

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۲

---

بررسی اثرات تربیتی-اخلاقی  
کاربری کودکان پیش از دبستان  
از تیلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه

---

/ دکتر مرتضی منطقی /  
/استاد دانشگاه خوارزمی/



موسسه انتشارات بعثت  
تهران - پاییز ۱۳۹۹

سرشناسه	: منطقی، مرتضی، ۱۳۳۶-
عنوان و نام پدیدآور	: بررسی اثرات تربیتی - اخلاقی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه/ مرتضی منطقی.
مشخصات نشر	: تهران: بعثت، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	: ۲ ج.
شابک	: دوره: 3-978-600-437-078-0؛ ج. ۱: 6-978-600-437-077-0؛ ج. ۲: 0-978-600-437-082-0
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: تکنولوژی و کودکان
موضوع	: Technology and children
موضوع	: تکنولوژی و کودکان -- ادبیات کودکان و نوجوانان
موضوع	: Technology and children -- Juvenile literature
موضوع	: رسانه‌های گروهی و کودکان
موضوع	: Mass media and children
موضوع	: کودکان پیش دبستانی
موضوع	: Preschool children
رده بندی کنگره	: HQ۷۸۴
رده بندی دیویی	: ۳۰۲/۲۳۰۸۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۳۲۶۷۱۴



#### موسسه انتشارات بعثت

بنیان‌گذار مرحوم استاد فخرالدین حجازی  
 تأسیس: ۱۳۴۷ / پروانه نشر: ۶۵۴ / شماره ثبت شرکت‌ها: ۳۳۷۱  
 عضو رسمی اتحادیه ناشران و کتاب‌فروشان تهران و انجمن فرهنگی ناشران کتب دانشگاهی

### بررسی اثرات تربیتی-اخلاقی کاربری کودکان

پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی،

تلفن همراه، ماهواره و رایانه

جلد ۲

/ دکتر مرتضی منطقی /

/استاد دانشگاه خوارزمی/

چاپ: اول / سال انتشار: پاییز ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۳۷۳

شابک جلد دوم: ۰-۸۲-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸-978-600-437-082-0

شابک دوره: ۳-۰۷۸-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸-978-600-437-078-3

نشانی: تهران - خ انقلاب، خ ۱۶، آذر، نبش کوچه بهنام، شماره ۳۶، ساختمان بعثت

کدپستی: ۵۴۴۹۳-۱۴۱۷۹ / دفتر: ۶۶۹۶۶۸۶ / پخش: ۶۶۴۱۸۸۹۸

کتابفروشی شعبه ۱: ۶۶۴۱۹۸۹۹ / کتابفروشی شعبه ۲: ۶۶۴۹۲۰۷۱

[www.besatpub.ir](http://www.besatpub.ir)    [besat.lib@gmail.com](mailto:besat.lib@gmail.com)

© این اثر مشمول قانون حمایت مولفان و منصفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ و قانون ترجمه، تکثیر کتب و نشریات و آثار صوتی و پخش و مصوب ۱۳۵۲ است. کلیه حقوق چاپ، نشر و پخش و تکثیر به هر صورت (چاپ، تکثیر، صوت، تصویر و انتشار الکترونیکی) محفوظ و مخصوص ناشر است و هرگونه کپی‌برداری و نقل مطالب از تمام یا قسمتی از این اثر بدون اجازه مکتوب ناشر ممنوع است و پیگرد قانونی دارد.

## سخن ناشر

از پرسش‌هایی که بارها در جامعه می‌شنویم، این است که چرا با ورود هر فناوری ارتباطی جدید دچار چالش‌های جدی می‌شویم؟ و ترس و نگرانی از تهدیدها و شتاب در بهره‌برداری از فرصت‌ها، مانع استفاده‌ی مفید و مؤثر ما از دستاوردهای بشری جهت رفاه و زندگی بهتر می‌شود؟

گرچه از جنبه‌های مختلف می‌توان به این پرسش پاسخ داد، اما شاید یکی از پاسخ‌های بسیار جدی و قابل تأمل این باشد که ما بسترهای فرهنگی مناسب را به شکل جامع و درخور ساماندهی نمی‌کنیم و با تأخیر در مقابل موج‌های پی‌درپی فناوری‌های نوین، هم امکان کاهش آسیب‌ها را از دست می‌دهیم و هم فرصت افزایش بهره‌مندی مثبت و مفید کاربران از بین می‌رود.

دکتر مرتضی منطقی و دانشجویانش با هدف شناخت بهتر شرایط اجتماعی و با تأکید بر ضرورت خروج از وضعیت نفی، انفعال و انکار پدیده‌های واقعی، پژوهش‌هایی را در یازده عنوان و در سه سطح کاربری کودکان پیش‌دبستانی، نوجوانان دبستانی و جوانان دبیرستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، به عنوان نقطه ورود مناسبی به این چالش‌ها و با هدف افزایش آگاهی لازم برای مشارکت و همدلی کاربران، والدین، و اولیا و مسوولین فرهنگی برای بسترسازی فرهنگی، انجام داده‌اند.

دکتر منطقی باور دارد که می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی برای کاربران \_اعم از کودک، نوجوان، جوان، والدین و اولیای آموزشی\_ تصویری واقع‌گرایانه از پیامدها، حساسیت‌ها، تشویق‌ها و مداخله‌های مؤثر ارایه کرد و در نتیجه تهدیدها را کاهش داد، از فرصت‌ها استفاده بهینه کرد و نقاط ضعف را بهبود داد و نقاط قوت را به کار گرفت تا شاهد جامعه‌ی کاربران متعادل و متوازن باشیم. کتاب حاضر با عنوان «اثرات تربیتی - اخلاقی کاربری کودکان پیش از دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید» شامل دو جلد از مجموعه‌ای ۲۱ جلدی است که در اختیار خواننده محترم قرار می‌گیرد.

مؤسسه انتشارات بعثت با هدف کمک به رشد و توسعه فرهنگی کشور تلاش می‌کند با چاپ و نشر کتاب‌های با کیفیت، پاسخگوی نیازهای فرهنگی باشد و مشتاقانه از دریافت نظرات و پیشنهادات خوانندگان گرانقدر استقبال می‌کند.





## فهرست مطالب جلد دوم

۷	مقدمه جلد دوم.....
۱۱	۹-۲- تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی.....
۵۴	۱۰-۲- تحول‌های گروه همسالان کودکان پیش دبستانی.....
۸۷	۱۱-۲- تحول نوع دوستی کودکان پیش دبستانی.....
۱۴۰	۱۲-۲- تحول‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی.....
۱۸۱	۱۳-۲- آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی.....
۱۸۸	۱۴-۲- آسیب‌خوردن از کژکاربری اولیا (و خواهر و برادرها) از فضای مجازی.....
۱۹۹	۱۵-۲- سایر موارد تربیتی - اخلاقی.....
۲۸۱	۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری.....
۳۶۷	منابع.....



## مقدمه جلد دوم

کتاب حاضر، جلد دوم کتاب بررسی اثرات تربیتی- اخلاقی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید است.

در مقدمه جلد نخست خاطرنشان گردید، تاریخچه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته حکایت از آن دارد که فناوری‌های ارتباطی از آغاز با آمیزهای از فرصت‌ها و تهدیدها دیده می‌شدند و تجربه بشری در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید، بدانجا انجامید که چون نفی و حذف فناوری‌ها امکان‌پذیر نیست، از این رو با بسترسازی فرهنگی لازم بر میزان کاربری از ابعاد مثبت فناوری‌ها بیفزاید و به این ترتیب در عمل عرصه کاربری‌های منفی از فناوری‌ها را محدود و محدودتر سازند.

در ایران برخلاف تجربه بشری غرب، بسیاری از مسوولان فرهنگی جامعه به دلیل آن که کاربری از فناوری‌ها می‌تواند منفی باشد، بیش‌تر از آن که نگاه مبتنی بر کاربری پهنه از فناوری‌ها را داشته باشند، به سبب احتمال پیش‌گفته، دست به نفی و انکار فناوری‌ها زده‌اند. تجربه ممنوعیت ویدیو در آغاز انقلاب و ادامه همین روند در ممنوعیت ماهواره، فیلترینگ سنگین اینترنت، ممنوعیت ورود تلفن همراه به مدارس و ممنوعیت برخی از شبکه‌های اجتماعی، در همین راستا قابل فهم هستند. حال آن که باید توجه داشت، فناوری‌ها انتخاب نبوده و تحمیل هستند و در شرایط اخیر اولیای امور فرهنگی جامعه باید طبق قاعده فقهی دفع افسد به فاسد، با بسترسازی فرهنگی لازم، تلاش کنند تا با افزایش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل کاربری از ابعاد منفی آن را محدود سازند.

نگاه مبتنی بر نفی فناوری‌ها در ایران از زمان طرح مسأله ماهواره در سال ۱۳۷۳ در مجلس شورای اسلامی تا کنون تداوم داشته است و به همین سبب در عمل عرصه را برای بسترسازی فرهنگی جهت افزایش فرصت‌های فناوری‌ها و کاهش تهدیدهای آن‌ها محدود کرده و بسته است. البته بروز نشانه‌هایی نظیر تلاش برای تهیه موتور جست‌وجوگر ملی یا اینترنت ملی، نشانه‌های مثبتی ارزیابی می‌گردند، اما باید دانست که در گذر زمان به سبب آن که برخی از نیازهای مردم جامعه پاسخ مقتضی دریافت نداشته‌اند، فضای مجازی به عرصه‌ای برای پاسخ به نیازهای اقشار مختلف اجتماعی تبدیل شده است و به همین سبب بحث کاربری از فناوری‌های در ایران پیچیده‌تر از آن شده است که تصور شود، تنها با بسترسازی فرهنگی برای کاربری مثبت از فناوری‌ها می‌توان به حل مشکل فناوری‌ها در جامعه ایران نایل آمد و اقدام اساسی در این جهت در حال حاضر هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی مورد نیاز، انجام برخی از اصلاحات جدی فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی لازم در سطح جامعه است.

به هر روی نگارنده از آنجا که از سویی با عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته مواجه بود و از سوی دیگر شاهد استقبال گسترده اقشار مختلف اجتماعی،

خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های جدید بود، در صدد بر آمد تا با یاری دانشجویانش دست به بررسی چگونگی کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته بزند و با به نمایش کشیدن فراز و فرودهای کاربری آنان از فناوری‌های ارتباطی جدید، ضمن هشدار به مسوولان فرهنگی جامعه، به تعمیق شناخت خانواده‌ها کمک کرده، آنان را در جهت نظارت جدی‌تر و ایفای نقش والدگری الکترونیک واداشته، آنان را نسبت به ضرورت بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری بهینه فرزندانیشان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، ترغیب سازد.

بررسی اثرات تربیتی- اخلاقی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید از جمله عناوینی بود که در جریان تحقیق گروه پژوهش مورد نظر قرار گرفته و در این ارتباط اطلاعات میدانی لازم از کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های همچون تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور، رایانه و ماهواره اخذ شد. اثرات روانی احصاء شده این پژوهش میدانی به قرار زیر بودند:

اخلاق در دوران کودکی، بسترسازی برای جهت‌گیری آتی اخلاقی کودکان، بسترسازی برای شکل‌گیری نگاه زیست محیطی کودکان، بسترسازی جهت شکل‌گیری سبک زندگی کودکان، القای هدف از زندگی به کودکان، وقوع تحول‌های جهانی در ارزش‌های اخلاقی، تحول‌های ناشی از کاربری از فناوری‌های جدید، پررنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی، تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی، تحول‌های گروه همسالان کودکان پیش دبستانی، تحول نوع‌دوستی کودکان پیش دبستانی، تحول‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، آسیب خوردن از کژکاربری اولیا (و خواهر و برادرها) از فضای مجازی و سایر موارد تربیتی- اخلاقی.

در جلد نخست کتاب اثرات تربیتی- اخلاقی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته تا عنوان: «تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی» مورد بحث قرار گرفته و گزارش شدند. اینک در ادامه در جلد دوم کتاب، عناوین باقی‌مانده مورد بحث و بررسی قرار خواهند گرفت.

پس از گزارش میدانی اثرات تربیتی- اخلاقی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، در فصل تأملی دوباره، ضمن اشاره به آن که فناوری‌های ارتباطی جدید آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند، خاطر نشان گردیده است که باید با استفاده تجربه بشری غرب، در مواجهه با فرصت‌ها و تهدیدهای اخیر، دست به فرهنگ سازی زد تا به این ترتیب از میزان تهدیدهای فناوری‌ها کاست و بر فرصت‌های آن افزود و البته تعلل در این زمینه تنها به فرصت سوزی انجامیده، فرزندان این مرز و بوم به جای آن که از فرصت‌های فناوری‌ها بیش‌تر برخوردار گردند، با تهدیدهای آن مواجه شده و در این میان آسیب‌های جسمی، عاطفی، روانی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و عقیدتی گسترده‌ای را متحمل می‌شوند. از این رو در این قسمت، پس از آن که از برخی از تجربیات بشری در زمینه بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی یاد شده است، با ارایه نمونه‌هایی در این جهت، به عمق تلاش سردمدارانی که راه حل مشکل فناوری‌ها را نه در تعطیل آن‌ها، بلکه در بسترسازی فرهنگی آن‌ها یافته‌اند، اشاره شده است و مثلاً بیان گردیده است که در جریان بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه

از فناوری‌های ارتباطی جدید کوششی جدی به عمل آمده است تا از هر امکان و فرصتی برای بهبود و ارتقای سلامت فضای مجازی برای کاربران خردسال، نوجوانان و جوان، سود برده شود. به عنوان مثال، وزارت ارتباطات کشورهای اخیر با تهیه سایت‌های امن ابزارهای کنترل برای اولیا و سیم کارت‌های امن دانش‌آموزی از سوئی و وزارت‌های آموزش عالی (جهت بررسی و پژوهش و پیشنهاد سیاست‌گذاری‌های بهینه در مورد چگونگی کاربری از فضای مجازی)، آموزش و پرورش (جهت ارتقای سواد رسانه‌ای اولیا، بسترسازی جهت کاربری بهینه دانش‌آموزان از فضای مجازی، انجام حمایت لازم از دانش‌آموزانی که در جریان کاربری از فضای مجازی با تهدید مواجه می‌شوند) به میدان آمده‌اند. بسترسازی لازم جهت کاربری بهینه از فضای مجازی گردیده‌اند. تلاش اخیر چنان وسیع است که حتی وزارت دفاع آمریکا با ایجاد پویسی نظیر «متوقف شو، فکر کن و بعد وصل شو»<sup>۱</sup> در صدد ارتقای آگاهی کاربران خردسال، نوجوان و جوان از فضای مجازی برآمده است و افسران پلیس با حضور در مدارس در مورد خطرات محتمل فضای مجازی سخن گفته، به راهنمایی چگونگی استفاده امن از فضای مجازی به دانش‌آموزان خردسال می‌پردازند. تهیه انبوهی از مراکز مشاوره تلفنی و روی خط برای کاربران فضای مجازی، به میان آمدن کلیسا برای بهبود سلامت فضای مجازی و حتی به کار گرفته شدن پزشکان و کتابداران جامعه برای ارائه اطلاعات ضمنی درباره چگونگی کاربری بهینه از فضای مجازی به مراجعانشان، از جمله تلاش‌هایی است که در غرب قابل مشاهده است. بالطبع زمانی که کودکان ۳-۶ ساله در فضای مجازی با نشریه‌های علمی خاص خود روبرو می‌گردند یا زمانی که دانش‌آموزان کلاس اول دبستان موظف می‌شوند تکلیف درسی خود را با ایمیل برای معلمشان ارسال دارند، رفته رفته در می‌یابند که فضای مجازی از فرصت‌های بی‌شماری برخوردار است که باید آنان با احتیاط لازم، از این فرصت‌ها برای پیشرفت و تعالی علمی، فرهنگی، اجتماعی و اخلاقی خویش بهره‌مند گردند.

متأسفانه از آنجا که مسوولان فرهنگی جامعه، هنوز در کش و قوس تعطیل کردن یا نکردن فضای مجازی هستند، فرصت بسترسازی جهت کاربری بهینه کودکان، نوجوانان، جوان و دیگر اقشار اجتماعی را به میزان زیادی از دست داده‌اند و در این جهت فرصت سوزی پدید آمده است. از این رو بار عمده بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی در عمل بر روی دوش اولیا قرار گرفته است.

مجموعه کتاب‌های تهیه شده با عنوان «بررسی چگونگی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید» در صدد هستند تا در این جهت به یاری اولیا و اولیای آموزشی کودکان پیش دبستانی و بالاتر<sup>۲</sup> درآمده، با نشان دادن فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌ها در ابعاد مختلف روانی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، عقیدتی، خانوادگی، زیستی، زیست محیطی و زیباشناختی با ارتقای آگاهی اولیا، در عمل به یاری آنان و فرزندان این مرزوبوم بیایند. ان شاءالله.

## 1. Stop, Think, Connect

۲. بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی و دبیرستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید نیز در دست تدوین است و در پی نشر کتاب‌های کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، در صورت اخذ مجوز، منتشر خواهند شد. ان شاءالله.



## ۹-۲- تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی

مقوله جامعه‌پذیری، از مقوله‌های مهمی است که در زمینه مسایل اجتماعی مطرح و همواره مورد توجه بوده است.

جامعه‌پذیری روندی است که در جریان آن جامعه می‌کوشد تا مسایل مورد نظرش را به ذهن کودکان و نوجوانان جامعه‌اش القا سازد.

«جامعه‌پذیری از نظر لغوی به معنای انطباق با جامعه و آشناسازی با جامعه است. در جامعه‌شناسی این مفهوم به فرایندی اطلاق می‌شود که به موجب آن افراد ویژگی‌هایی را که شایسته عضویت آن‌ها در جامعه است را کسب می‌کنند. به عبارت دیگر جامعه‌پذیری نوعی فرایند کنش متقابل اجتماعی است که در خلال آن فرد هنجارها، ارزش‌ها و دیگر عناصر اجتماعی، فرهنگی و سیاسی موجود در گروه یا محیط پیرامون خود را فرا گرفته، درونی کرده و آن را با شخصیت خود یگانه می‌سازد» (بختیاری، ۱۳۹۳).

کرباسیان (۱۳۹۳) در همین ارتباط می‌نویسد:

«جامعه‌پذیری یک فرایند مادام‌العمر جامعه‌شناسی و روان‌شناسی است که طی آن هر فرد، هنجارها، ارزش‌ها و الگوهای رفتاری را که جامعه وی بر آن‌ها تأکید دارد، به صورت جزئی از وجود خویش در می‌آورد. جامعه‌پذیری فرایندی است که به دنبال آموزش‌های عام (اعم از آموزش رسمی و غیررسمی) به افراد به دست آمده و موجب حلول قوانین رفتاری هر جامعه و همه انتظارات فرهنگی آن، در کل شخصیت روانی افراد، با (توجه به مشارکت آن‌ها در نظام آن اجتماع) می‌گردد و این قوانین و انتظارات را بر شخصیت فرد حک می‌کند...»

فرایند جامعه‌پذیری که نوعی فرایند انتقال فرهنگی است، غالباً حالت دوگانه رسمی و غیررسمی به خود می‌گیرد. آنچه هر کس از دوستان، خانواده و دیگر افراد در محیط‌های غیررسمی فرا می‌گیرد، جامعه‌پذیری غیررسمی شناخته می‌شود و در مقابل، هر وقت که موقعیت ساخته شده (دارای ساختار) باشد، فرایند یادگیری را جامعه‌پذیری رسمی می‌خوانند؛ که مدرسه نمونه‌ای از این نوع است.»



بوکت کو<sup>۱</sup> و دیهلر<sup>۲</sup> (۱۹۹۸)، جامعه‌پذیری را فرایندی تعریف می‌کنند که در جریان آن کودک با ارزش‌ها، هنجارها و مهارت‌های مورد نیاز آشنایی می‌یابد. شافر<sup>۳</sup> (۲۰۰۰)، در همین ارتباط خاطرنشان می‌سازد، کودک در جریان جامعه‌پذیری، به اخذ باورها، ارزش‌ها و رفتارهای مورد پذیرش جامعه از طریق فرهنگ یا خرده فرهنگی که وی را در بر گرفته است، نایل می‌آید. خانواده، مدرسه، گروه دوستان، رسانه‌های جمعی، مذهب و محیط کار (برای بزرگسالان)، عوامل مؤثر در جامعه‌پذیری به شمار می‌روند (سچیفر<sup>۴</sup>، لم<sup>۵</sup>، ۱۹۹۲).



«جامعه‌پذیری در دو مرحله کلی صورت می‌پذیرد:

الف) جامعه‌پذیری نخستین، فرایندی است که میان فرد و گروهی که با وی در تماس نزدیک و صمیمی هستند، صورت می‌گیرد و غالباً در سال‌های اولیه زندگی، رخ می‌دهد. عوامل اصلی این مرحله خانواده و گروه همسالان هستند.

ب) جامعه‌پذیری ثانوی یا مجدد، فرایندی است که در وضعیت‌های رسمی‌تر روی می‌دهد، ولی هیچ‌یک از این وضعیت‌ها شخصی نیست. در این مرحله عوامل جامعه‌پذیری بخشی از مسوولیت‌های خانواده را به‌عهده می‌گیرند. عوامل اصلی در این مرحله مدرسه و رسانه‌های ارتباط جمعی هستند (بختیاری، ۱۳۹۳).

«امروزه، نقش رسانه‌ها در جامعه‌پذیری اولیه کودکان و جامعه‌پذیری درازمدت بزرگسالان، به طور گسترده، مورد قبول قرار گرفته است؛ هرچند به عقیده مک کوایل، هنوز اثبات ماهوی موضوع، تقریباً غیرممکن است؛ زیرا از یک طرف، هر تأثیری از سوی رسانه‌ها بی‌درنگ، با سایر تأثیرات ناشی از محیط اجتماعی و خانواده، درهم می‌آمیزد. با وجود این، برخی فرضیات اساسی درباره اثرات بالقوه رسانه‌ها، در

- 
1. Bukatko, D.
  2. Daehler, M.
  3. Shaffer, D.
  4. Schaefer, R. T.
  5. Lamm, R. P.



سیاست‌های کنترل رسانه‌ها، تصمیم‌گیری‌های خود رسانه و هنجارها و انتظارات والدین در رابطه با استفاده کودکان از رسانه‌ها، متجلی می‌شوند.

اغلب نظریه‌های اخیر در مورد تأثیر فرهنگی، بر این باورند که رسانه‌ها با عرضه کردن نقش‌ها و رفتارهایی که برای ثبات اجتماعی مطلوب هستند، به عنوان عاملی مهم (هم در جامعه‌پذیری رسمی و هم غیررسمی) ایفای نقش می‌کنند و از آنجا که رسانه‌ها نقش صدایی مقتدر را برای همه مردم برعهده دارند و همچنین مردم مقدار زمان معتنا بهی را صرف آن‌ها می‌کنند؛ بنابراین رسانه‌ها در صف اول عوامل جامعه‌پذیرکننده قرار می‌گیرند» (کرباسیان، ۱۳۹۳).



مصاحبه با آرش ۳ ساله، گواه روشنی بر ارتقای سطح تأثیر رسانه از یک عامل درجه دوم در جامعه‌پذیری به یک عامل درجه اول در امر جامعه‌پذیری به شمار می‌رود:

«- آرش جان، می‌دونی اینترنت چیه؟»

آره، خانما با اینترنت با آقاهه حرف می‌زنن، آقا با خانمش حرف می‌زنه، بچه‌ها بازی می‌کنن.

- پس با اینترنت آدم‌ها با هم حرف می‌زنن؟

آره، با اینترنت ونوم نگاه می‌کنم، مرد عنکبوتی نگاه می‌کنم.»

با توجه به کاربری کودکان (و نوجوانان و جوانان) از فضای مجازی، بالطبع آنان فراتر از اثرپذیری از نهادهای خانه، مدرسه و جامعه، تحت تأثیر افراد، سازمان‌ها و دستگاه‌های تبلیغاتی آن سوی آب نیز قرار گرفته، به این ترتیب در برخورد با مراجع ارزشی گوناگون (و بعضاً متضاد)، در عمل مسیر متفاوتی تا نسل پیشتر خویش را پیشه خود می‌کنند.

اظهار نظرهای محمدرضای ۶ ساله و مادر حسنا ۶ ساله، در مورد جشن تولد خود و حسنی، به قرار

زیراست:

«- ... خوب اسباب بازی بن تن رو هم داری؟»

نه، اما بعداً می‌خرم.

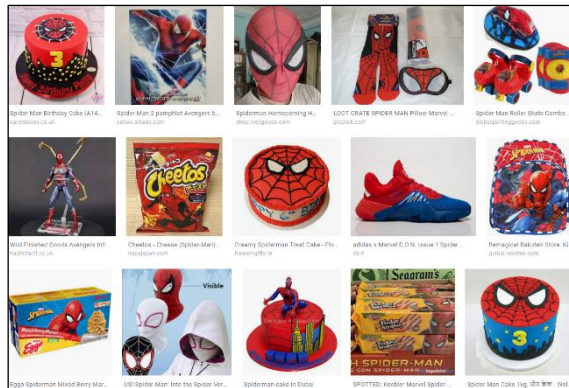
- اگه نخری، مگه چیزی می‌شه؟

همه دارن، نمی‌شه که من نداشته باشم.

- اگه نداشته باشی، همه چی می‌گن؟

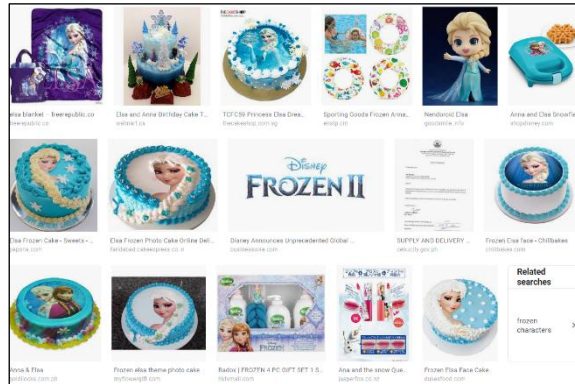
خب فک می‌کنن، حتماً خسیسیم یا پول نداریم بخریم.

- خودت اگه کسی نداشته باشه این طوری فکر می کنی؟
- آره دیگه، مامان باباش خسیسن، براش نمی خرن.
- مامان و بابای تو چه جور می هستن؟
- می خرن برام. من هر چی بخوام می خرن.
- آهان اسباب بازی مرد عنکبوتی رو هم داری؟
- آره. نقابشم دارم تازه. قبلنا تولد گرفته بودم، همه چیم مرد عنکبوتی بود. کیکم، بادکنکام، کلاههم.
- یعنی تیم تولدت رو مرد عنکبوتی گرفتی؟
- آره.
- خودت گفتی به مامانت اینها که تیم تولد مرد عنکبوتی باشه؟
- آره. سینا، سینا تولدشو بت من گرفته بود.
- تو هم خوشت اومد؟
- آره. ولی من به همه نقاب مرد عنکبوتی دادم، آخرم عکس انداختیم، هممون مرد عنکبوتی بودیم (با لبخند).

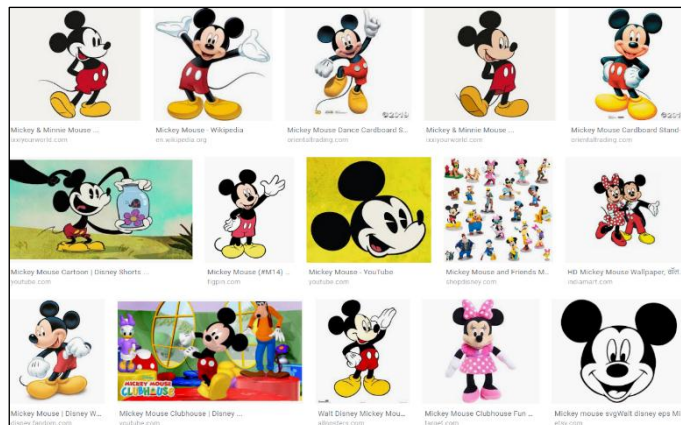


«... شما شکایت دیگه‌ای از حسنی ندارید؟»

- نه، حسنی گاهی وقتا مانتوی من رو می پوشه و می شینه خاله بازی کنه، بیشتر بازی اینه که با لباس های من سرگرم بشه. کلاً بچه‌ایه که اگر کسی بهش کار نداشته باشه، به کسی کار نداره.
- نشده حسنی سعی کنه، شبیه یه شخصیت کارتونی بشه؟
- چرا بیشتر شبیه همین آنا و فروزن می شه، بعد تأثیرش هم این شکلیه که مامان تو رو خدا واسم تولد بگیر که کیک تولدم اون باشه.»

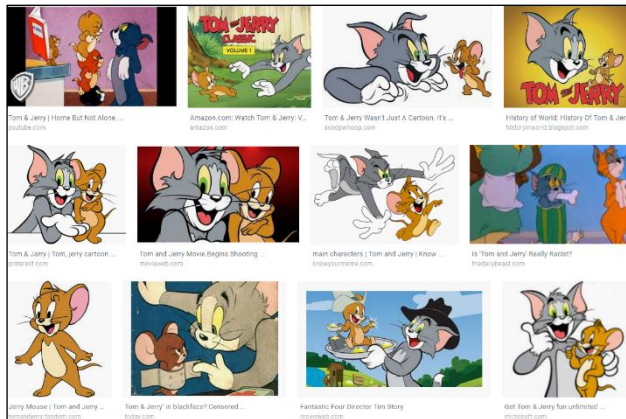


حاجی‌پور (۱۳۸۸)، در ارتباط با روند جامعه‌پذیری مورد نظر غرب می‌نویسد: «خود برترینی، نژادپرستی، تجارت در عرصه هرزه‌نگاری، تجارت برده، انحصار معاملات طلا و نقره، تحریف کتاب‌های آسمانی، رباخواری، مافیا، رشوه‌دهی و جاسوسی یهودیان، ویژگی‌های ناپسندی بودند که نفرت اروپاییان را از یهودیان برانگیخت، به حدی که مردم اروپا برای نشان دادن نفرت خود، یهودیان را به موش تشبیه کردند؛ حیوانی که عامل اصلی بیماری طاعون بوده، ورودش به هر مکانی با آلودگی و بیماری همراه است. نمود عینی این تنفر در تأثر تاجر ونیزی نوشته شکسپیر، مشهود است. بر اساس آنچه از آن یاد شد، اروپاییان به کودکان خویش آموخته بودند، برای در امان ماندن از شر یهودیان، از آنان دوری کنند. متفکران و سران یهود که اغلب از سرمایه‌داران بزرگ دوران خود بودند، به فکر راهکاری اساسی برای این نوع از یهودستیزی افتادند. از این رو لابی صهیونیسم (گروه فشار صهیونیسم در هالیوود)، با استفاده از ابزار قدرتمند سینما و تلویزیون، وارد عمل شد و با ساخت انیمیشن‌هایی که ستاره‌های آن موش بود، این حیوان را موجودی دوست داشتنی جلوه داد. در همین راستا مجموعه‌های معروف میکی موس، تام و جری و استوار لیتل ۱ و ۲ ساخته شد.

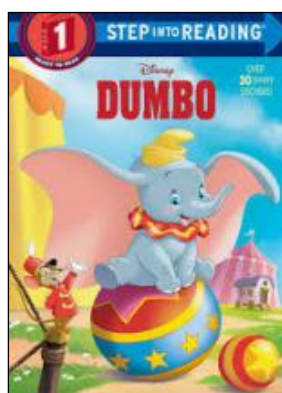
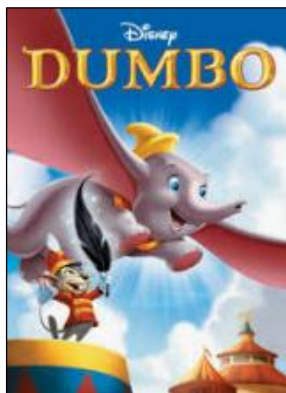




اولین شخصیت مشهور آثار والت دیزنی؛ میکی موس، نمادی از همان یهودی سرگردان و بی کسی است که مدام از سوی رقیبان قوی تر، تهدید می شد و او با اتکا به زیرکی و چالاکی خویش بر همه آنان، پیروز می شود. بعد از میکی موس، جری، جای خود را در دل کودکان دنیا باز کرد. موش بی آزار و دوست داشتنی انیمیشن تام و جری که با گوش های پهن و چشم های درشتش، همیشه بر تام، گربه نادان و احمق داستان، پیروز می شود و او را مجبور به تسلیم شدن در برابر خودش می کند. در این مجموعه هرگاه جری به کمک احتیاج پیدا کند، دشمن تام یعنی سگ، به یاری او می آید. این سگ بزرگ خاکستری، نماد کشور آمریکا است که در این کارتون؛ بی آزار، آرام و پشتیبان ستمدیدگان، نشان داده می شود.



کلیشه شخصیت های مطرود و گوشه گیری که به دلیل زشت رویی توسط دیگران تحقیر می شوند، در انیمیشن های صهیونیستی، به وفور یافت می شوند؛ شخصیت هایی که در نهایت ناتوانی و زشتی آنان به قدرت و زیبایی تبدیل می شود و آنان با بهره گیری از توان اعجاب انگیز خویش، بر همه مشکلات غلبه می کنند. انیمیشن دامبو، فیل پرنده، در زمره این گروه از آثار است. مادر دامبو، برخلاف سایر فیل ها که کلاهی زنگوله دار به سر دارند، کلاه عرقچین مانند مخصوص یهودیان را به سر دارد و به جرم دفاع از فرزندش، در اسارت به سر می برد. دامبو نیز طی عملیاتی، پرچمی را در سیرک به اهتزاز درمی آورد که بی شباهت به پرچم اسرائیل نیست!

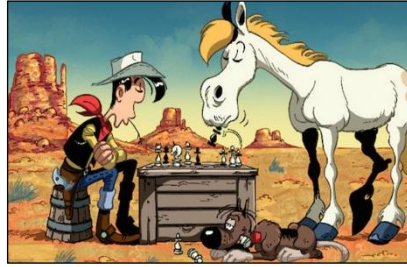


در کارتون جوجه اردک زشت، قهرمان داستان اردکی گوشه‌گیر، آواره و زشت‌رو است که در پایان به قویی زیبا، تبدیل می‌شود که به سمت خورشید بال می‌گشاید! عبارت رفتن به سمت خورشید در تورات بیان شده و در بین یهودیان این گونه رایج است که منظور از آن، بازگشت به سرزمین موعود می‌باشد.

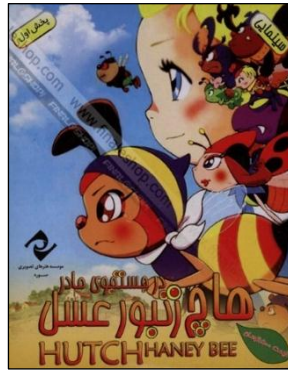
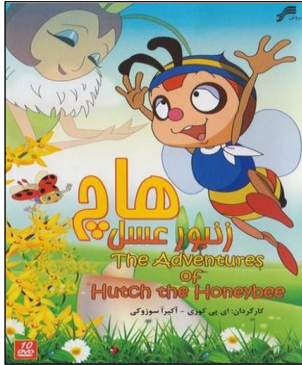


در کارتون لوک خوش‌شانس، شخصیت محوری، گانگستری سفید پوست است که نماد کلانتر و قانون اومانیستی آمریکایی به شمار می‌آید. لوک همواره تنهایی، غریبی و آوارگی خود را زیر لب زمزمه می‌کند. او با چهره و اخلاقی نیکو، اسبی بذله‌گو و سگی خنده‌رو، جذابیتی دو چندان می‌یابد. لوک در جست‌وجوی مجرمان و تبهکاران، هیچ‌گاه با شکست روبه‌رو نمی‌شود. در بعضی از قسمت‌های این کارتون، لوک متمدن و مهربان، فرشته نجات سرخپوستان ساده لوح و مردمی از فرقه‌های مذهبی خرافی می‌شود و این گونه القا می‌گردد که بدون مداخله او، جنگ قبیله‌ای و ظلم و تبهکاری، همه جا را فرا می‌گیرد. اما این سؤال همیشه باقی است که خانه لوک کجاست؟ چرا او همیشه با اسبش به سوی خورشید در حال غروب، آرام و خسته حرکت می‌کند؟ و چرا همیشه این ترانه را زیر لب زمزمه می‌کند: من گاوچرانی تنها هستم که از خانه‌ام دور افتاده‌ام؟





کلیشهٔ کودک دور مانده از میراث اجدادی یا دور مانده از آغوش گرم مادر، تداعی گر یهودی مظلوم و دور مانده از سرزمین مادری خویش است. داستان هاچ زنبور عسل، بنر، حنا دختری در مزرعه و نظایر آن‌ها، به کودک یهودی می‌فهماند که باید به دنبال مادر زیبا و نورانی خود باشد و غیر یهودیان موجوداتی ترسناک و بدجنس هستند که می‌خواهند او را از بین ببرند.



در کارتون شیرشاه، شیر نماد سلطهٔ جهانی یهود است. در تورات آمده است: یعقوب، در میان امت‌ها و قوم‌های بسیار، مثل شیر در میان جانوران جنگل و مانند شیر درنده در میان گله‌های گوسفند، خواهد بود که هنگام عبور پایمال می‌کند و می‌درد و کسی نمی‌تواند مانع او شود. قوم اسرائیل در برابر دشمنانش خواهد ایستاد و آنان را نابود خواهد کرد».



آن چه حاجی پور (۱۳۸۸) درباره جامعه‌پذیری از آن یاد کرده است، به طور عمده ناظر بر جامعه‌پذیری سیاسی است، اما باید توجه داشت که جامعه‌پذیری تنها در ابعاد سیاسی محقق نشده، همه ابعاد زندگی را دربر می‌گیرد. بنابراین القانات کارتونها و پویانمایی‌های دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری را نباید منحصر در مسایل سیاسی دید. به تعبیر دیگر، از آنجا که نظام سرمایه‌داری خواهان تربیت افراد به گونه‌ای است که در عین مصرف‌کننده بودن، دنبال طغیان و قیام نباشند، در صدد تربیت انسان‌هایی رباتیک است که در عین برخورداری از اوج مصرف ممکن، به دنبال تحول‌آفرینی در جامعه نباشند، از این رو دست به تهیه و تولید محصولات فرهنگی‌ای می‌زند که خواست اخیر را محقق سازند. بنابراین دستگاه تبلیغاتی اخیر دست به تهیه کارتونها و پویانمایی‌های می‌زند که از سویی با دامن زدن به شهوت‌گرایی و مصرف‌گرایی در سطح کاربران خردسال و نوجوان، افزایش فروش نظام سرمایه‌داری را تضمین کند و از سوی دیگر با تهیه و ارایه محصولات مصرفی که دست به ترسیم خشونت‌های بی حد و حصر می‌زنند، کودکان و نوجوانان مخاطب خود را چنان مرعوب سازد که اندیشه طغیان علیه نظام فاسد سرمایه‌داری را از ذهن خویش بیرون کنند.

