

**«اهمیت فرهنگی بازی و اسباب بازی»**  
**نوشته هیزل فرانسيس و کابریل شانان**  
**ترجمه خانم معصومه جمشیدی**

اگر به تعبیری فرهنگ را مجموعه ای از ارزش های مادی و معنوی یک جامعه تلقی نماییم و در بخش فرهنگهای مادی علاوه بر معماری و سازه های مرتبط با آن به سازه های ساخت بشر نظیر ابزارها ، وسایل و لوازم با کاربردهای مختلف توجه کنیم ، به درستی می توان استنباط کرد که اسباب بازی به عنوان فرهنگی ترین ابزار موجود در دنیای کودکان و به عنوان لازم ترین ابزار آموزش و یادگیری به کار می آید در این میان باید به تلاقی فرهنگ ها و ارتباطات سریع و رشد روزافزون کمی و کیفی ابزارها ( از جمله اسباب بازی ) در دنیا توجه داشت و همزمان باید اندیشید که با توجه به فناوری ارتباطات و گسترش و فراگیری ابزارها و بازیهای رایانه ای و وارداتی علاوه بر استفاده صحیح و به موقع از تمام امکانات فوق ، برای حفظ فرهنگ و سوابق فرهنگی خویش چه باید کرد؟ در همین راستا مقاله زیر را که خلاصه ای است از مقاله اهمیت فرهنگی اسباب بازی و بازی ها از شماره نهم فصل نامه پل فیروزه\* به نظر خوانندگان می رسانیم .

همه دوست دارند بازی کنند . ما دوست داریم توانمندی و مهارت هایمان را آزمایش کنیم . دیگران را وسوسه می کنیم تا با ما بازی کنند و چیزهایی برای بازی اختراع می کنیم . نوزاد با انگشتان دست و پایش بازی می کند و بزرگترها را وادار می کند با او بخندند و در بازی او شرکت کنند . کودکان از غلتیدن با یکدیگر لذت می برند . بازی با واژگان را هم دوست دارند ، با خودشان حرف می زنند با هم شوخی می کنند ، با کلمات هم قافیه ، بازی می کنند و برای خود رمز می سازند . بزرگترها نیز به هنگام فراغت و یا کار بازی را دوست دارند ، حتی برای این کار پول می دهند تا کسی با این بازیها آنها را سرگرم کند . بازی کردن امریست انسانی ما یادگرفته ایم که در جامعه خود بازی کنیم . بازی کردن هایمان ، عقاید جدیدمان و چیزهایی که با آنها بازی می کنیم انعکاسی است از شرایط اقتصادی و اجتماعی ، ارزشها و نگرشهای فرهنگ خودمان. شاید اگر اسباب بازیها و بازیهای گوناگون را ببینیم ، پرسش هایی درباره اهمیت بازی برایمان مطرح شود و بار دیگر درباره نحوه پرورش کودک خوداندیشه کنیم.

**چه چیز را اسباب بازی تلقی کنیم ؟**

از آنجائیکه کارخانه ها ، ادارات و مدارس کار را کاملاً از تفریح ، بزرگسالان را از کودکان ، کودکان دبستانی را از نوزادان جدا می کنند ، بنابراین ، بازیها و وسایل بازی ها نیز جدا می شوند ، به وسایل بازی کودکان ، چه با ویژگی آموزشی و چه بدون آن ، به دیده اسباب بازی نگاه می کنند . اما اسباب بازیها را با بازیهای بزرگسالان ادغام نمی کنند . این به مفهوم آن است که بازیهای روی تخته مانند ( نرد یا شطرنج ) که هر دو گروه ( کودکان و بزرگسالان ) با آن بازی می کنند ، به هنگام استفاده کودکان ، اسباب بازی و به هنگام استفاده بزرگسالان سرگرمی نامیده می شوند .

معمولاً اسباب بازی را منحصرأوسيله بازی کودک تلقی می کنند، به علاوه می توان آن را چیزی دانست که بزرگسالان برای بازی کودکان می سازند . ( بین اشیایی که خود کودک برای بازی می سازد و چیزهایی که دیگران به او می دهند ، اسباب بازیهای تولید انبوه و یا اشیای تزئینی از جنس گل ، چوب یا پارچه که توسط هنرمندان ماهر ساخته می شود ، تفاوت وجود دارد . )

**چه چیز را بازی تلقی می کنیم ؟**

بسیاری از نویسندگان بازی های [ با قاعده ] را به واسطه قوانین آن از بازیهای [ خود انگیخته ] جدا کرده اند . روی این نکته نظر وجود دارد که بازیهای با قاعده دارای قواعد صریحی هستند ، حال آنکه بازی خود انگیخته احتمالاً دارای ساختار شخصی تر یا خصوصی تری است . بازی انفرادی ممکن است ساختار خود را داشته باشد اما لازم نیست که با توافق هایی محدود شود چون تخیلات و احساسات فردی دارای آزادی های بیشتری است . در برخی بازیها از اسباب بازی استفاده می شود ، برخی بازیها به وسایل بازی نظیر ژتون ، سنگ ، تاس با ترفنگی ها و علامت های خاصی روی سطح آنها نیاز دارند ، اما برخی دیگر به چیزی غیر از بازیکنان و عمل و با حرف آنان نیاز ندارند .

