

Computer Games, Social Injuries and Islamic Solutions

*Gholam Haidar kousha**

*PhD in Sociology (Philosophy of Social Sciences) Imam Khomeini Educational-Research
Institute, Qom*

Email: Gh.Koosha@Gmail.Com

Abstract

In this article, the importance and positive and negative functions of electronic and computer games in social life have been studied and it has been proved that electronic games are related to social life in two main axes of the game, namely "game content" and "game environment". Play in the process of early socialization provides people with familiarity with the patterns, norms, values, and customs of social traditions, and thus strengthens social integration and cohesion, as well as the spirit of cooperation and collaboration in individuals. The achievement of the game in social life does not end with the positive functions of the game, but also with the distortions of functions such as "isolation", "violence", "promotion of non-indigenous values" and "acquaintance with peer groups". The religion of Islam proposed "culture of family and public supervision", "culture of all-round participation" and "culture of moral evaluation of technological products" to overcome the injuries caused by the distortions of the functions of the game.

Keywords: game, computer games, social injuries, game, game pathology, social life.

*. Date of Reception: 2020/04/20 , Date of Acceptation: 2020/06/25

بازی‌های رایانه‌ای، آسیب‌های اجتماعی و راه‌حل‌های اسلامی

غلام حیدر کوشا*

دکتری جامعه‌شناسی (فلسفه علوم اجتماعی) مؤسسه آموزشی پژوهشی امام خمینی، قم

Email: Gh.Koosha@Gmail.Com

چکیده

در این مقاله اهمیت و کارکردهای مثبت و منفی بازی‌های الکترونیک و رایانه‌ای در زندگی اجتماعی مورد بررسی قرار گرفته و اثبات شده است که بازی‌های الکترونیک، در دو محور اساسی بازی یعنی «محتوی بازی» و «محیط بازی» به زندگی اجتماعی پیوند دارد. بازی در فرایند جامعه‌پذیری اولیه زمینه‌آشنایی افراد با نقش‌ها، هنجارها، ارزش‌ها، و آداب سنن اجتماعی را فراهم می‌کند و از این طریق یکپارچگی و انسجام اجتماعی و نیز روحیه تعاون و همکاری را در افراد تقویت می‌کند. دستاورد بازی در زندگی اجتماعی تنها به کارکردهای مثبت بازی ختم نمی‌گردد بلکه کژکارکردهایی همچون «انزوا»، «خشونت»، «تبلیغ ارزش‌های غیربومی» و «آشنایی با گروه‌های همسال کژرو» را نیز به همراه دارد. دین اسلام برای عبور از آسیب‌های ناشی از کژکارکردهای بازی، «فرهنگ‌سازی نظارت خانوادگی و همگانی»، «فرهنگ‌سازی مشارکت همه‌جانبه» و «فرهنگ‌سازی ارزیابی اخلاقی محصولات فناوریانه» را پیشنهاد می‌کند.

کلیدواژه: بازی، بازی‌های رایانه‌ای، آسیب‌های اجتماعی، گیم، آسیب‌شناسی بازی، زندگی اجتماعی.

* تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۲/۰۱، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۴/۰۵

مقدمه

«بازی» چه در قالب فعالیت‌های گروهی و چه در شکل هماوردها و سرگرمی‌های الکترونیک و دیجیتال، بخشی از زندگی انسان معاصر است. انسان‌ها از همان اوان زندگی جمعی سرگرمی‌هایی تحت عنوان بازی داشته‌اند، با این تفاوت که با برخورداری انسان‌ها از امکانات مدرن‌تر و ورود آن‌ها به زندگی پیچیده‌تر، الگوی سرگرمی‌شان از حالت طبیعی و ساده به بازی‌های مبتنی بر داده و پیشرفته‌تر تغییر وضعیت پیدا کرده است. هیچ تفاوتی نمی‌کند که انسان‌ها در چه فرهنگی زاده شده باشد و در کدام قلمرو جغرافیایی زندگی کند، از هرکجا و در هرکجا که باشد قسمت اعظم خاطرات کودکی و بزرگسالی آن‌ها با بازی‌ها و سرگرمی‌ها آذین می‌شود.

بازی چه در قالب سنتی و چه در لباس مدرن ماهیت فرهنگی دارد و با حمایت‌های اجتماعی همراه است. بازی‌ها به‌عنوان چشم‌اندازهای تخیلی زندگی با ساختارها، نمادها و ابعاد فرهنگی و اجتماعی پیوند دارد و با زندگی روزمره تولید و بازتولید می‌گردد. بازی بدون تکیه‌گاه‌های فرهنگی نه زاده می‌شود و نه استمرار می‌یابد و به همین منوال بازی به‌عنوان یک محصول بشری نمی‌تواند نسبت به محیط فرهنگی انسان‌ها بی‌تفاوت باشد. در این تحقیق سعی می‌شود جایگاه فرهنگی و اجتماعی بازی موردبررسی قرار گیرد و در محیط و محتوای بازی غور شود و کارکردها و کژکارکردهای آن بررسی و راه‌حل‌های مؤثر پیشنهاد گردد.

طرح بحث

«بازی» بخشی از زندگی اجتماعی انسان‌ها است. هر انسانی بازی را تجربه و قسمتی از عمرش به آن اختصاص داده است. بازی هم در کودکی انسان، هم در نوجوانی و جوانی هم در بزرگسالی حضور چشمگیر دارد. کودکان بازی را زندگی می‌کند، نوجوانان و جوانان با بازی هیجان‌های دوران بلوغ را به نمایش می‌گذارند و بزرگسالان با بازی از آلام دنیای واقعی فاصله می‌گیرند. در همه سنین، بازی وجود دارد اما با این تفاوت که بازی به‌تناسب مراحل زندگی و پیشرفت فناوریانه جامعه از ساده به پیچیده تغییر می‌کند. هرچه سن افراد بالاتر رود بازی‌هایش شکل پیچیده‌تری به خود می‌گیرد و در بازی‌هایش از نمادهای سازمان‌یافته‌تر و قواعد ساختارمندتری بهره می‌برد.

بازی به لحاظ مراحل سنی (کودکی، نوجوانی و بزرگسالی)، زمان بازی (کم مدت، میان مدت و زمان‌بر)، نوع بازی (نمایشی، بازی با اسباب‌بازی، بازی گروهی نظیر فوتبال و بازی‌های مجازی (گیم))، موضوع بازی (فعالیت‌های متداول روزمره، تقلید نقش‌ها)، اهداف بازی (سرگرمی، تربیتی و آموزشی) و قواعد (ساده و پیچیده) دامنه‌ای وسیع دارد. در یک نگاه سطحی و اولیه بازی فعالیتی است حاشیه‌ای که منبعث از غرایز درونی انسان است به‌گونه‌ای که همه به‌صورت خودخواسته در سنین مختلف به این فعالیت سوق داده می‌شوند و از حضور در آن لذت می‌برند. اما در یک نگاه دقیق‌تر بازی فعالیت اجتماعی پیچیده‌ای است که با نمادهای فرهنگی و اجتماعی همسو و

بر پایه ارزش‌ها و باورهای فرهنگی و اجتماعی متفاوت جوامع سامان یافته می‌یابد. همین امر باعث پیچیدگی و گستردگی تحقیقات در مورد بازی گردیده است. همین امر روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، فرهنگ‌شناسان، کارشناسان مسائل تربیتی و پژوهشگران رسانه و حتی حقوقدانان را مجاب کرده است تا هرکدام از روزه تخصص و اندوخته‌های علمی خویش به کاوش زوایا و ابعاد و کار ویژه‌های بازی بپردازند. در این میان، جامعه‌شناسان و پژوهشگران اجتماعی، ابعاد اجتماعی و فرهنگی بازی را برای تحقیق شایسته‌تر می‌دانند.

هنجارهای حاکم بر بازی، اقتضانات فرهنگی بازی، کارکردهای فرهنگی و اجتماعی بازی، نسبت بازی و زندگی واقعی، وجوه تفاوت و تشابه بازی‌ها در فرهنگ‌ها و جوامع مختلف و کژکارکردها و آسیب‌هایی که بازی به دنبال می‌آورد از جمله مباحثی است از منظر جامعه‌شناختی سزاوار بحث و گفتگو است. از آنجاکه بازی‌های مبتنی بر داده (بازی‌هایی که در فضای الکترونیک، در بستر وب و با استفاده از ابزارهای الکترونیکی مانند کامپیوتر، گیم پلیئر، گوشی‌های هوشمند انجام می‌شود) شکل غالب بازی‌های امروزی کودکان، نوجوانان و جوانان است، کارکردها و کژکارکردها و عوارض و آسیب‌های آن اهمیت فرهنگی بالاتری دارد. زیرا بازی‌ها فرهنگ و ارزش‌های کاربران را تحت تأثیر قرار می‌دهد و مستقیم با سلامت اجتماعی درگیر است. بنابراین، مسئله اصلی تحقیق این خواهد بود که بازی‌های رایانه‌ای چه آثار و پیامدهایی در زندگی اجتماعی دارد؟ و در صورت داشتن پیامدهای مخرب چگونه از عوارض همه‌جانبه آن می‌توان جلوگیری کرد؟

مرور چند مفهوم کلیدی

در بحث «کارکردها و کژکارکردهای بازی در زندگی اجتماعی» مفاهیمی همچون «بازی»، «گیم»، «جامعه‌پذیری»، «زندگی اجتماعی» جزو مفاهیمی کلیدی بحث خواهد بود که به صورت اختصار توضیح داده می‌شود