پرهون و مهن ۶ ساله، با تأثیرپذیری از الگوهای غربی مورد علاقه‌شان، در عمل فاصله گرفتن خویش از جریان دینداری را به معرض دید گذارده‌اند:

«- به نظرت مرد عنکبوتی دین هم داره؟»

دین همونه که قرآن می‌خونن؟

- دین مثل اسلام، مسیحیت، یهودیت. مثل این که آدم مسلمان یا مسیحی باشه، یه جورایی مثل همون نماز و قرآن خوندن هست.

اوووم نمی‌دونم، آخه من ندیدم که نماز بخونه.

- دوست داشتی نماز بخونه؟

آره، آدم خوبا همشون نماز می‌خونن دیگه.

- خوب الان که می‌دونی مرد عنکبوتی نماز نمی‌خونه، تو باز هم دوستش داری؟

آره، دوستش دارم.»

«- مهن به نظرت بت‌من نماز می‌خونه؟»

نه، نمی‌خونه.

- چرا نمی‌خونه؟

اممم نمی‌دونم.

- به نظرت نماز خواندن کار خوبیه یا نه؟

بابام می‌گه کار خوبیه.

- اگه بابات بگه نماز بخون، می‌خونی؟

آره، چون کار خوبیه.

- حالا اگه بت من بهت بگه نماز نخون چی؟

نمی‌خونم.

- چرا؟

چون بت من آدم خوبیه، کار بد نمی‌گه انجام بدیم».

فرزام ۶/۵ ساله، در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که با کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های ساخته و پرداخته دستگاه تبلیغاتی سرمایه‌داری، در حالی که به بلوغ زیستی خود نرسیده است، متمایل به دختران به اصطلاح خوشگل شده است:

«- پس گفתי دوست داری دوست دخترت عین دوست دختر اسپایدرمن لباس بپوشه؟

آره... .

- دوست نداری حجاب داشته باشه؟

نه.

- چرا؟

(شانه‌هایش را بالا می‌اندازد).

- به نظرت حجاب برای زنها قشنگ نیست؟

آخه زنها که موهاشون معلومه... مثل خود شما... .

- خوب من اون زن‌هایی رو می‌گم که کامل پوشیده هستن.

نه، دوست ندارم.

بعدش هم خاله اینجا که نمی‌تونه اون جور لباس بپوشه... باید مانتو و این‌ها بپوشه.

- اون جور هم لباس بپوشه، مثل دوست دختر اسپایدرمن، همه می‌فهمن دوست دختر خوشگلی

داری که

چه بهتر... .

- دوست‌هات هم می‌خوان دوست دختر داشته باشن؟

امیررضا دوست نداره... ولی پارسا داره.



- چه جوری؟  
یه دختره هست، همسایشونه.  
- با اون حرف می‌زنه؟  
آره!  
- چی بهش می‌گه؟  
هیچی...  
- مثلاً چی؟  
مثلاً... می‌گه تو چه قدر خوشگلی... با هم آن لاین بازی می‌کنن... استیکر می‌فرستن واسه هم و این‌ها.  
- چت نمی‌کنن؟  
(با خنده) سواد ندارن که...  
پس چه جوری بهش می‌گه خوشگلی؟  
- ویس می‌فرستن خاله...  
- پارسا تو کارتونها دیده که مثلاً پسرها دوست دختر دارن... بعد اون هم دوست دختر گرفته؟  
خب... شاید...  
- یعنی چی؟  
خب... آخه می‌دونی، خب همه دوست دختر دارن دیگه... تو کارتونها هم هست، مثلاً پارسا داداشش هم دوست دختر داره...  
- داداشش می‌دونه که پارسا هم دوست دختر داره؟  
نه.  
- بفهمه چی می‌شه؟  
پارسا رو می‌زنه.  
- چرا؟  
خب... اوممممم... پارسا کوچیکه خب...  
- فرزام این کار گناه نیست؟  
بگم به مامانم نمی‌گی؟  
- نه خاله... مطمئن باش!  
الآن نه. ولی اگه بزرگ شم، نه بد نیست...  
- خوب چرا الآن غلطه، وقتی بزرگ بشی خوبه؟  
خب... مثلاً اسپایدرمنم بزرگه که دوست دختر داره دیگه...»  
کیمیای ۵/۵ ساله، در مصاحبه خود از تمایل خود به مصرف سیگار و الکل یاد کرده است:

« ... خاله یه چیزی بگم؟

- بگو عزیزم.

می‌دونی چرا مامانم نمی‌ذاره شبا خونه مهدیس سیگار می‌کشن؟

- چرا؟

چون که بابا مامان مهدیس سیگار می‌کشن، من لباسام بوی سیگار می‌گیره، مامانم همش می‌شوره،

هر موقع می‌رم اونجا.

- تو خودت دیدی؟

اوهوم، ولی من خاله نسرينم (خاله‌ی کودک) با نگیمنم (دختر خاله‌ی کودک) سیگار می‌کشن، به منم

می‌گن وقتی بزرگم شدی، نباید سیگار بکشی، ولی خیلی با حاله.

- چی با حاله؟

سیگار می‌کشن.

- ولی دختر قشنگم سیگار هم چیز بدیه، آدم‌هایی که سیگار می‌کشن، به مرور زمان زشت می‌شن.

هیچم نخیر، من خودم می‌دونم.

- چی رو می‌دونی؟

من خودم دیدم، مامانم داشت عکس می‌دید، یه دختر خوشگل داشت سیگار می‌کشید، بغل دریا راه

می‌رفت (پس از پرسش از مادر کیمیا متوجه شدم که کودک به طور اتفاقی تبلیغات لباس زیر زنانه را در

کانال تلگرام دیده است).

...

- چرا با تبلت خودت بازی نمی‌کنی؟

چون که اون اینترنت نداره، حوصله‌ام یه کم سر می‌ره.

- با اینترنت چه کارهایی می‌کنی که حوصله‌ات سر نمی‌ره؟

هیچی.

(بعد از مدتی با تلاش مجدد شروع به صحبت می‌کند).

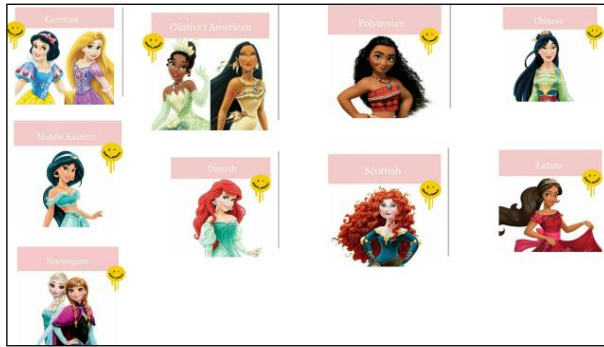
می‌رم ایستا (اینستاگرام) عکس می‌بینم، لاک (لایک) می‌کنم.

- مثلاً عکس چی‌ها رو می‌بینی؟

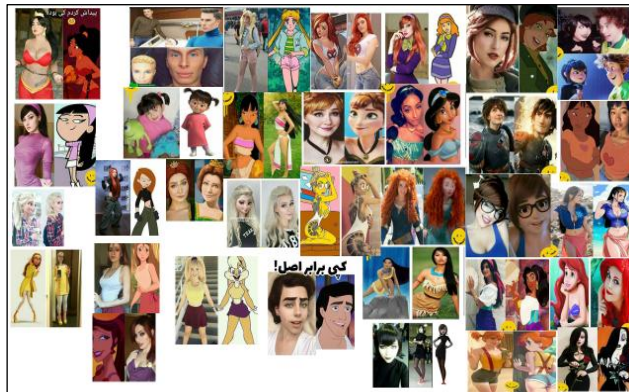
عکس کارتونا.

- خوب می‌شه به من هم نشون بدی؟

بیا. اینجا عکس کارتوناس. مامانم برام می‌گه چیا نوشته.



- ... این‌ها که الکیه خاله، کارتونها واقعی نمی‌شن!  
خیلی‌ام می‌شن، بیا ببین خودت، اصلاً منم می‌خوام تازه شبیه این بشم.



- یعنی چه کارکنی؟
- بلد بشم آهنگم بخونم، برقصم، ولی اول باید دماغمو چسب بزنم، موهامم بزرگ کنم و قهوه‌ای کنم.
- دماغت رو چرا چسب بزنی؟
- چون که کوچیک بشه.
- مگه می‌شه دماغ رو کوچیک کرد؟
- آره. زن داییم با این باربیه که واقعی شده، دماغاشونو چسب زدن قبلاً. ماما منم می‌گه.
- ولی تو خودت که از باربی خیلی خوشگل تری.
- هر موقع چشامو آبی کنم، موهامو بزرگ کنم، کم غذا بخورم، بلد بشم قشنگ برقصم، خوشگل می‌شم.
- چون باربی این شکلیه، تو هم می‌خوای این شکلی بشی؟
- آره، من و مرسدهام کلاس باله هم می‌ریم.
- مرسده دوستته؟
- آره.

- اونم می‌خواد وقتی بزرگ شد، باله برقصه؟  
نمی‌دونم دیگه.

- اونم شبیه باریبه؟

نه نیس، اون تپله، دوس پسرم نداره.

- مگه تو داری؟

(با صدای آرام می‌گوید): آره.

- کی هست؟

تو مهد کودکه.

- اسمش چیه؟

رادین.

- چند سالشه؟

۵ سالشه.

- رادین دوست پسرته؟

آره.

- خوب دوست پسرته با بقیه دوست‌ها چه فرقی داره؟

خب، آه نمی‌دونم، همه دخترا دارن.

- مثل کی؟

مته مبینا (دختر همسایه طبقه پایینی) و مته بل (شخصیت کارتونی)، مته سیندرلا، مته باریبا، مته

همشون دیگه.

- این‌ها همشون دوست پسر دارن؟

آره.

- از کجا می‌دونی؟

خوادم دیدم.

- تو کارتون دیدی؟

آره تو ایستا (اینستا گرام) دیدم.

- چی دیدی؟

دیدم می‌رن ماشین سواری، می‌رن شام می‌خورن، کادو می‌خرن، فیلم می‌بینن، می‌خوابن.

- می‌شه به منم نشون بدی؟

بیا ببین.



- یعنی همه با دوست پسرانشون همین کارها رو می‌کنن.  
آره... .

خب این واقعی نباشه اصن، ولی باری و برتر من می‌دونم خودم، آرایش می‌کنن که این جور  
خوشگل می‌شن. منم همون جور خوشگل می‌شم.

- یعنی چه شکلی بشی؟ برام بکشش  
نه وایسا. اینه (تصاویری نیمه برهنه را نشان می‌دهد).



می‌خوام این جور موهام بزرگ باشه یا نارنجی باشه.

- چرا حالا نارنجی؟

چون که نگاه کن، تو بعضی کارتونا موهاشون نارنجیه.

- خوب حالا با تبلت خودت چه کار می‌کنی؟

چندتا بازی دارم.

(نام یکی از بازی‌ها آرایش غلیظ است که کودک آن را باز می‌کند. در این بازی می‌توان انواع

آرایش‌ها و تتوها را بر روی شخصیت‌های مختلف اعمال کرد).



- خاله جونم این دختره که خیلی زشته.

خب من باید آرایش کنم، درستش کنم، خوشگل شه دیگه. بعد باید بره عروسی.

- خوب بازی کن، به من هم یاد بده.

بین اول باید صورتشو بشوری که دیگه سیاه نباشه، بعد جوشاشو می‌بری، دیگه ابروهاشو خوب می‌کنی، بعد خیار می‌زاری زیر چشمش که سیاه نباشه، بعد کرم می‌زنی براش، بعد چشاشو یه رنگی می‌کنی، بعد مژه می‌ذاری رو چشاش، بعد موهاشو خوشگل می‌کنی، بعدم رژ لب می‌زنی براش، بعدشم گوشواره می‌دی بهش، بعد لباس می‌پوشه، بعد کفش می‌پوشه، بعد سگشو می‌گیره، بعد می‌ره تو ماشین، می‌ره عروسی... .

- خوب کیمیا خانم، گفתי قهوه هم می‌خورین، حالا چرا قهوه، چرا چایی نمی‌خورین؟

آخه منم وقتی کوچیک بودم، با عروسکام چایی می‌خوردیم با هم. من چایی نمی‌خورم اصن، به

مامانم می‌گم برام قهوه درست می‌کنه همش.

- چرا آخه؟ چایی که خیلی خوشمزه هست؟

آره هس، ولی تو این فیلمایی که مامان بابام می‌بینن، کسی چایی نمی‌خوره که، همشون یا قهوه

می‌خورن یا شراب.

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه‌ها.

نخیرم اصن به من چه که بده، تازه شم خیلی ام خوبه. منم می‌خوام بزرگ که شم، شراب بخورم.

- چرا آخه؟

چون دوس دارم...».

و سرانجام مهن ۶ ساله، از آرمان مهاجرت به امریکا سخن به میان آورده است که همگی موارد

پیش گفته، تحت تأثیر کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب رخ داده‌اند:

«- گفتم بت من برای امریکا هست؟

آره. چون که انگلیسی حرف می‌زنه تو کارتونهاش.

- تو زبون انگلیسی رو بیش تر دوست داری یا فارسی رو؟

انگلیسی.

- چرا؟

چون بهتره.

- خوب مهن به نظرت امریکا چه جور کشوریه؟

کشور خوبیه، چون برا بچه‌ها کارتونهاش خوب می‌ذاره.

- به نظرت امریکا قویه یا ضعیفه؟

نه، خیلی قویه.

- چرا؟

چون بت من آمریکاییه و کارتونهاش قشنگه.

- تو ایران رو دوست داری یا آمریکا رو؟

آمریکا رو.

- مامان و بابات کدوم رو دوست دارن؟

بابام ایران رو دوست داره و می‌گه ایران خوبه.

- تو بزرگ شدی، می‌ری آمریکا زندگی کنی؟

آره می‌رم».

نکته مهمی که در ارتباط با جامعه‌پذیری نباید از آن ناگفته گذشت، تأثیر تعیین کننده خانواده در فرایند جامعه‌پذیری و چگونه جامعه‌پذیر شدن کودک است.

از یک منظر کلی می‌توان خانواده کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها را به سه دسته تقسیم کرد، خانواده‌هایی که به لحاظ تربیتی سرمایه‌گذاری لازم را در امر تربیت فرزندانشان کرده‌اند و به مراقبت جدی از وی مشغول هستند، خانواده‌هایی که نسبت به تربیت فرزندشان توجه نسبی دارند و خانواده‌هایی که تربیت فرزندشان را رها کرده، به دست رسانه‌ها و امثال آن‌ها سپرده‌اند.

در خانواده‌هایی که دست به سرمایه‌گذاری جدی در امر تربیت فرزندشان زده‌اند، کودکان در غالب موارد بر نهج و روال و سبک زندگی پیشنهادی اولیا، جامعه‌پذیر می‌گردند.

در خانواده‌هایی که توجه به تربیت کودکان در آن نسبی بوده است، القانات ارزشی خانواده به فرزند از کارایی اندک و نسبی برخوردارند، زیرا که خانواده نیز در این میان نسبی عمل کرده‌اند و سرانجام در خانواده‌هایی که در تربیت فرزندشان اهتمام جدی نداشته‌اند، کودکان به جای تبعیت و پیروی از ارزش‌ها و هنجارهای اولیا، از ارزش‌ها و هنجارهایی که رسانه (و دوستانش) به وی ارائه می‌کنند، تبعیت می‌کند. پارمیس و پرنیای ۶ ساله، کودکانی هستند که خانواده در تربیت آنان سعی وافری داشته و با منطق و محبت، آنان را نسبت به ارزش‌ها و هنجارهایی که باید در زندگی شخصی و اجتماعی خویش پی بگیرند، توجیه کرده‌اند. همان‌گونه که از مصاحبه پارمیس و پرنیا برمی‌آید، آنان در مواجهه با ارزش‌های متضادی که تولیدها و آثار فرهنگی غرب مبلغ آن هستند، به سادگی رو به پذیرش معیارهای خانوادگی خویش می‌آورند:

«- به نظر تو این که السا یا زیبای خفته نماز نمی‌خونن، خوبه یا بد؟

مگه خارجیا نماز می‌خونن؟

- نمی‌خونن؟

نههه... من ندیدم تو فیلما خارجیا نماز بخونن.

- این که نماز نمی‌خونن خوبه یا بد؟

خوب اونا به این چیزی اعتقاد ندارن.

- تو چی نماز می‌خونی؟

بلد نیستم.

- دوست نداری از مامانت یاد بگیری؟

چرا دوست دارم. مامانم اون دفه یه چادر نماز گل گلی برام دوخت. خیلی دوشش دارم.

- پس تو دوست داری نماز بخونی؟

آره، مامانم می‌گه اگه سر نماز دعا کنی، خدا اونو جواب می‌ده.

- تو نمی‌گی که السا یا زیبای خفته نماز نمی‌خونن، پس منم نمی‌خونم؟

نه، وقتی مامانم نماز می‌خونه، منم دوس دارم باهاش نماز بخونم».



«- پرنیا تو تا حالا سعی کردی مثل ماشیناسورها چیزهای جدید بسازی؟

آره.

- روزانه چه قدر این بازی رو انجام می‌دی؟

زیاد.

- چه چیزهای جدیدی سعی کردی بسازی؟

چرخ و فلک، ماشین.

- اون‌ها رو خودت می‌سازی یا کسی بهت کمک می‌کنه؟

خودم می‌سازم، بعضی وقتا هم با بابام.

- هر جابیش که نمی‌تونی درست کنی رو از بابات کمک می‌گیری؟

آره.

- پرنیا توی کارتون ماشیناسورها، همیشه ماشیناسورها برنده می‌شن؟

آره.

- به نظرت چرا؟

چون قوی هستن.

- پرنیا توی این کارتون، ماشیناسورها چه طوری مشککشون رو حل می‌کنن و از دست دشمن‌ها و

اوراق چی‌ها خلاص می‌شن؟

نقشه می‌کشن، به هم کمک می‌کنن و از دست اوراقچیا با ساختن چیزای جدید فرار می‌کنن.



- سعی نمی‌کنن بزنشون؟ آخه اونا خیلی قوی و بزرگن.  
نه.
- تا حالا سعی کردی مثل ماشیناسورها از ابزارها برای تعمیر وسایل خراب استفاده کنی؟  
توی بازی آره، مثلاً لباسشویی و تلفنم رو تعمیر می‌کنم.
- چیزهایی رو که می‌سازی، از روی عکس یا الگو می‌سازی؟  
نه.
- پس نقشه و الگو رو خودت برای خودت می‌کشی؟  
آره.
- چیزهایی که بابات برات می‌خره رو دوست داری؟  
آره.
- وقتی چیزهای جدید می‌سازی، بابات چه کار می‌کنه؟  
ازم می‌گیره و نگاه می‌کنه و می‌گه این چیه ساختی که انقد قشنگه و خودشم با سازین شکلک، مث  
خودم می‌سازه.
- به جز چیزهایی که گفتی با ابزارهای سازین می‌سازی، سعی می‌کنی چیزهای جدید دیگه مثل  
جواهرات هم بسازی؟  
آره.
- مامان و بابات وقتی می‌گی وسایلم رو برات بخرن، وسایلم رو برات تهیه می‌کنن؟  
آره.
- تو جواهراتی که خودت درست می‌کنی رو بیش‌تر دوست داری یا بازاری‌ها رو؟  
اونایی که خودم درست می‌کنم.
- چرا؟  
چون خوشگل‌ترن و اندازه دستم هست و گشاد نیستن.
- تا حالا به این فکر کردی توی آینده هم جواهر این‌ها درست کنی و بفروشی؟  
آره خوب، ولی نه این که همش از اینا درست کنم.
- خوب دیگه چه کارتون‌هایی دیدی؟  
یادم نیست.
- کارتون باری رو دیدی؟  
نه.
- آنا و السا رو دیدی؟  
آره یه بار.
- از شبکه پویا دیدی؟

نه، خونه دوستم دیدم.

- اسم دوستت چیه؟

سارا.

- می شه به کم کارتونس رو برام تعریف کنی؟

یادم نیست.

- از چی تو اون کارتون خوشت اومد؟

از لباسا و تاجاشون.

- لباساشون و تاجاشون چه شکلی بود که خوشت اومد؟

لباساشون بلند بود، برق می زد.

- دوست داری مثل آنا و السا لباس بیوشی؟

آره، دوست دارم.

- تو کارتون کارهای بدم می کردن؟

نمی دونم، یادم نیست، خیلی وقت پیش دیدم.

- توی این کارتون از چه چیزی بدت می اومد؟

می شه از این کارتون سوال نکنی، چون خیلی یادم نیست، فقط همین لباسا و اینا یادم بود.

- پرنیا لباس های محلی رو دیدی؟ به نظرت اینها قشنگ ترن یا لباس های آنا و السا؟

لباس های السا و آنا، چون لباس محلی خیلی خیلی گشاده و رنگاش زشته، ولی آنا لباسش خوشگله و مٹ

لباس عروسا می مونه.

- پرنیا به نظرت آنا و السا خوشگلن؟

آره خوشگلن، ولی زیاد نه.

- هر کی بیش تر شبیه اونها باشه خوشگل تره؟

نه، آخه خیلیا هم هستن، شبیه اونا نیستن، ولی خوشگل اند.

- تا حالا خواستی شبیه اونها باشی؟

نه، یک بار به مامانم گفتم، گف هر کسی خودش خوشگله.

- سعی کردی خودت رو مثل اونها درست کنی؟

نه، ولی لباساشون رو دوست دارم.

- عزیزم تو قیافه و ظاهر خودت رو دوست داری؟

آره.

- تا حالا شده به خودت بگی به جایی از بدنم زشته، کاش شبیه به شخصیت کارتونی مثلاً آنا و السا

یا باری باشه؟

نه، من بدن و صورت خودمو دوست دارم.

- تا حالا دلت خواسته وسیله‌ای داشته باشی که شبیه وسایل توی کارتونها باشه؟  
آره.

- مثلاً چی؟

لباس السا رو دوست داشتیم، به بابام گفتم برام بخره، ولی هنوز نخریده.

- وقتی بابات برات اون لباس رو نخرید، چه کار کردی؟

ناراحت شدم، باهاش قهر کردم.

- بعدش باهاش آشتی کردی؟

آره.

- چرا باهاش آشتی کردی؟

یه لباس دیگه برام خرید.

- تو هر چی تو اتاق دوست‌هات هست و ازشون خوشت بیاد، به مامان و بابات می‌گی برات بخرن؟

بعضی وقتا.

- به خاطر این که برات یه چیزی رو بخرن شده تا حالا گریه کنی یا مثلاً با مامان و بابا قهر کنی یا

بزنیسون؟

آره یه بار.

- کی بوده؟

وقتی لباس السا رو می‌خواستیم.

- از دوست‌هات توی مهد که براشون تولد گرفتن، کسی بوده که تو جشنش لباس‌های کارتونی رو

بپوشه یا کیکش عکس چیزهای تو کارتونها مثلاً آنا و السا روش باشه یا این که تزئینات جشنش مثل

بادکنکا و اینا یا عکس‌های عروسک‌های کارتونی باشه؟

آره.

- کی بوده؟

السا.

- جشنش چه طور بود؟

السا لباس السا رو پوشیده بود، موهاشم شبیه السا درست کرده بود، تاج السا هم گذاشته بود، بعد

کیکشم عکس السا روش بود.

- جشن تولد تو هم این جوری بوده؟

نه.

- دوست داشتی تولد تو هم مثل تولد السا باشه؟

یه کوچولو، ولی تولد خودمم دوست داشتیم.»



عرفان و مهدی ۶ ساله، متعلق به خانواده‌هایی هستند که به شکل نصفه نیمه به کار تربیت کودک خود پرداخته‌اند و گاهی در روند تربیت آنان جدیت داشته و گاهی بدون توجه، آنان را در دامن محصولات تهیه شده غربی رها ساخته‌اند. کودکان این خانواده‌ها در مواجهه با تعارض ارزش‌های خانوادگی و ارزش‌های تبلیغ شده توسط الگوهای غربی، نوسانی عمل کرده، در غالب موارد به خطامشی پیشنهادی کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی تن می‌دهند:

«- به نظر تو بت من پول هاش رو برای کی خرج می‌کنه؟  
نامزدش.»

- مگه اون دختره نامزدشه؟

خودش گفته جولی نامزدمه.

- شاید درست نگفته.

نه، بت من دروغ نمی‌گه.

- شاید دوست دخترشه، می‌گه نامزدمه؟

نه، همه می‌گن نامزدشه.

- تو می‌دونی دوست دختر به چی می‌گن؟

آره.

- می‌شه به من هم بگی؟

این که یه پسر و یه دختر با هم دوست باشن.

- تو هم دوست دختر داری؟

نه.

- دوست‌های تو هم ندارند؟

نه، اگه داشتن که باهاشون حرف نمی‌زدم.

- چرا؟

آخه زشته یه پسر با یه دختر دوس باشه.

- چه چیز این کار زشته؟

- پسرا با پسرا دوست می‌شن، دخترام با دخترا.
- توی خارج دختر و پسرها با هم دوستن، این کار به نظرت چه طور هست؟  
نه، اصلاً دوس ندارم.
- چرا دوست نداری؟  
دوس ندارم دیگه. هر کی باید با دوستای خودش باشه.
- این که بت من با دخترها دوسته، تو رو ناراحت نمی‌کنه؟  
دوس نیست.
- من دیدم که بت من با دخترها می‌گشت.  
بت من برای این که بخواد بقیه رو گول بزنه، این کار رو می‌کنه.
- یعنی چی گول بزنه؟  
ینی بهشون کلک بزنه، دروغ بگه.
- به نظرت کلک زدن و دروغ گفتن کار خوبییه؟  
نه، ولی بعضی وقتا مجبور می‌شیم کلک بزنینم.
- چه وقت‌هایی؟  
وقتی کسی که می‌خواهیم کسی چیزی از ما ندونه.
- چرا باید بت من چنین کاری بکنه؟  
می‌خواد این جور دشمناشو شکست بده».
- آقا مهدی تو چه کارتونهایی رو بیش‌تر دوست داری؟  
باب اسفنجی، بت من، سوپرمن.
- دوست داری شبیه کی بشی؟  
بت من.
- چرا دوست داری شبیه بت من بشی؟  
چون اون خیلی قویه، عضلات بزرگی داره، فکر کنم بدنسازی کار می‌کنه.
- بدنسازی کار می‌کنه یعنی چی؟  
یعنی هیکلش قوی و جذاب می‌شه و خوش تیپ.
- پس هرکی بدنسازی می‌ره، خوش تیپ و جذاب می‌شه؟  
آره. مثلاً محسن پسرخالم خوش تیپه، چون بدنسازی می‌ره.
- تو هم دوست داری بدنساز بشی؟  
آره، حتماً بزرگ بشم، بدنساز می‌شم.
- برای چی می‌خوای بدنساز بشی؟  
برای این که خوش تیپ بشم و قوی بشم تا مثل بت من باشم.

- خوب بعد از این که خوش تیپ و جذاب شدی، چه کار می کنی؟
- تا بتونم مثل بت من با دشمنان بجنگم.
- مگه جنگیدن کار بدی نیست؟
- نه، اگه با دشمنان بجنگی اصلاً کار بدی نیست.
- دشمن ها چه کسانی هستن؟
- دشمن ما آمریکاست.
- چرا آمریکا؟
- چون که دشمن ماست دیگه.
- خوب تو اصلاً به چه کسی می گی دشمن؟
- به کسی که دشمن باشه با ما و کار بد بکنه و آدمها رو بکشه.
- خوب تو مگه الان نگفتی که می خوای قوی بشی تا آدمها رو بکشی، پس تو هم با اونها فرقی نداری دیگه؟
- نه، من آدمهای بد رو می خوام بکشم، ولی آمریکا آدمهای خوب رو می کشه.
- تو از کجا می دونی که آمریکا آدمهای خوب رو می کشه؟
- از تو تلویزیون دیدم، چون آدم بدی هست، برای همین ما مرگ بر آمریکا می گیم.
- به نظرت آدم خوب یا بد بودن یعنی چی؟
- به آدمی که می ره بهشت می گن خوب و به آدمی که می ره جهنم می گن بد.
- حالا به نظرت بت من بهتره یا شکرستان؟
- بت من، چون آدماش خیلی قشنگ ترن نسبت به شکرستان.
- به نظرت این دو تا کارتون مال کدوم کشورها هستن؟
- بت من خارجیه و شکرستان ایرانیه.
- خارجیه یعنی مال کجا هست؟
- خارج ینی یک جایی بیرون ایران.
- دوست داری بری خارج؟
- آره، من با مامان و بابا و داداشم رفتیم ترکیه.
- اونجا چه طور بود؟
- خوب بود، ولی مثل ایران نبود.
- چرا؟
- چون اونجا روسری نداشتن زن ها.
- چرا روسری نداشتن؟

معلومه دیگه، چون مسلمون نیستن.

- مگه هر کسی مسلمون باشه، باید روسری داشته باشه.

آره، چون فقط مسلمون ها روسری دارن.

- به نظر تو پس اونا اگه مسلمون نیستن، چه دینی دارن؟

به نظر من اونا مسلمون نیستن، خارجی هستن.

- می دونی دین اون ها چی هست؟

دین اونا خارجیه.

- اصلاً می دونی دین یعنی چی؟

نه.

- به نظر تو اون هایی که مسلمون هستن، آدم های بهتری هستن یا اون هایی که خارجی هستن؟

فکر کنم ایرانی ها آدمای بهتری باشن، چون خارجیا آدمای رو می کشن.

- اگه آدم ها رو می کشن، پس چرا اونجا رفتی؟

رفتیم برای تفریح، زود اومدیم.

- بزرگ شدی می خوای توی ایران بمونی یا خارج؟

ایران.

- تو بت من رو توی سی دی نگاه می کنی یا شبکه تلویزیونی؟

تو جم جونیور، تو ماهواره.

- چرا جم جونیور؟

چون اون بت من رو می ذاره و خیلی کارتونهاش قشنگ هست.

- ماهواره خوبه یا بده؟

ماهواره بد نیست، چون کارتونهاش قشنگ داره توش.

- پس شبکه پویا رو نگاه نمی کنی؟

نه، فقط جم جونیور.

- فرق این دو تا شبکه چیه؟

شبکه پویا کارتونهاش مسخره نشون می ده، اما جم جونیور کارتونهاش جدید و قشنگ.

- رستم رو می شناسی؟

یه کم آره. اون رو برام مامان بزرگم تو داستان خونده.

- رستم هم قوی بود مثل بت من؟

آره، ولی نه مثل بت من. اون تجهیزات نداشت. بت من ماشین داره، ولی اون یه اسب داشت.

- خوب اون مال زمان قدیم بود، ولی بت من برای الانه.

نه، معلومه که بت من خوش تیپ تر از رستمه.

- به نظرت دوست‌ها هم همین نظر رو دارن؟
- آره، همه می‌دونیم که بت من قوی‌تر و خوش‌تیپ‌تره.
- شبکه پویا و جم جونیور برای کدوم کشورها هستن؟
- پویا برای ایران و جم جونیور برای خارج.
- مگه تو نگفتی خارج بده و دشمن ماست؟
- آره دشمن ما هست، ولی کارتون‌های قشنگ می‌ذاره.
- مگه ما ایرانی نیستیم؟
- آره.
- پس باید شبکه‌های ایرانی نگاه کنیم.
- آره ما ایرانی هستیم، ولی شبکه پویا کارتون‌های قشنگ نمی‌ذاره.
- به نظرت چرا کارتون‌های پویا بده؟
- چون آدم‌های خوش‌تیپ نیستن توش و بعدشم کارتون‌های قدیمی می‌ذاره و هیچ وقت بت من هم نمی‌ذاره».



- بالتبع در شرایط اخیر، کودکان در مواجهه با تعارض ارزش‌های الگو و خانواده، تعارض پدید آمده را به نفع الگوهای مورد علاقه خویش حل می‌کنند. مصاحبه پرهون ۶ ساله و امیرعلی ۶/۵ ساله (که از خانواده‌ای مذهبی برخوردار بوده و دایی وی شهید شده است)، نمونه‌هایی در همین جهت به شمار می‌روند:
- «- به نظرت مرد عنکبوتی دین هم داره؟
  - دین همونه که قرآن می‌خونن؟
  - دین مثل اسلام، مسیحیت، یهودیت. مثل این که آدم مسلمان یا مسیحی باشه، یه جورایی مثل همون نماز و قرآن خونن هست.
  - اوووم نمی‌دونم، آخه من ندیدم که نماز بخونه.
  - دوست داشتی نماز بخونه؟
  - آره، آدم خوبا همشون نماز می‌خونن دیگه.
  - خوب الآن که می‌دونی مرد عنکبوتی نماز نمی‌خونه، تو باز هم دوستش داری؟
  - آره، دوستش دارم».



« من دوست دارم با دوستم بنیامین، بزرگ شدیم بریم آلمان برای هشدار برای کبری ۱۱.

- یعنی چی کبرا ۱۱؟

این اسم فیلمه.

- آهان، دیدیش؟

آره.

- می تونی به کم توضیح درباره اش بدی؟

تفنگ کلت دارند.

- خوب دیگه، باز توضیح می دی؟

من خیلی دوست دارم توضیح بدم.

- خوب دوست داری، توضیح بده دیگه.

دوست دارم اداشونو در بیارم. تفنگ و کلت دارند. اسماشونم می دونم. سمیر، پاور، الکس (سپس شروع

کرد اسمها را با لهجه کاملاً انگلیسی گفت) اردونرآراکارامر، سمیر، مس تن گیفن، الکس، دنیر، روزان...

بیش تر کبری ۱۱ رو دوست دارم، به خاطر این که قوی اند. چون دشمناشون تفنگ بزرگ دارند، مثلاً

تک تیرانداز دارند، ولی اونا کلت ضعیف دارند و می تونن شکستشون بدهند.

- تو هم دوست داری بزرگ شدی بری آلمان و کبری ۱۱ بشی؟

(می خندد) دوست دارم توی نیروی کمکی تانک برم.

- تانک می خوام بگیرم؟

(می خندد) می خوام دزدها رو غافل گیر کنم.

- به نظرت دزدها چه کسایی هستند؟

آدمای خیلی بدی هستن و بعضیاشون زورکی می رن خونه مردم، بعضیاشونم زورکی می رن توی

کشورهای دیگه.

- امیرعلی، اگه بهت بگن دزدها برای کدوم کشور هستن، تو چی می گی؟

آمریکا.

- مطمئنی؟

آره.

از کجا می دونی؟

چون که می دونم به زور رفتن توی چنتا کشور دیگه.

- می دونی کدوم کشورها؟

نه، نمی دونم.

- چرا رفتن اونجا؟

برای این که با اسلحه هاشون مردمو بکشن.

- کار بدیهه؟

خیلی.

- این‌ها رو تو از کی یاد گرفتی؟

از مامان و بابام شنیدم».

خانواده‌هایی که فرزند خویش را در مواجهه با فناوری‌های ارتباطی جدید بدون یار و یاور گذاشته و تنها و تنها به هوا و هوس خود پرداخته‌اند، بلافاصله خود را با کودکانی مواجه می‌بینند که الگوبرداری تام و تمامی از الگوهای غربی داشته، بر همان نهنج و منوالی که آنان پیشنهاد می‌کنند، عمل می‌کنند. اظهارات مشکات ۴ ساله، عرفان و محمدعلی ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت را به دست داده‌اند.

«- مشکات تو دوست داری مثل سیندرلا باشی؟

آره، دوس دارم.

- دوست داری توی چه چیزهایی شبیه سیندرلا باشی؟

دوس دارم پیرهن تورتوری بپوشم.

- پیرهن تورتوری داری؟

اوهوم.

- کی برات خریده؟

مامانم برام خریده.

- دیگه به نظرت چه چیزهایی از سیندرلا خوشگله که تو دوست داری اون‌ها رو داشته باشی؟  
کفشاش خوشگله.

- کفشی مثل کفش سیندرلا داری؟

نه، مامان گفته بزرگ شدی می‌خرم.

وقتی بپوشیش، حس می‌کنی شبیه سیندرلا شدی؟

آره.

- وقتی پیرهن تورتوری می‌پوشی، چه کار می‌کنی؟

رژ می‌زنم، می‌رقصم.

به نظرت سیندرلا آدم خوبییه؟

آره.

- مثلاً چه کارهای خوبی می‌کنه؟

به بقیه کمک می‌کنه.

- به چه کسانی کمک می‌کنه؟

به موشا غذا می‌ده.

تو هم به بقیه کمک می‌کنی؟

آره.

- شما با دوستانهات درباره سیندرلا حرف می‌زنی؟  
اوهوم.

- راجع به سیندرلا چی به هم می‌گید؟  
می‌گیم خوشگله.

- سیندرلا بازی هم می‌کنید، مثلاً یکی سیندرلا بشه، یکی نامادریش؟  
آره.

- شما تا حالا توی بازی که می‌کنید، سیندرلا شدی؟  
آره.

- بعد مثلاً توی بازی چه کار می‌کردی که شبیه سیندرلا باشی؟  
لباس تورتوری می‌پوشم، رژ می‌زنم.

- دیگه چه کار می‌کنی؟  
به موشا غذا می‌دم.

- دوستانه‌های تو هم نقش موش رو بازی می‌کنن؟  
اوهوم.

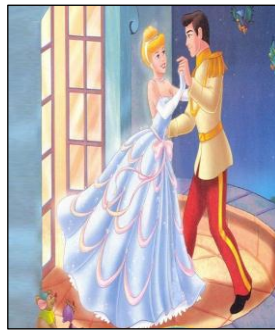
- وقتی دوستانهات نقش سیندرلا رو بازی می‌کنن، چه کار می‌کنن که شبیه سیندرلا باشن؟  
رژ می‌زنن، می‌رقصن.

- همین؟  
آره.

- به نظرت اون شاهزاده توی فیلم سیندرلا، چه کاره سیندرلا می‌شه؟  
دوس پسرشه دیگه.

از کجا فهمیدی دوست پسرشه؟  
معلومه، با هم می‌رقصن.

هرکی با هر کی برقصه، یعنی دوست پسرشه؟  
اوهوم.»



«... پس گفتی تو فکر می‌کنی، دختری که پیش بت‌منه، دوست دخترش نیست و نامزدشه؟  
آره.

- این که بت‌من یا سوپاسا که دوستش داری، نماز نمی‌خونن و خدا رو عبادت نمی‌کنن، کار خوبییه؟  
کار خوبی نیست، ولی اونا خارج زندگی می‌کنن و به خدا اعتقاد ندارن.

