info@payamdaily.ir

نخستین روزنامه صبح البرز

پیام آشنا

شماره ۱۵۱۶
چهارشنبه ۳۰ / آذر / ۱۳۹۸
۱۴ / ربیع الثانی / ۱۴۴۱
11 / Dec/ 2019

صاحب امتیاز: موسسه همگامان اندیشه زمان
مدیرمسئول: محمود حیدری سردبیر: باهره حیدری
نشانی: کرج، بلوار تعاون، خیابان فرهنگ، جنب کانون گارشناسان، رسمی دادگستری
تلفن: ۳۲۵۳۲۸۳۸-۳۲۵۳۲۴۳۳ ۰۲۶ فکس: ۳۲۵۵۳۸۳۸
فکس اینترنتی پیام آشنا: ۰۲۱-۸۹۷۸۶۷۳۹
امتیاز در طرح ارزیابی کیفی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی: ۴۲/۴۶
چاپ: کارگر

۴.۷۵۵ امروز با حافظ

تا آسمان ز حلقه به گوشان ما شود
کو عشوه‌ای ز ابروی همچون هلال تو
تا پیش بخت بازروم تهنیت کنان
کو مژده‌ای ز مقدم عید وصال تو

خوانده

اگر بی من خوشی یارا
به صد دامم
چه می‌بندی؟
اگر ما را همی خواهی
چرا تندی، نمی خندی!

مولانا

اذان کرج اوقات شرعی فردا

اذان صبح	طلوع آفتاب	اذان ظهر	غروب آفتاب	اذان مغرب
۰۵:۳۳	۰۷:۰۴	۱۲:۰۰	۱۶:۵۴	۱۷:۱۳

برگه

برای پیروزی در بازی زندگی باید، نیروی خیالمان را آموزش دهیم.

فلورانس اسکاول شین

مقله

چگونه بازی‌ها بر فرهنگ روزمره و اخلاقیات اجتماعی تاثیر می گذارند؟

بازی‌هـای ویدیویـی نوظهورترین ابـزار یا مدیا (Media) ارتباطی به حسـاب می‌آیند و در این چند دهه موفق شدند تا بیش از دیگر رسانه‌ها اگر بر شوند. از همین رو این سوال در ذهن نقش می‌بندد که آیا بازی‌ها توانایی تحول فرهنگ امروزی- خصوصا میان نسـل جدید و جوانان را دارنـد؟ بازی‌های ویدیویـی و فرهنگ موضوعی که شـکافتنش و سردرآوردن از چند و چونش کار هر کسی نیسـت. باید به حیطه فرهنگ و نقشـی که در جامعه دارد وارد باشـید و در کنارش حداقل چند بار دستی به بازی برده باشـید به گفتـه ادوارد تایلور (۱۹۱۷-۱۸۳۲) فرهنگ مجموعه پیچیـده‌ای از دانش‌ها، باورها، هنرها، قوانین، اخلاقیات، عادات و هرچه که قرد به عنوان عضوی از جامعه خویش فراهم گیرد. تعریف می‌شود. با چنین دیدگاهی هر چیزی که در طول روز می‌بینید، می‌شنوید و انجام می‌دهید کاری فرهنگی است و روی فرهنگ دیگر افراد جامعه نیز تاثیر می‌گذارد. اگر به بازی‌های ویدیویی چه به چشم هنر، صنعت یا رسانه نگاه کنیم، نمی‌توانیم تاثیرش بر شکل‌دهی و الگوسازی حداقل خرده‌فرهنگ‌هایی که مخاطبانش از آن می‌پذیرند را انکار کنیم.

تاثیر بازی‌های ویدیویی بر فرهنگ

بـازی، چه در فرم ویدیویی و چه در فرم سـنتی، کامل‌ترین و جامع‌ترین ابزار آموزشـی است که تا به‌حال اختراع شده و این ابزار پتانسـیل برانگیختن حداکثری احسـاسات و عواطف بازیکنان را نیز دارد. بازیکنانی که عموما زیر ۲۱ سـال سن دارند. آمارهای رسمی این گونه نشـان می‌دهند که در کشور ۳۳ میلیون نفر بازی کننـده رایانه‌ای داریم که به طور متوسط حدود یک سـاعت در روز بازی می‌کنند. اکنون میانگین سنی بازی‌کنندگان، ۲۱ سال است. اما چند سـال پیش این رقم ۱۶ سال بود. براساس آمار ۲۵ درصد این افراد کودک، ۳۳ درصد نوجوانان، ۲۹ درصد جوانان، ۱۲ درصد میانسال و یک درصد نیز کهنسال هسـتند. همچنین ۶۳ درصد کسانی که بازی می کنند مرد و ۳۷ درصد زن هستند.

