



اسباب بازی و هویت کودک ایرانی

احمد ندایی فرد
الناز اکبریان

www.ketab.ir

سرشناسه: ندایی فرد، احمد، ۱۳۴۴

عنوان و نام پدیدآور:	اسباب بازی و هویت کودک ایرانی / احمد ندایی فرد، الناز اکبریان
مشخصات نشر:	تهران - دانشگاه الزهرا(س)، مرکب سپید ۱۳۹۶
مشخصات ظاهری:	۱۵۵ ص: مصور (بخشی رنگی)، نمودار (بخشی رنگی)
شابک:	۹۷۸-۶۰۰-۵۰۲-۸۱-۲
وضعیت فهرست نویسی:	فیا
یادداشت:	کتابنامه: ص ۱۳۱-۱۲۵
موضوع:	طراحی صنعتی - اسباب بازی - کودک
موضوع:	Industrial Design- Toys- Children
موضوع:	روانشناسی - هویت - کودک ایرانی
موضوع:	Psychology- Identity- Iranian Children
شناسه افزوده:	اکبریان، الناز
شناسه افزوده:	دانشگاه الزهرا(س)
پیشگروه:	۱۳۹۵ ۵۴ الف/ HQ ۷۸۴
رده بندی دیویی:	۴۱۸/۱۵۵
شماره کتابشناختی ملی:	۴۲۰۲۸۳۶



ناشر همکار:
انتشارات مرکب سپید

۰۹۱۲۵۱۳۷۶۲۶



دانشگاه الزهرا (س)

www.morakabsepid.com

عنوان کتاب: اسباب بازی و هویت کودک ایرانی
نویسنده: احمد ندایی فرد • الناز اکبریان
طرح روی جلد: احمد ندایی فرد • صفحه آرا: احمد ندایی فرد
نوبت چاپ: اول ۱۳۹۶
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد • قیمت: ۲۰۰۰۰ تومان
شابک: ۹۸۷-۶۰۰-۵۰۲-۸۱-۲

حق چاپ برای ناشر محفوظ است

فهرست مطالب

۹	مقدمه
۱۳	فصل اول - کودک، بازی و اسباب بازی
۱۸	بازی
۲۶	اسباب بازی
۳۱	انواع طبقه بندی بازی
۳۳	اسباب بازی و آموزش
۳۷	اسباب بازی و فرهنگ
۴۳	پیشینه بازی و اسباب بازی در ایران
۴۷	فصل دوم - کودک و هویت و فرهنگ
۴۷	کودک و هویت
۴۸	سنت
۴۹	نماد
۵۰	نمادها و سنتهای ایرانی
۵۵	هویت در علوم انسانی و اجتماعی
۵۶	هویت و فرهنگ
۵۷	لایه های هویت ملی ایران و نظام آموزشی
۵۹	رویکردهای توصیفی و تجویزی درباره هویت فرهنگی ایرانیان
۶۰	مولفه های هویت فرهنگی
۶۱	هویت اشیاء

۶۳	نشانه‌های اولیه یا اصلی
۶۴	نشانه‌های ثانویه یا فرعی
۶۴	هویت فرهنگی محصولات
۶۶	شکاف بین فرهنگها و محصولات
۶۹	فصل سوم - فرهنگ، پژوهش، طراحی
۶۹	طراحی و فرهنگ و پژوهش میدانی
۶۹	طراحی فرهنگی
۷۳	طراحی اسباب بازی
۸۱	بررسی نمونه های مورد
۹۷	پژوهش میدانی
۹۸	روش پژوهش
۹۹	دسته بندی نمادها
۹۹	بررسی محتوای کتب درسی مطالعات ادبی
۱۰۳	نتایج پرسش نامه
۱۱۰	تحلیل یافته های پژوهش
۱۱۰	طراحی و راهکار های عملی
۱۱۲	الویت بندی معیارها
۱۱۳	راهکارهای مرحله اول (Black Box)
۱۱۸	راهکارهای مرحله دوم (Glass Box)
۱۲۳	جمع بندی و نتیجه گیری
۱۲۵	منابع
۱۳۳	ضمائم