مفهوم بازی^۱

بازی معادل «play» در انگلیسی و «لعب» در عربی، شوخی کردن، مزاح کردن، مسابقه و رفتار غیر جدی انسان معنا شده است (طریحی، ۱۳۷۵، ج ۲، ص ۱۱۶). تعاریفی که برای بازی ذکر شده است در چند دسته قابل دسته‌بندی است: ۱. تعریفی که بازی را نوعی واقعیت‌گریزی می‌داند. پیتر هیوز روان‌شناس بازی معتقد است بازی «انجام دادن رفتارهای واقعیت‌گريزانه در بافتی از تعامل اجتماعی» است (پیتر هیوز، ۱۳۸۴، ص ۲۹۴)؛ ۲. تعریفی که بازی را واکنش عصبی می‌شمارد. هربرت اسپنسر از حامیان نظریه کارکردگرایی اجتماعی و تکامل زیست انسان

1. Play.

در مورد بازی می‌گفت بازی فعالیتی است که بر اثر تخلیه انرژی مازاد سیستم عصبی ایجاد می‌گردد (Seligman, 1953, V.12, p.160)؛ ۳. تعریفی که به جنبه‌های لذت‌گرایانه بازی توجه می‌کند. الکساندرش‌اند، بازی را با سیستم احساس لذت اولیه تعریف می‌کند. او می‌گوید «بازی گونه‌ای از رفتار است که نگهداری احساس لذت را نشان می‌دهد» (Seligman, 1953, V.12, p.160). بازی در خردسالی بازتاب واقعی‌تر داشته و به‌عنوان بخشی از زندگی تلقی می‌شود. افراد در خردسالی از طریق بازی با دنیای که در آن زندگی می‌نمایند ارتباط برقرار می‌کنند و در این چارچوب دنیای پیرامون خود را درک و فهم می‌نمایند (Cohen, 2006, p.3). بازی برای بزرگسالان با انگیزه‌های نسبتاً پیچیده و متفاوت آمیخته است. لذا، کشیدن خط متمایز کننده، مستحکم و نفوذناپذیر میان کار^۱ و بازی تقریباً ناممکن می‌نماید (Cohen, 2006, p.3). تعریف جامع و مانع از بازی به خاطر پیچیدگی توسعه قلمرو آن دشوار است. مع الوصف؛ بهترین تعریف از بازی این است که بازی «هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف‌داری [است] که در اوقات فراغت یا اشتغال در جهت کسب لذت، تمدد اعصاب، آرام بخشی جسم یا ذهن بازیگر و افتاح نیازهای آنی یا درازمدت فرد یا گروه چه به‌صورت انفرادی یا گروهی انجام گیرد». (مهجور، ۱۳۷۶، ص ۳۰)

مفهوم گیم^۲

«گیم» بازی به‌روز شده و مبتنی بر داده‌های دیجیتال است. برداشت شایع از آن این است که گیم گونه‌ای از فعالیت رقابتی یا ورزشی است که مطابق نقش‌های از پیش تعیین شده انجام می‌شود (Oxford dictionary, "game"). گیم را گونه‌ای ساخت‌یافته‌تر تعریف کرده‌اند. در این تعریف «گیم بازی ساختاریافته‌ای است که معمولاً به خاطر لذت پذیرفته می‌شود و بعضاً به‌عنوان ابزار آموزشی نیز به کار گرفته می‌شود» (Wikipedia.org/wkia/game). هرچه باشد، گیم، کار نیست که برای دستمزد انجام شود و هنر^۳ هم نیست تا در آن جلوه‌های از عناصر زیبای شناختی و ایدئولوژیکی وجود داشته باشد؛ گیم فعالیتی است که با عناصر کلیدی هدفمندی^۴، نقش^۵، قواعد^۶، هم‌اورد^۷ و کنش متقابل^۸ تشخیص داده می‌شود (Wikipedia.org/wkia/game). به‌صورت کلی، در گیم یکی از تحریکات ذهنی یا فیزیکی و در برخی موارد هر

1. Work.
2. Game.
3. Art.
4. Goal.
5. Role.
6. Rules.
7. Challenge.
8. Interaction.

دو وجود دارد. گیم در زندگی حاوی سرگرمی و مشغولیتی است که چه‌بسا فعالیت‌های خودخواسته و غیر ساختارمند به همراه داشته و با دسته‌ای از نقش‌ها سازمان یابد. گیم، با زندگی روزمره بی‌ارتباط نیست بلکه منبعث از زندگی روزمره و بازتابنده فرهنگ جامعه‌ای است که بازی در درون آن تولید می‌شود، توسعه می‌یابد و به کار گرفته می‌شود (www.britanica.com/EBchecked/111282/children's_game). به همین خاطر، گیم‌ها یا نمایش‌دهنده نقش‌های متداول زندگی روزمره است که بازیگر به‌صورت عینی به اجرای آن اقدام می‌کند یا در قالب رویاروی با موقعیت‌های غیرواقعی الگوبرداری شده از زندگی واقعی است که از طریق گیم‌های الکترونیکی^۱ فضاسازی می‌شود. «الکترونیک گیم» نوعاً با تمرین شخصیت‌هایی مشخص می‌شود که از جایگاهی به جایگاه دیگر با پریدن، صعود کردن و آواز خواندن برای نیل به مقصد نهایی در حرکت‌اند (www.britanica.com/EBchecked/111282/children's_game). بنابراین، گیم رفتار سازمان‌یافته‌ای است که به‌صورت گروهی و همراه با تقلید و عملی ساختن برخی نقش‌ها به اجرا درمی‌آید.

مفهوم زندگی اجتماعی^۲

زندگی اجتماعی شاید در نگاه نخست بدیهی به نظر برسد و افراد به شمول تحصیل‌کردگان و محققان آن را مسلم و بی‌نیاز از تعریف بشمارند. افراد از زمانی که زاده می‌شوند و به خودآگاهی نسبی می‌رسند خود را در اجتماع می‌بینند و همین مسئله ذهنیت بدیهی انگارانه را تقویت می‌کند و سبب می‌شود افراد در مورد چیستی و چگونگی زندگی اجتماعی نپرسند یا پرسیدن از آن را سزاوار نخوانند. نگاه موشکافانه، اما، زندگی اجتماعی را پیچیده و نیازمند کندوکاو می‌خوانند. زندگی اجتماعی فراتر از حیات بیولوژیکی و همراه با مشارکت افراد در فرایندهای اجتماعی است (Muller, 2008, p.3-14).

از منظر فلاسفه اجتماعی زندگی اجتماعی خاستگاه فطری و طبیعی دارد. روشن‌ترین مفاد «مدنی بودن بالطبع» همان «اجتماعی بودن» یا «اجتماعی زیستن» است که به لحاظ خاستگاه به نیازهای اولیه، زیستی، طبیعی و فردی انسان‌ها بازمی‌گردد. نگاه طبیعی به زندگی اجتماعی انسان میراث یونان باستان است و فیلسوفان اجتماعی غرب و همچنین فیلسوفان اجتماعی مسلمان دایره معنای مفهوم مدنی بالطبع را توسعه یا تضییق نموده‌اند. خواجه نصیر، مدنی بودن را در اجتماع زیستن می‌داند (طوسی، ۱۳۸۶، ج ۳، ص ۱۰۳۶)، ابن خلدون «مدنی» را منسوب به مدینه کنایه از اجتماع بشری می‌خواند (ابن خلدون، مقدمه، ج ۲، ص ۸۴۴) و لاهیجی و فخر رازی «مدنی بودن» را زندگی اجتماعی معنا می‌کنند (فیاضی لاهیجی، ۱۳۸۳، ص ۳۶۰؛ دغیم سمیح، ۲۰۰۱، ص ۶۹۹). ارجاع زندگی

1. Electronic Game.

2. Social Life.

اجتماعی به نیازهای اولیه نیز در میان فیلسوفان پرطرفدار است. از نگاه فارابی انسان بدون اجتماع و زندگی گروهی به حوایج اولیه و ضروری زندگی و نیز حالات برتر و افضل دست نمی‌یابد؛ از دید خواجه نصیر تفاوت نیازها و تمایلات به شکل‌گیری گروه‌ها، نهادها و زندگی اجتماعی منجر می‌شود؛ بنا بر برداشت ملاصدرا زندگی بدون اجتماع عملاً ناممکن است و آنچه باعث اهمیت و ضرورت زندگی اجتماعی می‌شود نیازهای انسانی است. نیازهای طبیعی، نیازهای صناعی، نیاز به نقل و انتقال منافع و خدمات، نیاز به ارتباط و از همه مهم‌تر نیاز جنسی به زندگی اجتماعی ضرورت می‌بخشد. از نظر علامه طباطبایی زندگی اجتماعی از اعتباریات ماقبل الاجتماع و مربوط به اعتبار «استخدام» است. (ر.ک: فارابی، ۱۹۹۱، ص ۱۱۷-۱۲۰؛ طوسی، ۱۳۶۴، ص ۲۵۲؛ صدرالمآلهین، ۱۹۸۱، ج ۹، ص ۷۸؛ صدر، ۱۳۵۴، ص ۵۰۱؛ طباطبایی، ۱۳۶۹، ص ۴۴-۴۶؛ طباطبایی، ۱۴۱۷، ج ۲، ص ۷۰؛ طباطبایی، ۱۳۸۹، ص ۵۱)

روی هم‌رفته، زندگی اجتماعی انسان حاکی از نیاز او به دیگران در رفع نیازهای زیستی و عاطفی و یادگیری شیوه بقا است. مهم‌ترین خصوصیت زندگی اجتماعی انسان‌ها سروکار داشتن با نمادها (در ساخت، استفاده و توسعه نمادها) و کنش متقابل (شارون، ۱۳۷۹، ص ۵۲-۶۴) و سهم‌گیری در نظام مشارکت و تعاون اجتماعی بر اساس منافع دوسویه و جمعی است.

