

داستان اسباب بازی؛ سرگرمی یا عنصر فرهنگی



بازار اسباب بازی و سرگرمی این روزها پر شده از نمونه های وارداتی و بی هویت؛ اسباب بازی هایی که نه تنها از نظر آموزشی یا کمک آموزشی محتوایی ندارند، بلکه آنچنان بی کیفیت اند که گاهی مواد آن سلامت کودکان را به خطر می اندازد.

بازار اسباب بازی و سرگرمی این روزها پر شده از نمونه های وارداتی و بی هویت؛ اسباب بازی هایی که نه تنها از نظر آموزشی یا کمک آمه؛ شد، محتما؛ نداند، بلکه آنچنان، کیفیت اند که گاه؛ مواد آن، سلامت که دکان، به خط م؛ اندازد. حالا در چنین شرایطی قرار است نخستین جشنواره و نمایشگاه ملی اسباب بازی از امروز با حضور بیش از 80 طراح و تولیدکننده داخلی برپا شود و کارشناسان و پژوهشگران حوزه اسباب بازی و سرگرمی دور هم جمع شوند تا مسائلی چون اصول طراحی، تولید و اقتصاد سرگرمی و اسباب بازی داخلی را بررسی کنند.

همه کارشناسان بر نقش اسباب بازی در انتقال فرهنگ و جامعه پذیری کودکان تأکید دارند. به باور آنها اسباب بازی و سرگرمی ها به گونه ای طراحی شده اند که مسئولیت پذیری را در کودک افزایش دهند.

در گذشته بازی های جمعی چون هفت سنگ، وسطی، زو و ... با کمترین ابزار و هزینه، نقش پذیری و مسئولیت پذیری را به کودکان می آموخت. اما امروزه اسباب بازی ها جای سرگرمی های آموزنده گذشته را گرفته اند.

اما آیا ما به فکر تولید این اسباب بازی های جدید در کشور بوده ایم؟ آیا ما در ایران اساسا صنعت اسباب بازی داریم؟

نوزاد صنعت اسباب بازی

جوانشیر بنیاب، طراح پیشکسوت اسباب بازی و مشاور مرکز تجربه های نو و از داوران جشنواره اسباب بازی معتقد است نباید در این زمینه مطلق نگاه کرد.

او در این باره می گوید: به عنوان یکی از بنیانگذاران این صنعت زمانی که به آرزوهایمان در دهه 60 نگاه می کنم، می بینم ما اکنون دارای صنعت اسباب بازی هستیم؛ صنعتی که دوران طفولیت خودش را می گذراند و کوچک است. این صنعت وجود دارد و نفس می کشد و می توان امید داشت روزی یک مسئولیت اجتماعی و اقتصادی را به عهده بگیرد.

به گفته او، اسباب بازی می تواند ابزاری کمک آموزشی باشد؛ ابزاری برای آماده سازی یک نسل برای مسئولیت پذیری در دوره بعد باشد که جامعه پذیری و نقش پذیری را در خود دارد؛ از سوی دیگر، یک اسباب بازی می تواند به روحیه و اخلاق کودک آسیب بزند و بر این اساس باید در طراحی آن دقت کافی داشت. صنعت اسباب بازی در ایران نوزاد است و باید مراقب باشیم درست رشد کند.

جوانشیر بنیاب با اشاره به این که در گذشته کمتر به تأثیر اسباب بازی ها و سرگرمی ها بر کودکان توجه می شد، عنوان می کند: این روزها با گسترش رسانه های ارتباطات جمعی، سمینارها، نمایشگاه ها و نشست ها و با افزایش آگاهی خانواده ها امیدوارم توجه بیشتری به این موضوع شود. زمانی که مرکز تولید سرگرمی ها را در سال 60 تأسیس کردیم، آرزو داشتیم پس از چند سال خانواده هایی که مخاطب ما واقع می شوند دوبار فکر کنند؛ یعنی هم در انتخابشان و هم در به کارگیری و تطبیق مخاطب اسباب بازی با آن و هماهنگی با خود خانواده.