فهرست تصاویر

۷۵	تصویر ۳-۱: هرم بازی
۷۷	تصویر ۳-۲: مقیاس تعدیل بازی
۷۸	تصویر ۳-۳: لبه های هرم بازی
۷۹	تصویر ۳-۴: اسباب بازی های مشهور سال ۲۰۰۶ - ۲۰۰۷
۸۰	تصویر ۳-۵: اسباب بازی های مشهور سال ۲۰۰۶ - ۲۰۰۷
۸۱	تصویر ۳-۶: عروسک های دارا و سارا: نسل جدید و نسل قدیم
۸۲	تصویر ۳-۷: عروسک تارک
۸۳	تصویر ۳-۸: دایره ی ساسی محلی
۸۳	تصویر ۳-۹: جورچین پرچم ایران
۸۴	تصویر ۳-۱۰: کارت حافظه ی دارا و سارا
۸۵	تصویر ۳-۱۱: عروسک نمایش تکم
۸۶	تصویر ۳-۱۲: مجموعه عروسک های بند انگشتی
۸۷	تصویر ۳-۱۳: عروسک های شکرستان
۸۸	تصویر ۳-۱۴: خانواده ی چند فرهنگی
۸۹	تصویر ۳-۱۵: بازی حدس بزن کیه؟
۹۰	تصویر ۳-۱۶: عروسک های باری
۹۱	تصویر ۳-۱۷: فیگورهای شرکت playmobil
۹۲	تصویر ۳-۱۸: آقای کله سیب زمینی
۹۳	تصویر ۳-۱۹: بازی GI-GOE
۹۴	تصویر ۳-۲۰: ماتروشکا Matryoshka

- تصویر ۳-۲۱: بازی منکو ۹۵
- تصویر ۳-۲۲: بازی سرقت گنجینه های پنهان در تابوت Awful Egyptians ۹۶
- تصویر ۳-۲۳: بازی Story Cubes ۹۷
- تصویر ۳-۲۴: طراحی لباس ایرانی ۱۱۳
- تصویر ۳-۲۵: بسته نمایشی ۱۱۳
- تصویر ۳-۲۶: دوری آشپزی ایرانی ۱۱۴
- تصویر ۳-۲۷: چاپ کارت پستال ۱۱۴
- تصویر ۳-۲۸: جورچین مشاهیر ۱۱۵
- تصویر ۳-۲۹: گردونه زندهای ایرانی ۱۱۵
- تصویر ۳-۳۰: بازی با سازه ۱۱۶
- تصویر ۳-۳۱: بازی وکری فرمانران ۱۱۶
- تصویر ۳-۳۲: مکان های تاریخی، کمره های مکان های تاریخی ایران ۱۱۷
- تصویر ۳-۳۳: ماکت های جغرافیایی ۱۱۷
- تصویر ۳-۳۴: کارت حافظه، کارت آثار سر ۱۱۸
- تصویر ۳-۳۵: کارت های آشنایی با هنر ایران ۱۱۸
- تصویر ۳-۳۶: حدس زدن کلمات ۱۱۹
- تصویر ۳-۳۷: دسته بندی کلمات مرتبط ۱۱۹
- تصویر ۳-۳۸: بازی با کارت ها ۱۲۰
- تصویر ۳-۳۹: کارت های قطاری ۱۲۰
- تصویر ۳-۴۰: گردونه ی بازی ۱۲۱
- تصویر ۳-۴۱: شهرهای ایران ۱۲۱
- تصویر ۳-۴۲: صنایع دستی ایران ۱۲۲
- تصویر ۳-۴۳: جستجوی آثار هنری ۱۲۲

فهرست جداول

- جدول ۱-۲: مراحل رشد شناختی پیاژه ۱۵
- جدول ۱-۳: دسته های نمادها یا بالاترین درصد ارزشیابی ضعیف ۱۰۹
- جدول ۲-۱: جدول الویت بندی معیارهای طراحی، W.O. ۱۱۲

www.ketab.ir

مقدمه

جهان امروزی ما، آکنده از فرهنگ ها و مبانی ارزشی گوناگون است و در صورتی که فرد، در شناخت و پذیرش هویت و شخصیت خود، دچار تردید باشد، زیر بمباران فرهنگ های مختلف و جهت گیری ها و سوگیری های متنوع، دوام نخواهد آورد و به فردی منفعل و فاقد نظام منکر و جهت خاصه خود، تبدیل خواهد شد. یکی از اصلی ترین ابعاد در هویت فرد، هویت فرهنگی اوست. اینکه فرد به کجا تعلق دارد و اصل و ریشه ی او کجاست؟

فرهنگ هر ملت، سمبل هویتی آن ملت به شمار می رود. فرهنگ، امری اکتسابی است و فرهنگ آموزش به ویژه در دوران کودکی صورت می گیرد. در ابتدا نوزاد انسان، بی فرهنگ پای به این جهان می آید. به مرور زمان، در اثر آموزش های محیط اطراف خود به درکی جامع از جهان پیرامون دست پیدا می کند.