مفهوم کارکرد و کژ کارکرد^۱

مفهوم کارکرد در ادبیات جامعه‌شناختی به وظیفه یک فعالیت یا نهاد نسبت به ساختار پهن دامن اجتماعی اشاره دارد و این امر را در جهت دخالت فعالیت‌ها و نهادها در راستای حفظ و تداوم نظام اجتماعی ارزیابی می‌کند (Lawson & Garrod, 2000, P.96) دورکیم کارکرد عناصر اجتماعی را به سهم آن‌ها در حفظ وضعیت بهنجار و یا نرمال وضعیت اجتماعی ارجاع می‌دهد و میزان نقش آن‌ها را در حفظ ثبات اجتماعی معیار ارزیابی می‌کند. تالکوت پارسونز هم همین رویه اتخاذ نموده و کارکرد را دستاورد یک عنصر اجتماعی برای حفظ وضعیت باثبات یک نظام اجتماعی معرفی می‌کند (راسخ، ۱۳۹۱، ج ۲، ص ۹۰۴). نگاه خوش‌بینانه دورکیم و پارسونز رابرت مرتن جامعه‌شناس نوکارکردگرایی آمریکایی را بر آن داشت تا با تقسیم کارکردها به «کارکرد آشکار»^۲ و «کارکرد پنهان»^۳ و شمردن کارکردهای منفی یا «کژ کارکرد»^۴ ها به‌عنوان بخشی از نظام کارکردی نگاه واقع‌بینانه‌تری از تحلیل کارکردی نظام اجتماعی ارائه دهند. کژ کارکرد شامل نتایج منفی، ناخواسته و پیش‌بینی نشده‌ای است که موجب عدم تعادل و بروز آسیب‌های اجتماعی محل در نظام اجتماعی می‌گردد (ریتزر، ۱۳۸۴، ص ۱۴۴-۱۴۷). بنابراین، مفهوم کژ

1. Function/ Dysfunction.
2. Manifestfunction.
3. Latentfunction.

کارکرد دارای بار معنایی آسیب‌شناسانه در تحلیل‌های اجتماعی است.

مفهوم آسیب‌های اجتماعی

مفهوم «آسیب‌شناسی» به لحاظ تاریخی همزاد مفهوم «آسیب‌شناسی اجتماعی»^۱ است. «آسیب‌شناسی»^۲ که ابتدا توسط زیست‌شناسان به معنای «علم تشخیص علت بیماری‌ها و شناخت دگرگونی‌های ساختاری و کارکردی به وجود آمده در وضعیت نابهنجار بدن» (<https://www.britannica.com/topic/pathology>) به کار می‌رفت، الهام‌بخش جامعه‌شناسان گردید. آنان با الهام از مشابهت ارگان‌های زیستی و اجتماعی و وحدت منطق نارسایی‌های به وجود آمده در کالبد فیزیکی و اجتماعی، مفهوم آسیب‌شناسی اجتماعی را ابداع نموده و هدف آن را مطالعه اختلالات اجتماعی و هنجاری نظیر فقر، بیکاری، طلاق، اعتیاد، مهاجرت، خودکشی و تبه‌کاری برشمردند (سهراب‌زاده، ۱۳۸۹، ص ۱۴-۱۵). آسیب‌شناسان اجتماعی بر این باور بودند که بیماری‌های اجتماعی مانند بیماری‌های زیستی نیازمند کشف، ریشه‌یابی، پیشگیری، کنترل و درمان‌اند (ابهری، ۱۳۸۰، ج ۵، ص ۴). بنا بر همین تلقی، هر پدیده و مسئله‌ای نامطلوب و مضر در سلامت اجتماعی و هر شرایطی که برای جامعه اختلال ایجاد کند آسیب‌شناسی تلقی می‌شود. (فلاحیان و دیگران، ۱۳۹۳، ص ۳۴)

ادبیات نظری تحقیق

سه نظریه اجتماعی کلان در باب بازی قابل تعقیب است. ۱. نظریه‌ای که بازی را زندگی اجتماعی می‌داند؛ ۲. نظریه‌ای که زندگی اجتماعی را بازی می‌شمارد؛ ۳. نظریه‌ای که بازی را مجزا از زندگی اجتماعی و دارای تأثیر مثبت و منفی می‌داند. نظریه «دیگر تعمیم‌یافته» جرج هربرتمید نماینده نوع اول، نظریه «نقش» آروین گافمن نماینده نوع دوم و نظریه کارکردگرایی مرتن نماینده دسته سوم در نظر گرفته شده است.

نظریه «دیگر تعمیم‌یافته»

جرج هربرتمید (۱۸۶۳-۱۹۳۱) با انتقاد از رفتارگرایی روان‌شناختی مبنی بر چشم‌پوشی از ابعاد داخلی (ذهن) و ابعاد خارجی (اجتماعی)، درصدد برآمد نظریه‌ای طرح کند که در قالب آن بشود به‌جای توجیه کردار سازمان‌یافته گروهی بر اساس عملکرد فردی، رفتار افراد را برحسب کردار سازمان‌یافته گروه اجتماعی تبیین کرد (ریتزر، ۱۳۸۴، ص ۲۷۴). او بنیاد تحلیل خود را بر مفهوم کلیدی «دیگر تعمیم‌یافته»^۳ استوار ساخت و تلاش کرد مهم‌ترین مرحله

1. Social Pathology.
2. Pathology.
3. Other Generalized.

اجتماعی شدن (مرحله نمایشی) را در کودکان به وارد شدن کودک به بازی و یادگرفتن نقش‌های تقلیدی پیوند دهد. مید، بر این باور بود که ورود به مرحله بازی ادراک منسجم‌تری از «خود» یا همان «هویت اجتماعی» به دست می‌دهد. «خود» ی که از طریق تعامل با دیگر تعمیم‌یافته نضج گرفته و با تداوم بازی سازمان‌یافته به مفهوم‌سازی انتزاعی (تصور نقش‌های دیگران در ذهن و تخمین واکنش‌های احتمالی دیگران) دسترسی می‌یابد (کوزر، ۱۳۷۹، ص ۴۴۷). رویارویی با نقش‌ها و واکنش‌های ذهنی به‌صورت نظام‌مند در مفهوم «خود آینه‌سان»^۱ چارلز هرتون کولی (۱۸۶۴-۱۹۲۹) که شکل تکامل‌یافته «دیگر تعمیم‌یافته» بود، پرورده و عناصر کلیدی آن‌که قابلیت زیادی برای تبیین جامعه‌پذیری اولیه کودک داشت، به‌خوبی توضیح داده شده است. در این تلقی، «خود» شخص از رهگذر تعامل با دیگران رشد می‌یابد و با تکمیل عناصر سه‌گانه ۱. نحوه ظاهر شدن ما در تصور دیگران؛ ۲. داوری دیگران درباره ظاهر ما؛ ۳. احساس به‌دست‌آمده از داوری دیگران در ذهن ما، به ثبات رسیده و قدرت واکنش منطقی را به دست می‌آورد (کوزر، ۱۳۷۹، ص ۴۱۰). مید، با همین چارچوب فکری بازی را واحد تحلیل رفتار اجتماعی می‌خواند و اذعان داشت که رفتار گروهی در سطح ابتدای نوعی بازی است شبیه رفتار بازی‌گونه کودک. بازی، وضعیتی است که از آن شخصیت سازمان‌یافته «خود» نضج می‌گیرد.

نظریه نمایش گافمن

«نظریه نقش» یا «نظریه نمایشی» آروین گافمن (۱۹۲۲-۱۹۸۲) به دنبال ثابت کردن این ادعا است که انسان‌ها برای نگهداشت تصویر ثابت از خود برای دیگران اجتماعی نقش بازی می‌کند. او در کتاب نمایش خود در زندگی روزمره سه صحنه متفاوت زندگی روزانه را مورد بحث قرار می‌دهد. «جلوی صحنه» بخشی از اجرای نقش که معمولاً به‌صورت ثابت اجرا می‌شود و «پشت‌صحنه» جایی که واقعیت‌های جلوی صحنه واپس زده شده و انواع کنش‌های غیررسمی اتفاق می‌افتد. «خارج از صحنه» جایی که نه‌بخشی از اجرای نقش به شمار می‌رود و نه کنش‌های غیررسمی در آن اتفاق می‌افتد بلکه وضعیتی است بیرون از محیط نقش (ریزتر، ۱۳۸۴، ص ۲۹۲-۲۹۶). هافمن راجع به الگوی اجتماعی نمایش نقش و تعامل نظام‌مند افراد این باور را طرح می‌کند که بازیگران یک بازی نظیر شطرنج، خریداران سهام در بازار سهام و همچنین عابران پیاده شطرنج، بازار خرید و فروش و نیز نظام ترافیکی را به وجود نمی‌آورند بلکه همه، سازگار و منطبق با شیوه‌های همه‌پذیر رفتار می‌کنند (استونز، ۱۳۸۳، ص ۲۴۸). طبق این سخن، «محیط» هم در بازی و هم در کنش‌های واقعی ضروری و در عین حال بیرون از فرایند کنش و فعالیت افراد است. محیط، بستر تحقق کنش است اما وجود و کیفیت آن از قبل تعیین می‌شود.