- به نظرت فقط ما ایرانی‌ها به خدا اعتقاد داریم؟  
آره فک کنم.

- چی شد که به چین فکری رسیدی؟  
آخه بقیه کشورا مث ما نیستن.

- چه طوری مثل ما نیستن؟

مث ما زناشون حجاب ندارن یا مردم نماز نمی‌خونن، مسجد نمی‌رن.

- هر کی این کارها رو نکنه، به نظرت به خدا اعتقاد نداره؟  
نه دیگه.

- تو چی نماز می‌خونی، مسجد می‌ری؟

مسجد با بابا بزرگم می‌رم، ولی نماز خوندمو بلد نیستم که.

- نمی‌خوای یاد بگیری؟

مامانم کم‌کم داره بهم یاد می‌ده.

- دوست‌های تو هم مسجد می‌رن؟

آره. اما اونا نماز خوندن رو بلد نیستن.

- آدم‌های بدی که می‌گی، به نظرت برای کدوم کشور هستن؟  
آمریکا.

- بت‌من چی؟ اون تو کدوم کشوره؟

همون آمریکا دیگه.

- بت‌من با آدمای سرزمین خودش می‌جنگه؟

آره، اونایی که آدمای مظلوم رو می‌کشن یا اذیتشون می‌کنن.»



«- محمدعلی به نظر تو مرد عنکبوتی چه کارهای خوبی می‌کرد؟

به آدم‌هایی که اذیتشون می‌کردن، کمک می‌کرد.

- بعد مرد عنکبوتی کار بدی هم می‌کرد؟

اوووومممم، نه.

- آخه مرد عنکبوتی با یه دختره دوست بود، این کار بدی نیست؟

چرا بده.

- پس چرا نگفتی این که مرد عنکبوتی با یه دختره دوست بود، کار بدی بود؟

نمی‌دونم، شایدم کار بدی نیست که مرد عنکبوتی انجام می‌داده».



اگر به آن چه از آن یاد شد، مسأله تزلزل دیگرپیروی کودکان افزوده شود، عمق و شدت مسأله بیش‌تر هویدا و نمایان می‌گردد. طاهای ۵ ساله، در مصاحبه خود نمونه‌ای از تزلزل دیگرپیروی را به شرح زیر به منصفه ظهور نهاده است:

«- خوب اگه بری خونه ببینی همه‌ی کارتونها پاک شدن و دیگه توی تبلت نه کارتون داری نه

بازی، چه کار می‌کنی؟

هیچی.

- ناراحت نمی‌شی؟

نه چون که رویکا دارم، بازار دارم، دوباره نصب می‌کنم.

- اگه نتونی نصب کنی؟

همیشه نصب می‌کنم، چون که من وقتی میام مهد کودک، همه‌ی بازی‌ها رو پاک می‌کنم، بابام نباید

بفهمه با تبلت بازی می‌کنم.

- یعنی دوباره نصب می‌کنی؟

آره.

- بابات اجازه نمی‌ده با تبلت بازی کنی؟

نه، دعوام می‌کنه.

- خوب پس وقتی بابات خونه هست، چه جوری با تبلت بازی می‌کنی؟

خب می‌گم می‌رم توی اتاق بازی می‌کنم، بعد می‌رم یواشکی با تبلت بازی می‌کنم.

- خوب آگه بابات ببینه که داری با تبلت بازی می‌کنی چه کار می‌کنی؟

تبلت رو ازم می‌گیره، به مدت یک هفته.

- خودش گفته یک هفته؟

آره!».

امیرحسین، آرشام و محمد ۶ ساله، به صرف آن که کشوری مانند امریکا و انگلیس، کارتون‌های خوبی می‌سازند، این کشورها را کشورهای برتر قلمداد کرده‌اند.

امیرحسین ۶ ساله، در پرسش از کشور بن‌تن، با آن که نمی‌داند بن‌تن متعلق به چه کشوری است، اما از کشور وی با عنوان کلی نجاتگر یاد می‌کند:

«- خوب چرا مرد عنکبوتی خوبه؟ مگه چه کار می‌کنه؟

آدم رو مراقبت می‌کنه، وقتی چیزی میاد می‌زنه، چیزای خطرناک رو می‌زنه.

- آهان بعد به نظرت مرد عنکبوتی مال کدوم کشور هست؟

امممم باید کشور مرد عنکبوتی‌های سپردار و سپرندار با بن‌تنای جدید که ساعت دارن، باشه.

- بن‌تنای جدید که ساعت دارن خوبن؟

آره.

- چرا اون‌ها خوبن؟

اونا چون که کشورشون نجاتگره دیگه.

- کشورشون نجاتگره؟ این کدوم کشوره که نجات دهنده دیگران هست؟

یه کشوری که من قبلنا نمی‌دونستم.

- الان می‌دونی؟

آره!

- کدوم کشور؟

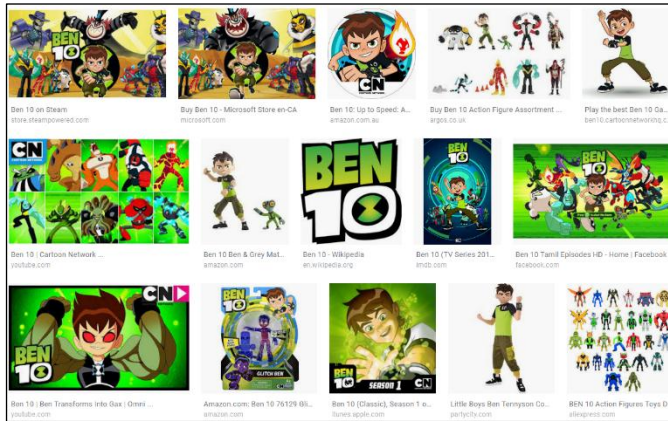
کشور مرد عنکبوتیا، کشور بن‌تن، کشور نابودگر غولا.

- آهان بعد اسمشو نمی‌دونی؟

نه؟

- خوب تو دوست داری مثل اون‌ها باشی؟

اوهوم!».



آرشام ۶ ساله، در مصاحبه‌ای که داشته است، امریکا را که الگوی تخیلی مرد عنکبوتی در آن شکل گرفته است، کشور خوب می‌نامد، اما کشور خودش ایران را که الگویی مانند بن‌تن را نپرداخته است، بد می‌داند، چون به زعم او این کشور قهرمان (!) ندارد:

«آرشام جری رو بیش تر دوست داری یا اسپایدرمن رو؟  
اسپایدرمن.

- چرا اسپایدرمن رو بیش تر دوست داری؟

چون اون یه قهرمانه.

- به نظرت ما توی ایران هم قهرمان داریم؟  
نه.

- آرشام به نظرت کدوم کشورها خوب هستن؟  
آمریکا.

- چرا آمریکا کشور خوبی هستش؟

چون تو کشورشون قهرمان دارن.

- دوست داری بزرگ شدی آمریکا بری؟  
آره، خیلی.

- چرا دوست داری؟

چون می‌رم پیش اونا که قهرمانا رو دوست دارن.

- بقیه کشورها قهرمان ندارن؟

نه.

- پس آمریکا کشور خوبی، چون قهرمان داره؟

آره.

- توی آمریکا آدم‌های بد هم وجود دارن؟

- آره، ولی قهرمانا جلوشونو می گیرن.  
- قهرمان ها می تونن آدمای خیلی بد رو هم نابودکنن؟  
آره.  
- آرشام به نظرت کدوم کشورها بد هستن؟  
همشون بدن.  
- چرا همه کشورها بد هستن؟  
چون قهرمان ندارن.  
- آرشام اسم کشورهایی رو که بلدی، می تونی به من بگی؟  
آمریکا، انگلیس، آلمان، فرانسه، ایران، برزیل.  
- چقدر خوب اسم کشورها رو می دونی، از کجا یاد گرفتی؟  
تو فوتبال دیدم.  
- به نظرت به جز آمریکا کدوم یکی از این کشورها که گفتی خوبن؟  
هیچ کدوم.  
- چرا هیچ کدومشون خوب نیستن؟  
هیچ کدومشون قهرمان ندارن دیگه.  
- آرشام توی آمریکا قهرمان ها رو دوست دارن؟  
آره، خیلی».



محمد ۶ ساله هم کشور سازنده کارتون و الگوی مورد علاقه خودش (هالک) را خوب معرفی

می کند:

- «- خوب محمد اسم کشورهایی رو که بلدی می تونی به من بگی؟  
آمریکا، ایران، انگلیس، ایتالیا.  
- خوب اسم کشورها رو از کجا یاد گرفتی؟  
مامانم بهم گفته.  
- مامانت برای چی بهت اسم کشورها رو گفته؟  
داشت می گفت که با بابا(ی ناتنی) کجاها قراره بره.



- به نظرت از این کشورها کدومشون خوبن؟  
آمریکا و انگلیس.

- چرا آمریکا و انگلیس خوب هستند؟

چون آدمایی مثل هالک می‌سازه که آدما رو پیش هم می‌بره.

- مگه انگلیس هم مثل هالک می‌سازه؟

نه، به آمریکا کمک می‌کنه.

- محمد این کارتونها رو با چی می‌بینی؟

ماهواره».



امیر ۶ ساله هم در مصاحبه‌اش در پاسخ به این سوال که آیا دوست دارد که خارج برود یا خیر، با استناد به قشنگی‌های ترسیم شده از خارج در کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌ها، به سوال مطرح شده پاسخ مثبت می‌دهد:

«- فیس‌بوک رو می‌شناسی؟

مامانم داره، توی اونم عکساشونو می‌ذارن. مامان من با روسری گذاشته، اما خاله کوچیکم چون روسری سرش نکرده بود، مادرم با اون دعوا کرد.

- زن‌ها باید روسری بپوشن؟

بله.

- پس چرا زن‌های خارجی توی فیلم‌ها چیزی سرشون نیست؟

خب، اون‌ها خارجی‌ها ما که خارجی نیستیم.

- پس اگه بریم خارج می‌تونیم روسری‌هامون رو دربیاریم؟

آره.

- تو خودت دوست داشتی با خانواده‌ات خارج باشی یا ایران؟

خارج.

- چرا؟

اونجا قشنگ‌تره، اینجا قشنگه‌ها، اما اونجا قشنگ‌تره.

- چرا بهتره؟

گفتم که قشنگ تره.

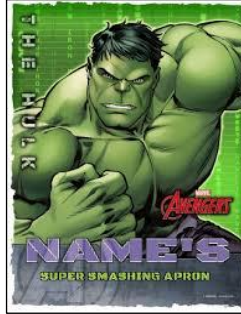
- به نظرت پیشون قشنگ تر هست؟

خونه هاشون بزرگه، سگ دارن.

- همین؟

- خوب ما هم خونه هامونو خوشگل کنیم و یه سگ بگیریم، می شیم مثل اون، دیگه چرا بریم خارج؟

نمی دونم (خنده)».



حامد و یاسر ۶ ساله، در مصاحبه های خود کسانی را که در برابر الگوهای ساخته و پرداخته نظام سرمایه داری ایستادگی کرده اند، آدمها و کشورهای بد معرفی می کنند:

حامد ۶ ساله، در بیانات خویش اظهار می دارد، کسانی که با الگوی مورد علاقه او (بن تن) می جنگند، «آدم بدها» هستند و یاسر ۶ ساله نیز اظهار می دارد که «آدم بدها دنبال خراب کردن دنیای ما هستند»:

«- می گم تو کارتونها آدمهای خوب و بد هست، آره؟

آره! تو کارتون بن تن آدم بد داره.

- آدم بدها چه کار می کنن؟

با بن تن می جنگن.

- با بن تن می جنگن؟ خوب پس آدم خوبا، چه کار می کنن؟

- آدم خوبا با بن تن دوست می شن، کمکش می کنن».

«- آقا یاسر می تونی اسم فیلمی رو که گفتم دیدی، به من بگی؟

نه.

- چرا نه؟

اسمش ساخته، بلد نیستم.

- خوب عیبی نداره، می تونی برای من بگی، فیلم چه جور بود؟

تورتو با آدم بدا مسابقه ماشین می داد.

- مگه آدم بدها چی کار می کردن؟

داشتن دنیا رو خراب می کردن.

- تورتو چه جوری جلوی آدم بدها رو گرفت؟  
با سرعت رانندگی می کرد تا نذاره بمب بترکه<sup>۱</sup>».



آن چه تا اینجا از آن یاد شد، ترسیمی از جامعه پذیری کودکان تحت تأثیر محصولات فرهنگی معمولی و رسانه‌های غرب بود، اما باید دانست که برخی از محصولات فرهنگی دستگاه تبلیغاتی غرب کودکان و نوجوانان کاربر خود را به سمت و سوی اوج هنجارشکنی‌های ممکن سوق می‌دهند. به عنوان مثال، برخی از بازی‌های جهت‌دار غربی (نظیر بازی جنگ قبایل یا سیمز)، دست به ایجاد اختلال در روند جامعه‌پذیری معقول و طبیعی کودکان ایرانی می‌زنند و با تدوین و ارائه یک نظام ارزشی خاص، در عمل کاربران بازی‌های موجود روی تبلت، گوشی همراه، ایکس باکس و رایانه را به شکلی جهت‌مند، در راستای ارزش‌های پرخاشگرانه و مادی و شهوانی، جامعه‌پذیر می‌کنند.

ارجمندیا در مورد بازی کلش آف کلنز بیان می‌دارد:

«بازی کلش آف کلنز در قالب یک شبکه اجتماعی نیز ایفای نقش می‌کند، چراکه امکان ارسال پیام در فرآیند این بازی فراهم شده است تا بازی‌کنندگان در خصوص بازی تبادل نظر کرده یا به گفت‌وگو بپردازند. این در حالی است که در اکثر موارد مشاهده شده افراد از این امکانات برای صحبت کردن در مورد مسایل خارج از بازی استفاده می‌کنند به گونه‌ای که پیام‌های غیرمرتبط با بازی رد و بدل شده و باعث می‌شود، این ویژگی از بازی به یک تهدید تبدیل و از این طریق، احتمال آسیب‌های متعدد افزایش پیدا کند.

اخبار و مطالعات انجام شده حکایت از این دارد، یک پنجم کاربران بازی‌های رایانه‌ای در تمام دنیا، ایرانیان هستند. به این معنا که کشور ایران با وجود داشتن یک درصد از جمعیت دنیا، ۲۰ درصد از کاربران بازی‌های رایانه‌ای را به خود اختصاص داده است که البته بخش عمده‌ای از این جمعیت مشغول بازی کلش آف کلنز هستند.

متأسفانه در این بازی فردی موفق‌تر است که توانایی تخریب بیش‌تر داشته باشد، درست نقطه مقابل آن خصوصیتی که می‌توان برای یک انسان موفق و سالم از لحاظ روحی و جسمی در نظر گرفت. در

۱. این فیلم، سری مجموعه‌ای از فیلم‌های سریع و خشن هست که کشور آمریکا سازنده‌اش است.

این بازی روحیه برتری‌جویی و تخریب‌گری به گونه‌ای قوت می‌گیرد که جان سایرین بی‌ارزش می‌گردد، زیرا فرد اجازه کشتن سربازان خود را پیدا می‌کند. ضمن این که تخریب کردن مساوی با کسب غنیمت و امتیاز بیشتر است، موفقیت مساوی با بالا رفتن سطح بازی و پذیرفتن سطح بالاتر مساوی با تخریب بیشتر است. علاوه بر این، تأسف بیشتر آنجا است که هرچه سطح موفقیت فرد بازی‌کننده بالاتر می‌رود، بر میزان تنش و اضطراب او افزوده می‌شود، زیرا ولع و هیجان بیشتری برای ادامه بازی و رسیدن به مراحل بالاتر پیدا می‌کند به گونه‌ای که اکثر فعالان بازی «کلش آف کلنز» معتقدند در مراحل پایین‌تر راحت‌تر می‌توان از این بازی صرف نظر کرد، اما هرچه به مراحل بالاتر نزدیک می‌شوند، قدرت انصراف از ادامه بازی را بیشتر از دست خواهند داد.



در طول این بازی مخرب، فرد تلاش می‌کند از قلعه خود محافظت کرده، ضمن این که به تخریب قلعه‌های اطراف خود می‌پردازد، با تخریب بیشتر به غنایم بیشتری دست پیدا کند، در حالی که در جامعه انسانی و به دور از فضای مجازی، ناعدوستی شرط موفقیت و پیشرفت و کسب آرامش در زندگی خواهد بود. یکی دیگر از ویژگی‌های بازی «کلش آف کلنز» این است که علاوه بر سپری کردن وقت و زمان برای رسیدن به مراحل بالاتر، می‌توان با پرداخت هزینه‌ای مشخص، در مدت زمان کوتاهی به مرحله مورد نظر کاربر، راه پیدا کرد که در هر دو مورد، فرد بازنده است، چراکه در انتخاب اول، وقت گران قیمت خود را از دست می‌دهد و در انتخاب دوم، پولی که برای به دست آوردن آن زحمت کشیده، به هدر می‌دهد. ضمن این که متأسفانه فرد هنگام بازی متوجه آسیب‌هایی که به جان می‌خورد، نیست و در این توهم به سر می‌برد که در حال پیشرفت است و همین نیاز به پیشرفت است که باعث می‌شود، این بازی پر آسیب را ادامه دهد.



بازی «جنگ قبایل» به شدت اعتیادآور و وقت‌گیر بوده، سطح خودآگاهی در آن کاهش پیدا می‌کند و به همین دلیل کاربر متوجه گذر زمان و کاری که انجام داده نیست، به همین دلیل است که بسیاری از والدین اظهار می‌کنند، فرزندشان با این که ساعت‌ها مشغول بازی بوده است، ولی تصور می‌کند کم‌تر از ۳۰ دقیقه سرگرم بازی بوده است. همچنین آنچه در سایر بازی‌ها وجود نداشته و جزو مضرات بازی «جنگ قبایل» به حساب می‌آید، این است که در سایر بازی‌های رایانه‌ای، شروع و شروع مجدد بازی در اختیار کاربر است، در حالی که در این بازی شروع مجدد بازی به اختیار فرد نیست، زیرا بازی از سوی سایرین در حال انجام است و هر لحظه امکان حمله آنان وجود دارد، به همین دلیل است که گلایه بسیاری از مراجعه‌کنندگان به مراکز مشاوره، بیدار شدن ناگهانی همسرشان در نیمه‌های شب برای شروع مجدد بازی است. در «کلش آف کلنز» همه کاربران باید تخریب کنند و بی‌رحم باشند، به همین دلیل است که در روند این بازی ضعیف‌ترها، زودتر مورد آسیب قرار می‌گیرند (همان اصلی که در قانون جنگل حکم‌فرما است). از این رو افراد وارد شده به فضای بازی، مدام نگران این هستند که قلعه‌شان مورد دستبرد قرار نگیرد. به همین دلیل نمی‌توان پذیرفت این بازی مخرب و نگران‌کننده که برای آن هیچ محدودیتی وجود ندارد، با تمام ابعاد منفی، بی‌نظمی‌ها و مشکلاتی که به واسطه آن ایجاد می‌شود، برای پر کردن اوقات فراغت افراد طراحی شده است» (عصر خبر، ۱۱ مرداد ۱۳۹۴. کد خبر: ۵۲۱۳۱۹).

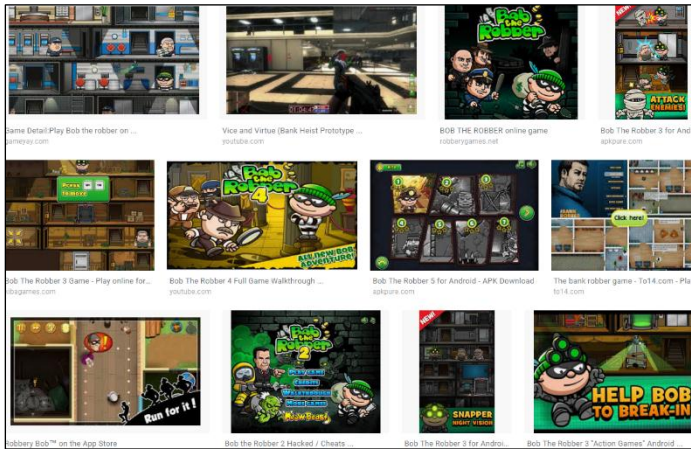


در بازی سیمز هم کودک می‌تواند با انتخاب انبوهی از گزینه‌های مختلفی که فراروی وی مطرح است، انواع و اقسام تجربیات مثبت و منفی را انجام دهد.





بازی‌های حول محور دزدی از بانک نیز در نسخ متعدد و متنوعی تهیه و تولید شده‌اند که به تشویق کاربران نسبت به دزدی دست می‌زنند:







رادمهر، محمدمهدی، آرشام و مهرداد ۶ ساله که از کاربران بازی‌های اخیر هستند، در مصاحبه‌های خود مصادیق بارزی از اثرات کاربری این بازی‌ها را به نمایش نهاده‌اند:

«- خوب توی بازی مسابقه چه کار می‌کنی؟

باید تند برم.

- یعنی توی بازی باید خیلی تند بری تا برنده بشی؟

اوهوم، بعضی وقتا باید از دست پلیس فرار کنی.

- خوب اگه بزرگ بشی رانندگی کنی، تو هم تند می‌ری؟  
آره.

- نمی‌ترسی به کسی بزنی بمیره یا با ماشین تصادف کنی؟  
نه، حواسم هست.

- اگه پلیس بیفته دنبالت چی؟

فرار می‌کنم.

- مگه دزدها و آدم بدها از دست پلیس فرار نمی‌کنن رادمهر؟  
چرا.

- خوب تو چرا می‌خوای فرار کنی، می‌خوای مثل آدم بده بشی؟

خب زیاد تند نمی‌رم... یه کم تند می‌رم».

«- محمدمهدی، تو که این قدر اهل دعوا هستی، کسی میاد خونتون؟  
نه.

- جرأت نمی‌کنن خونه شما بیان؟

نه! هیچ کس اصن جرأت نمی‌کنه... من دوچرخه‌ام بزرگه... عین مال پسرخاله‌ام... یه بار یه لاک پشته رو دیدم... زدم با سرعت بهش... عین لاک‌پشت‌های نینجا... پرید کنار! اصن انقده کارتون‌های ترسناک می‌بینم که وحشی می‌شم دیگه!

- کارتون‌های ترسناک می‌بینی وحشی می‌شی؟

آره.

- خوب نبین.

برا چی نبینم؟

- چون وحشی می‌شی؟

وحشی که بهتره!»

«- تام و جری چه جور می‌هست؟»

تام می‌ره دنبال جری، ولی نمی‌تونه بگیرتش.

- برای چی تام دنبال جری هستش؟

چون غذای تام رو می‌خوره.

- تو تام رو بیش‌تر دوست داری یا جری؟

جری.

- چرا جری رو بیش‌تر دوست داری؟

چون کوچولو و زرنگ هستش.

- مگه جری کار بدی نمی‌کنه که غذای تام رو می‌خوره؟

چرا.

- اگه جری کار بدی می‌کنه، پس تو چرا دوستش داری؟

چون گرسنه، بعدشم هر کی زرنگ‌تر باشه، می‌تونه غذای بقیه رو بخوره.»

«همونجا تفنگمو درآوردم... تیردار واقعی... تققق... پوووففف... تیرشو زدم... افتاد زمین!»

- اون رو کشتی؟

آره! با کلی تیر!

- هیچ کس کاری باهات نداشت؟

نخ!

- پلیس دستگیرت نکرد؟

نخ.

پلیس میاد... می‌گی سللاام! بعد با یه دستبند گنده می‌زنی تو کله‌اش! فک کردن کی هستن!».

طرح الگوهای نامناسب و به شدت نامتعارف، مقوله قابل توجه دیگری است که در روند جامعه‌پذیری

کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته اختلال ایجاد می‌کند. به این معنا که فضای مجازی این

امکان را به افراد داده است که در صورت قرار داشتن در حاشیه، به متن جامعه بیایند.

مک‌کنا<sup>۱</sup> و بارگ<sup>۲</sup> در سال ۱۹۹۸، به بررسی اثرات شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای<sup>۳</sup>، در گروه‌های

خبری اینترنت پرداختند. آن‌ها در پژوهش خویش به این نتیجه رسیدند که افراد با هویت‌های حاشیه‌ای،

---

1. Mc Kenna

2. Bargh

۳. برخی از پژوهش‌گران غربی، برای توصیف هویت‌هایی که در غرب چندان مورد پذیرش نیستند (مانند افراد هم‌جنس‌باز، بچه‌باز، طرفداران نژادپرستی، معناد و نظایر آن‌ها)، اصطلاح هویت‌های حاشیه‌ای (Marginalied identities) را وضع کرده‌اند.



در قیاس با افراد با هویت‌های معمولی که مورد پذیرش جامعه هستند، تعهد بیشتری به گروه خبری نشان داده، مطالب بیشتری برای آن فرستاده و در دادن پاسخ به سوال‌های طرح شده در این گروه‌ها، فعالانه‌تر از افراد عادی، شرکت می‌جویند. از این رو مک‌کنا و بارگ به این نتیجه رسیدند که شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای که چندان مورد پذیرش مردم قرار نگرفته، مردم عادی در روابط اجتماعی دست به طرد آنان می‌زنند، گروه‌های خبری اینترنت سبب می‌شود، آن‌ها از حاشیه خارج شده، به متن زندگی اجتماعی وارد شوند، چیزی که در زندگی واقعی، به ندرت امکان‌پذیر است.

محققان اخیر، در چند بررسی که در سطح گروه‌های خبری «هم‌جنس باز»، «دارای روابط جنسی انحرافی» و «طرفدار تبعیض نژادی»، انجام داده‌اند، صحت مدل پیشنهادی خود را نتیجه گرفته‌اند (جوینسون، ۲۰۰۳).

اگرچه مک‌کنا و بارگ از پذیرش افرادی با هویت‌های حاشیه‌ای (مانند افراد هم‌جنس باز، بچه‌باز، طرفداران تبعیض نژادی، معتاد و امثال آن‌ها)، به عنوان اقدامی ارزشمند یاد می‌کنند، اما از منظر فرهنگ دینی، دفاع از آنچه گناه نامیده شده است، ارزش نبوده، ضد ارزش محسوب می‌شود و ارایه امکان عمل‌هایی که افراد ضد ارزشی، کار خود را موجه و حتی ارزشی نشان دهند، به هیچ عنوان، مطلوب شمرده نمی‌شود. بنابراین در یک جمع‌بندی ساده می‌توان نتیجه گرفت، فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، با ایجاد بستر لازم برای افراد منحرف، در عمل هویت حاشیه‌ای و غیر قابل پذیرش آنان را به سمت هویتی قابل پذیرش سوق داده، با ریختن بیش از پیش قبح کارهای زشت، زمینه مساعدتری را برای دست زدن دیگران، به اعمالی که از قبح آن‌ها کاسته شده است، پدید می‌آورند.

که افراد با هویت‌های حاشیه‌ای (مانند افراد معاند با ارزش‌های دینی، طرفداران قومیت‌گرایی، طرفداران فمینیسم افراطی، منحرفان اخلاقی و نظایر آن‌ها)، با استفاده از فضای مجازی، برخلاف محدودیت‌هایی که در جامعه متوجه آنان است، به شکلی آزادانه می‌توانند به تبلیغ مستقیم و غیرمستقیم مواضع و دیدگاه‌های خود پردازند.



بنابراین می‌توان نتیجه گرفت، فضای مجازی به شکل بالقوه امکان تغییر و تحول در روند جامعه‌پذیری کاربران خویش - خاصه کودکان - را دارد و بسته به میزان بسترسازی فرهنگی اولیا، اولیای مهد و پیش دبستان و اولیای فرهنگی جامعه، اثرگذاری اخیر می‌تواند محدود شده و یا به شکلی قدرتمند عمل کرده و اثرگذار واقع گردد.

## ۲-۱۰- تحول‌های گروه همسالان کودکان پیش دبستانی

«- آیناز خانم، توی دوست‌های تو کسی هست که از السا خوشش نیاد؟  
(بسیار با اطمینان و قاطع و با صدای بلند می‌گوید) نه، اصلاً!» (آیناز، ۵ ساله).  
کودکان تا حدود ۲-۳ سالگی به تنهایی بازی می‌کنند و حتی وقتی در کنار هم هستند، تمایلی به بازی با هم نشان نمی‌دهند.

در ادامه تحول کودک، کودکان در حالی که باز هم به تنهایی مشغول بازی با خود هستند، ممکن است اسباب بازی‌هایشان را با یکدیگر عوض کنند، اما در گذر زمان، کودکان بازی با همدیگر را شروع می‌کنند و به این ترتیب گروه‌های کوچک ۲-۳ نفره‌ای از اعضای هم‌جنس یا غیرهم‌جنس را تشکیل می‌دهند و از حدود ۵-۶ سالگی به بعد، گروه کودکان خردسال شکل جدی‌تری به خود گرفته، می‌تواند از تشکیل گروه به شکل مشخص‌تری در آنان یاد کرد

آریان‌پور (۱۳۵۳) در تعریف گروه همسالان یا گروه هم‌آلان می‌نویسد:

«گروهی که پس از خانواده، نفوذ عظیمی در شخصیت دارد، گروه همسالان است. شاید بتوان گفت تأثیر گروه همسالان در کودک ملایم‌تر و سالم‌تر از تأثیری است که خانواده در او می‌گذارد، زیرا این گروه که مرکب از جمعی همسال و همبازی است برخلاف خانواده، از پس عواطف شدید به عضو خود نمی‌نگرد و نسبت به او با محبت فراوان رفتار نمی‌کند. از این رو، قضاوت اعضای گروه همسالان درباره یکدیگر از قضاوت پدر و مادر درباره کودک بی‌غرضانه‌تر و درست‌تر است، و کودک می‌تواند از روی داوریهایی که نسبت به او می‌کنند، و در کنش و واکنش‌های آنان منعکس می‌شود، واقعیت وجود خود را بشناسد و راه صحیح سبقت‌جویی و پیشرفت را بیابد. کودک در دوره بلوغ، بیش از هر زمان دیگر تحت تأثیر گروه همسالان قرار می‌گیرد، زیرا در این دوره است که کودک از اتکای خود به خانواده می‌کاهد و ناگزیر در صدد یافتن تکیه‌گاه‌های دیگری است که مهم‌ترین آن‌ها گروه‌های همسالانند، برمی‌آید.»



اتکینسون<sup>۱</sup> و همکاران (؟، ترجمه براهنی و همکاران، ۱۳۸۴) در همین زمینه می‌نویسند:

«گروه‌های موجود، از خانواده گرفته تا جامعه دارای مجموعه‌ای از باورها، نگرش‌ها و رفتارهای ضمنی و علنی هستند که «درست» تلقی می‌شوند، و اگر عضوی از اعضای گروه از هنجارهای مزبور تخطی کند، با خطر تأیید نشدن یا طرد شدن روبرو می‌شود. به این ترتیب، گروه‌ها با توسل به پاداش و تنبیه اعضایشان، آنان را سازماندهی می‌کنند.

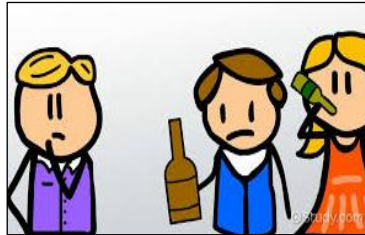
گذشته از این مسأله، گروه‌ها به افرادشان یک «چارچوب» ارایه می‌کنند که دیدگاه آماده‌ای برای تفسیر رخدادها و مسایل مختلف به دست می‌دهد.

از آنچه درباره عملکرد این گروه‌ها گفته شد، این نتیجه حاصل می‌شد که گروه، عینکی در اختیار افرادش می‌گذارد که آن‌ها با آن به دیدن و تفسیر جهان بپردازند. هر گروهی که یکی از این دو شیوه نفوذ اجتماعی، یعنی سازماندهی رفتارها و ارایه نحوه تفسیر رخدادها را به کار می‌برد، یکی از گروه‌های مرجع ما است. ما به چنین گروه‌هایی مراجعه کرده، اعتقادات، نگرش‌ها و رفتارهایمان را ارزیابی و مشخص می‌کنیم و همان طور که اشاره شد، اگر سعی کنیم مانند این گروه‌ها بشویم، باید با آن‌ها همانندسازی کنیم».



آنچه آریان‌پور درباره گروه بیان می‌دارد و اثر گروه را قوی‌تر از خانواده برمی‌شمرد، به این دلیل است که روابط اولیا و کودکان، رابطه‌ای عمودی است، در حالی که کودک در گروه همسالان خودش با رابطه‌ای افقی با دیگران مواجه است. به این معنا که کودک در خانواده می‌داند که از بسیاری از جهات از اولیای خویش در مرتبه پایین‌تری قرار دارد و باید تابع امر و نهی‌های آنان باشد، اما وقتی کودک به جمع دوستان و همسالانش می‌پیوندد، در آنجا نه از روابط عمودی خانواده اثری هست و نه از برخوردهای

عاطفی (و بعضاً کور عاطفی) اولیا که سبب می‌شود کودک قدر عافیت را نفهمد، اما کودک در جمع همسالان خود در روابطی هم سطح با دیگران، خود را با برخوردهای واقع‌نگر دوستانش مواجه می‌بیند، به این معنا که مثلاً دوستان در جریان کشتی گرفتن باهم، نظیر اولیا خود را زمین نمی‌زنند تا کودک خشنود شود. بالطبع کودک در گذر همین تعامل‌های واقع‌نگر، به تدریج به جایی می‌رسد که ارزیابی واقع‌نگری از ضعف‌ها و قوت‌های خویش به دست می‌آورد.



اتکینسون و همکاران (؟، ترجمه براهنی و همکاران، ۱۳۸۴) از مسأله ضرورت هم‌نوا شدن کودک و نوجوان با گروه یاد کرده‌اند.

کودکان به سبب طبع مدنی که به طور فطری از آن برخوردارند، در جریان پیوستن به گروه همسالان، از گروه و بودن در آن لذت می‌برند تا حدی که گاهی اولیا با این مشکل مواجه می‌شوند که فرزندشان بودن نزد دوستانش را بر بودن نزد آنان یا میهمانی رفتن با آنان، ترجیح می‌دهد.

کودکان در گروه ضمن آن که به تدریج شناخت لازم از نقاط قوت و ضعف خویش را به دست می‌آورند، در جمع دوستانشان به یادگیری رفتارهایی که برای آینده نیازمند آن هستند، می‌پردازند، ابراز وجود کرده و از ابراز وجود خویش احساس خرسندی می‌کنند. کودک در گروه با دوستانش در پیشبرد امور مختلف مشارکت داشته، با همیاری آنان اهدافی را محقق می‌کند، به دوستانش توجه و محبت کرده و از آنان توجه و محبت متقابل به دست می‌آورد، با گروه بازی می‌کند، در برد گروه به عنوان «مای» جدید احساس لذت و شادمانی دارد و در جریان باخت گروه (نظیر باختن در بازی فوتبال)، احساس ناکامی می‌کند، اما نکته مهمی که در ارتباط با گروه همسالان باید به آن توجه داشت، مسأله انتظار هم‌نواپی در گروه هست، به این معنا که یک کودک به شرطی می‌تواند از حمایت و همراهی گروه برخوردار شود که هم‌نواپی لازم را با گروه نشان دهد و در صورتی که کودکی بخواهد بدون توجه به ارزش‌های گروه، مسیر مستقل خود را پیش گرفته و طبق خواست درونی خویش عمل کند، گروه به منزوی کردن و احیاناً طرد وی دست خواهد زد. به عنوان مثال، پسری که در گروه از جسارت لازم برای کتک‌کاری با گروه رقیب برخوردار نباشد، از سوی دوستانش مورد نقد قرار گرفته، یا باید رفتار خود را اصلاح کند و جسورانه در کتک‌کاری شرکت کند و یا آن که رنج تلخ تنها ماندن و انزوا را بپذیرد.

به هر صورت اگر چه گروه با مواردی مانند حمایت به عمل آوردن از اعضایش، ایجاد فرصت لازم برای ابراز وجود به فرد، فراهم آوردن شرایط تعامل‌های لذت‌بخش و نظایر آن‌ها، به اعضای خود

کمک‌های شایانی می‌کند، اما گاهی ممکن است گروه و رهبری آن، امر نامناسبی را از اعضای گروه بخواهند که باز هم اعضاء برای برخورداری از حمایت گروه، باید به تقاضای مطرح شده تن بدهند وگرنه راه جدایی را پیش گرفته، دست از گروه خویش بشویند.



یکی از ویژگی‌های گروه و گروه همسالان، قواعد مشترکی است که کودکان باید نسبت به آن تبعیت داشته باشند تا به طور متقابل از حمایت گروه برخوردار گردند.

از الزام پنهانی که جهت حفظ انسجام گروه و تبعیت افراد گروه از هنجارها و ارزش‌های آن وجود دارد، با عنوان فشارهنجاری گروه یاد شده است که طی آن از کودکان عضو گروه خواسته می‌شود تا بر مبنای همان هنجارها و ارزش‌ها عمل کند و در غیر این صورت، کودک از سوی جمع زیر فشار نسبی تا شدید قرار می‌گیرد. اعمال فشار اخیر که می‌توان از آن با عنوان فشار هنجاری گروه سخن گفت، در کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، به صورت تشویق تهیه تبلت و گوشی همراه، آشنا شدن با کاربردهای تبلت، ایکس باکس، گوشی همراه، ماهواره و رایانه، کاربری از برنامه‌ها و بازی‌های وسایل اخیر و مانند آن است و اگر کودکی فاقد وسایل مزبور بوده و یا از تبلت و گوشی اولیایش کاربری نداشته باشد، به نوعی نفی و انکار می‌گردد.

همان‌گونه که از آن یاد شد، گروه همسالان برای طی طریق کودک در مسیر استقلال از اولیا، لازم است، اما گروه همسالان در برابر حمایت از اعضایش، هم‌نوایی آنان را طلب می‌کند و در صورت ناهم‌نوا بودن عضوی از اعضاء، وی را زیر فشار قرار داده، مجبور به هم‌نوایی کرده، در غیر این صورت طرد می‌کند. اعضای گروه همسالان در صورتی که به هم‌نوایی با گروه رضایت بدهند و بر همان مبنا عمل کنند، از حمایت گروه همسالان و دوستان عضو گروه برخوردار خواهند شد. ستاره ۵ ساله و ماهان و هادی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از حمایت دوستان گروه از یکدیگر به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- تو توی گوشیت، فقط بازی‌های دخترونه داری؟

آره.

- به مامانت هم نشون شون می‌دی؟

نه.