این پیشکسوت حوزه اسباب بازی درباره تأثیر اسباب بازی در فرهنگ سازی و ایجاد سبک و الگوی ایرانی و اسلامی می گوید: در طراحی بازی ها می توان خصوصیات اخلاقی را مد نظر داشت. برای مثال، یک بازی می تواند فرد را وادار به نظم پذیری کند که یکی از سجایای اخلاقی در فرهنگ ماست. در بعضی از بازی ها فرد اگر کلک بزند یا دروغ بگوید، از بازی حذف می شود؛ در نتیجه یک آموزه اخلاقی را به کودک آموزش می دهید.

لوزی اسباب بازی

دکتر بهزاد سلیمانی، عضو هیات علمی گروه طراحی صنعتی دانشگاه الزهرا و از داوران این جشنواره، چهار متغیر را در صنعت اسباب بازی کشور موثر می داند.

به گفته او، این متغیرها شامل حامی، طراح، محصول و مصرف کننده است که به گفته او چهار رأس یک لوزی را تشکیل می دهند که حامی و محصول در مقابل هم هستند و طراح و مصرف کننده نیز در مقابل همدیگر.

سلیمانی با اشاره به این که حامی سیاست ها و اهداف کلی کشور را برنامه ریزی می کند، می گوید: طراح یا هنرمند که دست پروده نظام آموزشی و دانشگاه است اثر را خلق می کند؛ محصولی که ساختارش باید با سازوکارهای استفاده از آن منطبق و استاندارد باشد. مصرف کننده نیز که ذائقه اش باید با توجه به بومی کردن محصول مورد توجه قرار گیرد. به باور او، اگر به این موارد که مانند زنجیر به هم متصل هستند توجه شود، شاهد شکوفایی صنعت اسباب بازی داخلی خواهیم بود.

سلیمانی با اشاره به نبود رشته ای تخصصی در زمینه طراحی و تولید اسباب بازی، عنوان می کند: تنها دانشجویان رشته طراحی صنعتی در این زمینه فعالیت می کنند.

او که خواستار راه اندازی گرایشی با عنوان ساخت و طراحی اسباب بازی در مقطع کارشناسی ارشد است، می گوید: دانشگاه الزهرا در حال برنامه ریزی برای ایجاد چنین گرایشی است.

سلیمانی با بیان این که بازی های گذشته بیشتر جمعی به شمار می آمدند، اظهار می کند: «امروزه با توجه به فضای شهری این بازی ها باید تبدیل به بازی هایی شوند که برای کودک قابل فهم شود. کسانی که در طراحی اسباب بازی دست دارند باید توجه داشته باشند در طراحی بازی های قدیمی به شکل جدید مسائلی از این دست را باید مورد توجه قرار دهند. یعنی شرایط مکانی، اجتماعی، بازار و ... را در نظر بگیرند.»

به گفته او، این امر به چشم انداز حامی نیز بستگی دارد. این که اهداف بلندمدت ما در طراحی اسباب بازی چه چیزی است. سلیمانی با بیان این که منظورش از حامی می تواند دولت، نهادهای، موسسات، ادارات و گاهی تولیدکنندگان باشد، در پاسخ به این که آیا این حامیان، سیاستگذاری یا برنامه ریزی یا سفارش می دهند، عنوان می کند: حامیان ترجیح می دهند آنچه را در نظر دارند وارد کنند. اهداف این حامیان یا فرهنگی است یا اقتصادی؛ در نتیجه اگر به سودآوری فکر کند بهترین کار برایش وارد کردن محصول است. حالا این که این محصول تا چه اندازه با فرهنگ ما همخوانی دارد، اهمیت پیدا نمی کند.

برگزاری جشنواره اسباب بازی در تهران

نخستین جشنواره و نمایشگاه ملی اسباب بازی که از امروز در خیابان حجاب تهران برگزار می شود و تا جمعه ادامه دارد، در روز آغازین خود، میزبان سمیناری تخصصی در زمینه بررسی اصول طراحی، تولید و اقتصاد سرگرمی و اسباب بازی داخلی است. همچنین نسل سوم عروسک های دارا و سارا همزمان با افتتاح این جشنواره در تهران رونمایی می شود و بچه ها می توانند با نمونه های بزرگ تر این عروسک ها «عکس سلفی» بگیرند.

این جشنواره و نمایشگاه ملی از ساعت 10 صبح تا 8 شب، میزبان خانواده ها و علاقه مندان است و علاوه بر بخش های متنوع نمایشگاهی، بخش فروش محصولات داخلی نیز با تخفیف های خاص دایر خواهد بود.

کمیل انتظاری - فرهنگ و هنر