1. Looking-Glass Self.

نظریه کارکردگرایی مرتن

نظریه کارکردگرایی رابرت کی مرتن (۱۹۱۰-۲۰۰۳) هرچند بازی را تبیین نکرده است اما ایده تأثیر مثبت و منفی ساختارهای میانی اجتماعی و همچنین مفاهیم «نیت‌مندی» و «غیر نیت‌مندی» کنش‌های فردی مرتن می‌تواند چارچوبی به دست دهد که بتوان در قالب آن بازی را به‌عنوان واقعیت اجتماعی نسبتاً ساختارمند بررسی نمود. مرتن در پی انتقاد از طرح نظریه‌های جهان‌شمول، «نظریه با بُرد متوسط» را طرح و از آن دفاع می‌کند.

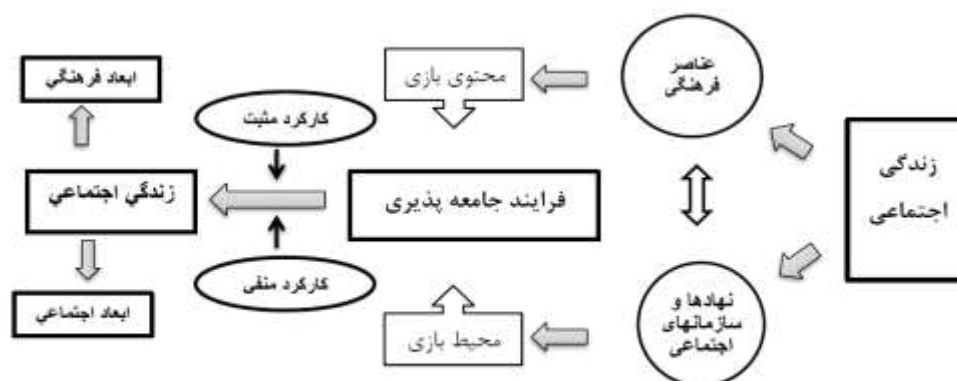
نظریه کارکردی با بُرد متوسط بر مفاهیم «کارکرد مثبت» (پیامدهای مثبت واقعیت اجتماعی)، «کژ کارکرد» (پیامدهای منفی واقعیت اجتماعی)، «کارکرد آشکار» (کارکردهایی که از قبل در نظر گرفته شده است)، «کارکرد پنهان» (کارکردهایی که معطوف به قصد قبلی نیستند)، «پیامدهای نیت‌مند» (آثاری که از قبل برای کنش پیش‌بینی می‌شده است) و «پیامدهای غیر نیت‌مند» (آثاری که از قبل قابل پیش‌بینی نبوده است) بنا گردیده است (ریترز، ۱۳۸۴، ص ۱۴۴-۱۴۷). نگاه منصفانه مرتن به این باور انجامیده بود که واقعیت‌ها، الگوها و فراگردهای اجتماعی در عین داشتن کارکرد مثبت کارکردهای منفی نیز داشته باشد (ترنر، ۱۳۸۲، ص ۹۱). تکیه بر کارکرد منفی الگوهای فرهنگی و ساختارها و واقعیت‌های اجتماعی در آسیب‌شناسی الگوهای رفتاری از جمله بازی نقش شایسته به همراه خواهد داشت.

نظریه مختار

هر سه نظریه به‌رغم ظرفیت‌های تحلیلی درخور، از عهده تحلیل جامع بازی در زندگی اجتماعی برنمی‌آید. نظریه دیگر تعمیم‌یافته انگیزه درونی افراد برای بازی را در قالب «خود بیانگری» به‌خوبی بیان می‌کند اما تفاوت‌های فرهنگی بازی را به‌خوبی تبیین نمی‌کند و توضیح نمی‌دهد که سازمان‌یافتگی چگونه به وجود می‌آید و با چه مکانیسمی کنشگران از آن آگاهی می‌یابد و خود را با آن هماهنگ می‌کنند. نظریه گافمن این کاستی را با گنجاندن کنش کنشگران بر طبق «شیوه‌های همه‌پذیر» تاندازه‌ای برطرف می‌کند، تأثیر فردی بازی خصوصاً تکامل شخصیتی را خوب به تصویر می‌کشد و به همراه نظریه مید کارکردهای مثبت بازی را خصوصاً در حوزه جامعه‌پذیری به نیکی بیان می‌کند اما از تحلیل سطح کلان پیامدهای بازی و ارتباط آن با ساختارهای اجتماعی و ارزش‌های فرهنگی طفره می‌رود و از کارکردهای ناسازگار و مخرب بازی سخنی به میان نمی‌آورد. به‌ناچار در قسمت آسیب‌شناسی اجتماعی بازی از نظر کارکردگرایی مرتن استمداد می‌شود چارچوب ترکیبی از هر سه نظریه به خدمت گرفته می‌شود.

از منظر ترکیبی، بازی هم به لحاظ ساختار، هم از حیث محتوی و هم از جهت الگوهای رفتاری مسبوق به زندگی اجتماعی انسان‌ها است. ابعاد فرهنگی زندگی یعنی؛ باورها، ارزش‌ها، هنجارها، نمادها و حتی آداب و سنن بر «محتوی بازی» تأثیر می‌گذارد. به همین جهت بازی تفاوت‌های فرهنگی را به همراه دارد و ارزش‌های فرهنگی ملل را بازگو می‌کند. از سوی دیگر؛ ابعاد اجتماعی زندگی انسان‌ها یعنی؛ ساختارها، سازمان‌ها، نهادها

و مراکز درگیر جامعه‌پذیری «محیط بازی» را سامان می‌بخشند. محیط بازی بیش از هر چیزی نظام ساختاری حاکم بر بازی است؛ ساختاری که در نظام روابط اجتماعی به رسمیت شناخته می‌شود و قالبی را به‌صورت لایه‌بندی شده در اختیار کنشگران اجتماعی قرار می‌دهد. محیط و محتوی دو رکنی است که بازی را از فعل‌وانفعالات شخصی به کنش معنادار اجتماعی و سازوکار یادگیری تغییر وضعیت می‌دهد. وانگهی، بازی با ساختاری از قبل تعیین‌شده و الگوهای از قبل تأییدشده از طریق کانون‌ها و کارگزاران جامعه‌پذیری در فرایند «جامعه‌پذیری» قرارگرفته و با بازتولید مجدد در این فرایند در قالب برون‌دادهای فرهنگی و اجتماعی در زندگی روزمره ظهور می‌یابد. برون‌دادها لزوماً سازگار با خصوصیات فیزیولوژیک افراد و همچنین با ارزش‌های فرهنگی جوامع اظهار وجود نمی‌کند بلکه ممکن است در عین سازگاری کلی، به خاطر تأثیرپذیری از فرهنگ جوامع، کارگزاران و تولیدکنندگان ناهماهنگی‌ها و آسیب‌هایی نیز به دنبال داشته باشد که ما آن را تحت عنوان کژکارکردها و پیامدهای غیر نیتمند بحث خواهیم کرد.



رابطه بازی و زندگی اجتماعی

چنانچه در نمودار ملاحظه می‌گردد مفروض این است که بازی ارتباط دوسویه و بازتولیدگونه با زندگی اجتماعی و عناصر فرهنگی و اجتماعی آن دارد. در فرایند بازی جامعه‌پذیری اولیه شکل می‌گیرد و نهایتاً بازی با حامل‌های فرهنگی و اجتماعی‌ای که به همراه می‌آورد، کارکردهای مثبت و منفی در زندگی اجتماعی برجای می‌گذارد و به‌صورت مجدد، ساخت‌های فرهنگی و اجتماعی را دستخوش تحول می‌سازد. در یک نگاه کلی رابطه بازی و زندگی اجتماعی - زندگی اجتماعی شامل عناصر فرهنگی و همراه ساختارهای اجتماعی - به‌صورت دیالکتیکی و دوطرفه پیش‌بینی می‌شود. بازی ریشه‌های فرهنگی دارد و از کانال جامعه‌پذیری بر هویت، سبک زندگی، گرایش‌های فراملی و نگرش‌های اجتماعی تأثیر می‌گذارد.

بازی‌های رایانه‌ای و زندگی اجتماعی

فرهنگ و محتوی بازی

ارتباط فرهنگ و بازی‌ها دوسویه است. از یکسو بازی‌ها پس‌مانده فرهنگ شناخته می‌شوند؛ بازمانده‌های ناشناخته از دوران گذشته یا خصلت‌های فرهنگی وام‌گرفته از فرهنگ‌های دیگر که بر طبق آن بازیگران ابزارهای دینی، نمادها، آیین‌ها و مناسک را مانند دیگران تقلید می‌کنند و حتی در صورت لزوم، آیین‌ها بازی‌های متناسب با خود را در خلأ بازتولید می‌کنند (کیونا، ۱۳۸۹، ص ۶۹)؛ از سوی دیگر، بازی در ضمن تأثیرپذیری از فرهنگ پیرامون، فرهنگ متناسب با خود را در یک فرایند نسبتاً پیچیده بازتولید نموده و توسعه می‌بخشد. در این تلقی، بازی مانند زندگی واقعی علائق و نگرش‌های خاص خود را به همراه دارد. نیاز به برتری جوی، هم‌آورد جوی، ثبت رکورد، پشت سر گذاشتن موانع، لذت از مخفی‌کاری، تغییر قیافه، کشف یک معما، مهارت، سرعت و استقامت عناصری است که مانند زندگی واقعی، بازی نیز از آن برخوردار است (کیونا، ۱۳۸۹، ص ۷۲). این خصیصه صرفاً به بازی در دنیای واقعی خلاصه نمی‌گردد بلکه بازی‌های الکترونیکی و سایبری نیز چنین‌اند. بازی‌های ویدیو- کامپیوتری بیش از اینکه سرگرمی باشد، فرآورده‌ای فرهنگی و حامل ارزش‌های فرهنگی جوامع است؛ بنابراین، «بازی‌های ویدیوی مانند دیگر پدیده‌های فرهنگی، نظامی نمادین در بردارد. بدین معنا که از روش مخصوص به خود برای نمایش اشیاء بهره می‌گیرد و ساختار و دستور زبان ویژه خود را دارد». (گانتر، ۱۳۸۷، ص ۸۹)

فرهنگ چنانچه حامی بازی‌ها است الگو و محتوی آن را نیز تأمین می‌کند. نقش‌های اجتماعی، ارزش‌ها و نگرش‌های فرهنگی خاص، آداب‌ورسوم و سنن اجتماعی و نیز باورهای مردم یک سرزمین تعیین‌کننده محتوی و ارزشمندی بازی در یک جامعه است. به همین مناسبت است که افراد و از همه مهم‌تر کودکان در ابتدا با هر بازی انس نمی‌گیرند و از هر بازی لذت نمی‌برند بلکه نخست با بازی‌هایی ارتباط برقرار می‌کند که در ذهن تصورات فرهنگی پیشین نسبت به آن داشته باشند.