- چرا؟

- مامان دعوام می‌کنه.
- برای چی دعوات می‌کنه؟
- آخه می‌گه عکسای زشت نگاه نکن. من می‌ترسم ببینه، دعوام می‌کنه.
- به مامان تبلت رو نشون نمی‌دی؟
- یواشکی بازیامو قایم می‌کنم که نبینه. اونوخ نمی‌بینه.
- یعنی بازی‌هات رو توی یه پوشه قایم می‌کنی؟
- آره، اونوخ دیگه بازیام رو نمی‌بینه.
- همه بازی‌هات رو قایم کردی؟
- نه، اون بازی که عکسش لخته رو قایم کردم.
- چه طوری قایم می‌کنی، به منم یاد می‌دی؟
- آره نگاه کن، باید بری توی گزینه‌هاش، اینو انتخاب کنی، بری توش.
- این‌ها رو از کی یاد گرفتی ستاره جون؟
- از دوستانم.
- دوست‌هات هم بازی‌هاشون رو قایم می‌کنن؟
- آره، همه‌مون بازی‌هامون رو از مامانمون قایم می‌کنیم.»
- «- آقا ماهان تو چه کارتونی‌هایی رو می‌بینی؟
- فقط فلش می‌ذارم، مرد عنکبوتی می‌بینم.
- تو چه قدر توی روز کارتون می‌بینی؟
- خیلی کارتون نگاه می‌کنم.
- خودت کارتون‌ها رو گرفتی یا مامان و بابات برات گرفتن؟
- فلش خودم بود، از شایان گرفتم، فیلم‌های جدید روشه.
- شایان کیه، دوستته؟
- نه، حالا نمی‌دونم! یه بار که رفته بودم باهاش بازی کنم، بهش فلاش دادم.»



«- هادی موقع دیدن برنامه کودک و کارتون، مامان و بابات پشت هستند؟ نه، من خودم یه اتاق دارم و توی اتاقم کارتون‌هایی که می‌خوامو نگاه می‌کنم. - مامان و بابات از کارتون‌هایی که تو می‌بینی، اطلاع دارند؟ نه، بعضی‌هاشون رو از دوستانم می‌گیرم. - خوب.

یه چیزایی هم دارن که نمی‌خوام مامان بابام بدونن.

- چه چیزهایی؟

قول می‌دید اگه گفتم، به هیچ کس نگید؟

- آره قول می‌دم، خیالت راحت باشه.

یه کارتونی دیدم که اسمشو نمی‌دونم، بعد توی کارتون یه خانمه با یه آقاعه لباساشونو درآورده بودند و بعد... هیچی.

- هادی جان نترس، این‌ها رو به کسی نمی‌گم.

مطمئن باشم؟

- آره بابا... .

بعد آقاعه رو خانمه خوابیده بود و با هم حرف می‌زدند. یه جوری هم بود که معلوم بود هر دوتاشون خوش حال‌اند و دارن حال می‌کنند.

- خوب... .

بعد که ازین کارا با هم می‌کردند، نشون داد که یه مدت بعد، یه نی‌نی خیلی کوچیک داشتند.

- بعد چی شد؟

از اون جا فهمیدم که مردم چه جور نی‌نی‌دار می‌شن.»

گروه همسالان از اعضای خود انتظار دارد تا در برابر امتیازهایی که افراد از حضور در گروه همسالان به دست می‌آورند، منطبق با ارزش‌ها و هنجارهای گروه عمل کنند.



فرشته و مانیای ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌هایشان از نوعی از فشار که در جمع دوستانشان نسبت به کاربری از وسایل الگوه‌ای عروسکی-کارتونی وجود دارد، به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«دوستم خودشو مثل باربی کرده، منم دوست دارم دامن‌های کوتاه زیاد بخرم، لاک قرمز بخرم، گل‌سر بخرم. جوراب شلواری صورتی بخرم و مثل دوستم بشم، چون دوستم تمام لباسای باربی رو داره. بعد هم برقصم».

«- گفتی رو تختی السا رو داری؟

آره.

- برچسب هم توی اتاقت زدی؟

نه.

- چیز دیگه‌ای هم از السا داری، مثلاً کفشش، لباسش، جامدادیش؟

ولی من یه بار کفش السا رو داشتم، بد بود.

- چرا بد بود؟

تنگ بود.

- الان بازم دلت می‌خواد بری کفش السا بگیری؟

آره.

- دوست‌هات هم السا رو دوست دارن؟

آره، همش می‌گن منم منم السا، من السام، مال من رنگ صورتیه، منم منم رنگ آبی ام و...».

آرشیدا و ارغوان ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود به شرح زیر از ضرورت همراه شدن با دوستانشان برای

عقب نماندن از آنان یاد کرده‌اند:

«- کفشت هم که کیتیه، آره؟

آره، ولی من همه چیم سینه.

- یعنی چی سینه؟

مثلاً همشون کیتیه. کیفم کیتیه».

«-گفتی لباس‌هات آبی‌ه؟

آره، مثل سیندرلاست!

-چیز دیگه‌ای هم داری که مثل سیندرلا باشه؟

آره، همه اتاقمو آبی کردم، کدم، تختم، دکوریم. آخه من دوست دارم مثل سیندرلا باشم».





کودکان از دوستانشان در گروه، تأثیر می‌پذیرند و در غالب مواقع سعی می‌کنند، همسان با دوستانشان عمل کنند.

مطالعات میدانی انجام شده دلالت بر آن دارد که کودکان با ملاحظه بازی خاصی در تبلت یا گوشی دوستانشان یا به صرف شنیدن توصیف تأییدآمیز یک بازی و یا به دلیل تشویق دوستان دیگرشان جهت کاربری از یک بازی، کارتون یا پویانمایی، دست به تبعیت زده، طبق رهنمود دوستانشان در این جهت عمل می‌کنند. اظهارات پرنیا، نازنین و محمدرضا در همین زمینه، قابل توجه است. کودکان اخیر به صرف آن که دوستانشان دست به انجام بازی خاصی زده یا از الگوی خاصی خوشش آمده است و یا ابزارهای منتسب به الگویی را برای خودش تهیه کرده است، خودشان را موظف می‌بینند که برای هم رنگ شدن با آنان، دست به کاربری از همان بازی زده یا از همان الگو استقبال کنند و یا ابزارهای منتسب به وی را خریداری کرده و به کار ببرند تا از هر جهت شبیه دیگر دوستانشان باشند. اظهارنظرهای پرنیای ۴/۵ ساله و نازنین و محمدرضای ۶ ساله در زمینه تمایل آنان به تقلید از دوستانشان به شرح زیر است:

«- تو دوست نداری برای خودت تلگرام بریزی؟»

بزرگ بشم می‌ریزم.

- چرا وقتی بزرگ بشی؟

چون به درد سنم نمی‌خوره.

- چرا فکر می‌کنی به درد سنت نمی‌خوره؟

آخه بزرگا همش تلگرام دارن. بچه‌ها که ندارن. سارا هم نداره.

- اگر سارا تلگرام داشته باشه، تو هم می‌ریزی؟

آره، به مامانم می‌گم سارا هم داره، برای منم بریز.»

«- ... نازنین خانوم، حالا تو کدوم عروسکت رو از همه بیش‌تر دوست داری؟»

باربی رو!

- چرا؟

چون... دوست دارم دیگه.

- همین جوری دوست داری؟

چون خوشگله.

- آهان عروسکای باربی رو هم داری؟

نه، مامانم نمی‌خره برام.

- چرا؟

می‌گه باربی کارتونش بچه‌گونه نیست، تو نباید نگاه کنی، عروسکاشم نمی‌خره.

- خوب تو به حرف مامانت گوش می‌دی، درسته؟

خوب من دوست دارم عروسکش رو داشته باشم، آخه مریم و پامیدا عروسکاش رو دارن.»



- «- محمدرضا تو دوست داری چی کادو بگیری؟  
اسباب بازی، پلی استیشن، ماشین گنده، دیگه، دیگه... نمی دونم.  
- عروسک چی؟  
عروسک که مال دختراس.  
- نه عروسک پسر!  
آهان، آره.  
- عروسک کی باشه خوبه؟  
اوممم (با شادی) بن تن با موجوداش.  
- دیگه چی؟  
دیگه مرد عنکبوتی.  
- حالا چرا اینها؟  
چون دوست دارم دیگه.  
- اگر به جای اینها، برات عروسک کلاه قرمزی یا ننه قمر رو بیارن، دوست نداری؟  
دوست دارم، ولی اونا بهترین.  
- چرا بهتر هستن؟  
خب چون که بهترین دیگه. الان همه دوستانم از اونا دارن.  
- فقط چون دوستهات دارن، تو هم دوست داری از اونها داشته باشی؟  
اونم هست. تازه قوی هم هستن.»
- در مصاحبه‌های انجام شده با برخی از مربیان مهد کودک و اولیای کودکان پیش دبستانی، مسأله تقلید کودکان از یکدیگر، به دفعات مطرح و مورد تأکید قرار گرفته است، اظهارنظرهای دو تن از مربیان مهد کودک و مادر یکی از کودکان پیش دبستانی در همین ارتباط به قرار زیر است:
- «- تا حالا شده ببینید بچه‌های مهد از هم دیگه تقلید می‌کنند؟  
اووه خیلی زیاد. بچه‌ها بارها و بارها گفتن، مثلاً تا علی ماشین بازی رو گفت بریزین، همه رفتن ریختن. این چیزها بین بچه‌ها زیاده. متأسفانه اگر چیز نامناسبی هم بین بچه‌ها تبلیغ بشه، اصلاً کاری به بدی و خوبیش ندارن، فقط چون دوستشون گفته، اونها هم باید انجامش بدن.»

« بچه‌های الان خیلی خشن شدن.

معلومه از چیغ زدنشون یا همین الان موقع روبات بازی‌شون، دارن هم دیگه رو می‌زنن. بالاخره خیلی بچه‌ی آروم کم شده. خیلی دنبال بازی‌های هیجانی هستن. پسرا که این طوری، دخترا هم خیلی به هم دیگه نگاه می‌کنن و خیلی از هم دیگه تقلید می‌کنن.»

«- چه قدر پسر شما در طول روز بازی می‌کنه؟  
روزی یک ساعت یا یک ساعت و نیم.  
- گفتین که فقط با گوشی شما بازی می‌کنه؟  
بله، فقط بازی می‌کنه. یک مدتی هم خیلی علاقه به تلگرام داشت و سعی می‌کرد که وارد تلگرام گوشی من بشه، اما چون من تلگرامم رمز داره، نمی‌تونست واردش بشه.  
- اصلاً پسر شما از کجا با تلگرام آشنا شده بود؟  
دوستاش توی پیش دبستانی بهش گفته بودن که خیلی خوبه و اینا.»



بررسی عملکرد گروه همسالان در کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که اگر کودکانی ناهمنوا با گروه باشند، گروه نخست با زیر فشار قرار دادن و نفی و انکار آنان و سپس در نهایت با طرد آنان از گروه، یا آن‌ها را با گروه هماهنگ کرده و یا آنان را از گروه کنار می‌گذارد.

اگر کودکی به شکل ارادی دست به تقلید از دوستانشان نزند، گروه همسالان ممکن است با استفاده از تمسخر کودک مورد نظر یا زدن برچسب به وی، در عمل او را مجبور به تبعیت از رفتارهای دیگر اعضای گروه کنند.

رایج‌ترین نوع تمسخر افرادی که همسان با گروه عمل نمی‌کنند، خندیدن سایر بچه‌ها به آن‌ها است، به عنوان مثال، بچه‌ها به کودکی که بیان دارد تبلت ندارد، می‌خندند و با خنده خود، در عمل وی را در تنگنای شدیدی قرار می‌دهند. در مرحله بعد، اعضای گروه با زدن برچسب «بچه» به فردی که همسان با آن‌ها عمل نمی‌کند، او را زیر فشار قرار می‌دهند، به عنوان نمونه، اگر کودکی از کاربری از بازی‌های پرخشونت و ترسناک استنکاف کند، در این حالت، دوستانش با زدن برچسب بچه به او، وی را زیر فشار قرار می‌دهند تا مجبور به تغییر رفتار معمول خودش شود.



در موارد دیگری کودکان مصاحبه شده بیان داشته‌اند که برچسب‌های دیگری نظیر «عقب‌مانده»، «خسیس» و مانند آن‌ها از سوی دوستانشان به آنان زده شده است.



یکی از مربیان مهد در مصاحبه خود بیان می‌داشت، وقتی او از بچه‌های کلاسش پرسیده بود که چند نفر تبلت دارند، از ۲۵ نفر کودکان حاضر در کلاس، فقط یک نفر بیان داشته بود که تبلت ندارد که سایرین با شنیدن این مسأله، با گفتن این که «مگه می‌شه یه آدم اصلاً تبلت نداشته باشه»، شروع به خندیدن به او کرده بودند.

یکی از پژوهش‌گران تحقیق هم گزارش می‌داد، وقتی وی سرکلاس دانش‌آموزان پیش دبستانی، از آن‌ها خواسته بود، نقاشی فردی را که بیش‌تر از همه او را دوست دارند، بکشند، آریان بیان داشته بود که او سیندرلا را دوست دارد و نقاشی او را می‌کشد، اما پس از آن که بچه‌های کلاس به او خندیده بودند، او از ادامه کشیدن تصویر سیندرلا سرباز زده بود و با پاره کردن کاغذش، نقاشی اسپایدرمن (تصویر زیر) را به جای او کشیده بود:

رضای ۵ ساله، ایلیا و ارسلان ۶ ساله، در مصاحبه‌های جداگانه خود خاطرنشان کرده بودند که دوستان آن‌ها، آنان را بچه خطاب کرده‌اند و آن‌ها برای گریز از برچسب بچه‌ای که دوستانشان به آن‌ها زده بودند، انجام رفتارهای مورد نظر دوستان را پی گرفته بودند:

«- رضا تلگرام داری؟

نه.

- چرا نداری؟ خودت دوست نداشتی یا مامان و بابا نمی‌گذارن؟  
اونا نمی‌گذارن.

- پس خودت دوست داری که تلگرام داشته باشی؟  
آره.

- چرا دوست داری؟

آخه هم علیرضا داره، هم دوستاش.

- خوب یعنی چون اون‌ها دارن، تو هم می‌خوای داشته باشی؟  
آره.

- چرا چون اون‌ها دارن، تو هم باید داشته باشی؟

چون اونا به من می‌گن بچه.

- دوست نداری که بهت بگن بچه؟

نه.

- رضا، ولی علیرضا و دوستاش از تو خیلی بزرگ‌تر هستن؟

باشه، منم می‌خوام.»



«- ایلیا تو وقتی مومیایی یا زامبی بازی می‌کنی، نمی‌ترسی؟

نه، ترس نداره که تازشم همه بازی می‌کنن.

- خوب تا حالا نشده، بعد از این که این بازی‌ها رو می‌کنی، خوابشون رو ببینی؟

چرا به بار خواب زامبی دیدم که خیلی ترسیدم، گریه کردم. مامانم بهم گفت، از بس از این بازی‌ها می‌کنی.

- خوب تو چرا باز هم از این بازی‌ها می‌کنی؟
- دوستام این بازی‌ها رو می‌کنن، من هم هر وقت برم پیششون، این بازی‌ها رو می‌کنم.
- به دوست‌هات نگفتی این بازی‌ها رو می‌کنین، نمی‌ترسین؟
- وقتی اولین بار بازی کردم، بهشون گفتم، اونا هم گفتن بچه‌ها می‌ترسن، بعدشم ما بچه نیستیم، یه ذره که بازی کنی، دیگه نمی‌ترسی. بازی هیجانی قشنگیه.
- یعنی دوست‌هات هم زیاد بازی می‌کنند؟
- آره دیگه.
- ایلیا تو بیش‌تر با دوست‌هات هستی یا خونه؟
- دوستام میان خونمون یا من می‌رم خونشون.
- ایلیا چقدر با دوست‌هات صمیمی هستی؟
- خیلی.
- مثلاً هر کاری دوست‌هات بهت می‌گن، انجام می‌دی؟
- آره.
- تا حالا شده بازی رو دوست‌هات برات بریزن؟
- قبلنا که با تبلت دوستم زامبی بازی می‌کردم، گفتم می‌ترسم، اونم برام این بازی رو ریخت تا نترسم.
- چرا الان دیگه بازی نمی‌کنی؟
- دیگه دوسش ندارم، بیش‌تر ماشین بازی دوس دارم.
- یعنی اگه دوست‌هات زامبی بازی کنن، تو بازی نمی‌کنی؟
- نه، ولی نگاهشون می‌کنم».



ایلا در ادامه مصاحبه‌اش بیان می‌داشت، با وجود آن که او از بازی زامبی می‌ترسیده است، اما برای آن که از سوی دوستانش تحقیر نشود، به بازی زامبی پرداخته است و در این مسیر چنان آزرده خاطر شده است که می‌خواهد وقتی بزرگ شد، یک هکر بزرگ شود که بازی‌های زامبی را از بین ببرد و یا آن که بازی‌های جدیدی ابداع کند که فاقد ترس باشند.

آرمین ۶ ساله هم در مصاحبه خود از رنجیدگی خاطر خود یاد کرده، در ادامه خواهرش بیان می‌دارد که او با وجود ترس از هیولا، کارتون‌های مبتنی بر هیولا را می‌بیند:

«- با دوستانها هم پلی استیشن بازی می کنی؟  
(در ابتدا جواب من را نمی دهد، اما در ادامه، با ناراحتی بیان می کند) خاله من تبلت ندارم.  
- عزیزم منم ندارم، راستی با دوستانها دسته جمعی چه بازی هایی می کنی؟  
مثلاً نون بیار کباب ببر. دوستان خیلی هیولا دوست دارن!  
(خاله منو بغل می کنی؟ بغلم می آید و می گوید: خاله این گوشی شماس، روش بازی داری؟).  
- یه بازی دخترانه دارم، بگذار بیارم ببینی.  
(گوشی من را گرفته و مشغول انجام یک بازی دخترانه می شود که در آن باید لاک ناخن طراحی شود. کمی بعد خسته شده و خودش شروع به گشتن در نرم افزارهای گوشی می کند).  
- گفתי دوستانها هیولا دوست دارن؟  
(آرمین در حال بازی است و درست جواب نمی دهد. احساس کردم آرمین از هیولا می ترسد و دوست ندارد درباره اش صحبت کند، برای همین من هم بحث را ادامه ندادم. اما خواهر آرمین اشاره می کند که آرمین از بازی های کمی ترسناک یا کارتونی هایی که هیولاهای ترسناک دارند، می ترسد و حتی کابوس آن ها را هم دیده است ولی تحت فشار گروه همسالان، آن کارتونها را می بیند).»



ارسلان ۶ ساله هم گزارش می دهد برای گریز از فشار هنجاری گروه، خود را منطبق با خواست گروه کرده است:

«- ... ارسلان تو گفתי می خواهید با دیدن دخترها به دوستانتون پُر بدید، اما من یه بچه رو می شناختم که می گفت، دیدن دخترا اصلاً کار خوبی نیست که بخوام با اون پُر بدم؟  
چرا، خیلیم خوبه.

- چرا خوبه؟

چون بهت نمی گن بچه.

تا حالا به تو هم بچه گفتن؟

قبلاً آره.

- چرا گفتن بچه؟

چون دوستانم باهام دوست نبودن و منم دخترا رو نمی دیدم.

- دوستانها همسن تو بودن؟

نه، خیلی بزرگ بودن.

- یعنی به تو می‌خندیدن، چون دخترا رو نمی‌دید؟  
آره.

- دیدن دخترها رو از کی یاد گرفتی؟  
عباس.

- عباس از کجا یاد گرفته بود؟

دیدش که دوستان می‌رن دخترای واقعی رو می‌بینن، تازه باهاشون حرف می‌زدن.

- چرا شماها برای دیدن دخترهای واقعی نرفتین؟  
چون دخترا ما رو بچه می‌بینن، دوستان ندارن.

- پس چون دوست‌هاتون مسخرتون نکنن، تو و عباس با هم رفتید دخترها رو ببینید؟  
آره.

- تو تا حالا تو کارتونی دیدی که پسرها باید بزرگ بشن تا دخترها رو ببینن؟  
آره.

- از کدوم کارتون دیدی؟

همونی که تو جم می‌بینیم.

- همونی که تو و عباس با هم می‌بینین؟  
آره».

یکی از پژوهش‌گران تحقیق گزارش می‌داد، وقتی در جمع کودکان یک میهمانی، یکی از کودکان پیشنهاد کنار نهادن تبلت بازی و انجام بازی‌های فیزیکی را داد، بچه‌های دیگر با بیان این که «تو چقدر اُسکل هستی» یا «تو چرا اُسکل بازی در میاری» و مانند آن، وی را نفی و انکار کرده بودند.

مادر دو کودک خردسال نیز در مصاحبه خودش گزارش می‌داد، وی پس از آن که برای تولد فرزندان، کیف‌های فاقد تصاویر الگوهای مرسوم را خرید، کودکانش به او گفته بودند که تو کیف را برای خودت خریدی، چون دوستانم اگر این کیف‌های بدون عکس را ببینند، ما رو مسخره می‌کنند، ما کیف بن‌تنی می‌خواستیم!

محمدرضای ۶ ساله هم در مصاحبه خودش بیان داشته است که از ترس برچسب «خسیس» که ممکن است دوستانش به او بزنند، او در صدد است که وسایل بن‌تنی را برای خودش تهیه کند:

«- خوب گفتم اسباب بازی بن‌تن رو هم داری؟

نه، اما بعداً می‌خرم.

- اگه نخری، مگه چیزی می‌شه؟

همه دارن، نمی‌شه که من نداشته باشم.



- آگه نداشتی باشی، همه چی می گن؟  
خب فک می کنن، حتماً خسیسیم یا پول نداریم بخریم.  
- خودت آگه کسی نداشتته باشه، این طوری فکر می کنی؟  
آره دیگه، مامان باباش خسیسن، براش نمی خرن.  
- مامان و بابای تو چه جور می هستن؟  
می خرن برام. من هر چی بخوام می خرن.  
- اسباب بازی مرد عنکبوتی رو هم داری؟  
آره. نقابشم دارم تازه. قبلنا تو لُذ گرفته بودم، همه چییم مرد عنکبوتی بود. کیکم، بادکنکام، کلاهم.  
- یعنی تم تولدت رو مرد عنکبوتی گرفتی؟  
آره.  
- خودت گفتی به مامانت اینها که تم تولد مرد عنکبوتی باشه؟  
آره. سینا، سینا تولدشو بت من گرفته بود.  
- تو هم خوشت اومد؟  
آره. ولی من به همه نقاب مرد عنکبوتی دادم، آخرم عکس انداختیم، (با لبخند) هممون مرد عنکبوتی بودیم».
- سرانجام کودکانی که بخواهند ناهمنوا با گروه خویش عمل کنند، ممکن است بعد از تمسخر و استهزا، مورد هجمه روانی گروه قرار گرفته یا از آنان کتک بخورند تا به این ترتیب در مسیر گروه قرار گیرند.
- فرزام ۶/۵ ساله در مصاحبه خود از برجسب خوردن کودکان ناهمنوا با گروه در آغاز اعمال فشار هنجاری گروه به شرح زیر یاد کرده است:
- «- تو با دوستهات درباره‌ی آدم‌هایی هم که تو اون کارتون هست، حرف می‌زنید؟  
آره.  
- چه چیزهایی به هم دیگه می‌گید؟  
مثلاً این که سوپرمن با کی‌ها جنگید... بت من چی کار کرد... از این چیزها.  
- همه‌ی بچه‌ها درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنن؟  
آره.  
- آگه کسی دوست نداشتته باشه درباره‌ی این چیزها حرف بزنه، چه طور؟  
خب حرف نمی‌زنه دیگه.  
- منظورم اینه که مثلاً یکی از بت من و سوپرمن خوشش نیامد... اون وقت درباره‌ی این چیزها حرف نمی‌زنه. آگه این جور باشه، بچه‌ها مسخره‌اش می‌کنند یا نه، مثل این که همه بهش بگن چرا از این چیزها نمی‌بینی؟

اووووم... من از این کارها نمی‌کنم زیاد.

- خوب بقیه چی؟

خب مثلاً شاید، مثلاً به یکی بگن... مثلاً بگن خنگ... یا دهاتی... یا بچه سوسول... .

- ممکنه اون قدر اون بچه رو اذیت کنن که اونم مجبور بشه این چیزها رو ببینه.

آره».

محمد ۶ ساله در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که او در گروه دوستانش، به نوعی شاهد پاپوش

دوختن دیگران برای کودکان ناسازگار با گروه بوده است:

«- با دوست‌های خودت ادای کارتونها رو هم در میاری یا نه؟

آره، مثل اسپایدرمن، از دور همو می‌زنیم.

- اسپایدرمن چه کار بزرگی می‌کنه؟

می‌پره رو ساختمونا، به بقیه هم تار می‌زنه.

- وقتی با دوست‌ها مثل کارتونها بازی می‌کنی، دیگه چه کارهایی می‌کنی؟

از دور الکی با مشت همو می‌زنیم (می‌ایستند و ادای حرکت را در می‌آورد)، مثلاً می‌ریم رو ساختمونا

خودمون رو می‌اندازیم زمین با دستمون تار می‌اندازیم.

- همه دوست‌های تو این آدم‌ها رو دوست دارن؟

آره، همشون دوست دارن.

- اگر کسی دوست نداشته باشه، به اون چی می‌کن؟!

می‌گن الان به خاله می‌گم که این حرفو زدی.

- کدوم حرف رو زده؟

حرف بد.

- یعنی با این که اون حرف رو زده، می‌گن حرف بد زده؟

نه! زده حرف بد قبلاً، ولی می‌گه خوشش نیامد، می‌گن الان به خاله می‌گم.

- بعد خاله چه کار می‌کنه؟

می‌گه ازین حرفا نزنید یا ستارمون رو می‌کنه».

مصاحبه انجام شده با کیان ۶ ساله، نمونه و مصداق دیگری از جریان اجتماعی قدرتمند همونوا شدن

در کودکان پیش دبستانی را به دست می‌دهد:

«- کیان جان شما چند سالته؟

۶ سالمه.

- پیش دبستانی می‌ری دیگه؟

بله، از صبح تا ظهر همون جام.

- عزیزم شما تبلت داری؟  
بله، دارم اول برای مامان لیلا بود، الآن دیگه داده به من.  
- چرا تبلتش رو به تو داد؟  
آخه من خیلی دوست داشتم که تبلت داشته باشم، برای همین من هی اصرار کردم، مامانم هم اولاً اصلاً نمی‌داشت، ولی دیگه بعدش تبلتش رو داد به من.  
- چرا این قدر دوست داشتی تبلت داشته باشی؟  
آخه خوب، حوصلم اینا تو خونه سر می‌رفت، هی می‌گفتم با تبلتم بازی کنم دیگه.  
- خوب مگه بازی دیگه‌ای توی خونه نمی‌کردی؟  
چراااا کلی بازی دیگه هم دارم، ولی خوب چقدر با اونا بازی کنم دیگه آخه.  
- مثلاً چه بازی‌های دیگه‌ای داشتی؟  
ببین مثلاً کلیسیسیسی ماشین دارم یا مثلاً توپ و این چیزا دیگه.  
- ولی بازم حوصلت سر می‌رفت، آره؟  
آره بابا، خیلی سر می‌رفت حوصلم.  
- خوب اون موقع‌ها که اصرار می‌کردی به مامان لیلا، چی بهت می‌گفت؟  
می‌گفت نه آخه از الآن تبلت داشته باشی، چشم‌هات ضعیف می‌شه و زود خسته می‌شی دیگه. آخر اونقدر اصرار کردم و بهش قول دادم که کم بازی کنم، اونم قبول کرد، ولی اصلاً قبول نمی‌کرداااا اونقدر گریه اینا کردم، دیگه قبول کرد.  
- بابا اکبر چی؟ اون هم قبول نمی‌کرد؟  
والای نه‌هههه، اونم هی می‌گفت، پسرم چشمات ضعیف اینا می‌شه. آخ چه قدر گریه کردم که دیگه قبول کردن.  
- با تبلتت چه کار می‌کنی؟  
بازی.  
- دیگه چی؟  
امممم، همین فقط.  
- خوب پس با تبلتت فقط بازی می‌کنی؟  
آره، البته تازگی‌ها یه سیم‌کارت‌م بابا اکبر انداخته توش، فقط برای این که بتونم به خود بابا اکبر و مامان لیلا و بابا حسن (پدربزرگ) زنگ بزنم.  
- مگه بلدی خودت شماره بگیری؟  
نه، ولی بابا اکبر عکس گذاشته، می‌زنم رو اون، شماره می‌گیره، ولی الآن دیگه نمی‌تونم زنگ بزنم، همش می‌گه اعتبار کافی نیست.  
- راستی نگفتی چرا اصلاً بابا اکبر سیم‌کارت توی تبلتت انداخته؟

من خیلی بهش گفتم، آخه توی کلاسمون همه تبلت دارن، همه هم سیم کارت دارن، منم هییییی به بابا و مامانم گفتم که سیم کارت می‌خوام.

- تو از کجا می‌دونی که اونا تبلت و سیم کارت دارن؟  
آخه میان تعریف می‌کنن.

- مثلاً چه چیزهایی به همدیگه می‌گن؟

مثلاً اون روز فرید داشت تعریف می‌کرد که با تبلت خودش زنگ زده به داداشش یا این که اون روز ابوالفضل می‌گفت، باباش برای تولدش تبلت خریده، سیم کارت داره.

- یعنی همشون تبلت دارن؟

نه همه، ولی بیش‌تر بچه‌ها دارن دیگه.

- همه اون‌هایی که تبلت دارن، سیم کارت هم دارن؟

نه، فکر نکنم همه داشته باشن.

- تو تا به مامان و بابا گفتی، برات سیم کارت خریدن؟

اووووه نه بابا، هی چند روز بهشون گفتم تا قبول کردن.

- یعنی این قدر دوست داشتی که سیم کارت داشته باشی؟

آره دیگه، می‌گم وقتی دوستانم دارن، چرا من نداشته باشم؟

- یعنی به خاطر همین فقط؟

آره، دوست ندارم از کسی عقب بمونم خوب.

- یعنی توی همه چی دوست داری که از دوستانم جلوتر باشی؟

آره خوب، آخه هی میان هی پز می‌دن.

- پز می‌دن یعنی چی؟

همین دیگه، هی میان از همه چیزشون تعریف می‌کنن، مثلاً از همین که باباشون جدیدترین وسایل

خونه رو خریده یا بهترین تبلت رو براشون خریده و اینا، هی تعریف می‌کنن.

- خوب عزیزم دوستانم در مورد تبلت‌شون چه چیزهایی می‌گن؟

اووووه خیلی چیزها می‌گن. اصلاً به وقتا که خاله فهیمه (مربی مهد) نیست، اینا همش از تبلت‌شون

می‌گن، هی تعریف می‌کنن‌ها.

- چه تعریف‌هایی می‌کنند؟

بین مثلاً هی اون روز بچه‌ها داشتن از مارک تبلت‌شون می‌گفتن، هی دوتاشون به هم می‌گفتن برای

من سامسونگه، از مال تو بهتره، یکی دیگه می‌گفت نهههه، من آی‌پد دارم، از مال همه بهتره و این حرفا.

یه بار دیگه هم داشتن از اندازه‌های تبلت‌شون حرف می‌زدن، هی دعوا می‌کردن به هم می‌گفتن، نه برای

تو کوچیکه، برای من بهتره و اینا. آه اونقد از این حرف‌ها می‌زنن با هم یا این که مثلاً یکی می‌گفت،



- فقط همین موتور و ماشین بازی؟

آره، فقط همینا.

- خوب کیان به من بگو بیش تر بازی با اسباب بازی‌ها ت دوست داری یا بازی با تبلت رو؟

امممم فرقی نداره، من جفتشو دوست دارم، هر کدومش یه جوریه دیگه... .

مصاحبه با مادر کیان:

- چند وقت می‌شه که کیان تبلت داره؟

تقریباً دوسال می‌شه، اگر اشتباه نکنم.

- تبلت داشتن کیان به خواست خودش بود یا شما؟

ما دوست نداشتیم کیان از ۴ سالگی تبلت داشته باشه، نه من، نه پدرش، اما خودش از زمانی که به

مهد می‌ره و می‌بینه که دوستاش هر چیزی دارن میاد و با اصرار از ما می‌خواد.

- چرا خودتون دوست نداشتید کیان از ۴ سالگی تبلت داشته باشه؟

آخه می‌دونی چیه، هر چیزی یه زمانی داره، دیگه بچه باید توی این سن فقط با اسباب بازی، بازی

کنه یا با هم‌سن و سالاش بازی کنه یا با خانواده‌اش تفریح بکنه، نه این که خودش رو فقط با تبلت

سرگرم کنه.

- یعنی الان کیان فقط و فقط با تبلتش مشغوله؟

نه، اصلاً من و پدرش تمام تلاشمون رو می‌کنیم که کیان وابستگی شدید پیدا نکنه به تبلت و این

که زمانش رو برای چیزهای دیگه هم تقسیم کنه که خدا رو شکر تا الان همین طور بوده.

- کیان وقتی که اصرار به داشتن تبلت می‌کرد، به شما چی می‌گفت؟

اولها می‌اومد می‌گفت، مامان فلانی امروز می‌گفت باباش براش تبلت گرون خریده و کلی هم توش

بازی اینا داره. بعد بار دیگه اومد گفت، امروز بچه‌ها کلی از ماشین بازی‌های تبلتشون تعریف کردن، منم

می‌خوام. اوایل ما باهاش مخالفت کردیم و سعی کردیم بیش تر بیرون ببریمش و سرگرمش کنیم تا این

مسأله رو از یاد ببره و توی ذهنش کم رنگ تر بشه، اما متأسفانه این قضیه ادامه پیدا کرد و دیگه چند

باری حالت گریه و قهر به خودش گرفت و هی می‌گفت چرا همه دوستام دارن و من نداشته باشم و این

حرف‌ها.

- شما مخالفت خودتون رو با تبلت داشتن کیان چه جوری نشان می‌دادید؟

اممم خوب گاهی وقتا پدرش می‌گفت، تو که دوست نداری دیگه، از این به بعد کم‌تر پارک ببریم،

ولی اگه تبلت بخریم برات، دیگه کم‌تر می‌ریم پارک. من هم سعی می‌کردن با گفتن این حرف که

چشم‌هاش ضعیف می‌شه و اینا قانعش کنم، اما متأسفانه زور کیان بیش تر از ما بود و البته تأثیر

دوست‌هاش هم خیلی زیاد بود.

- الان که کیان تبلت داره، با تبلتش چه کارهایی انجام می‌ده؟

بازی می‌کنه یا یه وقت‌هایی هم عکس و اینا می‌اندازه، چند تا هم آهنگ باباش براش ریخته، اون‌ها رو گوش می‌کنه.

- بازی‌هاش رو خودش می‌ریزه؟

بعضی‌ها رو خودش، بعضی‌ها رو باباش یا مثلاً خاله‌اش می‌ریزین براش.

- خودش از کجا یاد گرفته که چه جوری بازی‌ها رو بریزه؟

پدرش بهش یاد داده.

- شما در جریان بازی‌هایی که توی تبلتش می‌ریزه، هستید؟

آره، در جریان همه‌اش هستیم. تبلتش رو می‌گیرم و دونه دونه بازی‌ها رو نگاه می‌کنم. باباش هم

بعضی شب‌ها چک می‌کنه تبلت رو.

- تا حالا شده مورد نامناسبی توی تبلتش ببینید؟

آره، دو بار، یه بار که یه بازی شبیه زامبی داشت که واقعا وحشتناک بود و خود کیان یه مدت اصلاً مریض شده بود، واقعا از خواب می‌پرید یا مثلاً می‌گفت خواب دیدم و می‌ترسم و اینا. یه بارم یه ماشین بازی بود که افرادی که راننده‌اش می‌شدن، ظاهر مناسبی نداشتن، مثلاً موهاشون حالت فشن بود. یکی دو روز که کیان بازی کرد، من دیدم هی داره موهاش رو اون طوری درست می‌کنه و برای این که بیش‌تر از این بازی تقلید نکنه، بازی رو پاک کردم.

- کیان از تبلت داشتن دوست‌هاش چه چیزهایی به شما می‌گه؟

والا من اصلاً نمی‌تونم درک کنم که چرا این قدر توی پیش دبستانی و مهد کیان اینا، چشم و هم چشمی زیاده. اول اینکه به شدت بچه‌ها اهل تعریف کردن از وسایل زندگی‌شون به هم دیگه هستن و به قول خودشون پز می‌دن، در مورد تبلت هم همین‌طور یا از اندازه‌ی بزرگ تبلتشون تعریف می‌کنن یا از بازی‌هاشون که برای کی بهتره، تعریف می‌کنن یا از این که مارک تبلت کدوم بهتره. اصلاً به نظر من نباید بچه‌ها توی این سن حرف از این چیزها بزنن. مگه با فخر فروشی به همدیگه اون هم توی این سن، چی نصیبشون می‌شه.

- راستی تبلت کیان سیم‌کارت هم داره؟

بله، به خاطر اصرارهای بیش از حدش، پدرش براش یه سیم‌کارت انداخت. البته خیلی کم شارژش کرد که فقط در همین حد باشه براش که بتونه یکی دو بار با من و باباش تماس بگیره تا بلکه این درگیری ذهنیش کم‌تر بشه و دیگه شارژش نکرديم.

- این اصرارهای بیش از حدش از چه چیزی ناشی می‌شه؟

این هم اون قدر از دوستاش شنیده بود که فلانی به داداشش با تبلت خودش زنگ زده و این حرف‌ها

که کیانم اصرار پشت اصرار می‌کرد که ما هم مجبور شدیم، این کار رو بکنیم.

- حالا به نظرتون اگر که همیشه کیان سیم‌کارتش شارژ داشته باشه، مشکلی پیش میاد؟

بین بچه‌ها آگه تا هر چی که می‌خوان ما براشون فراهم کنیم، انتظاراتشون می‌ره بالا و این اصلاً خوب نیست و در کل این که آخه بچه‌ی ۶ ساله چه نیازی داره که با بقیه تماس بگیره.

- دیگه وقتی می‌بینه سیم‌کارتش شارژ نداره، پیگیر نمی‌شه؟  
نه دیگه، فقط می‌گه شارژ نداره، نمی‌شه دیگه زنگ زد».

همان‌گونه که از مصاحبه‌ی کیان ۶ ساله برمی‌آید، او از خانواده خیلی خوبی برخوردار است و اولیا وی در غیاب بسترسازی‌های فرهنگی لازم در جامعه برای کاربری مناسب از فناوری‌های ارتباطی جدید، شخصاً پیش قدم شده، ماهواره‌شان را جمع کرده‌اند. مضاف بر این، با بردن کیان به پارک و بازی با وی در محوطه خانه، ضمن پر کردن بهینه اوقات فراغت فرزند، در عمل کاربری وی از تبلت را محدود ساخته‌اند، ضمن که آنان، نظارت دقیقی هم روی نوع بازی‌های مورد استفاده فرزندشان اعمال می‌کنند.