برای درک بهتر چگونگی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فرهنگ، ابتدا باید بگوییم که واژه «فرهنگ» ریشه در زبان پارسی میانه (pl'hng) به معنی آموزش و دانش دارد و وقتی در قالب اسـم بکار می‌رود به معنی علم، دانش، تربیت، ادب و عقل و خرد است. فرهنگ یا Culture در طول تاریخ به اشـکال مختلفی تفسیر و تعریف شـده که در لفافه آنان را بررسی می‌کنیم.

تعریف اول: به مجموعه باورها و رفتارهای گروه‌های اجتماعی فرهنگ می‌گویند. تعریف دوم: طبق گفته ادوارد تایلور فرهنگ، راهکارهای شـایع موجه در یک جامعه است برای زدودن هرگونه نیاز راستین یا نراسـتین. فرهنگ همواره نرم‌افزار اسـت و تمدن شـامل آن و سخت افزارها است. به عبارت سادەتر فرهنگ آن چیزی اسـت که مردم بـا آن زندگی می‌کنند. فرهنگ از آن مردم است. فرهنگ، به وسیله آموزش، به نسل بعدی منتقل می‌شود. تعریف سوم: فرهنگ، راه مشترک زندگی، اندیشه و کنش انسان در یک جامعه اسـت. همانطور که در تمامی این تعاریف، به طور مشترک آمده، فرهنگ در درجه اول یک راهکار است. راهکاری که انسان برای مواجهه با پدیده‌های مختلف آن را انتخاب می‌کند و می‌سازد چه این پدیده‌ها رویارویی با ارزش‌ها باشد چه کارکرد سنت و چه شیوه آموزش. فرهنگ مثل یک کیک است. از بخش‌های زیادی مانند هنجارها، نقش‌ها، نمادها و قنون ساخته شده و سطوح مختلفی دارد. منظور از سـطوح فرهنگ، سطوح مورد مطالعه و مدیریت‌پذیر فرهنگ است که کل جامعه یا بخش قابل توجهی از آن را تحت پوشـش قرار می‌دهد. سه سطح فرهنگ ۱- فرهنگ ملی (اسلامی -ایرانی) ۲-فرهنگ عمومـی ۳- فرهنگ حرفه‌ای (فرهنگ مسلمان- بازاریان، پزشکان و...)

اگر بخواهیم به فرهنگ ملـی بپردازیم، فرهنگی ایرانی- اسلامی که قرار از مرزهای کشورمان است. مهم‌ترین شـاخصه فرهنگ ایرانی زبان آن اسـت که با تحولاتش با تاریخ عجین شـده در قسمت نمادها جشن‌های ملی مانند عید نوروز و شب یلدا و در مناسبات مذهبی را داریم. باز در بخش نمادها داستان‌ها و افسانه‌ها و شخصیت‌هایی نظیر رستم و سیاوش و دیو و سـیمرغ را داریم؛ و در لنتها هنر ایرانی در بخش صنایع دسـتی و معماری و ادبیات و فلسـفه همه این توضیحات داده شد تا به اینجا برسیم که بازی‌های رایانه‌ای توانایی تاثیر گزاری روی تک‌تک جنبه‌های فرهنگ را دارد. کافی است تنها یک مورد از خرده فرهنگ‌ها را به‌عنوان نمونه برداشته و به بازی و تاثیری که در تغییر و ارائه آن داشـته نگاهی بیندازیم.