نهادهای اجتماعی و محیط بازی

افراد، بنا بر موقعیت اجتماعی و جایگاهشان در نظام قشربندی اجتماعی چهار گونه مواجهه با بازی دارند. چنانچه پیدا است، نهادهای درگیر، نقش‌های محوری در تدارک محیط و بستر بازی و همچنین هدایت آن به سمت آموزش و تقویت دانش و رفتار مناسب بر عهده دارند. اقدامات مؤثر نهادها خصوصاً خانواده‌ها و در درون آن والدین دست‌کم در چند مورد برجسته است. ۱. تأمین فضای مناسب برای بازی؛ ۲. تدارک منابع (تهیه منابع متناسب و همسو با سن و مرحله رشد فرزند)؛ ۳. فرصت دهی (زمان کافی برای بازی اختصاص دادن)؛ ۴. پیدا کردن همبازی (شریدان، ۱۳۸۵، ص ۸۷). موارد ذکرشده که محیط بازی را تأمین می‌کند و بستر گرم بازی را پررونق نگاه می‌دارد از سوی جامعه و نهادها و ارگان‌ها ذی‌ربط قابل تأمین است. خود بازیکنان در فراهم آوری آن‌ها هیچ‌گونه نقشی نمی‌توانند داشته باشند.

بازی‌های رایانه‌ای و یادگیری اجتماعی (کارکرد مثبت)

افراد از ابتدای زندگی با نقش‌ها، مهارت‌ها، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی آشنا می‌گردند. جامعه‌شناسان فرایند یادگیری را «جامعه‌پذیری» خطاب می‌کنند. جامعه‌پذیری بستر آشنایی با نقش‌های اجتماعی را فراهم می‌کند. کودکان آشنایی با نقش‌های اجتماعی را در لابه‌لای بازی‌های کودکانه تجربه می‌کنند (احمدوند، ۱۳۸۱، ص ۱۳)؛ بازی‌هایی که اکثراً بازتاب و یا تقلید نقش‌های اجتماعی بزرگسالان است. بنا بر «نظریه پیش‌تمرین»، بازی رفتار غریزی آمیخته با کارکردهای اجتماعی است. سرگرم شدن که خاستگاه غریزی دارد، در اصل شکلی از رفتار رشدیافته‌تری است که فرد در آینده باید به کار ببندد. به همین دلیل، بازی کودکان نوعاً فعالیت‌هایی است که در دوران بلوغ و بزرگسالی با آن‌ها درگیر می‌شوند. لذا، بازی کودک نوعی آماده‌سازی او برای آینده است (اسپادک، ۱۳۷۴، ص ۲۷۵). تحقیقات گویای این واقعیت‌اند که مواجهه بزرگسال با نقش‌هایی که در کودکی بازی شده است، وجه طبیعی یافته به‌گونه‌ای که از حیث عاطفی تصدی نقش‌های معکوس، نابهنجار پنداشته می‌شود. (احمدوند، ۱۳۸۱، ص ۱۴)

محققان اجتماعی بر این باورند که بازی‌های ویدئو کامپیوتری بر مهارت‌های شناختی اثر می‌گذارد و به رشد مهارت‌های اجتماعی نیز کمک می‌کند (گاتر، ۱۳۸۷، ص ۱۳۷). یافته‌ها نشان داده است که کاربرد بازی‌های رایانه‌ای چه به شکل آموزش و چه به شکل سرگرمی به افزایش رشد ذهنی و تعامل اجتماعی کمک می‌کند (گاتر، ۱۳۸۷، ص ۱۳۸). این خصوصیت تقریباً در بازی‌های نمایشی و بازی با اسباب‌بازی‌ها نیز به چشم می‌خورد. زیرا هم‌بازی‌ها و هم اسباب‌بازی‌ها حامل پیامدهای فرهنگی - ارزشی جوامع هستند و هر دو می‌تواند نوعی رابطه فرهنگی و احساسی بین فرد و جامعه ایجاد کند، احساس نزدیکی با قومیت، ملیت و خانواده را به وجود آورد (مجموعه نویسندگان، ۱۳۸۰، ص ۲۶) و آداب‌ورسوم، ارزش‌ها و نگرش‌ها، طرز تفکر و شیوه زندگی را به نسل‌ها منتقل کند. از طریق بازی افراد راه‌های برخورد و تعامل با محیط پیرامون خود را فرامی‌گیرند و مهارت‌های اجتماعی و زبانی را کسب می‌کنند. (شجاعی، ۱۳۸۳، ص ۱۵)

بازی‌های گروهی (چه به‌صورت فیزیکی و چه به‌صورت آنلاین و الکترونیک) مقدمه تعامل شرکت‌کنندگان در یک سازمان اجتماعی است. تعامل بر مبنای تعامل و نظارت و توجه دوسویه. در بازی‌های گروهی سنت‌هایی شکل می‌گیرد و نوعی «افکار عمومی» به وجود می‌آید که رفتار افراد را هدایت و مناسبات میان آن‌ها را نظم می‌بخشد (بوندارنکو و ماتوسیک، ۱۳۷۷، ص ۷۷). بازی‌های گروهی می‌آموزد که افراد از دیدگاه‌های خودمحرانه خود فراتر روند و سعی کنند تا به روش‌های دیگران احترام بگذارند. چالش‌های گروهی مستلزم بر عهده گرفتن نقش‌ها و توجه به دیدگاه‌ها و ملاحظات دیگران است؛ چیزی که برای برقراری روابط نزدیک میان فردی لازم است. حاصل گروه‌بندی جز همیاری، رفتار نوع‌دوستانه و همبستگی نیست (ر.ک. پیتیهوز، ۱۳۸۴، ص ۳۱۶). بازی مسیر مروده و دوستی را گشوده و شرکت‌کنندگان را در نیل به هدف واحد متحد می‌سازد. آنان می‌آموزند که چگونه افکار خود را

برای دستیابی به هدف مشترک متمرکز سازند و در آن سمت عمل کنند (بوندار نکو و ماتوسیک، ۱۳۷۷، ص ۸). بازیگران نه تنها در حین ایفای نقش روحیه همکاری و همیاری خود را حفظ می‌کنند بلکه این نگرش را به سایر حیطه‌های تعامل اجتماعی خود نیز تعمیم می‌دهند. (پیتیرهیوز، ۱۳۸۴، ص ۳۱۵)

بازی‌های رایانه‌ای و آسیب‌های اجتماعی (کارکردهای منفی)

«کژکارکردها» و «پیامدهای منفی» بخشی از حقیقت بازی و امری گریزناپذیرند. برخی هنگام طرح، تولید و اجرای بازی و استفاده از وسایل مخصوص قابل پیش‌بینی و برخی دیگر غیرقابل پیش‌بینی هستند. همین ناشناختگی آن‌ها سبب می‌شود که آن‌ها را جزء پیامدهای غیرنیت‌مند معرفی کنیم؛ پیامدهایی که نه مخترعان و تولیدکنندگان در نظر داشته‌اند و نه کاربران و بازیگران. بازی‌های مدرن و دیجیتال و اسباب‌بازی‌ها، قریب به اتفاق، آسیب‌هایی به همراه دارند. بازی‌های ویدئو کامپیوتری^۱ به خاطر «امتیازگیری مستمر»، «تغییر فضای مداوم»، «تنوع رنگ»، «کارکردهای زیبا»، «صحنه‌های گرافیکی هیجان برانگیز»، «تصاویر» و «هدایای غافل‌گیر کننده» از جذاب‌ترین فعالیت‌های نوجوانان و جوانان دنیای عصر دیجیتال است. همین جذابیت‌ها بازیگران نوجوان و جوان را ساعت‌ها پشت صفحه‌نمایش میخ‌کوب می‌کند. در کنار جذابیت‌های سیری‌ناپذیر، آسیب‌هایی هم دام‌نگیر بازیگران است و امروزه همین آسیب‌ها مسئله اصلی و کلیدی خانواده‌ها و پژوهشگران اجتماعی به شمار می‌روند. گیم‌ها، «باورهای فرهنگی» خاصی را تبلیغ و در سایه آن «خشونت» و «بزهکاری» را ترویج می‌کنند و درنتیجه «اعتیاد سایبری» و «انزوای معاشرتی» بهشت لذت‌بخش زندگی واقعی را به سرابی تخیلی مبدل می‌سازد.