اما کیان در شرح آنچه در مهد برای وی و دوستانش رخ می‌دهد، از برخی از جلوه‌های بد و نامناسب کژکاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید نیز پرده برمی‌دارد. کیان با اشاره به پوریا که تبلت ندارد، خاطرنشان می‌سازد، برخی از بچه‌های مهد وقتی از کنار او رد می‌شوند، به او می‌گویند: «پوریا بی‌تبلت». باراد ۶ ساله هم در نمونه مشابهی از کتک خوردن افراد ناهمنوا در گروه خودشان یاد کرده است:

«- دوست‌های تو هم بتمن رو دوست دارن؟

آره.

- چندتااشون؟! -

دوتااشون.

- اگر یکی بتمن رو دوست نداشته باشه، چی بهش می‌گین؟

می‌گیم جوکر.

- چرا بهش می‌گین جوکر؟

آدم بده.

- بعد با اون چه کار می‌کنین؟

مشت می‌زنیم، بعدش کیو می‌زنیم، بعدش تفنگ می‌زنیم بهش».





البته لازم به ذکر است که در گروه همسالان دختران، مانند گروه همسالان پسران، کار اعضای گروه الزاماً به برخورد فیزیکی نمی‌انجامد و در غالب موارد پرخاشگری پنهان دختران جای پرخاشگری آشکار و فیزیکی پسران را می‌گیرد. نمونه زیر نمونه و مصداقی در همین ارتباط به شمار می‌آید:

«- توی این کارتون کسی هست که بیش‌تر از همه دوستش داشته باشی؟

مریدا رو خیلی دوست دارم.

- چرا دوستش داری؟

چون شجاعه... .

- مگه چه کارهایی می‌کنه؟

خب اون... اسب سواری می‌کنه. اون... تیراندازی می‌کنه.

- تو هم دوست داری این کارها رو انجام بدی؟

بعضی‌هاش رو انجام می‌دم... بعضی‌هاشم بعدها انجام می‌دم.

- کدوم‌هاش رو الآن انجام می‌دی؟

خب... خب منم... مٹ اون ورزشکارم... ولی اسب و این‌ها رو بابام گفته بعداً برام می‌گیره... یه دوست داره، از اون می‌خواد برام اسب بگیره.

- دیگه چی؟

دیگه... خب تیراندازی هم می‌رم، بعداً... یعنی رفته بودم‌ها... ولی خانمه گفت باید بزرگ‌تر شم... یعنی قدم بلند شه.

- این کارها رو دوست داری چون مریدا دوست داره یا از اولش هم از این کارها خوشت می‌اومد.

مریدا رو که دیدم خوشم اومد.

- دوست‌هات هم خوششون میاد این کارهایی که تو دوست داری رو انجام بدن؟  
نه.

- چرا؟

نمی‌دونم.

- خوب آگه از این کارها خوششون نمیاد، از چه کارهایی خوششون میاد؟

اون‌ها... خب اون‌ها زیادتر دوست دارن مثلاً باربی و این‌ها بشن... مثلاً... اوممم... مثلاً السا... از این‌ها دیگه.

- تو این‌ها رو دوست نداری؟

اصلنش دوست ندارم.

- چرا؟

لوسن.

- خوب چه کار می‌کنن که می‌گی لوسن؟

لوسن دیگه... .

- یعنی مثلاً همه‌اش نق می‌زنن... مثل مریدا زرنگ نیستن... از این چیزها؟  
آره... اون‌ها همه‌اش نق می‌زنن... بعد همه‌اش گریه می‌کنن... زرنگ نیستن... شجاع هم نیستن...  
همه‌اش رقص و لباس‌های صورتی و این‌ها.  
- تو چرا این چیزها رو دوست نداری؟  
آخه خب مسخره هست.

- یعنی به درد نمی‌خوره؟ مثلاً خوب نیست؟ کارهای غلطیه؟  
نه. آخه خب... می‌دونی چیه... یعنی خب شجاعت و این‌ها که نیست.  
- پس تو فقط شجاعت و این جور چیزها رو دوست داری؟  
آره دیگه... مثلاً زرنگی و این‌ها.  
- شده تا حالا دوست‌های تو مثلاً اذیت کنن و بگن که تو هم باید مثل ما باربی بینی یا ازت  
بپرسن که چرا باربی نمی‌بینی؟  
من هیچم محلشون نمی‌ذارم.  
- آهان یعنی اون‌ها بهت گفتن که چرا باربی نمی‌بینی، ولی تو محلشون نگذاشتی... آره؟  
نه، ولی چیزه.  
- ولی چی؟

یه بار پارسال و این‌ها بود، بعد یکی از بچه‌ها تولدش بود... بعد تولدش تم سفید برفی داشت... بعد  
منم رفتم... بعدش من لباس پرنسسی نیوشیده بودم... بعد مثلاً فردا و این‌هاش می‌گفتن، مگه تو لباس  
پرنسسی نداشتی که نیوشیدی و از این حرف‌ها... همه‌ی دخترها لباس پرنسسی دارن... تو چرا نداری؟  
مثلاً برات نمی‌خرن مگه؟

- یعنی اذیت می‌کردن؟  
نه. من هیچم نمی‌ذارم کسی اذیتم کنه. فقط دیگه ازشون هیچم خوشم نیومد.  
- یعنی دیگه باهاشون حرف نمی‌زنی؟  
حرف می‌زنم... ولی مثلاً... مثلاً نمی‌گم بیان خونمون... منم خوشون نمی‌رم.  
- خوب چرا بهشون نگفتی که تو از مریدا خوشت میاد، نه باربی و سفید برفی؟  
هیچم به اون‌ها مربوط نیستش.



- نه من منظورم اینه که این جور می‌تونن باهاشون دوست  
باشی... مثلاً اون‌ها از باربی حرف بزنی، تو از مریدا.  
آخه اون‌ها فقط می‌خوان از این لوس بازی و باربی و این‌ها حرف بزنی.  
- آهان... یعنی اگه کسی از چیزی جز باربی و سفید برفی حرف  
بزنه، اون‌ها خوششون نمیاد؟  
نه.

- بعد با اون آدم حرف نمی‌زنن؟  
نه».

کودکانی که به دلیل تقلید از دوستان یا برای خنثی کردن تفاخرجویی همسالان و یا برای گریز از تمسخر و استهزای آنان و یا کتک خوردن از آنان خود را مجبور به هم‌رنگ شدن با دوستانشان می‌بینند، در برخورد با اولیا، نخست با خواهش و اصرار از آنان می‌خواهند که مثلاً برای آن‌ها تبلت تهیه کرده یا وسایل الگوهای عروسکی- کارتونی را برای آنان ابداع کنند، اما اگر اولیا در این جهت اقدام لازم را نشان ندهند، کودکی که زیر فشار دوستانش قرار گرفته است، ممکن است خواهش و اصرار خود را تبدیل به قهر و گریه و زاری کند تا به این ترتیب اولیای وی تسلیم او شده، خواست وی را در جهت تهیه تبلت یا وسایل مورد نظر کودک اجابت کنند.

البته لازم به ذکر است که عامل تربیت خانوادگی در شدت تأثیرپذیری کودک از گروه همسالان مسأله بسیار مهمی است. به این معنا که در خانواده‌هایی که تربیتی متعادل روی کودک اعمال می‌شود و روابط پدر و مادر با فرزند در عین دوستانه بودن و محبت‌آمیز بودن با اقتدار منطقی توأم است، کودکان به نوعی با کنترل درونی رشد می‌کنند و خیلی تحت تأثیر القائات دوستان و محیط خود قرار نمی‌گیرند.

اگر از بحث هم‌نوایی و ناهنوایی با گروه بگذریم، بررسی عملکرد گروه همسالان در کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که برخی از جریان‌های اجتماعی نسبتاً جدید در این گروه‌ها مشاهده می‌شود. به این معنا که برخی از کودکان عضو گروه همسالان، پس از تهیه و کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مسأله اخیر را به عنوان یک ارزش در سطح گروه مطرح می‌سازند، بنابراین تهیه و کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته اسباب اعتبار کودک را فراهم آورده، نداشتن آن‌ها موجبات تزلزل وی در جمع همسالان را فراهم می‌آورد. بالطبع در این میان کودکانی که دست به تهیه وسایل پیشرفته زده و کاربری از آن‌ها را پیشه خود می‌کنند، به سادگی می‌توانند از وسایل خود و یا میزان کاربری خویش از این فناوری‌ها، به عنوان ابزاری برای تفاخرطلبی و تفاخرجویی خویش سود ببرند. در این میان کودکان دیگری که فاقد وسایلی مانند تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور، رایانه و ماهواره هستند، برای عقب نماندن از دوستانشان، لازم می‌بینند که کاربری از وسایل پیش‌گفته یا بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی را که دوستانشان از آن‌ها یاد می‌کنند، در دستور کار خود قرار داده، به کاربری از آن‌ها بپردازند تا شاهد بار سنگین تفاخرجویی دوستانشان نباشند.



کیانای ۶ ساله، در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که دوستش به صرف داشتن تبلت، به دیگران پُر می‌دهد که او تبلت دارد. صالح ۶ ساله هم در آرزوی برند اپل در تهیه موبایلش هست:

«- کیانا خانم، تو توی تبلت چه بازی‌هایی می‌کنی؟»

- باری، عروس درست بکن.

- عروس درست بکن، چه جوری هست؟ به من هم یاد می‌دی؟

(تبلتش را آورد و برای من این جوری توضیح داد: اول آرایشش می‌کنی، بعد لباس برایش می‌ذاری).

- کدوم یکی از بازی‌های تبلت رو از همه بیش‌تر دوست داری؟

همین عروس رو... .

- وقتی با هم هستید، بیش‌تر با تبلت بازی می‌کنید یا خودتون با هم بازی می‌کنید؟

عروسک و قایم موشک بازی می‌کنیم، ولی تبلت هم هس.

- بیش‌تر دوست دارید با تبلت بازی کنید یا قایم موشک و این‌ها؟

من خاله بازی و اینا دوس دارم، ولی یکی از دوستام همه‌اش سرش تو تبلته، اصن آدم حرصش

می‌گیره.

- شما بهش نمی‌گید که بیا با ما بازی کن، اون رو بگذار کنار؟

چرا می‌گیم، ولی گوش نمی‌ده، هی پُر می‌ده، انگار فقط اونه که تبلت داره.

- به نظرت زیادی بازی کردن با تبلت خوبه یا بده؟

خوب نیس خاله، بازی بهتر حال می‌ده.

- دوست داری با مامانت بری پارک یا تو خونه با تبلت بازی کنی؟

برم پارک.»

«- صالح تو برای خودت موبایل هم داری؟»

نه، اما هر وقت بخوام، از موبایل مامان یا بابام استفاده می‌کنم، یه وقتایی هم مال آبجیم رو برمی‌دارم.

- چند تا خواهر یا برادر داری؟

یه خواهر دارم که از من بزرگ‌تره.

- دلت می‌خواد که تو هم مثل خواهرت یه موبایل برای خودت داشته‌ی؟

بابام گفته که وقتی منم هم سن آبجی شدم، برای منم یه دونه می‌خره.

- دوست داری وقتی موبایل دار شدی، موبایلت چی باشه؟

موبایل فقط اپل.

- چرا حالا اپل؟

اپل خداست. عالیه. اگر یه بار دستت بگیری، دیگه هیچی رو دوست نداری.»

یکی از مباحث مطرح شده دیگر در سطح کودکان پیش دبستانی در مجتمع‌های مسکونی، محله‌ها، مهدکودک‌ها و پیش دبستانی‌ها، برند وسایلی از فناوری‌ها است که آنان از آن برخوردارند. اظهارات زیر مصداقی در همین رابطه است:

«من اپل می‌خواستم... مامانم گفت گرون شده و می‌خواد سامسونگ بخره... من نخواستم... اون‌ها هم نگرفتن... اصلاً از اولشم نمی‌خواستن بخرن... بهم کلک زدن.

- چرا؟

خب معلوم بود دیگه خاله... هر دفعه من می‌گفتم گوشی می‌خوام، به هم نگاه می‌کردن.

- ناراحتی که نگرفتن؟

(می‌خندد) نه. از گوشی خودش استفاده می‌کنم، اون قدر تا باطریش خراب شه» (فرزام، ۶/۵ ساله).

«- بچه‌ها در مورد برند تبلت یا گوشی همراهشون هم با هم حرفی می‌زنند؟

آره. مهشید اپل داره، دایم به بقیه می‌گه مال من، بهتر از مال همه شماهاست» (مهتاب، ۶ ساله).  
برخی از کودکان به دلیل خرید وسایل متناسب به الگوهای مطرح شده در بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها دست به تفاخرطلبی در برابر دوستانشان می‌زنند:

«- دوست داری چه کارهایی انجام بدی؟

ملیکا لباس السا رو خریده، همش می‌گه هر کی لباس بیش‌تر بخره، باکلاس‌تره، منم دوست دارم وسایل السا رو بخرم.

- خوب بخری اون وقت چه کار می‌کنی؟

می‌گم منم وسایل السا رو دارم، به من هم همه نگاه می‌کنند» (ملیکا، ۶ ساله).

«مهرداد: من خنجر هشت شعله دارم!

محمدمهدی: منم خنجر واقعی دارم!

- از کجا آوردی؟

محمدمهدی: از لاک‌پشت‌های نینجا گرفتم.

- دیگه چی داری؟

محمدمهدی: پشم بندشون (!) ... لاکشون.

مهرداد: من لباسای لاک‌پشت‌های نینجا رو هم دارم.

محمدمهدی: منم همین طور...» (مهرداد و محمدمهدی، ۶ ساله).

مه‌دیس ۶ ساله نیز در مصاحبه خود بیان می‌داشت، دوستان او به دلیل بلد بودن رقص باربی، به او که رقص باربی را بلد نیست، فخر فروخته‌اند و به او برچسب عقب‌مانده را زده‌اند:

«- ... مه‌دیس خانوم چرا از دوست‌هات ناراحتی؟

چون اون‌ها به من می‌گند تو رقص باربی رو بلد نیستی، بی‌عرضه هستی، تازه یکیشون دوبار به من گفت، تو عقب‌مونده هستی مه‌دیس».



رادین ۶ ساله هم برخورداری از وسایل الگو را دلیلی بر برتری فردی می‌داند که از وسایل مزبور برخوردار است:

«- تو توی مهد کودک هم با دوست‌هات بازی می‌کنی؟  
آره.

- بن‌تن بازی می‌کنید؟

آره. با بردیا بازی می‌کنیم. سارینام هست.

- تو بن‌تن می‌شی؟

آره دیگه، من ساعتشو دارم.

- بردیا نداره؟

نه.

- پس تو چون ساعت بن‌تن رو داری، بن‌تن می‌شی؟

آره».

باران ۶ ساله برای حفظ برتری خویش نسبت به دوستانش، بیان می‌داشت که او حاضر به دادن آدرس مغازه‌ای که وی وسایل الگوی مورد نظرش را از آن جا تهیه کرده است، به دوستانش نیست. امیرعلی ۶/۵ ساله هم میزان کاربری بیش‌تر از کارتونها را دلیلی بر برتری فردی می‌داند که بیش‌تر از دیگران کارتون می‌بیند:

«- کارتون‌های خودت این جوری هستند؟

آره.

- اسماشون رو می‌گی؟

آره، ولی زیادنا. مثلاً فضا در زمان، گول در زمان، ماشیناسورا، اژدها سواران، قالیچه پرنده، ابر قهرمان‌ها. فعلاً اینا یادمه.

- اوه، تو این همه کارتون می‌بینی؟

آره، تازه کمه، دوستم بیش‌تر از من می‌بینه.

- دوستت اسمش چی، هم سنه خودته؟

آره، تو مهد باهش دوست شدم. اسمش آرشه.

- خوب از کجا می‌دونی بیش تر می‌بینه؟  
خودش هر روز بهم می‌گه».

علی ۶ ساله هم توانایی انجام رفتارهای الگوهای مورد نظر را دلیلی دال بر برتری فردی می‌داند که قادر به انجام رفتارهای مورد نظر است:

«- شده تا حالا دوست‌های تو به کسی که نمی‌تونه کارهای پاندا یا ببری رو انجام بده، بخندن؟

آره، مثلاً دوستم علی نمی‌تونه تو بازی این کارها رو انجام بده و ما بهش می‌خندیم.

- دوست‌ها تو اتاقشون وسایلی دارن که مثل وسایل توی کارتون‌ها باشه؟  
آره.

- مثلاً چی؟

میز تحریر مرد عنکبوتی.

- برای هم تعریف می‌کنید که چی خریدید؟  
آره.

- مثلاً چی؟

دوستم که تفنگ خریده بود، بهم گفت.

- تو چه طور؟

منم به دوستم گفتم، برچسب مرد عنکبوتی روی کمدمه».

برخی از کودکان به انجام بازی‌های خشن و پرخشونت پرداخته، بر همین مبنا دوستانی را که دست

به انجام بازی‌های پرخشونت و ترسناک نمی‌زنند، ترسو و بچه خطاب کرده، به آنان فخر می‌فروشند که آن‌ها ترسو و بچه نیستند:

«- می‌دونی زامبی بازی چه طوری هست؟

آره. آدم می‌خوره.

- زامبی بازی کردی؟

نه، احسان بازی کرده، اون زامبی رو برای ما تعریف می‌کنه و می‌گه شما هنوز بچه هستید، زامبی

بازی نمی‌کنید» (هادی، ۶ ساله).

بعضی از کودکان به سبب آن که موفق به عضویت در شبکه‌های اجتماعی شده‌اند، خود را برتر

(و بسیار برتر) از دوستان دیگرشان می‌بینند.



گذشته از مسأله تفاخرجویی که بر مبنای داشتن و کاربری از

فناوری‌ها در گروه‌های همسالان کودکان پیش دبستانی پدید آمده

است، مسأله تشبه‌جویی به الگوهای مطرح شده آن سوی آب که با

کاربری کودکان از تبلت، پی‌اس‌فور، گوشی و رایانه برای آنان مطرح

شده است، جریان اجتماعی مهم دیگری است که در گروه‌های

همسالان کودکان پیش دبستانی ملاحظه می‌گردد.

کودکانی که از تفکری عینی برخوردارند و منطق ابتدایی آنان در برابر اشیای عینی عمل کرده و جواب می‌دهد، برای پا گذاشتن در جای پای الگوهای جذاب و متنوعی که در جریان بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها بدانان ارایه گردیده است، به دلیل عدم فهم مفاهیم انتزاعی، نظیر ضرورت فهمیدن، شجاع بودن، عادل بودن، با فضیلت بودن و مانند آن، تصور می‌کنند با شباهت یافتن به الگوهای مطرح شده، می‌توانند به الگوی مورد علاقه‌شان نزدیک شده، شبیه آنان شوند.



به همین ترتیب کودکان در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که از آن‌ها کاربری دارند، می‌کوشند تا با خرید البسه یا وسایلی که این الگوها در خود به نمایش می‌گذارند، از این وسایل سود ببرند و به این ترتیب با تشابهی که به الگوی مورد نظر یافته‌اند، خود را بسان وی تلقی کرده و معرفی کنند.



اظهارات محسن و مهشید ۵ ساله، مصادیقی در همین ارتباط به دست می‌دهند:

«- آقا محسن چرا لباس اسپایدرمن رو پوشیدی؟»

می‌خوام دوستام بدونن من هم مثل اون قوی هستم.»

«- مهشید جان، چرا همه اتاق و وسایل تو آبی هست؟»

آبی رنگه السا!»

- یعنی تو با لباس‌ها و وسایل‌های مثل اون می‌شی؟»

آره!»



تلاش برای «خفن» جلوه‌گر شدن در نزد دوستان، جریان اجتماعی مهم دیگری است که در گروه‌های همسالان کودکان پیش دبستانی ملاحظه می‌شود. این ویژگی که در عمل با کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید گره خورده است، حکایت از آن دارد که برخی از اعضای گروه همسالان می‌کوشند برای آن که به دوستانشان نشان دهند آن‌ها «خفن» هستند، برتری خود را با کاربری مفرط یا کژکاربری دیگری از فناوری‌های ارتباطی جدید به معرض دید دوستانشان بنهند. اظهارات علی‌رضای ۶ ساله و آریای ۶/۵ ساله، نمونه‌هایی در همین جهت به شمار می‌روند:

«... یه آدمایی هستن که خون می‌خورن!»

- این‌ها رو کی بهت گفته؟

توی یه فیلم دیدم.

- چه فیلمی؟

دراکولا.

- کجا این فیلم رو دیدی؟

خونه‌ی خالم.

- با کی این فیلم رو دیدی؟

با پسر خاله‌ام.

- مامان و بابات می‌دونستن که فیلم دراکولا رو دیدی؟

نه، آخه اول قرار بود یه فیلم خنده‌دار ببینیم، ولی پسر خاله‌ام گفت، هیجان این فیلمه بیش‌تره، ولی

باید قول بدی که به مامانت نگویی... منم نگفتم.

- می‌تونم بگی فیلمش چه جوریه بود؟

یه مردی بود، قبلاً خون می‌خورد، بعد یه مرد دیگه رو زندانی کرده بود، اون مرده معتاد بود، آخر فیلم

خون اون معتاده رو خورد.

- وقتی این فیلم رو دیدی نترسیدی؟

نه، من خیلی شجاعم، از هیچی نمی‌ترسم».



«- بازی هم برای ایکس باکست خریدی؟»

آره، کلی بازی دارم.

- کدوم هاشون رو بیش تر دوست داری؟

فیفا، GTA (دزد بزرگ اتوموبیل) و call of duty (cod) (ندای وظیفه).

- ولی GTA و COD برای بزرگ ترهاست، باید ۱۸ سالت باشه تا بتونی بازی کنی، چرا الان با

اون ها بازی می کنی؟

دوستامم بازی می کنن، اشکالی نداره.

- اگر اشکالی نداره، چرا روش نوشتن برای بالای ۱۸ سال؟

آلکی نوشتن، این برای بچه لوساست، من که لوس نیستم.

- این بازی رو خودت خریدی یا با مامان و بابات خریدی؟

خودم خریدم.

- چه طوری مغازه سی دی فروشی رفتی.

با بابام رفتم مغازه و پول ازش گرفتم و خریدم.

- بعد بابا از تو نپرسید، چه بازی ای خریدی؟

(با خنده) چرا بهش گفتم بسکتبال خریدم.

- چرا دروغ گفتی؟

آخه اگه می گفتم بازی جنگی خریدم، بهم می گفت بازی نکن.

- خوب پس الان توی خونه چه جوری بازی می کنی که بابا و مامان گیر بهمت نمی دن؟

تو اتاقم می رم و در رو می بندم».

با توجه به آنچه از آن یاد شد، می توان بیان داشت، کودکان با پیوستن به گروه همسالان، باید به

همنوایی با آن تن بدهند تا از حمایت آن برخوردار گردند، در غیر این صورت، مورد نفی و انکار گروه قرار

گرفته، در صورت تغییر ندادن جهت گیریشان، از گروه حذف خواهند شد.



در بررسی جریان‌های اجتماعی جدیدی که در سطح گروه‌های همسالان مشاهده می‌شود، مواردی مانند: تفاخرجویی بر مبنای داشتن وسایل فناوری و کاربری از آن‌ها، تلاش برای تشبیه‌جویی به الگوهایی که کودکان از طریق تبلت، گوشی، پی‌اس‌فور و رایانه خود با آن‌ها آشنا می‌گردند و تلاش برای «خفن» جلوه‌گر شدن در برابر دوستان گروه همسالان مشاهده می‌شود. دقت در مواردی که بر شمرده شدند، هر نظری را به این نتیجه‌گیری می‌رساند که موارد جدید اخیر همگی در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی جدید هستند و از این رو می‌توان اظهار داشت، فناوری‌های ارتباطی جدید در زندگی فردی و اجتماعی کودکان پیش دبستانی، از نقش پررنگی برخوردارند و ضرورت دارد که با پالایش محتوای فناوری‌ها از سویی و ریختن ادبیات فاخر در این فناوری‌ها از سوی دیگر، کودکان را از تهدیدهای فناوری‌ها دور کرده، به فرصت‌های آن نزدیک‌تر ساخت.

## ۲-۱۱- تحول نועدوستی کودکان پیش دبستانی

«- پانید خانم، به نظر تو کمک کردن چه جوریه؟»

یعنی مثلاً دوستمون می‌خواد یه چیز سنگین ببره، ما هم بریم با اون ببریم» (پانید، ۶ ساله).

در بررسی کنار نهادن تدریجی نועدوستی کودکان، در این قسمت نخست از برخی از نظریه‌پردازی‌های انجام شده در باب نועدوستی یاد خواهد شد. در ادامه با تذکر این که فناوری‌های ارتباطی جدید آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند، نخست از برخی از تلاش‌ها در جهت ارتقای نועدوستی کودکان از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها یاد شده است و در ادامه، از سوءاستفاده عمیق دستگاه تبلیغاتی غرب در جهت تبدیل کودکان به انسان‌های مطلوب طبع نظام سرمایه‌داری یاد شده، تأکید گردیده است که نظام سرمایه‌داری برای تبدیل انسان‌ها به افرادی که حداکثر سود ممکن را برای وی رقم بزنند، می‌کوشد تا از طریق تغذیه ارزشی کودکان، آنان را در عین آن که مصرف‌گرا و شهوی تربیت می‌کند، نهایت رعب ممکن را در اذهان آنان وارد سازد تا کودکان در بزرگسالی خویش، به سبب رعب و وحشتی که در اذهان‌شان نهادینه شده است، به همان ابعاد مصرفی و شهوی که در ذهن آنان نهاده شده است رو آورده، از هر نوع اندیشه انقلابی و انقلابی‌گری کناره بگیرند و نظام سرمایه‌داری را با مشکلی مواجه نسازند.

بالتبع القای اوج خشونت‌های ممکن به ذهن کودکان، سبب می‌شود آنان نועدوستی فطری خویش را کنار نهاده، با دست برداشتن از گرایش‌های معطوف به دیگران (که بالطبع به اندیشه‌های تحول طلب و انقلابی در جامعه خواهد انجامید)، تنها به گرایش‌های معطوف به خود (و حداکثر خانواده‌اش) بپردازد. از این رو در ترسیم چگونگی تضعیف و کنار نهادن اندیشه‌های نועدوستانه کودکان، نخست از برخی از ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان (مانند خودمیان‌بینی کودکان خردسال یا عدم فهم مفهوم دقیق

مرگ)، یاد شده، تأکید خواهد شد که کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب با سوءاستفاده از ویژگی‌های روان‌شناختی اخیر و تکرار مکرر مضامین پرخاشگرانه، از حساسیت‌های عاطفی کودکان می‌کاهند. به همین ترتیب با آمیخته شدن قتل موجودهای فضایی، زامبی‌ها، حیوان‌ها و انسان‌ها با برنده شدن کودکان، آنان چنان متوجه به دست آوردن جایزه می‌گردند که خود به خود شناخت قتل‌هایی را که انجام می‌دهند، فراموش می‌کنند.

بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های ارایه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، برای حساسیت‌زدایی از خشونت قتل و کشتارهایی که در جریان بازی به کودکان ارایه می‌گردد، نخست قتل موجودهای فضایی را که به زمین حمله کرده‌اند، از کودک طلب می‌کنند و در ادامه از کودک می‌خواهند تا دست به قتل زامبی‌ها (مرده‌های متحرک مشمئز کننده) و سرانجام کشتار حیوان‌ها و در نهایت انسان‌ها بزند.

هم‌زمان با طرح مضامین پرخاشگرانه و فوق پرخاشگرانه، بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب با طرح قهرمان‌های مؤنث و مذکر (نظیر باری، برتر، السا، بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، هالک و مانند آن‌ها)، کودکان نودوست را که در عین حال، نیاز به الگو و دیگرپیروی از الگو را در خود احساس می‌کنند، با الگویی فرابشری مواجه می‌سازند که در همه ابعاد، از اوج جذابیت، قدرت و توان‌مندی ممکن برخوردارند.

از آنجا که از الگوهای پردازش شده جهان سرمایه‌داری انتظار می‌رود که از ارزش‌های جهان سرمایه‌داری دفاع کنند، الگوهای اخیر در عین دامن زدن به مصرف‌گرایی و گرایش‌های شهوی کودکان، به مثابه مدافعان آزادی ترسیم می‌گردند که در پی نجات انسان‌ها، دست به هدم و نابودی آدم‌های فضایی، هیولاهای زامبی‌ها و آدم‌های بد می‌زنند.

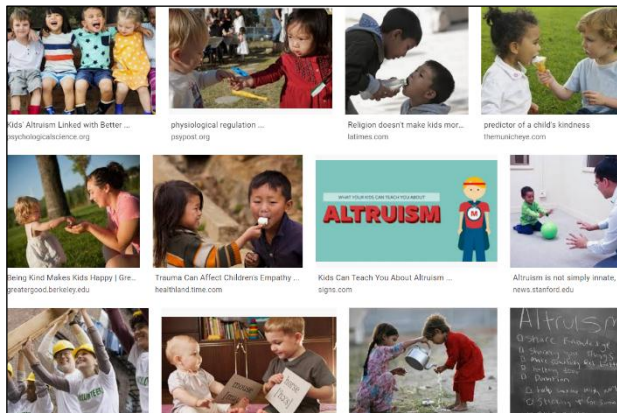
کودکان در روند بازی و یا دیدن کارتون و پویانمایی‌هایی که حاوی الگوهای فرابشری معرفی شده به خودشان هستند، به الگوهای اخیر (که در واقع سبیل نظام امریکا هستند)، علاقه‌مند شده، می‌کوشند تا با درآمدن به هیبت آنان، دست به تکرار کارهای آن‌ها نیز بزنند که در این مسیر به شکل غیرمستقیم به پرخاشگری نسبت به آدم‌بدها می‌افتند و در آینده می‌فهمند این افراد بد، کسانی هستند که در برابر نظام سلطه صف‌آرایی کرده‌اند.

ماحصل نهایی آنچه به اجمال از آن یاد شد، سوق یافتن کودکان دارای عواطف رقیق و لطیف به سوی فردی است که نسبت به خشونت و قتل و کشتار به شکل نسبی حساسیت‌زدایی شده است و با فراموش کردن نسبی عواطف نودوستانه‌اش، در پی مصرف بیشتر و بیشتر و علایق جسمانی و نفسانی برآمده است.

در ادامه با استناد به مصاحبه‌های میدانی کودکان پیش دبستانی شرکت‌کننده در پژوهش، به تشریح مراحل پیش‌گفته پرداخته خواهد شد.

## نوعدوستی فطری کودکان

نوعدوستی<sup>۱</sup>، عبارت از رفتاری است که با هدف کمک به دیگران از فرد سر می‌زند (سابینی<sup>۲</sup>، ۱۹۹۵). برای تبیین این که چگونه فردی به انجام کاری برای دیگری مبادرت می‌ورزد، نظریه‌های مختلفی ارائه شده است. در مجموعه نظریات ارائه شده، نظریه بدبینی عامیانه<sup>۳</sup> و نظریه تکاملی<sup>۴</sup> هر یک به نوعی مفهوم نوعدوستی را زیر سوال برده‌اند. به عنوان مثال، نظریه بدبینی عامیانه اظهار می‌دارد: انسان‌ها به انجام هیچ کاری برای یک‌دیگر مبادرت نمی‌ورزند، مگر آن که این امر نفع متقابل برای آن‌ها در برداشته باشد. نظریات دیگری که در ارتباط با تبیین نوعدوستی ارائه شده‌اند، هر یک از منظر خاصی، مانند منظر توافق دو طرفه، الگوپردازی<sup>۵</sup> و تقویت اجتماعی<sup>۶</sup> به تبیین مقوله نوعدوستی در انسان‌ها پرداخته‌اند. اما، دیدگاه دینی، نوعدوستی را به مثابه امری فطری می‌بیند که ظرفیتی بالقوه را در اختیار آدمی قرار داده، این ظرفیت با تأثیرپذیری از عوامل محیطی به فعلیت می‌رسد.



شواهدی وجود دارد که نشان می‌دهد کمک به دیگران می‌تواند باعث کاهش آلام افراد شود. سیمنر<sup>۷</sup> در یک مطالعه، نوارهایی را برای نوزادانی که ۷۲-۶۶ ساعت از تولدشان بیشتر نگذشته بود، گذاشت. در این نوارها، صدای گریه یک کودک و چند صدای نامفهوم دیگر با همان درجه بلندی صدا ضبط شده بود. نوزادان با شنیدن صدای گریه کودک که از نوار پخش می‌شد، می‌گریستند، اما واکنش آن‌ها به صداهای نامفهوم که از همان درجه شدت برخوردار بودند، بسیار کمتر بود.

1. Altruism
2. Sabini, J.
3. Vulgar cynicism
4. Evolutionary theory
5. Modelling
6. Social reinforcement
7. Simmer

ساگی<sup>۱</sup> و هافمن<sup>۲</sup> در مطالعه مشابهی نشان دادند حتی نوزادان کوچک‌تر که از تولد آن‌ها بیشتر از ۳۴ ساعت نمی‌گذشت، با شنیدن صدای گریه نوزادانی دیگر، گریه می‌کردند. یافته‌های اخیر بیانگر آن است که انسان‌ها از نظر غریزی مستعد هستند با دیدن ناراحتی و تألم دیگران، متألم شوند.

این حقیقت که ناراحتی‌های دیگران ما را ناراحت می‌کند، به این معناست که تسکین دردهای آن‌ها ممکن است درد خود ما را کاهش بدهد، یعنی اگر گریه شما من را ناراحت می‌کند، در این صورت من می‌توانم با برطرف کردن هر عاملی که باعث گریه شما شده است، ناراحتی خودم را هم برطرف کنم. اگر تسکین دردهای فرد دیگر محرک است و واکنشی از طرف ما این دردها را کاهش می‌دهد، باید این واکنش را سریع‌تر از واکنشی یاد بگیریم که فاقد چنین تأثیری است.

در یک مطالعه که با هدف آزمودن فرض بالا انجام شد، از شرکت کنندگان در تحقیق خواسته شد تا عملکرد فرد دیگری را مشاهده و ارزیابی کنند. آزمایشندگان به شرکت کنندگان بیان داشتند، فردی که آنان به مشاهده وی می‌پردازند، در جریان انجام وظیفه‌ای که برعهده او گذاشته شده است، دچار شوک الکتریکی می‌شود (و در واقع شوکی در کار نبود و فرد مورد مشاهده، همکار آزمایشندگان بود). وظیفه افراد شرکت کننده در آزمون آن بود که ارزیابی خود را از فرد مورد مشاهده با فشار دادن یک‌سری از دکمه‌ها که ترتیب تقریباً پیچیده‌ای داشتند، نشان دهند. وقتی به شرکت کنندگان گفته شد، فشار دادن صحیح دکمه‌ها سبب قطع شوک الکتریکی به فرد مورد مشاهده می‌گردد، شرکت کنندگان در آزمون سریع‌تر از گروهی که به آن‌ها چنین حرفی زده نشده بود، ترتیب پیچیده فشار دادن دکمه‌ها را برای قطع شوک الکتریکی به فرد قربانی، فرا گرفتند.

بنابراین برمبنای آزمایش اخیر می‌توان نتیجه گرفت، درد دیگران، عاملی در جهت تحریک ماست تا با کمک به وی، ناراحتی خودمان هم مرتفع گردد (سایینی، ۱۹۹۵، شفر<sup>۳</sup>، ۱۹۹۶، اسمیت<sup>۴</sup>، کووی<sup>۵</sup>، بلیتز<sup>۶</sup>، ۱۹۹۸).

یافته‌های جدیدی که بر مبنای کشف سلول‌های آئینه‌ای در انسان‌ها و حیوان‌ها مطرح شده است، مؤید این معنا است که سلول‌های آئینه‌ای عواطف و احساسات خوشایند و ناخوشایند دیگران را در ما بازنمایی می‌کنند و یک انسان از این ظرفیت برخوردار هست که در برخورد با تألم و رنج دیگران متألم شده و در برخورد با شادی و بهجت و سرور دیگران شادی و نشاط را تجربه کند.

- 
1. Sagi
  2. Haffman
  3. Shaffer, D. R.
  4. Smith, P. K.
  5. Cowie, H.
  6. Blades, M.



دیدگاه دینی، نوعدوستی را به مثابه امری فطری می‌بیند که ظرفیتی بالقوه را در اختیار آدمی قرار داده، این ظرفیت با تأثیرپذیری از عوامل محیطی به فعلیت می‌رسد. قرآن در آیات مختلفی به مسأله نوعدوستی توجه کرده، ایجاد توازنی میان خوددوستی و نوعدوستی را که به جمع منافع فرد و جامعه می‌انجامد، مورد تأکید قرار داده، به ستایش افرادی که در برابر زیاده روی در حب ذات و خود دوستی می‌ایستند، دست می‌زند. این افراد هنگام گرفتار شدن به بلایا، اظهار ترس و بی‌تابی نکرده، هنگام دست‌یابی به نعمت‌ها نیز بخل نمی‌ورزند و به ایمانشان تمسک می‌جویند، نماز به پا می‌دارند و زکات پرداخت می‌کنند، به فقرا، بی‌خانمان‌ها و محرومان صدقه می‌دهند و از کارهایی که موجب خشم خداست، پرهیز می‌کنند (معارج، ۲۷-۱۹). در موارد دیگری قرآن مردم را به محبت و همبستگی میان خود و همکاری، نگرهداری هم‌دیگر و برادری تشویق می‌کند (آل عمران، ۱۰۳، انفال، ۶۳-۶۲). قرآن از انصار به دلیل اظهار محبت صادقانه نسبت به مسلمانان مهاجر و کمک به آنان، تمجید و ستایش کرده است.

انصار به مهاجرین پناه داده، آنان را در خانه و اموال خویش شریک کرده و حتی بر خودشان ترجیح دادند (حشر، ۹). به علاوه، قرآن از مؤمنان می‌خواهد که یک‌دیگر را چنان دوست بدارند که برادری، برادرش را دوست می‌دارد (حجرات، ۱۰) و این خود انسان را راهنمایی می‌کند که در حب ذات زیاده روی نکند و برادر مؤمنش را نیز دوست بدارد، چون محبت دیگران به نوبه خود موجب تعدیل حب ذات و مانع گسترش دامنه آن است (نجاتی،؟، ترجمه عرب، ۱۳۶۷).

همان‌گونه که از مضامین آیات شریفه پیدا است، از دید اسلام نوعدوستی به صورت بالقوه در تمامی انسان‌ها وجود دارد. دکتر شرقاوی در کتاب گامی فراسوی روان‌شناسی اسلامی در همین رابطه می‌نویسد: «خداوند متعال همه مردم را از یک «نفس» آفرید (نساء، ۱). پس میان هر انسانی نسبت به یک‌دیگر، پیوند خونی، فطری و قربت طبیعی در ریشه‌های دوردست وجود دارد» (شرقاوی،؟، ترجمه حجتی، ۱۳۶۳). فعلیت یافتن نوعدوستی در آدمی به نوبه خود به شدت تحت تأثیر نظام ارزشی فرد قرار می‌گیرد. در آیه شریفه ۸ از سوره دهر فرمود:

«دوستان راستین خداوند- در عین آن که به طعام احساس دل‌بستگی می‌کنند- آن را در راه خدا به بینوا، یتیم و اسیر می‌بخشند».