از سویی دیگر، بقا و دوام هر کشوری در آینده و شکوفایی و سربلندی آن، ریشه در حضور افرادی دارد که دل در گرو کشورشان داشته و به آر کشور عشق می ورزند و احساس تعلق می کنند. حضور چنین افرادی، از ابتدایی ترین نیازهای هر جامعه است که باید به آن پاسخ گفته شود. از اینرو جوامع گوناگون، بر مبنای های هنجاری را صرف آموزش و پرورش مردم خود می کنند و از طریق آموزش و پرورش تازه، خواسته ها و نظام ارزشی و فرهنگی خود را انتقال می دهند. این روند، از زمان آغاز آموزش رسمی در مدرسه شروع شده و تا دانشگاه ادامه می یابد. ولی بهترین دوره برای ایجاد پی و پایه ای مناسب در فرد و اثربخشی بیشتر موارد آموزشی، دوران کودکی است. در این سنین، ذهن کودک، بکر است و هنوز در بسیاری از مسائل، قضاوت ها و سوگیری های مختلف، درگیر نشده و از دید

کارشناسان آموزشی و تربیتی، بهترین سنین برای انتقال ارزش ها و باورهای فرهنگی جامعه است.

جدا از بحث آموزش و پرورش رسمی و تاثیر آن بر فرهنگ آموزی، محیط اطراف و ابزارهای مورد استفاده و تاثیرگذار نیز از منابع اصلی در شکل گیری هویت فرهنگی می باشند. حال آنکه، اسباب بازی ها، اصلی ترین ابزار در این سنین محسوب می شوند که نقش آموزشی آن ها را نمی توان نادیده گرفت. هر اسباب بازی، حاوی پیامی است و در صورتی که این انتقال پیام، درست و کامل صورت پذیرد، یکسری باورها و ارزش ها در ذهن کودک نقش می بندد. نه به مرور زمان و بتدریج، با انباشته شدن پیام های گوناگون، نظام فکری، شخصیتی و هویتی کودک شکل خواهد داد. از اینرو، می توان بازی ها و اسباب بازی ها را ابزاری حائز اهمیت مناسب برای انتقال ارزش ها و فرهنگ جامعه به حساب آورد.

بازی، شادترین و سازنده ترین فعالیتی است که کودکان در طول دوران کودکی شان انجام می دهند. اسباب بازی هایی که کودکان با آن ها بازی می کنند، توسط بزرگسالان طراحی و تولید می شود که از یک طرف نشان دهنده توجه و علاقه ی آن ها به کودکان و از طرفی دیگر، حاوی پیام هایی است که بزرگوارها خواهان آموزش آن ها به کودکان هستند. به طور کلی، هدف اسباب بازی ها، انتقال آن دسته از اطلاعات، نمادها و پیام هایی است که هر جامعه ای خواستار آموزش آن ها به کودکان و نوجوانان است. حال آنکه، طراحان از طریق اسباب بازی ها، چه پیام هایی را به کودکان انتقال دهند اسباب بازی را به ابزاری مفید و کارآمد و یا مخرب، در شکل گیری شخصیت کودکان تبدیل خواهد کرد. متأسفانه امروزه، اکثر اسباب بازی های کودکان ایرانی را، اسباب بازی های وارداتی و نهایی به فرهنگ های گوناگون تشکیل می دهند و از اینرو، محتوای پیام های انتقالی و آموزشی آن ها، متناسب با فرهنگ ایرانی نیست. نمی توان در مقابل واردات این اسباب بازی ها و یا بازی کردن کودکان با آن ها، ایستادگی کرد، اما می توان به طراحی و تولید اسباب بازی های جذاب و متناسبی پرداخت که فرهنگ ایرانی را به کودکان آموزش دهند و آن ها را با اصل و ریشه ی خودشان آشنا سازند.