بازی‌های رایانه‌ای که تبدیل به نماد شدند

پس از ورود شرکت نینتندو به بازار بازی‌های رایانه‌ای در دهه‌ی ۸۰ میلادی، بازار بازی‌های آسیای شرق و به طور خاص ژاپن با رشد چشم‌گیری مواجه شد. این مهم در کنار توسـعه صنعت متحرک سـازی و انیمیه و مانگا توانست فرهنگ ملی ژاپن را در سراسر جهـان معرفی کند و گسـترش دهد تا جایی که احتمالا با هر طرفدار بازی‌های رایانه‌ای که صحبت بکنید یک بازی ژاپنی بازی کرده و چند کلمه‌ای هم بلد باشد به آن زبان صحبت کند. اگر تاثیرپذیری از کاری که نینتندو چهار دهه پیش کرده حالا کمی دیر بنظر می‌رسد، می‌توان به لهسـتان و استودیوی سـی دی پراجکت رد (CD Project Red) نگاه کرد. استودیویی که یکی از داستان‌های تخیلی لهسـتانی یعنی ویچر را تبدیل به نمادین کشور کرد. تا انتهای قرن بیسـتم مطالعات آکادمیک بازی‌های رایانه‌ای بسیار کم و محدود به شاخه‌هایی همچون تاریخ و انسان‌شناسـی بود. در اوایل قرن بیسـت‌ویکم، اسـتوارت کوبین یک راهنمای جامع درباره ابزار و آلات بازی و بازی‌های قبایل بومی شـمال مکزیکو نوشـت. در حالیکه چان هوزینگا و راجر کایویس در اهمیت بازی به عنوان یک فعالیت پایه‌ای انسانی که در شکل‌گیری فرهنگ کمک می‌کند کنکاش کردند. مطالعات زیادی از آن زمان تا به حال انجام شده که موضوعات مختلفی را در بر می‌گیرند. اینکه بازی‌های خشن روی مخاطبان تاثیر می‌گذارد یا آیا بازی‌ها بهره‌ی هوشـی را کم و زیاد می‌کنند و ابزار خوبی برای آموزش هسـتند یا خیـر؟ بازی‌ها همواره از سه منظر مورد مطالعه قرار گرفته‌اند: علوم اجتماعی، انسانی و فنی. در رویکرد علوم اجتماعی به بررسی نقش بازی‌ها در رفتار جمعی انسـان و تاثیری که روی زندگی اجتماعی فرد می‌گذارد. پرداخته می‌شـود مانند شـیوه بازی کردن عنوین چندنفره انبوه آنلاین یا MMOها و تراکنشی که افراد در فضای مجازی این بازی‌ها دارند یا نحوه مدیریت منابع در عنوین استراتژیک. در رویکرد انسانی، به مفاهیمی استخراج شده از بازی‌ها به‌عنوان یک مدیوم یا رسانه تعامل پذیر پرداخته می‌شود. انجام کارهای خشن چه تاثیری روی بازیگن می‌گذارد. چه بازی‌هایی بیشتر به قروش می‌روند یا چه افرادی تقلب می‌کنند از گونه سوالاتی اسـت که رویکرد انسانی مطالعات بازی‌های رایانه‌ای سـعی در پاسخ به آن دارد. رویکرد فنی به مسائل مربوط به ساخت بازی و جنبه‌های سخت افـزاری آن می‌پـردازد و مهم‌ترین موضوعی که با آن دست و پنجه نرم می‌کند این است که چگونه می‌توان بازی بهتری ساخت.