برخی بازیها دارای ساختاری مبتنی بر ادا یا تقلید هستند، برخی دیگر بر اساس قواعداز پیش تعیین شده و با نتایجی که از روی شانس تعیین می شود، عمل می کنند و در بعضی بازیها در محدوده قواعد پذیرفته شده و یا در مقابله با عوامل طبیعی، در بین بازیکنان رقابتی بر سر مهارت های فکری و عملی صورت می گیرد. در اینجا عمدتاً به بازیهای خود انگیزه کودکان می پردازیم با این همه، گزارش های موجود درباره این بازیها حاکی از پیوستگی آنها با بازیهای بزرگسالان از یک سو و زندگی جامعه مورد نظر از سویی دیگر است.

به نظر می رسد که تقلید زندگی بزرگسالان در بازیهای کودکان امری همگانی است و از سنین بسیار پایین شروع می شود، اگر نه در غالب جوامع کودکان در بازی، نقش پدر و مادر را ایفا می کنند و برای این کار از اسباب بازیهای مفصلی مانند خانه، اثاثیه، ظروف آشپزی، بچه و اعضای دیگر خانواده استفاده می کنند و یا با هر جعبه شئی، قوطی و چیزهای دیگر دم دست بازی را سر هم می کنند. ساختار بازی براساس الگوبرداری از فعالیت های بزرگسالان است و در نتیجه محتوا و محدوده بازی در فرهنگ های مختلف متفاوت است. تفاوت های موجود در نقش جنسیت، عمل پرورش کودک، جایگاه و نقش عضو در خانواده و نقش و جایگاه مشاغل در بازیها بدان حد منعکس می شود که اگر کودکی عمل تقلید را قطع کند، دیگران او را به (( خراب کردن بازی)) متهم می کنند. با رشد کودکان، بازیهای آنان از تقلید و همانند انگاری صرف دور می شود. با حرکت از بازیهای تقلیدی به سوی بازیهایی که دارای محتوای انتزاعی تر اما قواعد مورد توفیق هستند، به نمونه بازیهای مختلفی می رسیم که هم کودکان و هم بزرگسالان بازی می کنند. در بازیهایی که عنصر شانس یا تصادف در آنها مطرح است، انداخت تاس و یا کشیدن تکه چوب یا کارت از یک بسته، یا کلاً یک عمل مبتنی بر شانس برای تعیین حرکت ها در بازی لازم است. بازیهای دیگر به جای شانس به تدبیر و منطق بستگی دارند. در توگو، بازی (( آتی. دادا )) را با دانه هایی روی خطوطی که در سطح شن کشیده شده، بازی می کنند. اما همان قوانین بازی انگلیسی (( دوز بازی )) را دارد، معمولاً با کاغذ و قلم بازی می شود که می توان با سنگ روی زمین هم بازی کرد در هر دو مورد دو رقیب به نوبت دانه و یا چیزی را به صورتی در جدول قرار می دهند که با زودتر گذاشتن سه دانه یا نشانه در یک خط صاف و یا الگوی از پیش تعیین شده ای قبل از دیگری بازی را می برند. (( تالاگا بروک )) بازی مشابهی است که در مالزی با سنگ روی شن بازی می کنند بازیهای پیچیده تری نظیر (( شطرنج )) و (( چکرز )) را با مهره ها و صفحاتی از جنس های مختلف بازی می کنند در مالزی (( هاریموکامینگ )) بازی نظیر چکرز است که در آن مهره ها از روی هم در روی سطح یا دیاگرام به روی زمین حرکت می کنند تا یکدیگر را بگیرند، حال آنکه (( سودوک آپیت )) بسیار شبیه شطرنج است. در توگو بازی به نام (( آدی )) وجود دارد که در آن از دانه هایی در یک جعبه چوبی از سینی سر پوشیده با دو ردیف سوراخ برای دانه ها، استفاده می شود. سوراخ ها را همچنین می توان روی زمین ایجاد کرد. در (( بانوله )) بازی مشابهی به نام (( اوله )) نامیده می شود؛ در مالزی (( کنکاک )) خوانده می شود. شاید جالب ترین ویژگی این گونه از بازی ها گستردگی بسیار آن، و نیز بازی بزرگسالان و کودکان بزرگتر و سهولت درک آن در میان فرهنگ های دیگر است. در برخی بازیهای دیگر گروه های رقیب تلاش می کنند محل، شخص یا چیزی را در بازی به دست آورند. ساختارهای بازیها کم و بیش قابل تغییر است و مهم آن است که روی برخی قوانین بازی از پیش توافق شود.