از امام موسی بن جعفر، علیه السلام، در روایت است که فرمود:

«تمام ملل و اقوام روی زمین می‌توانند پیوسته در رحمت و آسایش به سر برند، مادامی که همه مردم دوست یک‌دیگر باشند و به نام انسانیت به هم‌دیگر ابراز محبت کنند و نیز مادامی که امین مال، عرض و شرف و اسرار یک‌دیگر باشند و در هیچ نوع امانتی خیانت نکنند و مادامی که در رفتار و گفتار خود پیرو حق و عدل باشند و در هیچ موردی خویشتن را به تجاوزکاری و اعمال خلاف آلوده نسازند» (مظلومی، ۱۳۶۶).  
 بستانی (؟)، ترجمه هویشم، ۱۳۷۲) با نقد دیدگاه‌های روان‌شناختی که به پرخاشگری فطری آدمی معتقدند، در توصیف آموزه‌های دینی اسلام که در صدد زمینه‌سازی و گسترش روحیه خیرخواهی و نועدوستی در جامعه هستند، می‌نویسد:

«راه‌های توجه و روی آوردن به دیگران، در دستورهای اسلام با اشکال متنوع و به درجات آشکاری حتی به شکل ساده‌ترین حرکات در ملاقات‌های روزانه، ترسیم شده است. توصیه به سلام کردن و رد جواب آن شده است، توصیه به دست دادن، مصافحه، نامه نویسی، زیارت، عیادت بیمار، تشییع جنازه، دید و بازدید، قبول دعوت مهمانی و دعوت از او، با چهره گشاده با وی برخورد کردن، رفع نیازهای او، احترام مهمان، بدرقه او تا در خانه، قطع نکردن سخن او و درشت سخن نگفتن با او.

این دستورها چنین می‌نمایند که صرفاً آدابی کلی یا رفتارهای وسیله‌ای هستند، ولی دقت نظر در آن‌ها نشان می‌دهد که این دستورها فرایندهای آموزشی و جدی برای دستیابی به محبت و رشد و توسعه آن است. به عنوان مثال، سلام کردن یا درود فرستادن و رد جواب آن، از تأثیر و قدرت این عمل در فراگیری محبت و رشد و توسعه آن حکایت دارد، از این رو سفارش به سلام کردن، و وعده پاداش برای کسی که در آن پیش قدم باشد، شده و رد و پاسخ آن را لازم و واجب شمرده است و حتی توصیه شده که در پاسخ سلام، فرد افزون بر آن جواب بدهد و خواسته شده است تا فرد کوچک به بزرگ، سلام کند. فرد بر جماعت، سواره بر پیاده، ایستاده بر نشسته سلام کند و سلام و جواب آن با صدای بلند باشد و نوع آن در مقابل فقیر و ثروتمند یک‌سان باشد. توصیه به این امور نوعی آموزش برای اشاعه محبت ورزی است و خواندن طرف دیگر به پذیرش او، و از بین بردن هر نوع حساسیت و کدورت احتمالی بین طرفین و رفع هرگونه تنش سابقه‌دار بین آن‌ها است و این که پاسخ‌گویی نسبت به این اعمال الزامی و وجوبی است، به علاوه دستورهای اخیر نوعی آموزش برای پذیرش دیگری است و این که پاسخ و جواب باید احسن و بهتر باشد، نوعی آموزش برای فراگیری پاداش است، توصیه به یکسان کردن لحن سلام نسبت به فقیر و ثروتمند نیز نوعی آموزش برای از بین بردن اختلاف و تبعیض بین گروه‌های اجتماعی است، و سلام کردن کوچک‌تر به بزرگ‌تر، اکرام و بزرگ داشتن بزرگ‌تر است، و سلام کردن فرد بر جماعت هم باز اکرام و بزرگ داشتن آنان است و سلام کردن سواره بر پیاده، ایستاده برنشسته، بذل محبتی است مانند بذل محبتی که مهمان نسبت به صاحب خانه و از این قبیل می‌کند. به عنوان مثال، در مورد دست دادن در دستورهای دینی آمده است که دست دادن بغض را از بین می‌برد، یعنی



تمایل کینه‌توزی را که به دلایل مختلف در عمق جان فرو می‌رود، از بین می‌برد. همچنین این دستورها بیان می‌دارند، بهتر و افضل است تا دست را قبل از طرف دیگر عقب نکشیم، تا اظهار شدت محبت از طرف کسی که مایل نیست دستش را عقب بکشد، نسبت به طرف دیگر باشد». نועدوستی بالقوه انسان‌ها از منظر دین با تربیت مناسب (که به اجمال از آن یاد شد)، فعلیت یافته، انسان نועدوست تربیت شده و نועدوستانه رفتار خواهد کرد. اما در صورت فقدان تربیت مناسب، ظرفیت فطری نועدوستی آدمی از دست رفته، به فعلیت نمی‌رسد.



### نوعدوستی در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها

کاربری بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در امر آموزش و ارتقای نועدوستی (و یا کاهش نועدوستی) مسأله شناخته شده‌ای در سطح دنیا است.

همان‌گونه که در عنوان قبل از آن یاد شد، در تحلیل کلی بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتونها آن سوی آب می‌توان گفت، این محصولات هم توسط نهادها و جریان‌های مردمی و انسان‌گرا تهیه می‌شوند و هم توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری.

بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی که توسط جریان‌های مردمی و انسان‌گرا تهیه می‌شوند، هدف ارتقای رفاه، خیر و سلامت انسان‌ها را مدنظر دارند، در حالی که محصولاتی که توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری تهیه می‌شوند، در صدد تربیت انسان‌ها به صورت انسان‌هایی رباتیک است که همون یک گاو کار کنند و همچون یک گاو مصرف کنند تا سود حداکثری دنیای سرمایه‌داری محقق شود. بنابراین در عرصه بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، از سویی جهان شاهد تهیه محصولاتی هست که به نועدوستی کاربران دامن زده، آنان را در این جهت تشویق و ترغیب می‌سازد و از سوی دیگر جهان شاهد ارایه محصولات جهان سرمایه‌داری است که بدون امعان نظر به نועدوستی انسان‌ها، به دنبال دامن زدن به مصرف‌گرایی هر چه بیش‌تر آنان است. به تعبیر دیگر، در جریان اخیر مواردی مانند توجه به گرایش‌های شهوی، رفاه‌طلبی، تجمل‌پرستی و برخوردهای

پرخاشگرانه که در مجموع یک جهت‌گیری فردگرا را برای کاربران رقم می‌زند، با نועدوستی که متضمن گرایش‌هایی جمع‌گرا و معطوف به جمع است، متعارض است.



البته لازم به یادآوری است که گاهی دستگاه‌های تبلیغاتی غرب دست به تهیه آثار و محتواهای انسان‌گرا و نועدوستانه می‌زنند که هدف آن‌ها، بیش‌تر قداست بخشیدن به الگوهای موردنظرشان یا اهداف خاص دیگری است که مدنظر دارند.

از این رو با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان بیان داشت جریان‌های مردمی، برخلاف خطمشی دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، در عمل در صدد هستند تا با استفاده از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی که تهیه می‌کنند، به احساس نועدوستی کاربران دامن بزنند و آنان را در جهت اهداف نועدوستانه تشویق کنند. گروه جنگ نرم مشرق (۱۳۹۳/۷/۱۴) در گزارشی با عنوان ساخت بازی‌هایی برای تشویق مردم به کارهای خیرخواهانه می‌نویسد:

«بازی برای تغییر، مرکزی است که بازی‌های ویدیویی را به عنوان ابزاری در خدمت تغییر دنیای اطراف تولید کرده و به کار می‌برد.

این مرکز با همکاری والدین و افراد خیر پروژیهایی مثل «بازی نیمی از آسمان» روی فیس‌بوک را می‌سازد، بازی‌ای که با چرخش گردونه انجام می‌شود و با الهام از کتاب پرفروش «نیمی از آسمان» به قلم نیکلاس کریستف و شریل وودان ساخته شده است.

آسی بوراک، رئیس مرکز بازی برای تغییر می‌گوید «این بازی داستان یک زن هندی است به نام رادیکا، او با شوهرش بر سر حق نگه‌داری از دختر بیمارش جر و بحث می‌کند. شوهرش به او می‌گوید: ما برای این کار پولی نداریم. بعد، رادیکا کاری برای خودش دست و پا می‌کند و ... شروع می‌کند به مبارزه برای حق خودش. به مرور زمان آن قدر توانمند می‌شود که به دیگران هم کمک می‌کند».



آسی بوراک می‌گوید، این بازی حکایت «توانمندی» است. آگاهی افراد را بالا می‌برد و به مردم انگیزه می‌دهد تا دست به کار شوند یا با دادن کمک‌های خیریه به دیگران یاری برسانند. بنابراین، مثلاً وقتی رادیکا کتاب برای مدرسه بچه‌هایش جمع‌آوری می‌کند، شما هم به عنوان بازیکن «نیمی از آسمان» می‌توانید در دنیای واقعی کتاب اهدا کنید یا وقتی که در بازی امتیاز کافی کسب کنید، «ما به شما می‌گوییم به خاطر امتیازی که آوردید، شرکت جانسون اند جانسون هزینه عمل جراحی یک زن نیازمند را تقبل می‌کند».

بازی در ابتدا برای آمریکا ساخته شد. اما آسی بوراک می‌گوید، مرکز بازی برای تغییر به زودی متوجه شد که «عده زیادی در مصر به این بازی سرگرم شده‌اند، و یکی از بزرگ‌ترین شهرهایی که این بازی در آن رواج دارد، قاهره است. در ترکیه هم بازی در استانبول طرفداران زیادی پیدا کرده است. به این ترتیب، بازی به نوعی مردمی را که در شبکه‌های اجتماعی خیلی فعالند ... با یکدیگر مرتبط می‌کند». در این میان، بیش‌ترین کسانی که به بازی نیمی از آسمان روی فیس‌بوک می‌پردازند، زن‌های گروه سنی حدود بیست و پنج سال هستند که بین یک چهارم تا یک سوم طرفداران این بازی را تشکیل می‌دهند.

اعضای مرکز بازی برای تغییر برای بهره‌گیری بیش‌تر از این بازی به هند و خاور دور سفر کردند تا از نزدیک با مسایل و مشکلات مردم منطقه آشنا شوند. آنان در بازگشت، ایده‌هایی برای سه بازی روی تلفن‌های همراه ارزان قیمت با خود آوردند.



به گفته بوراک، این ایده‌ها نه تنها با توجه به نیازهای مردم عملی شد، بلکه «همراه با آن‌ها آزمایش شد و آن‌ها در نوشتن متن بازی‌ها به ما کمک کردند. این همکاری خیلی خیلی نزدیکی بود، چون در نهایت آنان هستند که مسایل خودشان را می‌شناسند».

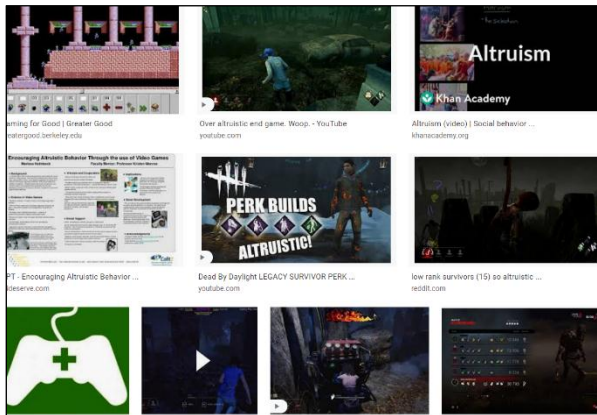
نخستین ثمره کار آن‌ها بازی «نه دقیقه» بود. این بازی در نه دقیقه، زنان باردار یا زن‌هایی که می‌خواهند باردار شوند و همسرانشان را در شرایط نه ماه بارداری قرار می‌دهد و به گفته بوراک، «شبيه بايدها و ناييدهاي بارداری است که باید به آن‌ها توجه کنید».

دومین بازی «حمله کرم‌ها» است که به بچه‌های ۷ تا ۱۲ ساله کمک می‌کند تا انواع کرم روده و نحوه استفاده از دارو برای درمان آن را بشناسند. بازی برای تغییر، برای تولید این بازی با چند مؤسسه از

جمله «دنیا را از کرم‌ها پاک کنید» همکاری کرد. آقای بوراک می‌گوید، این مؤسسه «در هند و کنیا قرص‌های رفع کرم روده را در اختیار میلیون‌ها کودک می‌گذارد».

سومین بازی «انتخاب‌های خانواده» درباره انتخاب‌های مختلفی است که یک دختر در مراحل مختلف زندگی با آن‌ها رو به رو می‌شود: ازدواج زودرس یا ادامه تحصیل. این بازی به بازی‌کننده‌ها نشان می‌دهد که چنین انتخاب‌هایی سراسر است و آسان نیست.

مرکز بازی برای تغییر هم اکنون با همکاری سازندگان فیلم «نمایش قدرت» و کمک مالی آژانس توسعه بین‌المللی ایالات متحده، مرحله دوم پروژه نیمی از آسمان روی فیس‌بوک را در دست تهیه دارد.<sup>۱</sup>



البته لازم به یادآوری است که ممکن است برخی از نتایج پژوهشی حاوی گزارش‌هایی ناامید کننده در جهت کاربری نועدوستانه بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در جمعیت مورد بررسی باشند، ولی با توجه به فطری بودن نועدوستی انسان‌ها و آموزش مناسب می‌توان بر این مشکل غلبه کرد. به عنوان نمونه، واسودوا<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۹)، گزارش می‌دهند، در بررسی که آنان در سطح ۱۸۹ نفر از دانش‌آموزان داشته‌اند، آنان اظهار کرده‌اند که به ندرت از تلفن همراهشان جهت انجام کارهای خیرخواهانه و کمک‌های اجتماعی استفاده کرده‌اند، اما همان‌گونه که تأکید شد، فطری بودن نועدوستی انسان‌ها از سویی و آموزش‌های مناسب از سوی دیگر می‌توانند دست مایه‌ای جهت تغییر نسبی کاربری از تلفن همراه شده، کاربران را در جهت اقدام‌های نועدوستانه تشویق و وادار به عمل کنند.



یکی از پژوهش‌گران تحقیق، در گزارش پژوهشی خود، مصاحبه با احسان ۴ ساله را درج کرده و خاطرنشان ساخته است که عواطف رقیق وی سبب می‌شد، او حتی تصاویر حیوان‌های روی گوشی همراه را ببوسد:

«- آقا احسان، گوشی دیگه چه عکس‌هایی داره؟»

عکس پیشی نگاه کن. اینم پیشیه، این هاپوئه، این جوجوه، اینم یوسفه. دوباره این هاپو گنده‌س.

- این چیه؟

این ببره.

- دوستش داری؟

آره، بیر دوس دارم، این طوطیه چه نازه، وای من دوشس دارم (احسان روی عکس طوطی در گوشی

را می‌بوسد)».

مانی ۶ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌داشت که او با دیدن کارتون کارگاه زبردست تشویق شده است که به دیگران کمک کند. پرنیای ۶ ساله نیز اظهار می‌داشت که دیدن برخی از کارتونها سبب شده است وی نه تنها در اندیشه کمک به دیگران برآید، بلکه این معنا اندیشه کمک به حیوان‌ها را نیز در وی پدید آورده است:

«- خوب تو چه کارتونی دوست داری و همیشه می‌بینی؟»

اوم کارگاه زبردست!  
- خوب فقط همین؟  
نه، بقیه رو هم می بینم، فقط کارگاه زبر دست رو خیلی دوست دارم.  
- خوب داستانش چیه؟  
یه دونه خرسه، یه دونه ببر، یه دونه دختر کوچولو، بعد اسم خرسه بو هس، اسم ببره تایگره، بعد اینا اسم گروهشون هس کارگاه زبردست، هر مشکلی پیش بیاد حلش می کنن.  
- تو از این کارتون چی یاد گرفتی؟  
وقتی کسی می افته تو دردرس، کمکش کنم.  
- تا حالا کسی افتاده توی دردرس که تو کمکش کرده باشی؟  
پدرم یه موقعی وسط خیابون بوده داشت ماشین از وسط خیابون می رفت، بعد من پدرم رو هل دادم اون ور».



«- تو توی کارتون تارا از چیزی بدت می اومد؟  
از شکارچی ها.  
- چرا از اون ها بدت میاد؟  
چون حیوونا رو اذیت می کنند و می کشنشون و از خونه هاشون دورشون می کنند.  
- عزیزم تارا و دوستاش وقتی یه مشکلی براشون پیش میاد، مثلاً گرفتار شکارچی ها می شن، چه طوری مشکلشون رو حل می کنن؟  
به هم کمک می کنند که فرارکنن و زخمی نشن.  
- دیگه چه کارتونهایی رو بیش تر دوست داری؟  
ماشیناسورها و کره اسب قهرمان.  
- می شه یه کم کارتونه اش رو برام تعریف کنی؟  
ماشیناسورها یه ماشینای بزرگی هستن که شکل دایناسورها هستن، بعداً چیزهای جدیدی می سازن و بهم کمک می کنن.  
کره اسب قهرمانم یه اسب قشنگه که به دوستاش کمک می کنه، از دست آدمای نجاتشون می ده، یه پسره هم هست، بهشون کمک می کنه. کره اسب مهربان، قویه و به همه کمک می کنه.

- تو هم دوست داری مثل اون قوی باشی؟  
آره.

- اگه مثل اون قوی باشی، چه کارهایی می کنی؟  
داداشمو نجات می دم، بهش کمک می کنم.  
- از دست کی نجاتش می دی؟  
هر کی اذیتش کنه.

- پرنیا به نظرت رابطه ی آدمها و حیوون ها باید با هم چه طور باشه؟  
رابطه خوبی باشه و آدم ها سعی نکنن حیوون ها رو اذیت کنن و مثلاً بهشون سنگ بزنن یا اونا رو توی قفس بندازن».



باران ۴ ساله و مهناز ۶/۵ ساله، با دیدن کارتون سگ های نگهبان، تشویق شده اند، همچون سگ هایی که به کمک دیگران می شتابند، به کمک افراد رفته، به آنان یاری برسانند:  
«- خاله السا و آنا رو بیش تر دوست داری یا سگ های نگهبان؟  
سگ های نگهبان با اسکای.

- اسکای چه کار می کنه که دوستش داری؟  
همه رو کمک می کنه.  
- همیشه کمک می کنه؟

بعضی وقتا میاد، بعضی وقتا نیمیاد (نمیاد)، بعضی وقتا هم کار داره.  
- یعنی وقت هایی که کار داره، کمک نمی کنه؟

نه، همیشه می کنه. بعضی وقتا ۳ تا بعضی وقتا ۲ تا.  
- اسکای رو بیش تر دوست داری یا السا رو؟

اسکای. السا فقط یخ درست می کنه، دوست دارم.  
- آهان، اسکای نمی تونه یخ درست کنه؟

نه، اسکای کمک می کنه.  
- به کی ها کمک می کنه؟

به همه، به دوستاش.



- تو هم مثل اسکای کمک می کنی؟
- من به مامانم کمک می کنم.
- باران خانم تو از اسکای چی یاد گرفتی؟! اسکای آدما رو نجات می ده.
- چه جوری نجات می ده؟
- مثلاً هر کی توی گل گیر کنه، با ماشین می ره کمکش می کنه.
- تو هم می تونی؟
- نه، من بابام گیر کرد، نذاشت من کمک کنم.
- دوست داری بزرگ شدی، کارهای اسکای رو انجام بدی؟
- سوار ماشین شم، آدما رو کمک کنم.
- چه جوری کمکشون کنی؟
- از تو گل درشون میارم».
- «- ... خوب دیگه چه کارتونی دیدی؟
- سگ های نگهبان.
- خوب سگ های نگهبان چه کار می کنن؟
- سگ های نگهبان عتا سگ خیلی کوچولو و بانمکن که اسم دوتاشونو یادمه، چیس با مارشال که وقتی مردم شهرشون به کمک نیاز دارن، کمکشون می کنن.
- یه پسر هست، اونم مهربونه، اسمش ولی رایدر که یه بی سیم داره با اون با سگا حرف می زنه.
- تو هم دوست داری به آدمها کمک کنی؟
- آره. دوست دارم به همه ههههه کمک کنم».



آرتین و امیرحسام ۶ ساله هم با یاد کردن از کارتون های سه موش قهرمان و مک کوبین (که عاری از القانات خاص جهان سرمایه داری نیستند)، در مصاحبه های خود اظهار داشته اند که با الهام از کارتون هایی که دیده اند، تشویق به کمک کردن و یاری رساندن به دیگران شده اند:

«- خوب از این کارتونها که گفتم، چیزهای خوب هم یاد گرفتی؟»



سه قهرمان موش‌ها.

- ازش چی یاد گرفتی؟

سه قهرمان موش‌ها... .

- چیزهای خوب ازش یاد گرفتی؟

آره.

- خوب، چی یاد گرفتی؟

سه قهرمان‌اند. سه تاشونم با هم هستن. هر دفعه یکیشون گنده می‌شه. یه بار یه موشی بود، افتاد

توی چاه، بعد گفت کمک، کمک. قهرمان موش‌ها اومد کمکش کنه.

- کمکش کردند؟

آره.

- پس اگه یه نفر افتاد توی چاه، تو هم می‌ری کمکش کنی؟

آره».

«- امیرحسام این نقاشی رو شما کشیدی، می‌شه بگی چی کشیدی؟



مک کوبینه دیگه با دوستش... همون دوستش بود که کمک می‌کرد، به اون یکی که افتاده بود تو چاله.

- ماشین‌ها می‌افتادن توی چاله، دوستش کمک می‌کرد؟

اوهوم می‌بردشون تعمیرگاه.

- چرا تعمیرگاه؟

که درستشون کنن دوباره دیگه.

- مگه خراب شده بودن؟

افتاده بودن تو چاله درب و داغون شده بودن، ولی رفتن تعمیرگاه، خوب شدن دوباره».



یکی از نکات قابل توجه در تشویق نوع دوستی کودکان، تفاوت‌هایی جنسیتی دو جنس است که باید بدان توجه داشت. به این معنا که با توجه به روحیه پیوندگرا و عاطفی جنس مؤنث (که مبنای ورود در روان‌شناسی زنان است) و با عنایت به روحیه سلطه‌طلب و اقتدارگرای جنس مذکر (که مبنای ورود در روان‌شناسی جنس مرد است) (منطقی، ۱۳۹۰)، می‌توان اظهار داشت، دختران به دلیل روحیه عاطفی‌تری که از آن برخوردارند، در شرایط مساوی، آمادگی بیش‌تری در زمینه مسایل نوع‌دوستانه و پرهیز از خشونت و جنگ از خود نشان می‌دهند. به عنوان مثال، حسنا ۶/۵ ساله، در مصاحبه‌اش اظهار می‌دارد، کارتون‌های دخترانه به دلیل برخورداری از مضامین نوع‌دوستانه بهتر از کارتون‌های پسرانه‌اند که بیش‌تر به نمایش جنگ و دعوا می‌پردازند.

کیمیای ۶/۵ ساله نیز در صحبت‌هایش حتی برای جادوگری که شیره وجودی آهوی پیشانی سفید را می‌مکد، دل می‌سوزاند و دُرَسای ۶ ساله، اظهار می‌دارد، او دلش برای افرادی که در کارتون کشته می‌شوند، می‌سوزد:

«- کارتون پسرانه بهتره یا کارتون دخترونه؟»

دخترونه!

- چرا؟

قشنگ‌تره، کارتون پسرانه همش توش جنگ و دعواست.

- جنگ و دعوا بده!

آره!

- چرا بده؟

آدما گناه دارن خب بکشیشون!».

«- کیمیا تو آهوی پیشونی سفید ۱ و ۲ رو هم دیدی؟»

بله.

- دوستشون داشتی؟

بله.

- کجاهاش رو بیش‌تر دوست داشتی؟

مثلاً اون جاهایی که تو جنگله... گرگ و خره با هم آواز می‌خونن... .

- دیگه کجاهاش؟

مثلاً اون جاهاش که آهو داره از دست اون‌ی که می‌خواد شیرهی وجودش رو بگیره، فرار می‌کنه و موفق هم می‌شه.

- این فیلم، جادو و این چیزها رو هم داره؟

بله. همونی که می‌خواد شیرهی وجود آهو رو بگیره، جادوگره.

- به نظرت جادو و این چیزها وجود داره؟

مامانم می گه نه.

- خودت چی فکر می کنی؟

به نظر خودم قبلاًهااا بوده... ولی الان دیگه نیست... اگر هم باشه تو جاهای دوره... .

- مثل کجاها؟

مثل همین جنگل و این ها... توی روستاها... .

- تو توی این کارتون کی رو بیش تر از همه دوست داری؟

خود آهو رو... ولی یه چیز بگم؟

- بگو.

اون جادوگره رو هم دوست دارم... همون که بهش می گن عجزوزه... دلم براش می سوزه.

- چرا، مگه جادوگر نیست؟

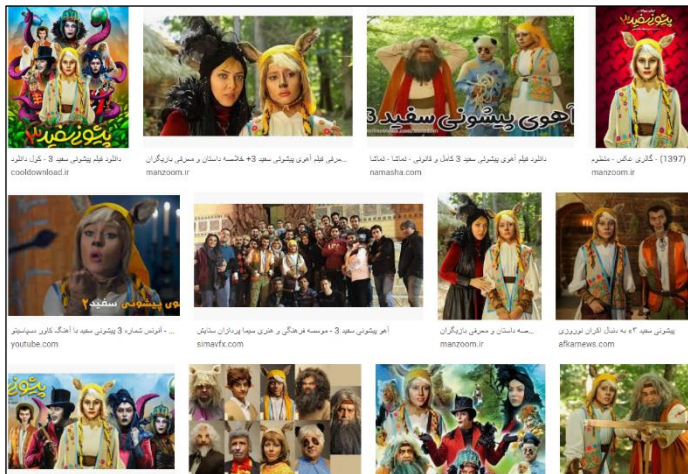
خب می خواد زنده بمونه، گناه داره... دست خودش که نیست.

- چی دست خودش نیست؟

این که شیرهی وجود آهو زنده نگهش می داره.

- این جادوگر چه کارهای خوب یا بدی انجام می ده؟

کار بد نمی کنه زیاد... فقط می خواد آهو رو بکشه تا با شیرهی وجودش زنده بمونه».



«- دُرسا تو بازی های بازی جنگی هم انجام دادی؟

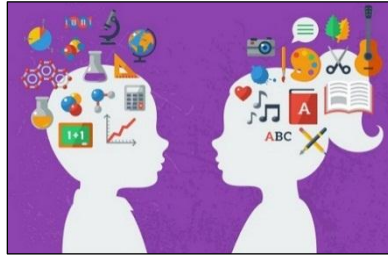
- نه چون اونا پسرونس.

- تو دلت برای آدمهایی که توی بازی کشته می شن، نمی سوزه؟

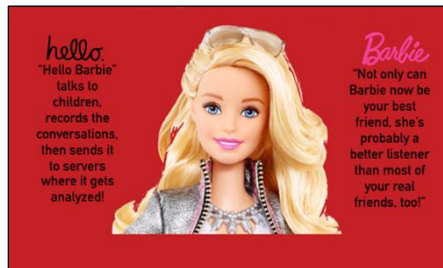
چرا.

- خوب چه کار می کنی؟

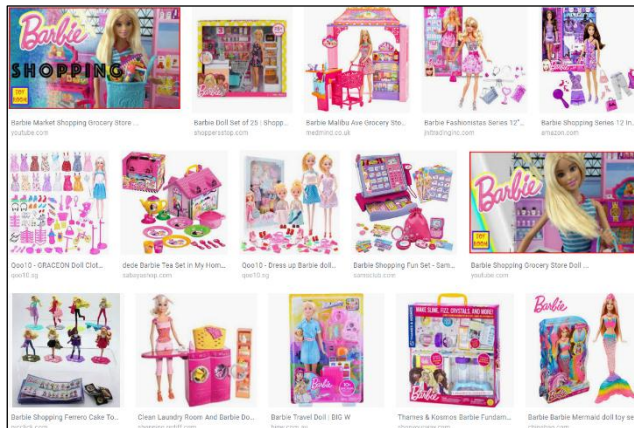
نمی دونم».



همان گونه که در مقدمه از آن یاد شد، نظام تبلیغاتی سرمایه‌داری، به دلیل امکانات گسترده‌ای که در اختیار دارد، تولیدهای به مراتب بیش‌تری از جریان‌های مردمی و انسان‌گرا را به بازار عرضه می‌کند، از این رو عرصه بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به طور عمده در اختیار این جریان است. دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری برای تربیت انسان‌هایی که از سویی حداکثر مصرف را در دستور کار خود داشته باشند و از سوی دیگر خطری برای نظام سرمایه‌داری ایجاد نکنند، در خطمشی کلی خود ضمن دامن زدن به اوج مصرف‌گرایی و شهوت‌مداری، با به نمایش کشیدن آدم‌های بدی که در مقابل الگوهای فرابشری نظیر باری، السا، بن‌تن، مرد عنکبوتی (که تک تک این افراد مستقیم و غیرمستقیم سمبل امریکا به شمار می‌روند) و نظایر آن‌ها قد علم کرده‌اند، به کودکان القا می‌کند که در صف الگوهای اخیر قرار گرفته، در نفی آدم‌بدها (که در واقع کشورهای جهان سوم و انقلابی که دست به نفی نظام سلطه می‌زنند، هستند) بکوشند. مضاف بر این، پرخاشگری موجود در بازی‌ها، در ذهن کاربران تثبیت شده، آنان را چنان مرعوب می‌سازد که از جهان واقع بترسند و برای گریز از ترس و رعبی که احساس می‌کنند، در بزرگ‌سالی خویش به همان مصرف‌گرایی و شهوت‌گرایی که بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به شکل ضمنی مبلغ آن بودند، روی بیاورند. برخی از الگوهای عروسکی مکمل الگوهای مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، سخنگو بوده، با بیانات ضبط شده‌ای که در حافظه‌شان دارند، کودکان را تشویق به خرید و مصرف بیش‌تر می‌کنند.



باربی سخنگویی که کمپانی ماتل در سال ۱۹۹۲ به بازار عرضه کرد، عباراتی مانند: «من عاشق خرید کردن هستم»، «لباس‌های مهمونی قشنگ هستن»، «آیا لباس کافی داریم»، «می‌خوام به جشن پیتزایی بگیرم»، «کلاس ریاضی سخته!»، «دوست داری عروسیت چه طوری باشه؟»، «بیا بریم کلاس رقص»، «تا حالا عاشق کسی شدی» و نظایر آن را روی حافظه خود داشت.



عروسک دان‌دال نیز با لوازم جانبی نظیر سن نمایش زیبایی، دیسکو، سالن آرایش، لباس فروشی و اتوموبیل به بازار عرضه می‌شد که خود به خود توجه کاربران خود را به موارد پیش گفته، جلب می‌کرد.



در موارد دیگری بازی‌ها، کارتون‌ها، پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان، به شکل غیرمستقیم مصرف‌زدگی را تبلیغ کرده یا می‌کوشند، برند خاصی (مانند همبرگر مک‌دونالد) را در اذهان کاربران خود جای دهند.



بارک انلاین دایناسور بیتزا جور

**بارک انلاین دایناسور بیتزا جور**

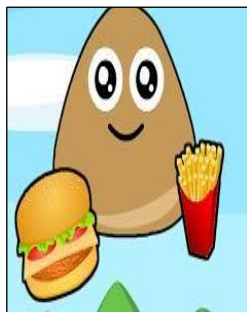
---

- **توضیحات بارک:** توی بازی آنلاین دایناسور بیتزا جور، شما باید به دایناسور کمک کنید تا بتونه در شهر به دنبال بیتزا بگرده و غذای مورد علاقه‌ش رو پیدا کنه. وگرنه میمیره و شما بازنده بازی میشید. این بار برای زنده موندن تنها دایناسور بازمانده تلاش کنید و اونو از مرگ نجات بدید.
- **دستورالعمل بارک:** با کیبورد می تونید بازی رو انجام بدید.
- **کلمات کلیدی:** بازی رکوردی جدید، بازی آنلاین دایناسور، بازی فلش رایگان، بازی آنلاین جدید

سرمایه‌داران در تلاش برای کاهش سطح سنی مصرف‌کنندگان، با تبلیغ پنهان محصولات خویش در لفافه بازی، در عمل از کودکان خردسال کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، مشتریان بالقوه خویش را می‌سازند.



بازی‌های زیادی مانند باب اسفنجی، پو و مانند آن‌ها هستند که به شکل غیرمستقیم مصرف همبرگر مک‌دونالد، مصرف کوکاکولا و مانند آن‌ها را تبلیغ می‌کنند:



موارد زیر نیز حاوی نمونه‌هایی از شهوت‌مداری است که توسط بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها دامن زده می‌شوند.

فرزام ۶/۵ ساله، در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که با کاربری از کارتون‌ها و پویانمایی‌های ساخته و پرداخته دستگاه تبلیغاتی سرمایه‌داری، در حالی که به بلوغ زیستی خود نرسیده است، متمایل به دختران به اصطلاح خوشگل شده است:

«- پس گفתי دوست داری دوست دختری عین دوست دختر اسپایدرمن لباس بپوشه؟  
آره...»

- دوست نداری حجاب داشته باشه؟  
نه.

- چرا؟

(شانه‌هایش را بالا می‌اندازد).

- به نظرت حجاب برای زن‌ها قشنگ نیست؟

آخه زن‌ها که موهاشون معلومه... مثل خود شما...»

- خوب من اون زن‌هایی رو می‌گم که کامل پوشیده هستن.  
نه، دوست ندارم.

بعدش هم خاله اینجا که نمی‌تونه اون جور لباس بپوشه... باید مانتو و این‌ها بپوشه.  
- اون جور لباس بپوشه، مثل دوست دختر اسپایدرمن، همه می‌فهمن دوست دختر خوشگلی  
داری که.

چه بهتر... .

- دوست‌ها هم می‌خوان دوست دختر داشته باشن؟  
امیررضا دوست نداره... ولی پارسا داره.

- چه جوری؟

یه دختره هست، همسایشونه.

- با اون حرف می‌زنه؟

آره!

- چی بهش می‌گه؟

هیچی... .

- مثلاً چی؟

مثلاً... می‌گه تو چه قدر خوشگلی... با هم آن‌لاین بازی می‌کنن... استیکر می‌فرستن واسه هم و  
این‌ها.

- چت نمی‌کنن؟

(با خنده) سواد ندارن که... .

پس چه جوری بهش می‌گه خوشگلی؟

- ویس می‌فرستن خاله... .

- پارسا تو کارتونها دیده که مثلاً پسرها دوست دختر دارن... بعد اون هم دوست دختر گرفته؟

خب... شاید... .

- یعنی چی؟

خب... آخه می‌دونی، خب همه دوست دختر دارن دیگه... تو کارتونها هم هست، مثلاً پارسا داداشش  
هم دوست دختر داره خب... .

- داداشش می‌دونه که پارسا هم دوست دختر داره؟

نه.

- بفهمه چی می‌شه؟

پارسا رو می‌زنه.

- چرا؟

خب... اوممممم... پارسا کوچیکه خب... .

- فرزام این کار گناه نیست؟

بگم به مامانم نمی‌گی؟

- نه خاله... مطمئن باش!

الآن نه. ولی اگه بزرگ‌شم، نه بد نیست... .

- خوب چرا الآن غلطه، وقتی بزرگ بشی خوبه؟

خب... مثلاً اسپایدرمنم بزرگه که دوست دختر داره دیگه...».

کیمیای ۵/۵ ساله، در مصاحبه خود از تمایل خود به مصرف سیگار و الکل یاد کرده است:

«... خاله یه چیزی بگم؟

- بگو عزیزم.

می‌دونی چرا مامانم نمی‌ذاره شبا خونه مهدیس اینا بمونم؟

- چرا؟

چون که بابا مامان مهدیس سیگار می‌کشن، من لباسام بوی سیگار می‌گیره، مامانم همش می‌شوره،

هر موقع می‌رم اونجا.

- تو خودت دیدی؟

اوهوم، ولی من خاله نسرينم (خاله‌ی کودک) با نگینم (دختر خاله‌ی کودک) سیگار می‌کشن، به منم

می‌گن وقتی بزرگم شدی، نباید سیگار بکشی، ولی خیلی با حاله.

- چی با حاله؟

سیگار می‌کشن.

- ولی دختر قشنگم سیگار هم چیز بدیه، آدم‌هایی که سیگار می‌کشن، به مرور زمان زشت می‌شن.

هیچم نخیر، من خودم می‌دونم.

- چی رو می‌دونی؟

من خودم دیدم، مامانم داشت عکس می‌دید، یه دختر خوشگل داشت سیگار می‌کشید، بغل دریا راه

می‌رفت (پس از پرسش از مادر کیمیا متوجه شدم که کودک به طور اتفاقی تبلیغات لباس زیر زنانه را در

کانال تلگرام دیده است).

...

- چرا با تبلت خودت بازی نمی‌کنی؟

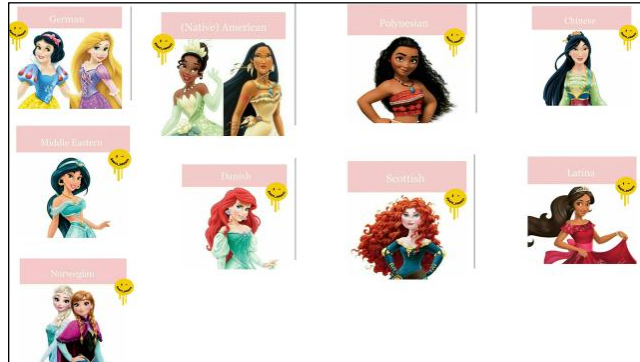
چون که اون اینترنت نداره، حوصله‌ام یه کم سر می‌ره.

- با اینترنت چه کارهایی می‌کنی که حوصله‌ات سر نمی‌ره؟

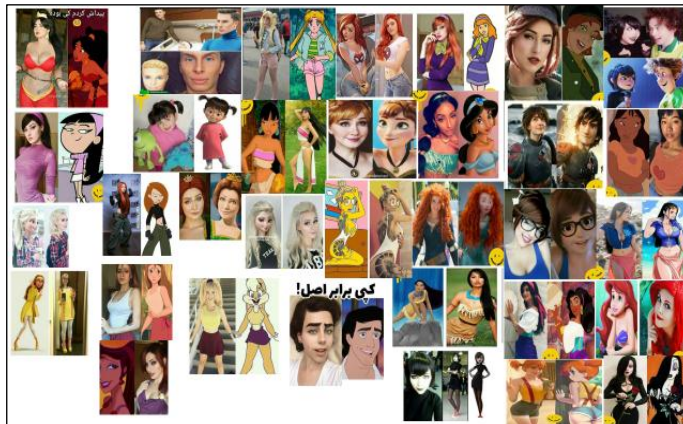
هیچی.