الگوبرداری از شخصیت‌های بومی

با توجه به پتانسـیل بالایی که فرهنگ ایرانی- ملی ما دارد، می‌توانیم شـاهد ایدەبرداری و تاثیر گرفتن بازی‌هـای رایانه‌ای از آن باشـیم؛ کما اینکه عناوین مختلفی در این سال‌ها سـعی در الگو گیری از داستان‌ها یـا معماری ایرانی- اسـلامی بوده‌اند و چه بسـا که موفقیت‌هایی نیز کسـب کرده‌اند. یکی از بخش‌های مهمی که بازی‌ها می‌توانند از آن استفاده کنند باشـد. خصوصا اگر بومی شده باشند یا توسط افراد بومی ساخته شده باشـد. آموزش اسـت. از آنجایی که در بازی‌های رایانه‌ای سطح تعامل با مخاطب در بالاترین حالت ممکن است. بازی به مثابه بهترین ابزار آموزش و یادگیری اسـت. سوال مهم دیگری که پیش می‌آید این است که، مانند دیگر ابزارهای رسانه یا هنر، هر بازی و هر نوع محتوایی مناسب همه نیسـت؛ بعضی از بازی‌ها حاوی محتواهای خشن هستن یا صرفا برای گروه سنی خاصی ساخته شـده‌اند و بازی کردن آن‌ها توسط گروه سنی دیگر می‌تواند تاثیر منفی خود را بگذارد. راهکاری که چندین دهه در حال پیدایـش اسـت حضور سازمان‌های رده بندی سنی اسـت که گروه مخاطبان هر عنوان را مشخص می‌کنند. این‌اس‌آر‌بی (ESRB) یکی از مهم‌ترین شرکت‌های رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای است که براساس کارهای انجام شده در بازی‌ها، تاثیرات و بصورت کلی محتویـات آن‌ها رتبه‌بندی می‌کند. رعایت این رتبه‌بندی برای حفظ سلامت روان کاربر نیاز است. برای مثال هنگامی که یک بازی دارای خشونت یا اطلاعات غیراخلاقی باشد به آن رده "M" می‌دهد یعنی برای افراد زیر ۱۷ سال مناسب نیسـت؛ همچنین اگر این اطلاعات یا خشونت بیشتر شود ممکن است برچسب "تنها برای بزرگسالان (A/O)" را دریافت کند. بنیاد اروپایی اطلاعات بازی‌ها که به صورت کوتاه شـده به PEGI مشهور اسـت، نام شرکتی در زمینه رده‌بندی سـنی بازی‌های رایانه‌ای است که از آوریل سال ۲۰۰۳ فعالیت خود را آغاز کرد است. تاثیر بازی‌ها بر فرهنگ، موضوعی است که می‌تواند دستمایه نگارش چندین و چند کتاب شود و مطالعات در چنین نوشته‌ای تمام زوایای آن گفته و بررسی نخواهد شد.

کافه پیام

برای انعکاس نظرات و گلایه ها و پیشنهادات خود درباره مسائل البرز با پیام آشنا تماس بگیرید

۳۲۵۵۳۸۳۸
۳۲۵۴۱۴۹۵
۰۹۰۱۴۰۴۸۳۳۳

با شعرای کرج

لیلی

خمره ما خالی ز می می گردد، اما مست کو؟
آنکه میداند بر این میخانه ساقی هست، کو؟

ما به خود با جرعه ای تلقین مستی می کنیم
آنکه با یک کوزه از غرقاب غمها رست، کو؟

تا به کی آشفته حالی، مه وش آسیمه سر
آنکه ره یابد به جایی از تَهِ بن بسته، کو؟

دیشب ابریق مرا ناخردان بشکسته‌اند
آن که ابریقم برای تهمتی بشکست، کو؟

ما که می را چاله ای در خُمِ مَخمَر کرده ایم
آنکه در ساغر سرا با ما دمی بنشست، کو؟

لیلی عاشق شدم در روزگارِ آب و رنگ
عشق کی؟، مجنون کجا؟ دیوانه از آن دست کو؟

ما به جای کعبه سوی ساغرستان می رویم
آن که در این خِمّ می یاران به ما پیوست کو؟

پری وش فیروزبخت

بریده جراید

داستانمان را که می‌بافد؟

اعتماد: بهار سـراک- هر ساله دهم دسـامبر همزمان با سالروز درگذشـت آلفرد نوبل مراسم سخنرانی برگزیدگان جایزه نوبل برگزار می‌شود اما برگزیدگان نوبل ادبیات ۴ روز زودتر سخنرانی خود را ایراد می‌کنند. روز یکشنبه، هفته دسامبر، اولگا توکارچوک، نویسنده لهستانی برگزیده سال ۲۰۱۸ و پیتر هاندکه، نویسنده آلمانی در این مراسم حضور یافتند. برگزیدگان نوبل ادبیات، جایزه نقدی خود را امروز، دهم دسامبر همراه با برگزیدگان نوبل پزشکی، شیمی، فیزیک و اقتصاد از دستان شاه سوئد در سالن «رویال کنسـرت هال» واقع در استکهلم دریافت می‌کنند. حمایت هاندکه از صربها طی جنگ‌های یالسـکان و طرفداری‌اش از اسلوبودان میلوشویچ جنایتکار جنگی، انتخاب امسال آکادمی سوئد را زیر سؤال برد و بسیاری از نویسندگان و حتی سیاسـتمدارها را به واکنش واداشـت. دولت‌های کوزوو و آلبانی در اعتراض به تقدیر آکادمی سوئد از پیتر هاندکه، مراسم نوبل را تحریم کردند. آکادمی سوئد پیش از این با انتخاب باب دیلن و افتضاحی که رسوایی جنسی در سال ۲۰۱۷ برایش به بار آورد، پایه و اسـاسـش را زیر سؤال برد. پیش از اعلام برگزیدگان نوبل ادبیات- مسوولان آکادمی وعده وسعت نگاه و انتخاب نویسنده‌های غیراروپایی داده بودند. اما با انتخاب دو نویسنده اروپایی که اتفاقاً یکی از آنها مدافع نسل کشی مسلمان‌هاسـت، استعفای دو تن از اعضایش را رقم زد و تحریم‌ها را روی سـرش آوار کرد. حالا سخت می‌توان راه نجاتی برای آکادمی نوبل که معتبرترین جایزه ادبی را اهدا می‌کند، متصور شد.