### اسباب بازیها، بازیها و میراث فرهنگی

با اعتقاد به اهمیت فرهنگی اسباب بازیها و بازیها، آنها را از طریق قواعد و معانی به چارچوب وسیع تر آداب و اعتقادات یک جامعه پیوند می دهیم و نیزه همین طریق مشخص می شود که مردم چگونه برای اشیاء و فعالیت های مختلف اهمیت قائل می شوند.

غالباً این مباحث ما را به اندیشه و تأمل درباره اشیاء و مراسم مهم در حیات مذهبی و اجتماعی و نیز نحوه انتقال و تحول معانی آنها از نسلی به نسلی دیگر وا می دارد. در تمام جوامع نمادها و آیین های مذهبی حاکی از هراس و امیدهای عمیق، و ابزارهای تعدیل و تسکین آنها هستند. ممکن است این معانی فراگیر باشند و از جنبه های مشخص مذهبی به تمام جوانب حیات یک جامعه سرایت کنند بازی لی لی کودکان انگلیسی که در آن از روی خط های سنگفرش می پرند و پایشان را فقط روی سنگ ها می گذارند، خود نمونه ساده ای است. گذاشتن پا روی خطوط بین سنگ ها، به جای سطح صاف سنگ، خود نوعی استقبال از خطر است مگر آنکه فقط به منظور بازی باشد. بازیهایی از این دست در سرتاسر دنیا رایج است، اما در هر فرهنگی گفته هایی که همراه با بازی بیان

می شود، حاکی از امن یا ناامن بودن کارها و مجاز و ممنوع بودن آنها است. کودکان از طریق این گفته ها با ارزش ها و بیم های بزرگتران خود، گاه تا چندین نسل آشنا می شوند.

معانی بسیاری دیگر از بازیها را می توان در اشیاء و فعالیت ها جست و جو کرد. درون مایه باروری بسیار مهم است و به روش هایی مطرح شده که در بازی کودک نیز نفوذ کرده است. همان گونه که اسباب بازیها ممکن است به معانی متفاوتی مرتبط شوند. توپ، سبد و کوزه اشیائی هستند جهانی، و همین طور اشیائی نظیر فرقه، سوت، طبل، ماسک، عروسک، سنگ یا دانه و ژتون.

گزارش های مختلفی که مردم از مطالعات خود درباره اسباب بازیها و بازیها ارائه کرده اند، موید همین نکته است. نکته جالب توجه، کاربردهای متفاوت شیئی مشترک در فرهنگ های متفاوت است. به عنوان مثال، در کشور پرتغال، سوت اسباب بازی است که بسیاری از آنها را به شکل خروس که یک نماد ملی است، می رساند. این نماد به شکل های مختلف رنگی در اعیاد و کارناوال ها به نمایش در می آید و تاریخ آن، برگرفته از بارسلوز به چندین قرن پیش بر می گردد. سوت های کودکان به طور سنتی از چوب ساخته می شود و ساختن و نواختن آن به اندک مهارتی نیاز دارد اما در ایتالیا از سوت، بزرگسالان و آن هم در نواحی روستایی برای جلب پرندگان و شکار آنان استفاده می کنند در مالی، پسرهایی که نقش داور و پلیس را بازی می کنند، از چوب سوت می سازند.

استفاده از اشیاء لزوماً به کودکان محدود نمی شود. بزرگترها نیز از این کار لذت می برند. گاه کودکان به اسباب بازیهایشان و در حقیقت به هر شیئی که با آن سرو کار دارند، اهمیت فرهنگی می دهند و به این ترتیب تجاریشان به نگرش ها، ارزش ها و اعتقادات در حال شکل گیری کمک می کند. می گویند اسباب بازی خطوط شکل گیری (نگرش ها، ارزش ها و اعتقادات) را تعیین نمی کند اما امر شکل گیری را ممکن می سازد.

با این همه بزرگسالان تلاش های آگاهانه ای برای تحت تأثیر قرار دادن پرورش کودکان خود صورت می دهند این امر هم در مورد والدین و هم معلمان صدق می کند و انتخاب های آنها نوع و حفظ اسباب بازیها و نیز تجارب کودکان تحت مراقبتشان را تحت تأثیر قرار می دهد.