شرکت‌های غول‌پیکر تولیدکننده گیم، تبلیغ ارزش‌های خاص را در دستور کار دارند و به توجیه فعالیت‌های سیاسی کشورهای همسو با شرکت‌های تولیدکننده یا تأمین‌کننده مالی می‌پردازند. مبارزه اعتقادی با فرهنگ‌ها و جوامع پیرامون و همچنین تبلیغ پنهان برتری فرهنگ غرب بر فرهنگ‌های دیگر بخشی از کارویژه‌هایی است که در بازی‌ها هوشمندانه تعبیه شده است. اسلام هراسی، نابودی بشریت و نجات آن از سوی ناجیان غربی در بسیاری از بازی‌های کمپانی‌های تولیدکننده شبیه‌سازی می‌شود. شرکت‌ها به خاطر هژمونی طلبی سهامدارانشان امکانات زیادی در بازی‌ها گنجانده‌اند که اهداف آن‌ها را تأمین کنند. انتخاب جنسیت شخصیت‌های بازی، نوع لباس، میزان پوشیدگی بدن، نوع تسلیحات به کار گرفته شده و حتی جوایز جنسی پیروزی امکاناتی است که کودکان و نوجوانان را به محیط پرهیجان جنسی غرب نزدیک نموده و نتایج ایدئولوژیک تفکر غربی را درونی می‌سازد. به لحاظ سیاسی بازی‌ها توجیه رفتار امپراطوران قدرت را بر عهده دارند. جنگ خلیج فارس، حمله به ویتنام، تهاجم به کشورهای اسلامی همچون افغانستان و عراق به بهانه تروریسم آیت‌هایی است که زیرکانه در بازی‌ها گنجانده شده و صحت و

1. Games.

نجات‌بخش بودن این اقدام‌ها به تصویر کشیده شده است. (منطقی، ۱۳۸۰، ص ۱۴۹-۲۱۳)

بسیاری از گیم‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که در آن مدام هنجارها نادیده گرفته می‌شود و مکرر خشونت و پرخاش به‌عنوان راه‌حل مسائل پیشنهاد می‌شود. گزینش راه‌حل‌های پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز و همچنین مشاهده متوالی شکستن هنجارهای اخلاقی و اجتماعی در فضای مجازی به‌صورت طبیعی افزایش جرم و بزه و پیروی از شخصیت‌های خشن و ستیزه‌جو را در پی دارد (مجموعه نویسندگان، ۱۳۸۰، ص ۱۳۳). دومینک در تحقیقی که در سطح دانش‌آموزان ده و یازده‌ساله انجام داده بود به این نتیجه نائل آمد که بین انجام گیم در هردو جنس دختر و پسر با ارتکاب به جرائم و بزهکاری ارتباط مثبتی وجود دارد (مجموعه نویسندگان، ۱۳۸۰، ص ۱۴۳).

گیم با نمایش دادن هنجارشکنی، هنجارها را گسستی نشان می‌دهد و از طرفی وجود عناصر پرخاشگرانه روحیه پرخاشگری را در فرد تقویت می‌نماید و حتی شخصیت پرخاشگرانه را در وجود آن‌ها تثبیت می‌کند؛ وانگهی دو عامل درونی ۱. روحیه پرخاشگری و ۲. باور ضعف و گسست هنجارها را به دنبال می‌آورد و سبب می‌شود که در محیط واقعی جرائم با سهولت انجام بگیرد.

ارتباط بازیگران گیم با دنیای واقعی دستخوش تحول می‌شود و موجب می‌شود کاربران صفحه رنگی گرافیکی صفحه‌نمایش را بر واقعیت زندگی روزمره ترجیح داده (امیدوار و طالبی، ۱۳۸۱، ص ۱۵) و از مشارکت اجتماعی و فعالیت مدنی لذت نبرند (ذکائی، ۱۳۸۳، ص ۶-۲۵). ماهیت اعتیادآور بازی‌ها به تسخیر تخیل، تغییر سطح انگیزش و دگرگونی شخصیت کاربران منجر می‌شود (گانتر، ۱۳۸۷، ص ۶۵). درگیری بیشتر و علاقه شدید به صحنه‌های بازی هم در مدت‌زمان بازی سطح تعامل اجتماعی را به حداقل رسانده و دغدغه‌های ذهنی بیرون از بازی را کاهش داده و تعامل اجتماعی را دچار اختلال نماید. (شجاعی، ۱۳۸۳، ص ۱۵۹)

اسباب‌بازی‌ها پیوند وثیقی با جهان مجازی دارد. بسیاری از اسباب‌بازی معاصر شخصیت‌های بازی و قهرمانان فضای الکترونیک را به تصویر می‌کشند. اسباب‌بازی‌ها در حین ایجاد فرصت‌های آموزشی، پیام‌های ارزشی و ایدئولوژیک فراوان نیز به همراه آورده‌اند. آنچه بیش از همه پژوهشگران را نگران ساخته است خطرات معنوی و پیامدهای فرهنگی اسباب‌بازی‌ها است. ۷۳٪ خریداران اسباب‌بازی، معیار انتخابشان ظاهر زیبای اسباب‌بازی‌ها است که این رقم دومین اولویت خریداران بعد از آموزشی بودن با رتبه ۹۴٪ به شمار می‌رود (گرانپایه، ۱۳۷۷، ص ۷۰). پیام‌های فرهنگی تولیدشده در فرهنگ غیربومی، مبلّغ فرهنگ بیگانه و زمینه‌ساز کاهش دل‌بستگی کودک به فرهنگ بومی است. عروسک‌های نیمه عربیان، آرایش‌های ناهماهنگ با فرهنگ دینی جوامع اسلامی، ابزارهای جنگی و سربازان جنگی با فرم غیربومی و همچنین شخصیت‌های خشن از طرفی فرهنگ و ارزش‌های پنهان در اسباب‌بازی‌ها را در کودک منتقل می‌نماید (گرانپایه، ۱۳۷۷، ص ۱۵۳) و از طرفی دیگر، دوگانگی شخصیتی در کودکان به وجود آورده و ثبات شخصیتی آن‌ها را متزلزل می‌کند.

راه‌حل‌های اسلامی کاهش آسیب‌های اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای

بنا بر مبانی تربیتی اسلام و سیره پیشوایان دین، بازی در ضمن کارکرد تفریح و تفریح آثار آموزشی و تربیتی - اخلاقی به همراه دارد. کارکردهای مثبت بازی منتفی بودن آسیب‌های مربوط به آن را معنا نمی‌دهد. بازی مثل هر پدیده اجتماعی ممکن است کارکردهای منفی و عوارض فرهنگی و اجتماعی به همراه داشته باشد. سازوکارهایی که این آسیب‌ها و عوارض را به حداقل برساند، به نحوی سلامت بازی‌کنندگان و مصرف‌کنندگان را نیز تضمین می‌کند. با استناد به منابع اسلامی چند راه‌کار را به‌عنوان کاهش آسیب‌های می‌توان عرضه کرد.

۱. فرهنگ‌سازی نظارت خانوادگی و همگانی

نگرانی از بازی‌های الکترونیکی (چه بازی‌هایی که به‌صورت شخصی و امکانات هوشمند و چه بازی‌هایی که به‌صورت گروهی و در گیم‌نت‌ها انجام می‌شود)، شیوع جهانی دارد. نگرانی‌ها بیش از همه به تأثیر بازی‌ها بر رفتار اجتماعی بازی‌بازها خصوصاً بازی‌بازهای کودک، نوجوانان و جوان معطوف است. رفتار پرخاشگرانه، انزوا، هنجارشکنی، خشونت، سکس، ارزش‌گریزی از جمله این نگرانی‌ها است. از نظر اسلام قاعده «صیانت از خانواده» با استناد به آیه «فُوا أَنْفُسَكُمْ وَ أَهْلِيكُمْ نَارًا» (تحریم: ۶) و قاعده مسئولیت اجتماعی با استناد به حدیث «كُلُّكُمْ رَاعٍ وَ كُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ» (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۷۲، ص ۳۸)، اعضای خانواده و جامعه را مکلف می‌کند نسبت به محتوای بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها حساسیت فرهنگی داشته باشند. خانواده‌ها با نظارت بر خرید و تهیه لوازم بازی در منزل، در معرض دید قرار دادن ابزار الکترونیکی بازی و مشارکت در بازی‌های آنان مخاطرات احتمالی را به حداقل رسانده و از ظرفیت‌های بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها در جهت رشد اجتماعی و فرهنگی افراد جامعه به کار گیرند.

خانواده‌های مسئولیت‌پذیر، مسئولان فرهنگی دلسوز و کارگزاران حساس به مسائل فرهنگی امکان دسترسی به بازی‌های سازگار با ارزش‌های بومی را فراهم و به مصرف‌کنندگان بازی که اغلب کودکان و نوجوانانند مدد می‌رسانند تا صرفاً با رجوع به سلیقه شخصی و تنها با در نظر داشت امکانات هیجانی بازی‌ها و زرق‌وبرق اسباب‌بازی‌ها به تهیه و تدارک و استفاده از آن سوق نیابند. تهیه بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها مستلزم توجه به خصوصیات سنی و جنسی مصرف‌کنندگان و شناخت پیامدهای کوتاه‌مدت و بلندمدت و میزان تأثیر آن بر ارزش‌ها و هنجارها است (مجموعه نویسندگان، ۱۳۸۰، ص ۲۳). اگر این سخن کارشناسان را که همسویی بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها با هنجارها، آداب و ارزش‌های فرهنگی جامعه، معیارهای اصلی تهیه و خرید است (شجاعی، ۱۳۸۳، ص ۱۳۹) بپذیریم، اغراق نکرده‌ایم. منشأ این سخن نه تعصب فرهنگی بلکه دغدغه تربیتی است. مصرف‌کنندگان با بازی‌ها، اسباب‌بازی‌های و محصولات بومی راحت‌تر انس می‌گیرند و آسان‌تر همدلی می‌کند.