(بعد از مدتی با تلاش مجدد شروع به صحبت می کند).  
می رم ایستا (اینستاگرام) عکس می بینم، لاک (لایک) می کنم.  
- مثلاً عکس چی ها رو می بینی؟  
عکس کارتونا.  
- خوب می شه به من هم نشون بدی؟  
بیا. اینجا عکس کارتوناس. مامانم برام می گه چیا نوشته.



- ... این ها که الکیه خاله، کارتونها واقعی نمی شن!  
خیلی ام می شن، بیا ببین خودت، اصلاً منم می خوام تازه شبیه این بشم.



- یعنی چه کار کنی؟  
بلد بشم آهنگ بخونم، برقصم، ولی اول باید دماغمو چسب بزنم، موهامم بزرگ کنم و قهوه ای کنم.  
- دماغت رو چرا چسب بزنی؟  
چون که کوچیک بشه.  
- مگه می شه دماغ رو کوچیک کرد؟

- آره. زن داییم با این باریبه که واقعی شده، دماغاشونو چسب زدن قبلاً. مامانم می‌گه.
- ولی تو خودت که از باریب خیلی خوشگل تری.
- هر موقع چشامو آبی کنم، موهامو بزرگ کنم، کم غذا بخورم، بلد بشم قشنگ برقصم، خوشگل می‌شم.
- چون باریب این شکلیه، تو هم می‌خوای این شکلی بشی؟
- آره، من و مرسدهام کلاس باله هم می‌ریم.
- مرسده دوستته؟
- آره.
- اونم می‌خواد وقتی بزرگ شد، باله برقصه؟
- نمی‌دونم دیگه.
- اونم شبیه باریبه؟
- نه نیس، اون تپله، دوس پسرم نداره.
- مگه تو داری؟
- (با صدای آرام می‌گوید): آره.
- کی هست؟
- تو مهد کودکه.
- اسمش چیه؟
- رادین.
- چند سالشه؟
- ۵ سالشه.
- رادین دوست پسرته؟
- آره.
- خوب دوست پسرته با بقیه دوست‌ها چه فرقی داره؟
- خب، آه نمی‌دونم، همه دخترا دارن.
- مثل کی؟
- مته مینا (دختر همسایه طبقه پایینی) و مته بل (شخصیت کارتونی)، مته سیندرلا، مته باریبا، مته همشون دیگه.
- این‌ها همشون دوست پسر دارن؟
- آره.
- از کجا می‌دونی؟

خوادم دیدم.

- تو کارتون دیدی؟

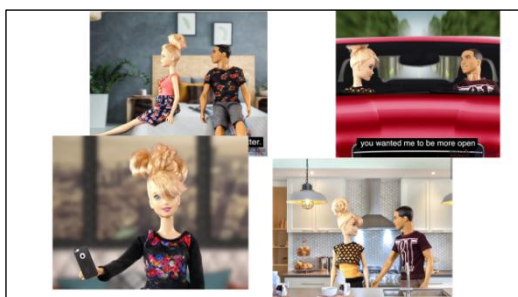
آره تو ایستا (اینستا گرام) دیدم.

- چی دیدی؟

دیدم می رن ماشین سواری، می رن شام می خورن، کادو می خرن، فیلم می بینن، می خوابن.

- می شه به منم نشون بدی؟

بیا ببین.



- یعنی همه با دوست پسراشون همین کارها رو می کنن.

آره... .

خب این واقعی نباشه اصن، ولی باری و برتز من می دونم خودم، آرایش می کنن که این جور

خوشگل می شن. منم همون جور خوشگل می شم.

- یعنی چه شکلی بشی؟ برام بکشش

نه وایسا. اینه (تصاویری نیمه برهنه را نشان می دهد).



می خوام این جور موهام بزرگ باشه یا نارنجی باشه.

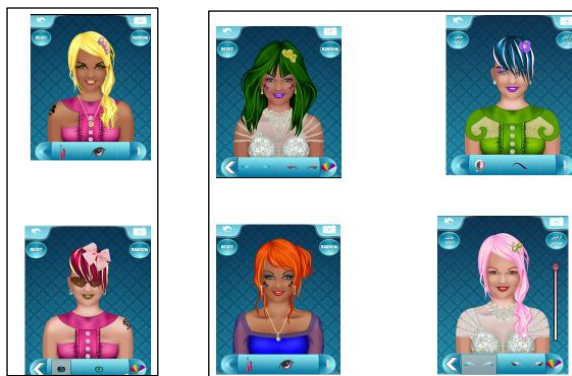
- چرا حالا نارنجی؟

چون که نگاه کن، تو بعضی کارتونا موهاشون نارنجیه.

- خوب حالا با تبلت خودت چه کار می کنی؟

چندتا بازی دارم.

(نام یکی از بازی‌ها آرایش غلیظ است که کودک آن را باز می‌کند. در این بازی می‌توان انواع آرایش‌ها و تتوها را بر روی شخصیت‌های مختلف اعمال کرد).



- خاله جونم این دختره که خیلی زشته.

خب من باید آرایش کنم، درستش کنم، خوشگل شه دیگه. بعد باید بره عروسی.

- خوب بازی کن، به من هم یاد بده.

بین اول باید صورتشو بشوری که دیگه سیاه نباشه، بعد جوشاشو می‌بری، دیگه ابروهاشو خوب می‌کنی، بعد خیار می‌زاری زیر چشمش که سیاه نباشه، بعد کرم می‌زنی براش، بعد چشاشو یه رنگی می‌کنی، بعد مژه می‌ذاری رو چشاش، بعد موهاشو خوشگل می‌کنی، بعدم رژ لب می‌زنی براش، بعدشم گوشواره می‌دی بهش، بعد لباس می‌پوشه، بعد کفش می‌پوشه، بعد سگشو می‌گیره، بعد می‌ره تو ماشین، می‌ره عروسی... .

- خوب کیمیا خانم، گفتی قهوه هم می‌خورین، حالا چرا قهوه، چرا چایی نمی‌خورین؟

آخه منم وقتی کوچیک بودم، با عروسکام چایی می‌خوردیم با هم. من چایی نمی‌خورم اصن، به مامانم می‌گم برام قهوه درست می‌کنه همش.

- چرا آخه؟ چایی که خیلی خوشمزه هست؟

آره هس، ولی تو این فیلمایی که مامان بابام می‌بینن، کسی چایی نمی‌خوره که، همشون یا قهوه می‌خورن یا شراب.

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه‌ها.

نخیرم اصن به من چه که بده، تازه شم خیلی‌ام خوبه. منم می‌خوام بزرگ که شم، شراب بخورم.

- چرا آخه؟

چون دوس دارم...».



## از پرخاشگری تا نفی نועدوستی

اگر در این قسمت تمرکز بحث معطوف به پرخاشگری شود که با ایجاد گرایش‌های معطوف به خود، گرایش‌های معطوف به جمع و نועدوستانه را نفی می‌کنند، می‌توان بیان داشت، پرخاشگری تمایل فرد به آسیب رساندن عمدی به انسان، حیوان یا اشیای دیگر تعریف می‌گردد.

پرخاشگری در ابعاد انسانی قابل تقسیم به سه طبقه پرخاشگری فیزیکی، کلامی و غیرکلامی است. در پرخاشگری فیزیکی، فرد پرخاشگر دست به درگیری فیزیکی با طرف مقابل خودش می‌زند.

در پرخاشگری کلامی، فرد پرخاش‌کننده، با کلام خویشت دست به آزار طرف مقابلش می‌زند و سرانجام در پرخاشگری غیرکلامی (که در سطح خانم‌ها این نوع از پرخاشگری بسیار رایج است)، فرد با حرکات بدنی یا ایما و اشاره و یا تُن صدای خودش، به آزار فرد مقابل می‌پردازد و به اصطلاح با حرکات چشم و ابروی خود، طرف مقابل خویشت را می‌زند.

اطلاعات گردآوری شده از مصاحبه‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی، حکایت از اثر عمیق رسانه‌ها بر رفتار پرخاشگرانه کودکان خردسال دارد. بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب در جریان آرایه موضوع‌های پرخاشگرانه، نخست با طرح مواردی مانند جنگ ستارگان، کودکان را به کشتن موجودهای فرازمینی تشویق می‌سازند.

بازی‌ها اخیر در ادامه با طرح ضرورت کشتن حیوانات (نظیر کارتون‌ها و پویانمایی‌های تام و جری و پرندگان خشمگین و نظایر آن‌ها)، کودکان کاربر را تشویق به کشتن می‌کنند و در امتداد همین خط سیر، سازندگان بازی‌ها، در جریان بازی‌های زامبی، قتل انسان‌هایی که از قبر برخاسته‌اند را به کاربران تجویز کرده و در نهایت قتل خود انسان‌ها را فراروی کودکان کاربر قرار می‌دهند و کودکان نیز برای کسب امتیاز لازم، دست به قتل بی‌حساب و کتاب انسان‌های فراروی موجود در بازی می‌زنند. مصاحبه‌های زیر ترسیمی از آنچه گذشت را به دست می‌دهند.

محمدآراد ۴ ساله و سامیار و سجاد ۶ ساله در نخستین گام از آموزش پرخاشگری از طریق رسانه، قتل افراد فضایی و هیولاها را بر عهده می‌گیرند که حساسیت زیادی در آنان ایجاد نکند:

«- محمدآراد تو توی بازی چه کار می‌کنی؟»

وقتی هیولا میاد خواهرمو بیره، من تار می‌اندازم، داداشمم یه مشت می‌بهم می‌زنه، از پنجره پرتش می‌کنیم بیرون.

- خوب زدن و دعوا کردن کار خوبییه؟

نچ.

- خوب پس چرا می‌زنیدش؟ دردش نمی‌گیره؟

نه، اون هیولاس، آدم نیست که».



«- گفتمی دیگه چه بازی‌هایی داری؟

مرد عنکبوتی، موتور بازی، زامبی هم دارم.

- زامبیا چه شکلی هستن؟

از چشماشون خون می‌ریزه، صورتشون درب و داغونه، دستاشون پوستاش کنده‌اس، بعضیاشون

سبزن، بعضیاشون زردن، بعضیاشون قرمزن.

- پس وحشتناکه؟

آره.

- تیر می‌زنی بهشون، خون می‌پاشه؟

آره.

- نمی‌ترسی؟

نه. خودمم یه بار خوردم زمین، دماغم خون اومد.

- دیگه از بازی‌های وحشتناک چی داری؟

خیلی دارم.

- مثلاً چی؟

مثلاً یه مرده هست، غولای بزرگ بزرگ اندازه‌ی این کولر، همش می‌ره سمتش، بعد این همه رو

می‌کشه، دوباره یه عالمه زامبی میان، همش می‌میرن، دوباره یه سری دیگه میان.

- این‌ها رو می‌بینی اعصابت خورد نمی‌شه؟

نه.

- بازی وحشتناک به جز زامبی چی داری؟

خیلی دارم. با ماشین می‌ری می‌زنی به یکی بعد خونش می‌پاشه به صورتت، بعد پلیس دنبالت می‌کنه، بعدش تیر می‌خوره به مغزت خون می‌ریزه، یا سرتو می‌شکونه، خون میاد بعد مغزت معلوم می‌شه.

- اصلاً از این‌ها نمی‌ترسی؟

نه.

- دیگه چی داری؟

نگاه کن، مثلاً تو موتور داری، بعد زامبیا دنبالت می‌کنن، یهو اگه بگیرنت، صورتتو می‌کنه، چشمتو در میاره، دندوناتو می‌کنه، پوستتو می‌کنه.

- پس یه عالمه زامبی داری؟

آره.

- بعد می‌گفتی دوست داری بجنگی؟

آره.

- چرا دوست داری بجنگی؟

هیولاها رو می‌کشیم.

- مگه نگفتی اگه جنگ باشه یا خون باشه، تو خوابت نمی‌بره؟

خوابم نمی‌بره، ولی دوست دارم هیولاها رو بکشم

- کنگ کارهای خوب هم می‌کنه؟

آره.

- چه کارهای خوبی می‌کنه؟

هیولاها رو می‌کشه، نمی‌ذاره هیولاها به آدم‌ها صدمه بزنن، به همه کمک می‌کنه.

- تو هم دوست داری مثل کنگ، کارهای خوب بکنی؟

آره.

- مثلاً چه کارهای خوبی دوست داری بکنی؟

دوست دارم هیولاها رو بکشم، به همه کمک کنم.

- مگه ما الان هیولا داریم که تو بکشی؟

آره. تو فضا، آدم فضاییا».



«- سجاد تو اگه بخوای بازی کنی، چی بازی می کنی؟»

من یه تبلت دارم با اون بازی می کنم.

- توی تبلتت چه بازی هایی داری؟

من هیولا بازی، زامبی... همینا.

- خوب هیولا بازی چه طوریه؟

قایم می شه تو اتاق بچه ها، داد می زنه همه می ترسن، انرژیه، جیغ، رگاشون... استادشون عنکبوت هیولاییه، بچه هاش سمی ان دیگه، هر چی دست می زنی، سمی ان. بگم چرا؟ بزرگن دیگه، دندوناشون این جوریه.

- خوب این جوری که بچه ها می ترسن.

آره دیگه، دادم می زنی، بچه ها می ترسن.

- اون وقت شما تو اون بازی چه کار می کنی، اون هیولاهه تویی؟

من... از هیولاها انتخاب می کنی، داد می زنی... یه بازی دیگه ام دارم (با هیجان زیاد) یه دایناسوریه...

روباته کتکش می زنه یه هوپی دمشو می کنه، پرتش می کنه، می ره عقب.

- تو اون رباطه ای که دایناسوره رو می زنه؟

آره، یه شمشیر دفاعی ام دارم، ده تا دایناسوره. اونا یارن دیگه.

- هر کدوم از این دایناسورها رو تو می زنی و می کشی، یکی دیگه جاش میاد؟

آره، همین طوریه. رباتای منو اگه بزنی، خودم یه ربات دیگه انتخاب می کنم.

- خوب به غیر از شمشیر، با چه چیزهای دیگه ای این دایناسور رو می زنی؟

با تفنگ. هم اون دایناسوره زیر آبه، هم بالا.

- بعد ربات تو هم می تونه بره زیر آب؟

نه نمی تونه. کوسه رباطی دارم.

- اون وقت چه جوری با کوسه رباتی، زیر آب می زنی؟

با دندوناش می زنه به موتور اون دایناسوره ... «سسسسس» این طوری صدا می زنه، منفجر می شه.

- چه جالب.

اگه عقبم باشه، مشت می زنی، می ترکه. تو دستم آتیش پرت می کنه؟

- رباتت، تفنگ داره، آتیش هم داره؟

آره.

- یه بازی دیگه به نام زامبی داشتی، اون چه طوریه؟

زامبیا رو می زنی، می ترکه. اولش باد می کنه، بعد می زنی می ترکه (در این لحظه دوستان پیش

دبستانی سجاد آمدند و او را برای بازی بردند)».





امیرحسین، پارسا و احمد ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش از قتل حیوان‌ها و زامبی‌ها در بازی خویش یاد می‌کنند:

- «- امیرحسین تو از کارتون‌ها چی یاد گرفتی، مثلاً مرد عنکبوتی چی بهت یاد داده؟  
یاد داده آدمای بد رو با فن من، فن خدا، فن لاک‌پشتای نینجا و بن‌تن و این رو بزدم.  
- تو هم دوست داری آدم‌های بد رو بزنی؟  
آره، هر وقت بزرگ شدم، می‌رم گوریلا رو می‌زنم.  
- چرا می‌زنیشون.  
چون بدن دیگه، باید بزنیشون.»  
«- تام و جری چه کار می‌کنن؟  
توی تام و جری، همش گربه‌ها، موشا رو می‌گیرن می‌خورن.  
- گربه اون موشه رو چه جور می‌گیره می‌خوره؟  
یه جایی می‌گیرتش با یه چیزی، بعد با دستش سرخش می‌کنه، بعد موشه فرار می‌کنه.  
- اگه موشه فرار می‌کنه، پس گربه چه جور اون رو می‌خوره؟  
نمی‌تونه بخورتش، فرار می‌کنه.  
- وقتی گربه موش رو سرخش می‌کنه، تو ناراحت نمی‌شی؟  
نه.  
- انگری بردز چه کار می‌کنن؟  
اونا همش با یه دونه چوب و یه دونه طناب، خودشونو پرت می‌کنن به دیوار.  
- چرا خودشون رو به طرف دیوار پرت می‌کنن؟  
نمی‌دونم.  
- اون‌ها وقتی خودشون رو می‌زنن به دیوار، تو ناراحت نمی‌شی؟  
نه.»



«- بازی زامبی چه جوریه؟»

زامبی همش دستش جلوه هست، راه می‌ره.

- اون‌ها وحشتناک نیستن؟

چرا هستن.

- نمی‌ترسی می‌بینشون؟

نه.

- اگه وحشتناکن چه جوری باهاشون بازی می‌کنی؟

مثلاً گاز می‌دم با ماشین، بعد می‌رم زامبیا رو می‌کشم، امتیاز می‌گیرم، ماشینمو قوی می‌کنم.»

سپهر، امیرعلی و آرش ۶ ساله در مصاحبه‌های خود از رسیدن به قتل انسان‌ها یاد کرده‌اند:

«- تو اون بازی که گفتی، وقتی می‌ری آدم‌ها رو می‌کشی، دلت هم براشون می‌سوزه؟»

نه بابا، این جوری خیلی بهتره... اونا ۵ نفرن، خب ما ۴ نفریم، ۵ نفرشونو با چاقو کشتم، همه رو، این

جوری ۵ نفرشون یه جا وایساده بود، خب، بعد کشتن همه یارامو، بعد همشون این جوری وایساده بودن،

این جوری ردیفی وایساده بودن، بعد رفتم همشونو زدم مردن، بازی رو بردیم.

- دلت براشون نسوخت؟

بابا اونا... همیشه منو ۵ بار کشتن، فقطم یه آدم انتخاب می‌کنم... آرشم داره اونو، اون بازیه رو.»



«... تو گوشی مامانم یه موتور بازی داره، خیلی با حاله.

- چه جوریه؟

من مرحله دوش‌ام، گردباد داره... خیلی با حاله.

- مرحله مرحله هست؟

۳ مرحله رفتم، یادش بخیر، مرحله‌ی اولش خیلی آسون بود، خیلی خیلی آسون بود.

- چه جوری می‌ری مرحله‌ی بعدی؟

می‌ریم دیگه، باید بری جام بگیری و اینا.

- چه جوری جام می‌گیری؟ باید چه کار کنی؟

مثلاً هر کی اومد زدت، مثلاً باید سریع بزنیش بکشیش، این جور یه امتیاز جلو می‌ری، می‌ری جلو تا|| جام رو بگیری.

- با موتور باید بزنی بکشیش؟
- آره با موتور، اینجا یه چوب داره تحقیقق.
- آهان چوب داره.
- تفنگ هم... کُلت هم داره.
- بازیش خشن نیست؟ اسمش چیه؟
- نمی‌دونم.»



- «... من یه بازی دارم، این جور یه مرحله انتخاب می‌کنی، خب، تفنگ برمی‌داری...»
- آا این از این بازی‌های کشنده کشنده می‌کنه. یه بار من ۵ نفر رو با یه چاقو کشتم.
- تو بازی خشن رو دوست داری؟
- آره. من یه دونه بازی خشن دارم، یه دونه.
- چیه؟

یه مردی هست، وقتی آدما رو می‌کشه با چاقوش، می‌ره تفنگاشونو برمی‌داره. بعدش می‌ره بقیه‌ی آدما رو می‌کشه، ماشیناشونو برمی‌داره.

- اسمش چیه؟
- اسمشششش، اسمش تری‌آیه.
- جی‌تی‌ای نیست؟
- آره، جی‌تی‌ای.»



البته لازم به یادآوری است که پرخاشگری موجود در دختران برخلاف پرخاشگری پسران، عمدتاً به صورت غیرفیزیکی است. اظهارات باران ۶ ساله و آرمیتای ۶/۵ ساله، مصادیقی در این جهت را به دست می‌دهند:

«- باران خانم بن تن موقع دعوا چه کار می‌کنه؟

دشمناشو می‌کشه!

- تو موقع دعوا چه کار می‌کنی؟

می‌گم بمیرید.»



«- تو هم دوست داری مثل السا یخ درست کنی؟

آره، دوست دارم.

- اگه بتونی کسی رو یخی می‌کنی؟

اگه کسی منو بزنه، منم یخ می‌اندازم.

- اگه دوست‌هات باشن چه طور؟

با اونا دیگه حرف نمی‌زنم، ولی نمی‌زنمشون.

- یعنی باهاشون قهر می‌کنی؟

اگه خیلی اذیتم کنن، آره.

- خوب قهر کردن کار خوبیه؟

نه، نیست.

- خوب پس چرا قهر می‌کنی؟

وقتی اذیتم کنن، دیگه منم قهر می‌کنم.

- به نظرت السا و آنا هم قهر می‌کنن؟

آره یه جا با خواهرش قهر کرد.»



احمد و آریای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان داشته‌اند که برخورد پرخاشگرانه با کودکان کوچک‌تر یا دختران مهدکودک، در دستور کار آنان و دوستانشان قرار دارد و آنان تحت تأثیر کارتون‌هایی که دیده‌اند، به ایذا و زدن دیگر کودکان اطرافشان اقدام می‌کنند:



«- از این کارتون‌های جنگی چی یاد گرفتی؟»

یاد گرفتم بجنگم.

- با کی؟

با آدم بدا.

- چه طوری می‌جنگی؟

بهشون تیر می‌زنم، می‌میرن.»

بعد از تأکید مسأله اهمیت زیاد رسانه در پرخاشگری کودکان، ذکر چند نکته مهم ضروری می‌نماید. نکته نخستی که باید از آن یاد کرد، مسأله خودمیان‌بینی کودکان است. پیازه در نظریه تحولی خویش به طرح این معنا پرداخته است که کودکان از ۲ سالگی خود از ویژگی روانی خاصی به نام خودمیان‌بینی برخوردارند که این حالت روانی تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی کودک ادامه داشته و پس از آن مرتفع می‌گردد. کودک خودمیان‌بین چنان متوجه عواطف و احساسات خود هست که از عطف توجه به اطرافیان خود غافل است و همین امر مانع فهم درد و رنج انسان یا موجودی که کودک نسبت به وی پرخاشی انجام می‌دهد، می‌گردد.

نکته دیگری که ذکر آن ضرورت دارد، عدم فهم دقیق مفهوم مرگ در سطح کودکان پیش دبستانی است. این مسأله سبب می‌گردد، کودک بدون فهم عمق فاجعه‌آفرینی که پرخاشگری وی دربردارد، به سادگی دست به پرخاشگری نسبت به انسان‌ها، حیوانات و دیگر عوامل زیست محیطی خود بزند. از سوی دیگر آمیخته شدن بازی‌های مبتنی بر قتل و کشتار با جایزه گرفتن کودکان سبب می‌شود مسیر توجه آنان از شناعقتل و کشتار به سمت برنده شدن سوق یابد.



سرانجام نکته مهم دیگری که یادآوری آن ضرورت دارد، نقش پراهمیت سلول‌های آینه‌ای مغز است که کم‌تر از دو دهه است پژوهش‌گران به بررسی آثار آن در انسان‌ها پرداخته‌اند.

سلول‌های آئینه‌ای سلول‌های خاصی هستند که قادر به بازسازی آنچه کودک تنها شاهد و ناظر آن بوده است، هستند و بنابراین کاربری کودکان خردسال از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های پرخاشگرانه و فوق‌پرخاشگرانه که کاربر آن هستند، سبب می‌شود این کودکان پس از رسیدن به سنین بزرگ‌سالی، حتی با از دست دادن خودمیان‌بینی که از آن برخوردار بودند و فهم عواطف دیگران را برای وی مسیر نمی‌ساخت و با دریافت دقیق مفهوم مرگ، به سادگی دست به بازنمایی آنچه که در سلول‌های آئینه‌ای آنان درج شده است، بزنند و کودک دیروز و فرد بزرگ‌سال امروز، اوجی از خشونت و پرخاشگری را در زندگی خود به نمایش بگذارد.

در ادامه، پس از طرح موارد اخیر، به جمع‌بندی بحث پرداخته خواهد شد.

کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال به سبب خودمیان‌بینی که از آن برخوردارند، غالباً درد و رنج حیوان‌ها و انسان‌های آزار دیده را نمی‌توانند درک کنند. اظهارنظرهای ایلیا، سامیار و مهدی ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت است:

«- ایلیا گفتی بن تن رو می‌بینی؟

آره، بن تن با حاله.

- بن تن چه جوریه؟

یکی هست، همه رو می‌کشه.

- چه کسانی رو می‌کشه؟

همه‌ی دزدا.

- دزدا همه‌شون آدم‌های بدی هستن؟

یه دونه هم بن تن بود. بن تن هم آبی هم قرمز. یه دونه قرمز زد، بن تن دوستش مرد.

- الان شما هم دوست داری بری آدم بدها رو بکشی؟

آره.

- آدم بدها، دردشون نمیداد؟

نچ.»

«- سامیار شما تبلت هم داری؟

بله دارم.

- تو اون چه بازی‌هایی داری؟

یه بازی خطرناکیه.

- مثلاً؟

مثلاً یه دزد می‌ره، خفاشا می‌پرن، نمی‌تونه منو بگیره. منم تفنگمو می‌زنم به قلب اون، می‌میره.

- وقتی می‌کشیش خون می‌پاشه؟

آره.

- نمی ترسی؟

نه.

- ناراحت هم نمی شی؟

نه.

- این بازی رو کی برات ریخته؟

بابام ریخته برام».

« لاک پشت های نینجا رو دوست دارم، به خاطر این که چوبشو می زنه تو دستش، بعد پرتابش می کنه

زمین با چوبش.

- بعد اون کسی رو که پرت می کنه زمین، آدم بدیه؟

لاک پشته، داره آدم بده رو می زنه زمین.

- دردش می گیره که!

دردش بگیره، دیگه می میره. بعد دیگه زندگی خراب نمی شه».



کودکان خردسال علاوه بر خودمیان بینی که از آن برخوردارند، دارای برخی از ویژگی های روانی هم هستند که یکی از این ویژگی ها، نداشتن تصویر درستی از مرگ می باشد.

تصور دقیق مرگ در حدود ۱۱، ۱۲ سالگی کودکان برای آنان مفهوم می شود. این کودکان در ذهن خویش تصور می کنند مرگ چیزی شبیه خوابیدن هست که آدمی می تواند این حالت را ترک گوید و یا در نهایت با زدن یک «آپول جان»، توان از دست رفته خود را باز یابد. بنابراین کودکان خردسال پیش دبستانی، به دلیل عدم فهم مرگ و خودمیان بینی که از آن برخوردارند، ممکن است به سادگی از مرگ و کشتن دیگران سخن بگویند. اما با همه این ها فهم این که چگونه کودکان عاطفی و حساس که حتی برای آسیب دیدن یک بچه گنجشک اشک می ریزند، در جریان کاربری از بازی های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی ها به جایی می رسند که از جویدن خرخره طرف مقابل و کشتن و غرق کردن وی در خون لذت می برند، امر مهمی است که الگوهای خشن و پرخاشگر بازی ها مسبب آن بوده اند.

اظهار نظرهای زیر مادر کیان، مهران و مانی و طاهای ۶ ساله، حکایت از پذیرش قتل و خون ریزی توسط این کودکان خردسال دارد:

«- ... کیان اصلاً برای همین بازی ها تیک گرفته.

مادر کیان: والا جدیداً همش مشغول کارتونه، این جم جونور دیگه، وقتی می‌بینه همش تبلیغ شد، پا می‌شه می‌ره پیش تبلت و به قول خودش با آدماش مبارزه کردن و جنگیدن (خنده).  
- بعد احساس نکردید این بازی‌ها روی کیان تأثیر داشته باشه؟  
مادر کیان: نه خیلی زیاد، نه. ماشیناشو خیلی می‌کوبه به هم که مثلاً تصادف کردن یا مثلاً ابزارمو بیارم، بزمن فک مک اونو بیارم پایین، ولی در حد حرفه، نسبت به ما هم پرخاش نمی‌کنه... .  
- (در همین هنگام کیان رسید و با فریاد گفت): دلم می‌خواد خفتون کنم، یک ساعته رفتن پیش آناهیتا اینا.

مادر کیان: من اینجا بودم دیگه.

کیان: یک ساعته می‌خوام خفت کنم. خفت کنم، بعد زنده شی».

«- فکر کن بن تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جور بود؟»

انقدی بود (با دستش قدی کوتاه را نشان می‌دهد). این شکلی دستبند می‌زد اینا.

- به نظرت بن تن با دوستاش مهربون بود؟

بعضی موقع‌ها آره، بعضی موقع‌ها نه.

- اون موقع هم کسی رو می‌کشت؟

آره.

- وقتی ۶ سالش بود، کسی رو می‌کشت؟

آره.

- ۶ سالگی یعنی وقتی همسن شما بود؟

خب می‌کشت دیگه.

- چه کسانی رو می‌کشت؟

آدم بدا.

- اگه یه وقت دوستش می‌اومد اذیتش می‌کرد، دوستش رو هم می‌زد؟

آره».





«- مانیا، تو چرا از بن تن خوشت می‌اومد؟

چون همه رو می‌کشت».

«- آقا طاها تو چه کارتونهایی رو دوست داری؟

اوممم بن تن رو.

- چه چیز بن تن رو دوست داری؟

خود بن تن رو. بن تن آدم بدا رو می‌کشه، دعوا می‌کنه. ساعت داره، ساعت قوی.

- آدم بدها کی‌ها هستن؟

همون که چوب داره. یه بار بن تن داشت آبمیوه می‌خورد، ریختش رو زمین خورد. اونا خیلی بدن،

می‌خوان بن تن رو بکشن. ولی بن تن خیلی قویه، یه ساعت داره. می‌زنه ساعتشو، بعد یه موجود میاره

باهاش دعوا می‌کنه. من اگه بن تن بشم، آدم بدا رو می‌کشم.

- کی‌ها رو مثلاً؟

اونهایی که دعوا می‌کنن رو.

- خوب تو هم که دعوا می‌کنی!

نه، من کاری ندارمشون که. اونا به من کار دارن، منو اذیت می‌کنن، منم دعواشون می‌کنم یا به

حرفم گوش نمی‌دن.

- مثلاً اگر برادر کوچیکت به حرفت گوش نده، دعواش می‌کنی؟

آره، می‌زنمش.

- چرا؟

چون اعصابمو خورد می‌کنه. اصلاً به حرفم گوش نمی‌ده. همش اسباب بازی منو برمی‌داره، منم

می‌زنمش».



سرانجام پارسا و طاها ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌ای که دارند، از اندیشه کشتن الگوی مورد علاقه

خویش یاد می‌کنند تا جای او را بگیرند:

«- چه بازی‌هایی و کارتونهایی رو دانلود می‌کنید؟

بت‌من، مرد عنکبوتی، بن تن.

- کدومش رو از همه بیش‌تر دوستش داری؟

بن تن رو.

- چرا دوستش داری؟

چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می‌زنه یه موجود قوی می‌شه، بعد با موجودات دیگه می‌جنگه. طاها: من بعضی وقت‌ها شب‌ها خوابش رو می‌بینم که موجودات حمله کردن، با ترس بیدار می‌شم.

- تو وقتی می‌ترسی، پس چرا این کارتون رو نگاه می‌کنی؟

آخه بن تن خیلی پرزوره، دوست دارم مثل اون زورم زیاد باشه تا کسی نتونه بهم حمله کنه.

- خوب چه کار می‌کنی که قوی بشی؟

می‌خوام یه ساعت مثل ساعت بن تن بخرم، بعد وقتی به مچم بستم، مثل اون قوی بشم.

- وقتی بزرگ شدین، می‌خواین مثل بن تن بشین؟

ما می‌خوایم بزرگ که شدیم بریم فضا، از همون ساعتای بن تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد

بزنم بن تن رو بکشم، چون زور من بیش‌تر از اون می‌شه.

- بچه‌ها اگه شما زورتون زیاد بود، مثل بن تن بچه‌های دیگه رو که زورشون کم‌تره، اذیت می‌کنید؟

اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می‌کنه؟

رئیس مثل بن تن همه کاراش رو تنهایی می‌کنه، چون خودش قویه حتی از مامان باباشم اجازه نمی‌گیره».



بهراد، امیرمهدی و دانیال ۶ ساله هم از جذابیت امتیاز گرفتن در جریان کشتن انسان‌ها یاد می‌کند که شر و شور و هیجان این مسأله، دیگر فرصتی برای اندیشیدن به شناعت قتل انسان‌ها برای کودکان باقی نمی‌گذارد:

«- خوب ببینم عزیزم، می‌شه درباره این کاردستی به من توضیح بدی؟»

خب این جا مثلاً بازی شکار کلاسیکه.

- بازی شکار کلاسیک چیه؟! من ندیدم تا حالا!

باید تبلتم باشه تا بهت توضیح بدم خانوم.

- مگه نگفتی این کاردستی، مثل همون بازی درستش کردی، خوب از روی شکل همون بهم

توضیح بده.

باشه (بهراد در حالی که سعی دارد با نشان دادن جاهای مختلف کاردستی، بازی را برای من مفهوم کند، توضیحش را آغاز می کند) ببین مثلاً اینجا تو بازی. اونجا با دوستان سوار ماشین می شین می رین شکار. مثلاً الان اومدیم شکار.

- چه چیزهایی شکار می کنیم؟

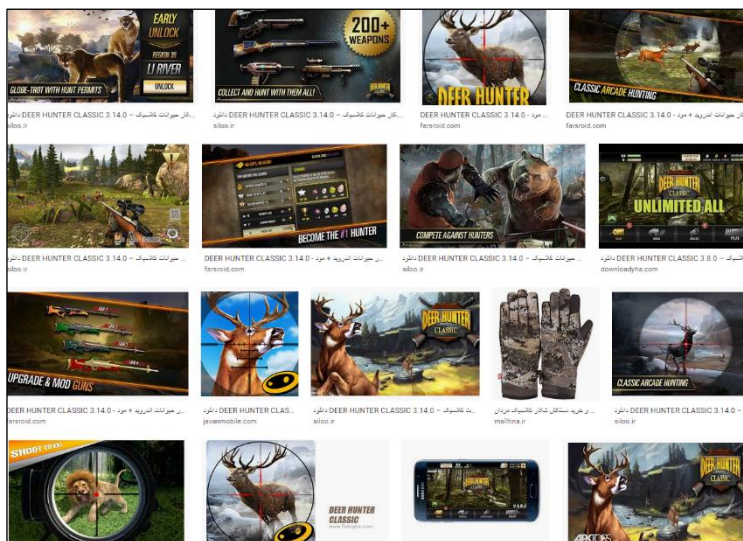
همه چی ولی تو عکسایی که داشتیم، همیناش به درد می خورد.

- اون وقت تو اون بازی هم بن تن داره؟

نه دیگه دوست داشتیم مثلاً من به جای این که اون آدمه باشم، بن تن باشم که رفتم تو بازی. دوستام اینا باشن.

- خوب ببین ما اگه این حیوون ها رو بکشیم که دردشون میاد!

این حیوونه دیگه. چه اشکالی داره! اگه نکشیم که امتیاز نمی گیریم!».



«- خوب گفتم با بت من چه طوری بازی می کنی؟

با بت من بدو می کنیم، همه اونا رو می کشیم.

- اون ها کی ها هستن که شما می کشیدشون؟

آدم، آدمای بدن، بعضیا هم خوبن. من می خوام بپریم به دونه با پا می زنم، اونا می میرن.

- دردشون میاد؟

آره.

- عیب نداره دردشون میاد؟

نه، تازه می خوام اونا رو بکشم.

- می خوام بکشی که امتیاز بگیری؟

آره یه توپ می افته همه رو له می کنه.

- اون چه بازی ای هست؟

اونم بت مننه دیگه».

«- خاله بازی تفنگی هم توی تبلت داری؟

تفنگی زامبیم دارم، تفنگ دزدیم دارم.

- !! تفنگ دزدی چه طوریه؟

نه بازیشه.

- توی بازی دزدی هم می کنه؟

آره.

- به نظرت دزدی کار خوبییه؟

نه، یه آدم هست دزدا رو می کشه.

- دزدا رو می کشه، بعد تو دزدا رو کشتی؟

آره، اونی که دزدا رو می کشه منم. بعد برنده شدم».

اگر اقناع عاطفی- احساسی اخیر در کنار ذخایر بازنمایی سلول‌های آینه‌ای کودک قرار گیرد، آینده

وی و کودکان مشابه وی از خشونت و پرخاشگری بیش‌تری برخوردار خواهند بود:

«- فکر کن بن‌تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جوری بود؟

انقدی بود (با دستش قدی کوتاه را نشان می‌دهد). این شکلی دستبند می‌زد اینا.

- به نظرت با دوستاش مهربون بود؟

بعضی موقع‌ها آره، بعضی موقع‌ها نه.

- اون موقع هم کسی رو می کشت؟

آره.

- وقتی ۶ سالش بود، کسی رو می کشت؟

آره.

- ۶ سالگی یعنی وقتی همسن شما بود؟

خب می کشت دیگه.

- چه کسانی رو می کشت؟

آدم بدا.

- اگه یه وقت دوستش می‌اومد اذیتش می‌کرد، دوستش می‌زد؟

آره» (فواد، ۶ ساله).

اگر از چگونگی طرح الگوها برای کودکان و سوءاستفاده نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری از

ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان در این میان بگذریم، دستگاه تبلیغاتی سرمایه‌داری، در غالب

محصولات خویش دست به طرح الگوهای فرابشری می‌زند و کودکانی که فطرتاً نوعدوست هستند، با مشاهده الگوهای اخیر که در واقع در صدد تحقق آمال نوعدوستانه و فطری آنان هستند، جذب آنها می‌شوند و به صورت طرفدار پر و پا قرص آنها درمی‌آیند و در ادامه کاربری از این الگوها، به جایی می‌رسند که خطامشی آنها را پذیرفته، با دفاع از موطن الگوهای اخیر (که امریکا است)، وظیفه خود می‌دانند که دشمنان الگوهای پیش‌گفته (که کشورهای مخالف نظام سلطه هستند) را نفی و انکار کرده و در صورت امکان بکشند.