هاندکه حرفی از نسل کشی نزد

هاندکه ۷۷ ساله در سـخنرانی‌اش نشان‌اثرهای به صرب‌هاونسل کشی‌شان نکرد. در واقع موضوعاتی را که از نظرش حائز اهمیت بود، برای سـخنرانی انتخاب کرده بود. توجه او روی وقایع اندوهبار نبود و بیشتر به اتفاقات کوچک، نامحسـوس و جزیـی پرداخته بود. هاندکـه کـه در ایران با کتاب‌های «هفت بـه تماشـا گر» و «غیب گویی» با ترجمه علی‌اصغر حداد شناخته می‌شود در این مراسم از نقش خاطرات و داستان‌های مادرش در حرفه نویسـندگی گفت. گل‌هایی که در حاشیه جاده روییدەاند و پرنده‌ای که روی شاخسار است، تمام توجه هاندکه را به خود معطوف کرده بود. برای برگزیده جایـزه نوبل ۲۰۱۹ جنگ، تانک‌هایی که در خیابان پیش می‌روند و کیسه باروت قهوه‌ای هیچ‌کدام از اینها واقعیت ندارند. واقعیت برای او سنگ آروزیتی است که در سرزمین مادری‌اش، کرنتن یافت می‌شود.

جهان از کلمات ساخته شده

سال گذشـته آکادمی سـوئد برای اداره بحران‌های داخلی که رسوایی‌های جنسـی سـیمیشان شـده بود، معرفی برگزیده‌اش را به تعویق انداخت و نام اولگا توکارچوک حدود ۲ ماه پیش از سوی آکادمی سوئد به عنوان برگزیده سال ۲۰۱۸ اعلام شد. آن زمان آشنایی چندانی با او نداشتیم. کتاب‌های این نویسـنده لهستانی در ایران منتشر نشده بود و شاید به لطف گفت‌وگویی که اسداالله امرایی سال ۱۳۸۸ در مجله گلستانه با او داشـت و دلستانی که ضمیمه‌اش کرده بود، آوای آسمش به گوش‌مان آشنا بود. ترجمه رمان «اگریزه‌ها» این نویسنده به تازگی منتشر شده است و برگردان رمان «استخوان مردگان را شخم بزن» به زودی در ایران منتشر می‌شود. هر دو این آثار از مهم‌ترین نوشته‌های ادبی این نویسنده به شمار می‌روند.

اولگا توکارچوک در سـخنرانی‌اش نقطه مقابل هاندکه قرار می‌گیرد. نویسنده‌ای که دغدغه‌هایش از مرزهای سرزمینش فراتر می‌رود و در فکر بحران‌های پیش روست. این نویسنده لهستانی فکر می‌کند به نوع جدیدی از ادبیات دلستانی برای خنثی کردن میل عصر جدید به منزوی کردن و جدا کردن مردم از همدیگر نیاز اسـت. توکارچوک در مراسم سخنرانی‌اش از «صدای سفید اقیانوس‌های اطلاعاتی خسـته‌کننده» در عصر اینترنت گله و شکایت کرد و گفت: «معلوم شده که ما قدرت تحمل عظمت اطلاعات را نداریم؛ اطلاعاتی که به جای متحد کردن‌مان، عمومیت بخشـیدن و رها کردن‌مان، ما را متفـاوت و جدا کرده و در حباب‌های منفرد کوچک حبس کرده است.» توکارچوک معتقد است این امر آدم‌ها را از درک ارتباط میان کنش‌ها سـرخورده می‌کند که نتیجه‌اش همین بحران آب‌وهوایی و تنش‌هاست.