۲. فرهنگ‌سازی مشارکت همه‌جانبه

بازی یکی از سرگرمی‌های گریزناپذیر دوران طفولیت، نوجوانی و جوانی است. بنا بر مستندات دینی ممانعت از

و مقابله با سرگرمی‌ها و بازی‌ها نه تنها مطلوب نیست بلکه مخالف سیره عملی پیشوایان دینی است. حضرت پیامبر حتی در مساجد و نماز جماعت امکان بازی را به کودکان می‌داد و از این رویه دفاع می‌کرد (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۴۳، ص ۳۰۰؛ صدوق، ۱۴۰۴، ج ۳، ص ۴۸۳). در امان بودن مصرف‌کنندگان بازی‌ها نیازمند فرهنگ‌سازی و مشارکت همگانی است. دامنه این مشارکت سرمایه‌گذاری، تولید، توزیع، مصرف و تبلیغ و اشاعه را در بر می‌گیرد.

منفذ خطر در بازی‌ها، دام شکاف نسلی است. اینکه والدین، مسئولین فرهنگی و کارگزاران سلامت جامعه از کم و کیف تولید، اجرا و زیرساخت‌های فنی و فرهنگی بازی‌ها بی‌اطلاع باشند و صرفاً به ابعاد سرگرمی و اقتصادی آن نظر بیندازند، بسیار خطرناک است. هرچند پر کردن شکاف نسلی برنامه‌ریزی طولانی‌مدت می‌طلبد، اما در نگرش اسلامی دغدغه اصلی این است که بازی‌ها و سرگرمی‌ها به سمت فرهنگ بومی و همسو با نیازهای حیاتی مصرف‌کنندگان باشد. توصیه اسلام به اینکه آموزش‌شنا، تیراندازی و اسب‌سواری بخشی از سرگرمی کودکان و نوجوانان باشد (بروجردی، ۱۳۸۶، ج ۲۲، ص ۷۱۴؛ پاینده، ۱۳۸۲، ص ۵۶۷) و این مسئله به‌عنوان یکی از حقوق اساسی کودکان در منشور حقوقی اسلامی به رسمیت شناخته شود (پاینده، ۱۳۸۲، ص ۴۴۷)، به همین نکته بازمی‌گردد. سیره عملی پیشوایان دین نشان می‌دهد که آن بزرگواران در بازی کودکان مشارکت داشتند (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۴۳، ص ۲۷۱) و تلاش می‌کردند بازی‌ها را سمت‌وسو ببخشند. (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۴۳، ص ۲۸۶)

یکی از راه‌های تربیت صحیح نسل‌های جدید جامعه این است که محتوی مطلوب جامعه به شمول مسائل اعتقادی و ارزشی با بازی همراه شده تا در عین کاستن جنبه‌های اجبار و تحکم بازی برای مصرف‌کنندگان جذاب و دوست‌داشتنی گردد (سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، ۱۳۸۶، ج ۱، ص ۳۱). متریان، آموزش و پرورش و نهادهای ذی‌ربط با مشارکت همه‌جانبه زمینه تولید، فرهنگ‌سازی و آموزش بازی‌های همسو با ارزش‌های اجتماعی را فراهم نموده و نسل جوان جامعه را در مقابل آسیب‌های احتمالی محصولات سرگرمی بیمه کنند.

۳. فرهنگ‌سازی ارزش‌یابی اخلاقی محصولات تکنولوژیکی و فناوریانه

نگاه زیربنایی اسلام به محصولات فنی و دستاوردهای علمی و فناوریانه کاملاً اخلاقی و ارزشی است. از نظر اسلام تکنولوژی و فناوری چه در سطح تولید و توسعه صنعتی، چه در سطح توزیع و استفاده‌های مالی و اقتصادی و چه در سطح استفاده‌های کاربردی، بر شالوده‌های ارزشی و سازوکارهای اخلاقی استوار است. نگاه اخلاقی اسلام به دستاوردهای فنی [و بالطبع محصولات سرگرمی] غایت‌گرایانه و تابع مصالح عالی‌ه زندگی افرادی است که در فرایند تولید تا مصرف فناوری سهم دارند. این رویکرد در آیه ۲۷ سوره مؤمنون (ماجرای کشتی‌سازی حضرت نوح) و آیه ۱۳ سوره سبأ (ماجرای زره‌سازی جناب داود نبی) مورد تأکید قرار گرفته است. در آیه نخست نجات انسان‌های صالح غایت دستاوردهای فنی حضرت نوح ذکر شده است و در آیه دوم روحیه شکرگزاری حضرت داود مدنظر قرار گرفته است. این دو آیه و آیات مشابه (هود: ۳۷؛ سبأ: ۱۱-۱۲) نشان می‌دهد که مواجهه اسلام با دستاوردهای تکنولوژیکی اخلاقی است؛ به این معنا که هم فرایند ساخت ابزارهای فناوریانه و هم فرایند استفاده از آن باید با در

نظر داشت اصول اخلاقی (نظیر شکرگزاری، نجات مؤمنین و نیکو عمل کردن) باشد.

جهت‌گیری مبنایی اسلام در باب فناوری، صنعت بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها را نیز پوشش می‌دهد. آنچه از رویه اخلاقی اسلام نسبت به فناوری به کار صنعت بازی و اسباب‌بازی می‌آید این است که در تمام مراحل تولید، توزیع و استفاده باید ارزش‌های اخلاقی مدنظر قرار گیرد و مسائل و دستاوردهای اخلاقی این محصولات یکی از شاخص‌های ارزیابی در سطح عموم و تخصصی باشد. به‌صورت عملیاتی، مواجهه بزرگان دین با بازی الگودهی اخلاقی بوده است. این رویه در بازی‌های سنتی و مبتنی بر حرکات فیزیکی صورت گرفته است اما در بازی‌های دیجیتال و مبتنی بر داده نیز قابل تسری است.

پیامبر اعظم (ص) هنگام بازی با خردسالان احترام به بزرگسالان و پیروی از شخصیت‌های ارزشی را چاشنی کلامی بازی‌ها می‌کرد و در بازی با امام حسن و امام حسین (علیهم‌السلام) هنگامی که آن‌ها را بر دوش خود سوار می‌کرد، به نیکی رفتار و جایگاه احترام‌آمیز والدین اشاره می‌کرد (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۴۳، ص ۲۸۶)؛ حضرت فاطمه زهرا نیز در بازی کودکان خردسالش شعر می‌خواند و در آن از مشابَهت آن‌ها با پیام برو امام علی سخن می‌گفت و عبودیت خداوند را زمزمه می‌کرد (مجلسی، ۱۴۰۳، ج ۴۳، ص ۲۸۶). در هردو برخورد هدایت اخلاقی بازی‌کننده‌ها بیش از همه قابل مشاهده است. توجه دادن به تشابه با پیامبر اعظم (ص) و امام علی (ع) و مقایسه آن‌ها با امام علی ذهنیت الگوگیری و اهتمام به مقام ارزشی شخصیت‌های مذهبی را در آن‌ها تقویت می‌کند. سخن از پرستش خداوند و مشابَهت با رسول خدا (ص) و امام علی (ع) چنانکه نشانگر جایگاه رفیع پرستش در زندگی است، القاکننده این اصل است که راه رسیدن به عبودیت تشابه رفتاری و شخصیتی با پیامبر و امام است.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

از مباحث مطرح‌شده به دست می‌آید که بازی یک خرده‌فرهنگ اجتماعی است. بازی در عین اینکه فرهنگ، ضوابط، هنجارهای و قوانین مخصوص به خود را دارد از فرهنگ کلان جامعه نیز تأثیر می‌پذیرد. زندگی اجتماعی از مجرای عناصر فرهنگی محتوی بازی را تأمین می‌کند و از طریق سازمان‌ها و نهادهای اجتماعی محیط بازی را دسترس‌پذیر می‌سازد.

بازی‌ها (چه الکترونیک و چه نمایشی) با زندگی اجتماعی نسبت دوسویه دارد. از یکسو بازی‌ها از زندگی اجتماعی اثر می‌پذیرد و از دیگر سو زندگی اجتماعی بازی‌کنندگان و کاربران را تحت تأثیر قرار می‌دهد. تأثیر بازی‌ها بر زندگی اجتماعی در دو محور «کارکردها» و «کژ کارکردها» قابل دسته‌بندی‌اند. نقش‌پذیری، یادگیری ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی، تمرین رفتارهای اجتماعی بزرگ‌سالی، یکپارچگی و انسجام اجتماعی، ایجاد روحیه تعاون و تکافل اجتماعی و سازمان‌بخشی و گروه‌بندی کارکردهای مثبت و آشنایی با گروه‌های کج‌رو، روحیه پرخاشگری، هنجارشکنی، دوگانگی شخصیتی و ارزش‌گریزی کارکردهای منفی بازی‌ها به شمار می‌روند.

کارکردهای منفی بازی در بازی‌های سنتی و مبتنی بر حرکات فیزیکی کمتر و در بازی‌های دیجیتال و مبتنی بر داده و در بستر وب بیشتر است. بازی‌های ویدیو - کامپیوتری و آنلاین در ضمن انزوای معاشرتی و اعتیادی که به همراه دارد، ارزش‌ها و فرهنگ‌های خاص را به مصرف‌کنندگان منتقل می‌کند و رفتارهای سیاسی خاص قدرت‌های دخیل در تولید بازی را توجیه می‌کند. این مسئله در مورد اسباب‌بازی‌ها نیز جریان دارد. اسباب‌بازی‌ها ارزش‌های فرهنگی خاص و پیام‌های تربیتی مجزا را با خود حمل می‌کند و همین امر سبب شده است اسباب‌بازی‌ها بیش از آنکه در چارچوب تحلیل‌های اقتصادی جای بگیرد در چارچوب‌های مطالعات فرهنگی بررسی می‌شود.