شیوه های پرورش کودک پیوند مهمی بین فرهنگ و شخصیت است. اما این پیوند ساده نیست. شیوه پرورش خاص و مشخصی لزوماً به خصلتهای معینی در بزرگسالی منتهی نمی شوند و شخصیتها مشابه بزرگسال الزاماً دارای دوران کودکی مشابهی نیستند شیوه های پرورش بیشتر بستگی به ماهیت و مفهوم شرایطی دارد که تحت آنها این شیوه ها شکل می گیرند اما این شرایط در طول زمان تغییر می کند.

جای هیچ شگفتی نیست که در مورد والدین باملاحظه، روش های پرورش فرزندانشان بیشتر تحت تأثیر اعتقادات، ارزش ها و نهادهای جامعه شان است. زیرا در چنین شرایطی معمولاً می توانند اعمال خود را توجیه کنند. ما همه تا حدود بسیاری از غنا و تنوع فرهنگهای دنیا غافل هستیم و همه مایلیم باور کنیم که اعتقادات و نهادهای ما تنها شیوه های ممکن منطقی هستند اما طبیعت انسان غنی تر و متنوع تر از چنین دیدگاه های ساده ای است و الگوهای فرهنگی نه منزوی هستند و نه ایستا. تفاوت های مربوط به روش های پرورش کودک و آموزش او نشان می دهند که احتمال رشد تضاد و حتی از دست دادن یک ویژگی از طریق تأثیر یک فرهنگ بر فرهنگی دیگر فراهم می شود. اسباب بازی و تجهیزات ممکن است در میان فرهنگ های مختلف یکسان باشند اما کودکان بر اساس تأثیراتی که از محیط می گیرند به این اشیاء معانی مختلفی می بخشند و به روش های مختلفی از آنان استفاده می کنند. همچنین اعتقاد بر آن است که بقای اسباب بازیها نیز فرایندی گزینشی است. برخی اسباب بازیها در طول زمان محو شده اند و برخی دیگر باقی مانده اند، زیرا بعضی نیازها را برآورده می سازند.

### تحول ارزشها و حفظ فرهنگ

هنگامی که توسعه شهر و شهرک ها، صنایع جدید و تجارت جهانی، فرهنگی را متأثر می سازد لزوم انعطاف پذیری و انطباق ضروری می شود. در جوامع بسیاری کودکان در جشن های سنتی شرکت می کنند، رقص های سنتی را می بینند و فرا می گیرند، موسیقی سنتی می شنوند و نواختن ابزارهای موسیقی سنتی را می بینند و فرا می گیرند. ممکن است بازیها، رقص ها و جشن ها ویژگی های یک فرهنگ را بیشتر از اسباب بازیها تولید انبوه که سریعاً از یک گوشه به گوشه دیگر دنیا منتقل می شوند حفظ کنند.

به گفته یکی از شرکت کنندگان نمایشگاه یونسکو:

(( بازی هم در میان کودکان و هم در میان بزرگسالان آنچه را که در فرهنگ می گذرد ، نشان می دهد ، فرهنگ را حفظ می کند و آن را از فرهنگ های دیگر مجزا می کند . اینک آنچه از سوابق فرهنگی و فرهنگ مردم حفظ می شود توانایی کاربرد اشیاء و استفاده از اشیای مختلف است. ساختن اشیاء جدید و نه پس رفتن ، بلکه پیش رفتن وجود فرهنگ برای شیوه های معینی از زندگی ضروری است اگر آن نحوه زندگی متحول شود ، فرهنگ نیز متحول می شود و صرف نظر از یافتن آگاهی درباره گذشته مان ، حفظ چیزی که هیچ کاربردی ندارد بی معنی است. اگر چیزی اینک زنده نیست پس کاربرد ندارد، زیرا فرهنگ مردم تکامل می یابد مردم خواه بدوی و خواه پیشرفته آنچه را که برای نیازهای خود مفید تشخیص می دهند از محیط بر می گیرند. در نتیجه اگر چیزی محو می شود این به آن مفهوم است که کاربردی و مفید نبوده و یا آنکه تحت تأثیر عوامل خارجی نابود شده است. پس لازم است به گذشته برگردیم تا ببینیم چه چیزی و چرا منهدم شده و بار دیگر از آن استفاده کنیم اما در صورتی که مرگ آن طبیعی بود پس برای ضروریات جدید جامعه مفید نیست.

---

\* (پل فیروزه فصلنامه ای است درباره گفتگوی تمدنها که هر شماره آن به موضوعی اختصاص یافته است. شماره نهم ویژه بازی می باشد که پائیز ۸۲ انتشار یافته است.)  
- ماخذ: فصلنامه پیک بازی - شماره ۱