او در این مراسم از رویای تحقق بخشیدن به رویایش در دنیای نویسندگی گفت. راوی «چهارم شخص» در داستان که دارای دیدگاه‌های تک تک شخصیت‌های یک رمان است، او در این باره توضیح داد: «می‌توانیم ظاهر این راوی را آمیز و جدید را معجزه‌آسا و قابل توجه بدانیم. زاویه دید یا دیدگاهی که از آن همه چیز را می‌توان دید. دیدن همه چیز به معنای شناختن این حقیقت غایی است که تمام موجودات با همدیگر ارتباطی متقابل دارند و یک موجود واحد را شکل می‌دهند حتی اگر ارتباطات بین آنها هنوز برای ما مشخص نشده است.» همچنین از مشکلی که در حال حاضر با آن مواجهیم، صحبت کرد: «جهان پارچه‌ای است که تاروپود آن را روزانه در دسـتگاه‌های بزرگ نساجی اطلاعات، مناظره، سیمها، کتاب، شایعات بی‌اسـاس و ضرب‌المثل‌های کوتاه می‌بافیم. امروزه تأثیر این دستگاه‌های نساجی بسیار گسترده‌است به دلیل وجود اینترنت تقریباً هر کسـی می‌تواند در این فرآیند شرکت داشته باشد. وظیفه‌ای بر عهده بگیرد یا نگیرد، وظیفه‌اش را عاشقانه انجام دهد یا با نفرت، برای بهتر شدن یا بدتر شدن جهان. زمانی که این داستان تغییر کـرد بنابراین دنیا هم تغییر می‌کند. در این مورد باید بگویم جهان از کلمات ساخته شده است.»

او سپس وظیفه اذان‌ها را خاطرنشان کرد و افزود: «در مورد جهان چه فکری می‌کنیم و شاید مهم‌تر اینکه چطور آن را روایت می‌کنیم، اهمیت بسـزایی دارد. اتفاقی که روی می‌دهد و ما نقش نمی‌کنیم، تمام و نابود می‌شـود. این موضوع نه تنها برای مورخان بلکه برای سیاسـتمداران و دیکتاتورها و اقمیتی شناخته شده است. کسانی که داستان را در اختیار دارند و آن را می‌بافند در رأس قدرت‌اند.»

یادداشت

زندانیان زیبایی

به گزارش پیام آشنا به نقل از ایران. ۱. بدن انسان فقط یک ویژگی جسمانی نیسـت، بلکه بیش از موارد زیسـتی و ژنتیکی، تحت‌تأثیر شرایط اجتماعی است. تحوه و میزان توجه به ظاهر و بدن تیز الگوی خود را از شرایط اجتماعی اخذ می‌کند. با نگاهی به تاریخ متوجه می‌شویم از دیر باز انسان‌ها تغییراتی را در بدن خود ایجاد می‌کردند. این تغییرات عمدتا در مواردی مانند زیباسازی، جوان‌سازی، استفاده از نمادهای گروهی یا فرقه‌ای یا بر اساس اعتقادات مذهبی و پایگاه اجتماعی رخ داده است.

۲. در برهه‌ای زنان فرانسـوی برای زیباتر به نظر آمدن یک استخوان پهلوی خود را از بدن خارج می‌کردند. زنان ایرانی با مصرف قداهای چرب، خود را چاق می‌کردند. مردان آفریقایی پوست خود را هماننـد کروکودیل که تمادی از قدرت است می‌آراستند که بیشتر مورد توجه زنان قرار گیرند.

معیارهای زیبایی و نمادهای مورد اقبال اکثریت افراد از گفتمان اجتماعی مسـلط هر جامعه اخذ می‌شود. اما در دهه‌های اخیر با پیشرفت تکنولوژی و علم پزشکی و گسـترش امکانات ورزشی، توجه به ظاهر و بدن به‌صورت گسترده‌ای در جهان امروز افزایش یافته اسـت. امروزه هم زنان و هم مردان در گروه‌های سنی متفاوت نسبت به ظاهر و بدن خود حسـاسیت نشان می‌دهند. در امریکا و کانادا تمایل جوانان برای بدنسازی و حجیم کردن عضلات خود به مراتب بیش از ادامه تحصیل است. در ایران عمل زیبایی بینی امری رایج شـده که طبق گزارش‌ها حتی نوجوانان ۱۴ ساله هم نسبت به عمل زیبایی بینی اقدام کرده‌اند. امروزه گسترە توجه به بدن و ظاهر تمام طبقات و قشرهای اجتماعی را فرا گرفته است. اما چرا در جهان امروز توجه به بدن تا بدین حد افزایش یافته و دقدقه بسیاری از افراد جامعه شده و متعقّب آن هم «صنعت زیبایی» به یکی از پول‌سازترین تجارت‌های دنیا بدل شده است.