در این پژوهش سعی شده، در ابتدا، به گردآوری اطلاعات، حول کلید واژه‌های اصلی این پژوهش، شامل: فرهنگ(نمادها و سنت های ایرانی)، آموزش، کودکان، بازی و اسباب بازی و طراحی پرداخته شود. (نمادها و سنت ها، از زیر شاخه های اصلی فرهنگ هستند که عامل یگانگی، همبستگی، همدلی و تعلق افراد یک ملت، به آن ملت می باشند.) در ادامه، میزان آشنایی کودکان ایرانی، با نمادهای ایرانی سنجیده شده و در نهایت، از طریق طراحی اسباب بازی، به آموزش دسته های مناسبی از این نمادها، که کودکان ایرانی، آشنایی کمتری با آن ها دارند، پرداخته خواهد شد.

این کتاب در سه فصل تشکیل شده که در اینجا به محتوای هر فصل به صورت اجمال اشاره میگردد.

در فصل اول، با بیان بحث پایه و کلیدی در زمینه کودک، بازی و اسباب بازیها و مطالب مربوطه پرداخته شده است. در فصل دوم، مفولاتی چون کودک و فرهنگ، کودک و هویت و همچنین هویت اجتماعی و هویت فرهنگی محصولات مورد بحث قرار میگیرند. فصل سوم به مباحثی کلیدی چون پژوهشهای میدانی و بررسی نمونه های موجود و همچنین ارائه راهکارهای عملی برپایه متدولوژی های طراحی اختصاص یافته است.

طراحان اسباب بازی، در محصولات اسباب بازی شان، مفاهیمی را انتقال می دهند که خواهان آموزش آن به کودکان هستند و این مفاهیم، با توجه به جنسیت، سن و فرهنگ متفاوت است. پیام ها و مفاهیم موجود در یک اسباب بازی، که برای یک فرهنگ خاص طراحی شده، ممکن است در فرهنگ دیگر، به درستی درک نشود یا با آن فرهنگ تناسب نداشته باشد.

اکثر اسباب بازی های موجود در بازار امروزی ایران را، اسباب بازی های وارداتی تشکیل می دهند که متناسب با فرهنگ ما طراحی نشده اند. حال آنکه این مفاهیم انتقالی، به مرور زمان بخشی از باورهای ذهنی شده و شخصیت کودکان را شکل می دهند، در وجود کودک ثبات می یابند. اما مسئله ی اصلی زمانی آغاز می گردد که کودک وارد اجتماع شده و زندگی اجتماعی را تجربه می کند. او در میان باورهای ذهنی خودش و قوانین و ایدئولوژی

اجتماعش، شکاف و فاصله ی بزرگی می یابد و دچار تردید می گردد که کدام مسیر را انتخاب کند، و این آغازی است برای دوری فرد از اجتماعش و بروز تزلزل شخصیتی و هویت چندگانه و چند فرهنگی، که نتیجه ای جز انفعال برای شخص نداشته و چنین فردی نمی تواند از عهده ی وظیفه، نقش و تعهد خود در قبال کشورش به درستی برآید و صرفاً با جهت گیری های گوناگون و غالب همراه می گردد. راه حل مسئله ی فوق، مقابله با فرهنگ های وارداتی نیست، بلکه درک و شناخت عناصر فرهنگی و داشته های خودمان و تقویت و بازنگری در آن هاست.

هر کشور و مایه ی متناسب با قدمت تاریخی خود، سنت ها و آداب و رسومی دارد که سال هاست در بین مردم آن سرزمین، سینه به سینه منتقل شده است و باعث افتخار و مباهات و وجه شتواک بین همه مردم است. بخشی از این سنت ها و نمادها، هویت ملی یک ملت هستند و به وسیله ی آن در دنیا شناخته می شوند. در پژوهش حاضر، سعی شده با شناسایی دسته های مختلف از نمادهای ایرانی، به آموزش آن دسته از نمادها که کودکان ایرانی، آشنایی کمتری با آن ها دارند، بر طبق طراحی اسباب بازی، پرداخته شود.

در این کتاب ابتدا میزان آشنایی کودکان ایرانی با نمادهای ایرانی سنجیده شده و در ادامه آن دسته از نمادهایی که کودکان نسبت به آن شناخت کمتری دارند، از طریق بازی و سرگرمی به آن ها آموزش داده می شود. هدف کلان در این پژوهش، کمک به شکل گیری هدفمند شخصیت و هویت در کودکان ایرانی از همان نخستین سال های زندگی شان است تا به مرور زمان، شخص در دنیای پیرامون و مواجهه با فرهنگ های گوناگون، نسبت به هویت و فرهنگش دچار بی ثباتی و سردرگمی نشود.