برای عبور از آسیب‌های اجتماعی بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها سه راهبرد کلان از منابع اسلامی قابل استنباط است. راهبرد نخست بر فرهنگ نظارت خانوادگی و همگانی تأکید می‌کند و از این ایده دفاع می‌کند که عوارض بازی‌ها صرفاً مشکل مصرف‌کنندگان نیست بلکه پسامد همگانی و اجتماعی دارد و به همین دلیل با نظارت همگانی عوارض احتمالی آن تحت کنترل قرار بگیرد. راهبرد دوم از فرهنگ مشارکت همگانی حمایت می‌کند، هم مشارکت در تولید و توزیع و مصرف و هم مشارکت در سهم‌گیری اولیا و متولیان تربیتی در بازی‌های کودکان و نوجوانان. سومین راهبرد پیام اخلاقی دارد و تأکید می‌کند که فرهنگ جامعه به سمتی سوق یابد که اخلاق و ارزش‌های اخلاقی به‌عنوان شاخص ارزیابی بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها در تمام مراحل مدنظر قرار گیرد. بنا بر این اگر این سه راهبرد به فرهنگ همگانی تبدیل شود، آسیب‌های ناشی از بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها به حداقل ممکن خواهد رسید.

منابع

- قرآن کریم.
- ابن‌خلدون، عبدالرحمن بن محمد، (۱۳۶۶)، *مقدمه ابن‌خلدون*، ترجمه محمد پروین گنابادی، ج ۲، چاپ پنجم، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- ابهری، مجید، (۱۳۸۰)، *علل و عوامل بروز آسیب‌های اجتماعی و راهکارهای مقابله با آن*، ج ۵، پشتون.
- احمدوند، محمدعلی، (۱۳۸۱)، *روان‌شناسی بازی*، چاپ اول، تهران: دانشگاه پیام نور.
- اسپادک، برنارد، (۱۳۷۴)، *آموزش در دوران کودکی*، محمدحسین نظری‌نژاد، چاپ پنجم، مشهد: آستان قدس رضوی.
- استونز، راب، (۱۳۸۳)، *متفکران بزرگ جامعه‌شناسی*، مهرداد میردامادی، چاپ سوم، تهران: نشر مرکز.
- امیدوار، احمد و علی‌اکبر طالبی، (۱۳۸۱)، *اعتیاد به اینترنت*، چاپ اول، مشهد: تمرین.
- بروجردی، آقا حسین و همکاران، (۱۳۸۶ ق)، *منابع فقه شیعه* (ترجمه جامع احادیث الشیعه)، ج ۲۲، چاپ اول، تهران: انتشارات فرهنگ سبز.
- بوندارنکو و آ.آ. ماتوسیک، (۱۳۷۷)، *نقش بازی در پرورش فکری کودکان*، ترجمه مهری باباجان، چاپ پنجم، تهران: نشر دنیای نو.

- پاینده، ابوالقاسم، (۱۳۸۲)، *نهج الفصاحه*، چاپ چهارم، تهران: دنیای دانش.
- پیترهیوز، فرگاس، (۱۳۸۴)، *روان‌شناسی بازی (کودکان، بازی و رشد)*، کامران گنجی، چاپ اول، تهران: رشد.
- پیترهیوز، فرگاس، (۱۳۸۴)، *روان‌شناسی بازی (کودکان، بازی و رشد)*، کامران گنجی، چاپ اول، تهران: رشد.
- ترنر، جانانان، اچ، (۱۳۸۲)، *ساخت نظریه جامعه‌شناختی*، عبدالعلی لهسای زاده، چاپ دوم، شیراز: نوید شیراز.
- ذکائی، محمدسعید، (۱۳۸۳)، «*جوانان و فراغت مجازی*»، فصلنامه مطالعات جوانان، سال اول، شماره ۶، ص ۶-۲۵.
- روژه کیونا، (۱۳۸۹)، *انسان و بازی*، ترجمه مهدی داودی، چاپ اول، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- ریتزر، جرج، (۱۳۸۴)، *نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر*، محسن ثلاثی، چاپ دهم، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، (۱۳۸۶)، *روش و محتوای آموزش در مراکز آموزشی قبل از دبستان*، ج ۱، تهران: شرکت چاپ و نشر ایران.
- سمیح، دغیم، (۲۰۰۱)، *موسوعه مصطلحات الامام فخرالدین رازی*، لبنان - بیروت: ناشرون.
- سهراب‌زاده، مهران، (۱۳۸۹)، *فرهنگ‌نامه آسیب‌های اجتماعی*، چاپ اول، تهران: جامعه‌شناسان.
- شارون، جوئیل، (۱۳۷۹)، *ده پرسش از دیدگاه جامعه‌شناسی*، منوچهر صبوری، چاپ اول، تهران: نشر نی.
- شجاعی، محمدصادق، (۱۳۸۳)، *بازی کودک در اسلام*، چاپ اول، قم: مرکز پژوهش‌های صدا و سیما.
- شریدان، مری، (۱۳۸۵)، *بازی در اوائل کودکی*، مهدی سهرابی و عزت خداشناسی، چاپ دوم، مشهد: دانشگاه فردوسی مشهد.
- شیخ صدوق، (۱۴۰۴ ق)، *من لا یحضره الفقیه*، ج ۳، چاپ دوم، قم: جامعه مدرسین.
- شیخ طوسی، ابوجعفر بن محمدحسن، (۱۳۶۴)، *اخلاق ناصری*، چاپ اول، تهران: خوارزمی.
- _____، (۱۳۸۶)، *شرح الاشارات والتنبیها*، ج ۳، تحقیق: حسن‌زاده آملی، قم: بستان کتاب.
- صدرالمتألهین، محمد بن ابراهیم، (۱۴۱۰/۱۹۸۱)، *الاسفار العقلیه الاربعه*، ج ۹، چاپ اول، بیروت: داراحیاء التراث العربی.
- طباطبایی، سید محمدحسین، (۱۴۱۷)، *المیزان فی تفسیر القرآن*، ج ۲، قم: دفتر انتشارات اسلامی جامعه مدرسین حوزه علمیه.
- طریحی فخرالدین، (۱۳۷۵)، *مجمع البحرین*، ج ۲، چاپ سوم، تهران: کتابفروشی مرتضوی.
- فارابی، ابونصرمحمد، (۱۹۹۱)، *کتاب آراء اهل المدینه الفاضله*، چاپ السادس، بیروت، دارالمشرق.

- فلاحیان، ناهید و دیگران، (۱۳۹۳)، *مطالعات اجتماعی*، تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی.
- فیاضی لاهیجی، ملاعبدالرزاق، (۱۳۸۳)، *گوهر مراد*، تهران: نشر سایه.
- کوذر، لوئیس، (۱۳۷۹)، *زندگی و اندیشه بزرگان جامعه‌شناسی*، چاپ هشتم، محسن ثلاثی، تهران: انتشارات علمی.
- کوذر، لوئیس و برنارد روزنبرگ، (۱۳۸۷)، *نظریه‌های بنیادی جامعه‌شناختی*، فرهنگ ارشاد، چاپ چهارم، تهران: نشر نی.
- کوئن، بروس، (۱۳۷۲)، *مبانی جامعه‌شناسی*، ترجمه و اقتباس غلام عباس توسلی و رضا فاضل، تهران: سمت.
- گانتز، بری، (۱۳۸۷)، *اثر بازی‌های ویدیویی و یارانه‌ای بر کودکان*، سیدحسین پورعابدی نایینی، چاپ دوم، تهران: جوانه رشد.
- گرانیپه، بهروز، (۱۳۷۷)، *فرهنگ و جامعه*، چاپ اول، تهران: نشر شریف.
- گیدنز، آنتونی، (۱۳۸۶)، *جامعه‌شناسی*، حسن چاوشیان، چاپ اول، تهران: نشر نی.
- مجلسی، محمدباقر بن محمدتقی، (۱۴۰۳ ق)، *بحار الأنوار الجامعه لدرر أخبار الأئمه الأطهار*، ج ۴۳ و ۷۲، چاپ دوم، بیروت: دار إحياء التراث العربی.
- مجموعه نویسندگان، (۱۳۸۰)، *پیامدهای فرهنگی اسباب بازی*، چاپ سوم، تهران: فرهنگ و دانش.
- منطقی، مرتضی، (۱۳۸۰)، *بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای*، چاپ اول، تهران: فرهنگ و دانش.
- مهجور، سیامک رضا، (۱۳۷۶)، *روان‌شناسی بازی*، چاپ پنجم، شیراز: راه‌گشا.
- Borgatta, Edgar f and Montgomery, Rhonda J.V., (2000), *Encyclopedia of sociology*, second edition, new York, Macmillan Reference USA
- Cohen, David, (2006), *The Development of play*, London and new york, Rutledge, third ED
- <http://en.Wikipedia.org/wkia/game>.
- http://www.britanica.com/EBchecked/111282/children's_game
- <https://www.britannica.com/topic/pathology>
- Lawson, Tony & Garrod Joan, (2001), *Dictionary of sociology*, london & Chicago, Fitzroy Dearborn Publishing.
- Muller, Ulrich ...[et al.], (2008), *Social life and social knowledge*, New York, Taylor and Francis Group
- Seligman, Edwin R. A, (1953), *"Encyclopedia of social sciences"* new york, Macmillan company, tenth, V.12