۳. انسـان در فضای اجتماعی زندگی می‌کند. فضای اجتماعی میدان‌های مختلفی مانند میدان تحصیل (دانشـگاه)، میدان ورزش و... را در بر می‌گیرد. انسان موجودی اسـت که پیوسته در تلاش برای افزایش سرمایه‌های خود در میادین مختلف است. سـرمایه‌های انسان انواع مختلفی اعم از سرمایه تمادین، سرمایه اقتصادی، سرمایه اجتماعی، سـرمایه فرهنگی و سرمایه سیاسی است. سرمایه‌ها می‌توانند انتسابی یا اکتسابی باشند. از ویژگی‌های مهم سرمایه‌های انسانی، قابلیت تبدیل آنها به یکدیگر است. سرمایه، سـرمایه می‌آورد؛ به‌عنوان مثال، یک هنرپیشه خوش‌چهره، سرمایه تمادینتر (چهره‌اش) باعث اشـتغال و در واقع افزایش سرمایه اقتصادی او می‌شود و همچنین باعث ایجاد شبکه ارتباطی و محبوبیت او در جامعه می‌گردد که در واقع سرمایه اجتماعی او است.

تلاش برای افزایش سرمایه بر اساس «منتش» یا «صادت‌واره» است. منتش به معنای ذهنیتی اجتماعی است که درونی‌شده و ترکیب پیچیده‌ای از مجموعه عوامل عینی و ذهنی است که عامل تعیین کننده رفتار فرد می‌باشد و در واقع طبیعت ثانویه او را شکل می‌دهد و رفتار او را هدایت می‌کند.

«سرمایه تمادین» که بارزترین نمودهای آن، چگونگی کاریزما و پرستیژ فرد است، وابستگی زیادی با ظاهر و بدن یک انسان دارد. در جامعه سنتی، موقعیت خانوادگی و قومی و گروهی در فضای اجتماعی بیشـتر از امروز مورد توجه قرار می‌گرفت اما در جهان مدرن (مدرنیته و مدرنیسم و با کیفیت‌های متفاوتی که کل جهان امروز را فرا گرفته) فردگرایی رشد نموده است و افراد دیگر به جای افتخار به اصل و تسب و خانواده باید بیشتر به قابلیت‌های خود اتکا کنند. در نتیجه بیش از گذشته، به‌احتمال افزایش سرمایه تمادین هسـتند و از این‌رو است که بیشـتر بر ویژگی‌های فردی خود تمرکز می‌کنند. «بدن» تیز به‌عنوان یکی از مهم‌ترین مظاهر سرمایه تمادین، همگام با رشد فردیت، در کانون توجه روز افزون قرار می‌گیرد. این تغییر الگوی ذهنی همگام با تغییر شرایط عینی مانند در دسترس بودن باشگاه‌های ورزشی، پیشرفت علم پزشکی و جراحی و از همه مهمتر سودآفرین بودن «صنعت زیبایی» برای گردانندگان اقتصاد جهانی، باعث افزایش روز افزون توجه اقشار مختلف اجتماعی به ظاهر و امر بدن شده است و انسان‌ها در بدن خود در جهت افزایش سرمایه تمادین تغییراتی ایجاد می‌کنند. از این‌رو است که در دنیای مدرن شاهد هستیم که افراد برای زیباتر به نظر آمدن و تأثیرگذاری بیشتر اقدام به عمل‌های جراحی یا رفتن به باشگاه‌های بدن‌سازی می‌کنند تا به برای حفظ سلامت بلکه برای هرچه زیباتر به نظر رسیدن!

حسین حجت‌پناه

از تمام خوانندگان پیام آشنا می خواهیم، یکی از مهم ترین مشکلاتی که در محله ی زندگی خود با آن دست به گریبان هستید برایمان پیامک کنید تا در ستون «پیامک های وارده» با نام تان-در صورت تمایل- منتشر شود.

SMS
۳۰۰۰۹۸۰۲۶۰۰۳۰۰