعی برخوردارند که جذابیت خانه‌های اسباب‌بازی را برای آنان به حداقل می‌رساند.

خانه اسباب‌بازی در صورتی که بر اساس معیارهای تأسیس آن سنجیده شود، طرحی قابل توجه و شایان تقدیر است؛ اما به نظر می‌رسد به دلیل اجرای نامناسب یا عدم نظارت بر اجرای درست و در نتیجه واگذاری مراکز به پیمان‌کاران غیرمتخصص، کمبود امکانات و تأسیس در محل نامناسب کارکرد اصلی خود را از دست داده‌اند.<sup>۱</sup>

۱. زکبه جهاندیده، «مهد بابا ندارد» آسیب‌شناسی مهدکودک‌ها در ایران (۶)، دگردیسی خانه‌های اسباب‌بازی، (<http://ayaronline.ir/1393/08/91598.html>)