آرش ۴/۵ ساله و نیکان ۶ ساله، از مرد عنکبوتی که به ظاهر در خدمت انسان‌ها ترسیم شده است، به شکل زیر یاد کرده‌اند:

«- آرش برام یه نقاشی خوب می‌کشی؟»

من که دختر نیستم نقاشی کنم، من مرد عنکبوتی کشیدم که داره به مسافرا کمک می‌کنه. روهوا تار زده، همه دارن نگاش می‌کنند.

من می‌خوام مثل مرد عنکبوتی تار درست کنم تا دیگه خونه بچه‌ها موقع زلزله خراب نشه.»

«- نیکان تو تا حالا مرد عنکبوتی رو دیدی؟»

سی‌دیش رو ندارم... می‌خوام برم کلاس ژیمناستیک (ژیمناستیک)، مٹ علی سر راه سی‌دیش رو بخرم... شکلش رو ولی دارم.

- کی می‌خواد برات بخره؟

مامانم... بابام.

- دوست داری؟

آره... ولی اون خیلی خطرناکه.

- چرا؟

به خاطر خطرناکه دوس دارم.

- نمی‌ترسی ازش؟

نه.

- مرد عنکبوتی چه کار می‌کنه؟

مرد عنکبوتی مثلاً می‌ره رو دیوارای خونه‌ها داره راه می‌ره... دزد رو که دید، می‌ره می‌گیرتش.»



آرشیدا، کیان و فاطمه ۶ ساله و راتین ۵/۶ ساله، از الگوهای دیگری نظیر باربی، بن تن، ابر قهرمانان و بت من یاد کرده‌اند که هر یک از این الگوها با قدرت‌های فرا بشری خویش (که کودک را مبهوت خود می‌کنند)، در جهت خیر، رفاه و سعادت انسان‌ها گام برداشته و خود را در قطب خیرخواهی برای مردم مطرح می‌سازند:

«- آرشیدا تو کارتون‌های باربی رو هم دیدی؟

بله.

- چه جوری بود؟

باربی یه لباس قهرمانی پوشیده، همه رو نجات می‌ده. بعد باربی یه پرنسسه، یه بار با لباس‌های پفیش می‌ره مهمونی، هیچ کس نمی‌فهمه که این همون قهرمانس که همه رو نجات می‌ده، حتی مامانش هم نمی‌فهمه. دوباره که مهمونی تموم می‌شه، می‌ره همه رو نجات می‌ده، بعد دوباره می‌ره استراحت می‌کنه.

- به نظرت باربی خوشگله؟

بله.

- لباس قهرمانیش رو می‌پوشه، قشنگ‌تر هست یا وقتی لباس مهمونیش رو می‌پوشه؟ مهمونیش.

- چرا؟

آخه خوشگل‌تره دیگه، پف پفیه.

- به نظرت باربی قهرمان باشه و همه رو نجات بده بهتره یا فقط بره مهمونی با دوست‌هاش؟ وقتی همه رو نجات بده بهتره. چون مثلاً یه آدم داره از پشت بوم می‌افته پایین، می‌ره نجاتش می‌ده».

«تذکر پژوهش‌گر: تصمیم من بر این بود که با دخترها مصاحبه کنم، زیرا بهتر می‌توانم با آن‌ها ارتباط برقرار کنم و بیش‌تر در جریان علایقشان هستم، اما چیزی که موجب شد تا با کیان هم گفت‌وگویی داشته باشم، این بود که بدون این که در جریان موضوع گفت‌وگوی من باشد، زمانی که وارد کلاس مهد شد، با صدای بلند گفت: هییی من بن تن‌ام! برای همین فکر کردم شاید کیان بتواند اطلاعات ارزشمندی در این جهت در اختیار من بگذارد.

- ... آقا کیان آدم‌های بد چه کار کردن که بد شدن؟

می‌خواستن ساعت بن تن رو بگیرن که ناراحت شد بن تن.

- تو توی کلاس می‌گفتی بن تنی. چرا بن تنی؟

هووووم چون دوستش دارم.

- چرا؟

چون قهرمانه، همه رو نجات می‌ده.

- چون همه رو نجات می‌ده قهرمانه؟

بله.

- شما هم پس می‌خوای قهرمان بشی؟

اوهوم.»

«- فاطمه خانم، به نظرت بهترین کارتونی که تو دیدی، چی بوده؟

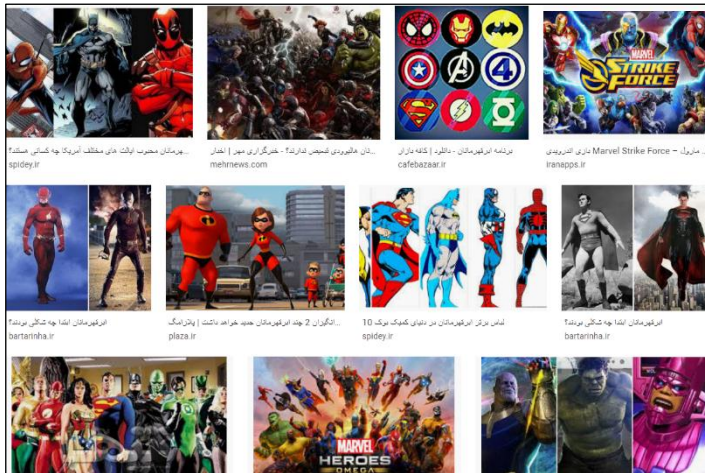
ابرقهرمانان.

- ابرقهرمانان چه کار می‌کنن که دوستشون داری؟

ابرقهرمانان نمی‌دارن مثلاً یه آدم اشتباه کنه، جلوش رو می‌گیرن.

- آهان تو هم دوست داری مثل اون‌ها باشی؟

آره، فیلم‌هاش رو هم دارم.»



«- ... حالا می‌شه به من بگی، چرا کارتون بتمن رو این قدر دوست داری؟

به خاطر بتمن.

- چرا بتمن رو دوست داری؟

چون به اون‌هایی که تو خطر هستن، کمک می‌کنه.

- یعنی به چه کسانی؟

اون‌هایی رو که دزدها دزدیدن... یا دزدها بهشون زور می‌گن... یا مثلاً آدم بدهایی که می‌خوان شهر رو بگیرن.

- بت‌من به هر کسی که کمک بخواد کمک می‌کنه و براش فرقی نمی‌کنه که مثلاً اون‌ی که دزدیده شده، سیاه پوسته، سفید پوسته، پول داره یا فقیره؟  
نه. اون به همه کمک می‌کنه.

- یعنی بت‌من به آدم‌هایی که تو کشور خودش نیستن هم کمک می‌کنه، مثلاً به اون‌هایی که از یه کشور دیگه اومدن اونجا؟  
آره... کمک می‌کنه.

- تو از این کار اون خوشت میاد؟

آره... خیلی کار خوبیه.

- دیگه بت‌من چه کارهای خوبی انجام می‌ده؟

خب همین که به همه کمک می‌کنه، خوبه دیگه».

پس از آن که کودکان با الگوهای مطرح شده فرابشری نظام تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری آشنا شدند، به دلیل علاقه یافتن به این الگوها، در مرحله نخست می‌کوشند تا با خرید البسه یا وسایلی که این الگوها در خود به نمایش می‌گذارند، از این وسایل سود ببرند و به این ترتیب با تشابهی که به الگوی مورد نظر یافته‌اند، خود را بسان وی تلقی کرده و معرفی کنند. به تعبیر دیگر، کودکانی که از تفکری عینی برخوردارند و منطق ابتدایی آنان در برابر اشیای عینی عمل کرده و جواب می‌دهد، برای پا گذاشتن در جای پای الگوهای جذاب و متنوعی که در جریان بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها بدانان ارایه گردیده است، به دلیل عدم فهم مفاهیم انتزاعی، نظیر ضرورت فهمیدن، شجاع بودن، عادل بودن، با فضیلت بودن و مانند آن، تصور می‌کنند با کاربری از لباس‌ها و یا وسایل الگوهای مطرح شده، می‌توانند به الگوی مورد علاقه‌شان شباهت پیدا کرده، شبیه آنان شوند.



در ادامه کاربری کودکان از الگوهایی که عمدتاً ساخته و پرداخته دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری به شمار می‌روند، کودکان با فهم و کشف نظام ارزشی الگوهایی نظیر باری، الس، واندرگرل و واندرومن، بت‌من، هالک، تور، کاپیتان امریکایی و نظایر آن‌ها، می‌کوشند تا بر همان نهج و منوالی که الگوهای مورد علاقه‌شان رفتار می‌کنند، رفتار کنند.



کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب، در فراز مهمی از تلاش‌هایشان برای انطباق‌جویی کامل با الگوهای ساخته و پرداخته نظام سرمایه‌داری، در صدد برمی‌آیند تا همچون آنان پرخاشگرانه عمل کنند و در این مسیر نه تنها در مقابل نظام‌های مخالف سلطه قرار می‌گیرند، بلکه با دست زدن به خشونت و پرخاشگری (در ابتدا به شکل نظری و در ادامه به شکل عملی)، رفته رفته نودوستی فطری خویش را کنار می‌گذارند.

مبین ۶ ساله، در مصاحبه خویش از بن‌تن و مرد عنکبوتی یاد می‌کند که به کمک مردم می‌شتابند. پرهون و گلسای ۶ ساله هم در گامی فراتر، در مصاحبه‌های خودشان بیان می‌دارند که آنان در صدد هستند همچون مرد عنکبوتی و السا، افراد بد را دستگیر کرده و به زندان بیندازند و یا آن‌ها را منجمد سازند که شرارتشان دامنگیر مردم نشود:

«- مبین تو از کارتون‌ها چی یاد می‌گیری؟»

(شروع به تعریف کارتون‌ها می‌کند).

- کارهای خوب و بد رو می‌گم. از این‌ها چی یاد می‌گیری؟

کارای بد یاد نمی‌گیرم، می‌خوام مواظب باشم.

- کارهای خوب چی یاد می‌گیری؟

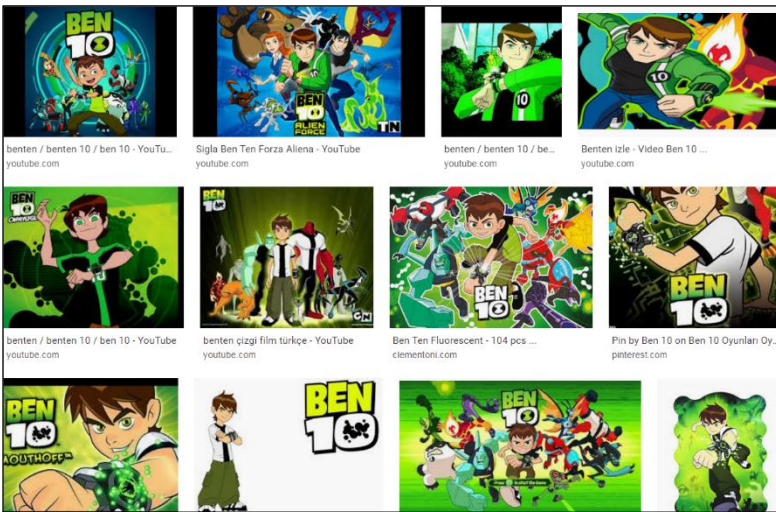
فقط می‌خوام کارتون تعریف کنم.

- دوست داری شبیه کدوم کارتون باشی؟

بن‌تن و مرد عنکبوتی.

- چرا؟

آخه خیلی کاراشون خوبه، می‌رن کمک می‌کنن به آدم‌ها».



«- پرهون تو اگه مرد عنکبوتی بودی چه کار می کردی؟  
منم تار می انداختم، می رفتم رو ساختمون، آدم بدا رو پیدا می کردم، دستگیرشون می کردم، می انداختم زندان.»

«- گلسا خانم، تو اگر السا بودی، دوست داشتی چه کار کنی؟  
هر بار که هر آدم بدی بود، اذیت می کرد، به یخ تبدیلش می کردم، دستمو می زدم بهش تا نمی تونست تکون بخوره اصلاً، اصلاً هم نمی تونست کار بد کنه.»  
مهدی ۶ ساله، در مصاحبه اش بیان می دارد که طبق اصل بن تنی باید دست به حذف آدم های مزاحم زد:

«- عزیزم تو توی حرفهات بهم گفتی که قبلاً از کامپیوتر خونه هم استفاده می کردی؟  
بله! الان دیگه نه!

- خوب چرا خراب شده؟

نه یه بار بازی می کردم وسط بازی آبجیم رفت رو مخم. منم یه دفعه کی برد رو زدم تو سرش!

- اون وقت سر خواهرت درد نگرفت و به نظرت این کار درستی بود؟

(در حالی که می خندد) اون قدر گریه کرد، ولی حقش بود تا اون باشه دیگه فضول بازی در نیاره!

- ولی اون خواهرت بوده و دردش گرفته. به نظر می رسه اصلاً کار درستی انجام ندادی!

اون نمی داشت من بازی کنم. طبق اصل بن تنی، آدمای مزاحم رو حذف می کنیم!»



ایلیا، عماد و محمد ۶ ساله، در مصاحبه های خود نظیر الگوهای مطلوب طبعشان از کشتن آدمها یاد کرده اند:

«- ایلیا تو گفتی بن تن رو می بینی؟

آره، بن تن با حاله.

- بن تن چه جوریه؟

یکی هست، همه رو می کشه.

- چه کسانی رو می کشه؟

همه‌ی دزدا.

- دزدا همه‌شون آدم‌های بدی هستن؟

یه دونه هم بن‌تن بود، بن‌تن هم آبی هم قرمز. یه دونه قرمز زد، بن‌تن دوستش مرد.

- الان شما هم دوست داری بری آدم بدها رو بکشی؟

آره.

- آدم بدها دردشون نمیداد؟

نچ.»

«- بازی اسپایدرمن رو هم بازی می‌کنی؟

- بله، با هم می‌جنگن، تار می‌اندازه، ساختمان اسپایدرمن رو هم دارم، اسپایدرمن بهش چسبیده و

ساختمون رو روی هوا نگه می‌داره (با حرکات دست و هیجان مطرح می‌کند).

- بن‌تن چی؟

- اسباب بازی بن‌تن رو هم دارم. چراغ می‌زنه، عقب و جلو می‌ره، یه چیزای قرمز می‌زنه که من

خوشم میاد.

- از چه چیز اسپایدرمن خوشت میاد؟

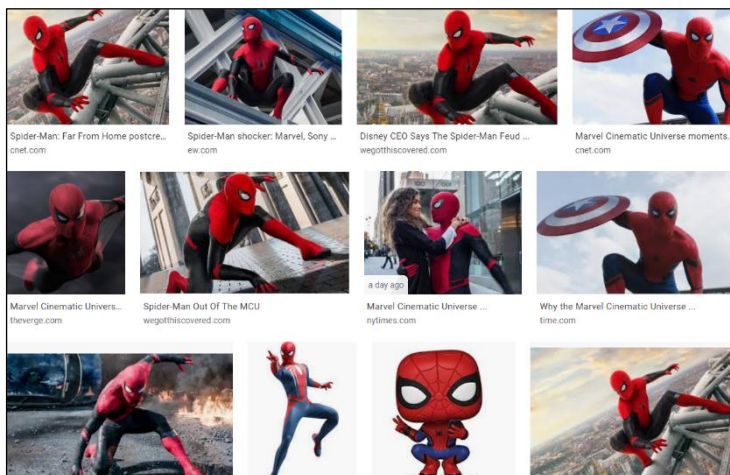
- از تار اسپایدرمن خوشم میاد، تار می‌زنه همه می‌میرن، می‌پره رو ساختمونه (با انرژی می‌گوید).

- وقتی آدم‌ها می‌میرن، ناراحت می‌شی؟

نه، خوشحال می‌شم.

- چرا خوشحال می‌شی؟

چون که اون‌ها مردم رو اذیت می‌کردن، می‌خواستن اسپایدرمن رو بکشن.»



احسان ۵ ساله و امیرعباس ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از پرخاشگری نسبت به اولیا و لذت بردن از کشتار سخن گفته‌اند:

«- اگه مامانت بازی‌های تو رو پاک کنه چه کار می‌کنی؟»

می‌زنم نصفش می‌کنم!

- مامانته نمی‌شه که، گناه داره!

می‌شه، بابامم خواست بزنه می‌زنمش!».

«- به نظرت آدم از بن‌تن چی یاد می‌گیره؟»

از بن‌تن کارهایی که می‌کنه.

- بن‌تن چه کارهایی می‌کنه که ما ازش یاد بگیریم؟

هی می‌ره.... اون قدر چیز می‌کنه که ما یاد می‌گیریم. از بن‌تن می‌تونیم یاد بگیریم چه جوری با آدم بدا بجنسیم.

- مگه ما می‌تونیم با آدم بدها بجنسیم؟

اگه از بن‌تن کاراشو یاد بگیریم.

- شما هم دوست داشتی مثل بن‌تن، بتونی آدم بکشی؟

آره.

- بعد اون وقت آدم بدها دردشون نمی‌اومد؟

نه.

- امیرعباس ما توی زندگی چه کار می‌کنیم؟

آب می‌خوریم. غذا می‌خوریم. می‌ریم خرید.

- بن‌تن چه کار می‌کنه؟

بن‌تن آدم‌ها رو می‌کشه.

- کدومش بیش‌تر کیف می‌ده؟

آدم بدا رو بکشیم.

- یعنی زندگی بن‌تن بهتره؟

آره.

- اگه ما می‌تونستیم مثل بن‌تن زندگی کنیم یا مثل مردعنکبوتی، خوش‌حال‌تر بودیم؟

به نظرم... اونا می‌رفتن می‌زدن، تفنگم داشتن.

- پس زندگی کدومون بهتره؟

بن‌تن.

- اگه شما بن‌تن بودی، چه حسی داشتی؟

احساس خوب.

- خوشحال تر بودی؟

آره».

کارن ۵ ساله، طاها و پارسای ۶ ساله، در گامی فراتر از کودکانی که از پرخاشگری خویش به شکل نظری یاد می‌کردند، در مصاحبه‌های خود از پرخاشگری عملی خویش به قرار زیر یاد کرده‌اند:

«- آقا کارن شما کارتون هم می‌بینی؟

بللله. یه عالمه. تا دلتون بخواد.

- خب اسمشونو بهم می‌گی؟

بله بن‌تن، شیرشاه، چه طوری اژدهای خودمونو تربیت کنیم، ابرقهرمانان، جنگ ستارگان، بت‌من، مرد عنکبوتی، کارتون لگویی‌ها، جنگجوی اژدها، پاندای کونک‌فوکار، ۶ ابرقهرمان، ابر کوفته قلقلی، حیات وحش، هتل ترنسوالیا، اِ دیگه نمی‌دونم... .

- خوب حالا کدوم یکی از این کارتونها رو از همه بیش‌تر دوست داری؟

خب معلومه بن‌تن!

- خوب چرا بن‌تن؟

- معلومه، چون قویه. همه عاشقش. همه رو نجات می‌ده. هیولا بدا رو می‌کشه. فک کن خانم آدم یه ساعتی داشته باشه که دوستاش برن اون تو.

- یعنی تو دوست داری ساعت بن‌تن رو داشته باشی؟

دارم. خیلی خوشگله، اما خب اون مدلی نیست که بتونم دوستانمو بفرستم توش. فقط شکلشه ینی.

- به نظر تو بن‌تن کار درستی می‌کنه که به هیولاها آسیب می‌رسونه؟

خانم اسمش هیولائه دیگه. اگه نجنگیم که اون ما رو می‌کشه. بن‌تن از اونا قوی‌تره.

تو توی بازی‌هات مدل بن‌تن بازی می‌کنی؟

آره، مثلاً وقتی می‌ریم ویلامون، مثلاً من بن‌تن می‌شم، می‌رم حلزونا رو نجات می‌دم. جمع می‌کنم

یه جا.

- از دست چه کسانی نجاتشون می‌دی؟

مثلاً از دست کفشدوزکا!

- چه طوری؟

مثلاً کفشدوزکا رو جمع می‌کنم تو مشما، یعنی اسپرشون می‌کنم. بعد می‌شینم بالاشونو می‌کنم.

- خوب چرا؟ کفشدوزکا که کاری ندارن؟!

خب مثلاً اونا غولای تو بن‌تنن. باید بکشمشون دیگه.

- اون وقت اون کفشدوزکا دردشون میاد که!

نه بابا، مگه آدمه که اشکال داشته باشه؟»



«- آقا طاها چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟»

اوممم بن تن رو.

- چی بن تن رو دوست داری؟

خود بن تن رو. بن تن آدم بدا رو می کشه، دعوا می کنه. ساعت داره، ساعت قوی.

- آدم بدها کی‌ها هستن؟

همون که چوب داره. یه بار بن تن داشت آبمیوه می خورد، ریختش رو زمین خورد. اونا خیلی بدن،

می‌خوان بن تن رو بکشن. ولی بن تن خیلی قویه، یه ساعت داره. می‌زنه ساعتشو، بعد یه موجود میاره

باهاش دعوا می کنه. من اگه بن تن بشم، آدم بدا رو می کشم.

- کی‌ها رو مثلاً؟

اون‌هایی که دعوا می کنن رو.

- خوب تو هم که دعوا می کنی!

نه، من کاری ندارمشون که. اونا به من کار دارن، منو اذیت می کنن، منم دعواشون می کنم یا به

حرفم گوش نمی‌دن.

- مثلاً اگر برادر کوچیکت به حرفت گوش نده، دعواش می کنی؟

آره، می‌زنمش.

- چرا؟

چون اعصابمو خورد می‌کنه. اصلاً به حرفم گوش نمی‌ده. همش اسباب بازی منو برمی‌داره، منم می‌زنمش».

«- پارسا تو از این کارتون‌های جنگی چی یاد می‌گیری؟

یاد می‌گیرم بجنگم.

- با کی بجنگی؟

با آدم بدا.

- چه جوری باهاشون می‌جنگی؟

حالا یه جوری می‌جنگم دیگه.

- فیلم بزرگ‌ها رو هم می‌بینی؟

آره.

- چه جوریه؟

جنگیه، زامبی داره.

- نمی‌ترسی می‌بینی؟

نه.

- چرا جنگی دوست داری؟

آخه بزن بزنیه.

- تا حالا کسی رو زد؟

آره.

- کی؟

امیرعلی.

- کیه؟

پسر عمه مصوم.

- چند سالشه؟

۳ سالشه.

- چه جوری زدیش؟

کلشو گرفتم، پرتش کردم.

- بعد چه کار کرد؟

گریه کرد.

- ناراحت شدی؟

نه خیر، گفتم به جهنم».

با توجه به آن چه از آن یاد شد، می‌توان بیان داشت، کودکان در عین آن که فطرتاً نوعدوست هستند، از ویژگی دیگر پیروی اخلاقی نیز برخوردارند و در مواجهه با الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری که در اوج خیرخواهی و نوعدوستی ترسیم شده‌اند، به این الگوها علاقه‌مند شده و دیگر پیروی از آن‌ها را در دستور کار خود قرار می‌دهند، اما واقعیت امر این است که جهان سرمایه‌داری در پی تحقق سود حداکثری خویش، از سویی به انسان‌هایی احتیاج دارد که در پی انقلاب و انقلابی‌گری و اعاده شأن انسانی خود نباشند و از سوی دیگر مایل به داشتن انسان‌هایی است که در اوج مصرف و مصرف‌زدگی قرار داشته باشند، بنابراین الگوهای پردازش شده که در ظاهر افرادی خیرخواه، نیک‌اندیش و نوعدوست هستند، اما در عمق مروج پرخاشگری، خشونت، مصرف‌گرایی و رفتارهای بی‌منطق و شهوانی هستند، برای جهت‌بخشی به کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌های دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری به کار گرفته می‌شوند. کاربری بلندمدت کودکان خردسال از محصولات پیش‌گفته، کار را به جایی می‌کشاند که کودکان ضمن تقلیل و از دست دادن آزادگی انسانی‌شان، به موجودهایی هوابرست و مصرف‌زده تبدیل می‌شوند که نوعدوستی فطری خویش را به میزان بسیار زیادی فراموش کرده‌اند.



## ۲-۱۲- تحول‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی

افراد در برخورد با مسایل فرارویشان، به شیوه‌های متفاوتی با مسایل برخورد می‌کنند. به این معنا که برخی از افراد در مواجهه با مسأله و مشکل، به شکلی عقلانی و مستدل در پی یافتن راه حلی مناسب برای حل مشکل برمی‌آیند، اما برخی دیگر یا با گریز از مسأله فرارو و یا با توسل به برخوردهای هیجان‌مدار، با مسایل روبرو مواجه می‌گردند.





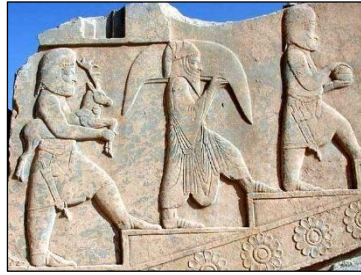
بررسی سوابق تاریخی در فرهنگ ایران، حکایت از آن دارد که پدران ما در برخورد با دیگران، تعامل با آنان را در دستور کار خویش قرار داده و شأن انسانی خویش را در حفظ ارزش‌های انسانی و حفظ گفتمان با همه (و حتی مخالفان) می‌دانستند.



بررسی فضای غالب بر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب، حکایت از تحول قابل توجهی دارد که می‌توان از آن با عنوان حذف فرهنگ گفتمان و جایگزینی برخوردهای هیجان‌مدار و تخریبی در جریان بازی‌های دیجیتالی یاد کرد. از این رو در ادامه، پس از گذری که بر فرهنگ گفتمان در تاریخ فرهنگی ایران خواهیم داشت، تحول این فرهنگ به فرهنگ خشونت، پرخاشگری و هدم و نابودی دیگران مورد بحث قرار گرفته، چگونگی تحقق و جایگزینی آن با فرهنگ گفتمان در کودکان پیش دبستانی مورد بحث قرار خواهد گرفت.

سوابق تاریخی موجود در فرهنگ ایران، حکایت از آن دارد که گذشته از برخی از شاهان کج‌فهم و خونریز، برخی از حاکمان و حکمای این مرزوبوم در برخورد با مشکلات، به جای اندیشه هدم و نابودی طرف مقابل، با نگاهی مشفقانه و توأم با خیرخواهی و خیراندیشی با دیگران و حتی دشمنان برخورد کرده، تعامل سازنده با آنان را در دستور کار خود قرار می‌دادند. به عنوان نمونه، در ورود به تخت جمشید، باید از دروازه ملت‌ها گذشت و با دیدن پلکان تالار آپادانا، مشخص می‌شود که سکاها برای دادن خراج خویش به شاه، با اسلحه در حال رفتن نزد او هستند، در حالی که هیچ کجای جهان سابقه نداشته و ندارد که افراد تحت سلطه، با سلاح‌هایشان نزد شاه بروند. به همین ترتیب روی دیوارهای پلکان آپادانا، تصویر هندی‌هایی بر سنگ نقش بسته است که با نیم تنه برهنه نزد شاه می‌رفتند، در حالی که ایرانیان تا همین یکی دو قرن پیش، حتی مرد بدون کلاه را بی‌حجاب می‌دانستند.

پذیرش سکاها با شمشیر به نزد شاه، یا پذیرش هندی‌های نیمه برهنه نزد شاه، حکایت از تعامل مبتنی بر احترام ایرانیان با دیگر اقوام عصر خودشان (حتی اگر زیر سیطره ایرانیان باشند) داشت، زیرا سکاها کنار نهادن شمشیر را برای خود عار می‌دانستند و نیمه برهنگی در فرهنگ هندیان رایج بود.



مشابه آن چه در تخت جمشید ملاحظه می‌گردد، در شاهنامه حکیم ابوالقاسم فردوسی ملاحظه می‌شود. فردوسی در جریان طرح صحنه‌های مختلف، بر مسأله فرهنگ گفتمان ایرانیان تأکید خاصی دارد. فردوسی طوسی در داستان رستم و اسفندیار در شاهنامه، بارها بر برخورد مشفقانه رستم با اسفندیار که قصد به اسارت گرفتن وی و بردن او نزد شاه توران زمین را داشت، تأکید می‌ورزد. گشتاسپ با احساس این که پسرش اسفندیار چشم به تاج و تخت او دوخته است و منتظر پادشاهی است، می‌کوشد تا با ارجاع او به جنگ، می‌کوشد تا وی را از خود دور دارد و سرانجام با دل سپردن به بدگویی گرزم، فرزندش اسفندیار را به بند می‌کشد.

در زمانی که اسفندیار در زندان به سر می‌برد، ارجاسب از سوی گشتاسپ به جنگ با ایرانیان می‌رود که شکست می‌خورد، از این رو گشتاسپ با ابراز پشیمانی از به بند درآوردن فرزندش اسفندیار، دستور آزادی او را از زندان می‌دهد و از وی می‌خواهد تا به مقابله با سپاه ایران برخیزد تا پس از پیروزی، پدر تاج و تخت خویش را به وی بسپارد.

اما از سوی دیگر گشتاسپ وقتی در رایزنی با وزیر اخترشناسش، می‌فهمد که مرگ اسفندیار به دست رستم است، با خود می‌اندیشد که با فرستادن اسفندیار برای به اسارت کشیدن رستم، می‌تواند از دست هر دوی آنان رهایی یابد. از این رو گشتاسپ با وجود آن که پیشتر دو سال میهمان رستم بوده است، از پسرش اسفندیار می‌خواهد تا به جنگ رستم رفته و او را با دستان بسته، به نزد وی ببرد. اسفندیار نخست در پیامی که برای رستم می‌فرستد، با زبان تهدید از او می‌خواهد که خود را تسلیم وی کند. رستم در برخورد با اسفندیار ضمن ستودن او، در حق او دعای خیری می‌کند:

همه ساله بخت تو پیروز باد      شبان سیه بر تو چون روز باد

اما اسفندیار که دل در گرو به دست آوردن تخت و تاج شاهی بسته است، به سخنان مشفقانه رستم گوش فرامی‌دارد و حتی به پیشنهاد او که می‌گوید، من تو را بر تخت شاهی می‌نشانم و کمر به خدمت شهریاری چون تو می‌بندم، پاسخ منفی می‌دهد:

جز از رزم یابند چیزی مجوی      چنین گفتهای خیره مگو

رستم در اولین نبردی که با اسفندیار دارد، دوباره زبان نصیحت می‌گشاید و از اسفندیار می‌خواهد که تصمیم اهریمنی خود را محقق نسازد:

مکن شهریارا جوانی مکن      چنین در بلا کامرانی مکن  
مکن شهریارا دل ما نژند      میاور به جان من و خود گزند  
اما اسفندیار که فریب دنیا را خورده است، از درک سخنان مشفقانه رستم باز می‌ماند.  
در دومین نبرد رستم و اسفندیار، رستم بیان می‌دارد که عدالت نیست بیهوده سپاهیان را به کشتن  
بدهد، زیرا اسفندیار فقط به قصد جان رستم به زابل آمده است، از این رو به برادرش زواره می‌گوید:  
به تنها من خویش جویم نبرد      ز لشکر نخواهم کسی رنجه کرد  
کسی باشد از بخت پیروز شاد      که باشد همیشه دلش پرزداد  
و سرانجام رستم با مشورت سیمرغ تیر خود را بر چشمان اسفندیار می‌نشانند و مرگ وی را رقم می‌زنند.



برخوردهای مشفقانه‌ای که در شاهنامه فردوسی طوسی رقم خورده‌اند، تنها متعلق به شخصیت  
اسطوره‌ای رستم نبوده، دیگر سرداران ایرانی نیز از آن بهره‌مند بودند. حکیم فردوسی طوسی در داستان  
گودرز و پیران، دست به ترسیم صحنه‌هایی ناب زده، در اوج خشونت جنگ و ستیز، از رحم و مروت و  
مدارای گودرز یاد کرده و پس از مرگ پیران نیز اوج شفقت و مهربانی گودرز و کیخسرو، شاه ایرانیان را  
در ارتباط با جنازه پیران (که قاتل سیاوش و فرزندانش او بود)، به نمایش می‌گذارد:  
فردوسی در داستان نبرد تن به تن پهلوانان ایران و توران، پس از ترسیم نبرد نه نفر از پهلوانان ایران  
و توران زمین، از نبرد دهم یاد می‌کند که بین گودرز، سپه‌دار ایران زمین و پیران، سپه‌دار توران در  
می‌گیرد. نبرد گودرز و پیران با تیغ و خنجر و گرز و کمان ادامه می‌یابد تا آن که تیر خدنگ گودرز  
برگستوان اسب پیران اصابت کرده، اسب او را سرنگون می‌سازد. پیران به علت آن که از اسب فرو  
می‌افتد و زیر آن دستش شکسته و دو نیم می‌شود، با درد از زیر اسب برخاسته، رو به سوی کوه می‌نهد.  
سپه‌دار ایرانی با تعقیب پیران، به او رسیده، به وی می‌گوید، می‌دانی که زمانه‌ات به سرآمده است، پس  
زنهار بخواه تا تو را نزد شاه ببرم، شاید شاه تو را ببخشد. اما پیران دعوت گودرز را نمی‌پذیرد و در حین  
فرار به سوی کوه، خنجر خویش را به سوی گودرز پرتاب می‌کند که خنجر بازوی او را می‌برد. گودرز  
هم با پرتاب زوبین، پیران را از پا درمی‌آورد. گودرز پس از رسیدن بر سر جنازه پیران به این اندیشه

می‌افتد که سر پیران را که سیوش و هفتاد پسرش راکشته بود، از تن جدا سازد، اما این کار را در شأن خود نمی‌یابد، بنابراین با بازوی خون چکان، درفش پیران را به گونه‌ای بر بالای سر او بر پا می‌دارد که سایه درفش، بر چهره او بیفتد و سپس راهی اردوگاه لشکر خویش می‌شود و از سپاهیان می‌خواهد تا کشته پیران را به اردوگاه بیاورند.

کیخسرو شاه ایران زمین، پس از گذشت ساعاتی از روز، به لشکر می‌آید و بعد از ستودن دلاوری‌های نامداران ایرانی، به دیدن کشتگان می‌رود.

کیخسرو با دیدن جنازه پیران، متأسف می‌شود و بیان می‌دارد که من هرگز چنین مکافات را برای او نمی‌خواستم. او پند من و گودرز را نپذیرفت تا فلک او را به این روز انداخت و در راه کین افراسیاب، خود و پسران و برادرانش تباه شدند. سپس فرمود تا سر و تن پیران را با گلاب آمیخته به مشک و کافور و عنبر شستند و قبای رومی تن او پوشانند، کمر بر میانش بستند و خود بر سرش نهادند و آن پهلوان را با دیگر سران توران زمین، چنان که شایسته بزرگان بود، در دخمه نهادند.

در ادامه، افرادی که از لشکر توران به جا مانده بودند، نزد کیخسرو آمده، تقاضای بخشش می‌کنند و بیان می‌دارند ما به میل خود به نبرد نیامده‌ایم و اکنون زن و فرزندان ما به توران زمین در ماتم هستند که شاه آنان را بخشیده، به آنان بیان می‌دارد: اگر چه شما تاکنون دشمن ما بوده‌اید، اما از این پس در پناه من هستید، اگر می‌خواهید به توران بازگردید و اگر می‌خواهید نزد ما بمانید.



نمونه‌هایی که از آن یاد شد، از جمله مصادیق فراوانی بود که در فرهنگ تاریخی ایرانیان وجود داشته و ملاحظه می‌شود.

در بررسی تحول پدید آمده، یکی از اساسی‌ترین عوامل جابه‌جایی فرهنگ گفتمان با فرهنگ هدم، کشتار و نابودی دیگران، کاربری کودکان ایرانی از محصولات فرهنگی آن سوی آب است. به این معنا که کودکان با کاربری مدام از مضامینی که تنها و تنها خشونت و پرخاشگری و حتی فوق پرخاشگری را تبلیغ کرده و به معرض دید می‌گذارند، در عمل به تدریج کودکان را به سمت و سوی فرهنگ تخریب و نابودی سوق می‌دهند.

با ملاحظه فضای عامی که در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها وجود دارد، می‌توان نتیجه گرفت که سازندگان محصولات اخیر در تولیدات خویش با کنار نهادن فرهنگ گفتمان و حل مسایل فرارو با شیوه‌های انسانی و خدایسندانه، با سوءاستفاده از مواردی مانند سن دیگروپروی کودک و نوعدوستی وی و توجه به ویژگی‌هایی نظیر روحیه مبارزه‌جویی کودکان خردسال و عدم درک مفهوم واقعی مرگ توسط آنان، با ارایه و پردازش به اصطلاح قهرمان‌هایی که اوجی از خشونت و پرخاشگری را از خود به نمایش می‌نهند، به کودکان می‌آموزند که آنان به شکلی کاملاً هیجان‌مدار و بدون کم‌ترین تأمل، تدبر و تردیدی، برای حل مشکلات پدید آمده، به افرادی که در برابر خود می‌بینند، شلیک کرده یا با شمشیر، تبر و یا سلاح‌های مخوف لیزری و جهنمی که دارند، آنان را تکه تکه و منهدم سازند.

در ادبیات روان‌شناسی از شیوه‌های پیش‌گفته با عناوین روش‌های مقابله‌ای مبتنی بر حل مسأله و مبتنی بر هیجان و هیجان‌مداری یاد شده است. افراد در حل مسأله‌مدار مشکلات فرارو به شکل عقلانی و مستدل در پی یافتن راه حلی مناسب برای حل مشکل برمی‌آیند، اما در حل هیجان‌مدار مسایل، افراد با توسل به برخوردهای هیجان‌زده، با مسایل روبرو مواجه می‌گردند.

اگر بحث در سطح کودکان پیش دبستانی پیگیری شود، کودکان پیش دبستان که از ویژگی و خصیصه مهم دیگروپروی برخوردار هستند و از غنای تجربیات اجتماعی بی‌بهره هستند، مترصد آنند که روش‌های مقابله با مسایل مختلف را یاد گرفته، بر همان نهج و منوال عمل کنند.

برخی از اولیای کودکان با دقت نظر در تربیت فرزندشان، اگر برخورد هیجان‌مداری نیز از وی بینند (مثلاً در اثر ندادن شوکولات به وی، کودک دست به گریه کردن بزند)، با استدلالی توأم با رفق و مدارا برخورد هیجان‌مدار فرزند را نفی کرده، وی را به سوی روش‌های مناسب حل مسأله سوق می‌دهند. اما در خانواده‌هایی که اولیا به دلیل مشکلات معیشتی خویش به شغل‌های دوم و سوم هم می‌پردازند و یا به دلیل بی‌کفایتی تربیتی، در تربیت مناسب فرزند موفق ظاهر نمی‌شوند، آموزش روش برخورد با حل مسأله به طور عمده به رسانه‌ها و در مرحله بعد به اولیای مهدکودک‌ها یا پیش دبستانی‌ها ارجاع داده می‌شود.

بررسی محصولات مورد کاربری کودکان پیش دبستانی دلالت بر آن دارد که بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به طور عمده در حل مسایل مختلف، روش‌های مقابله‌ای هیجان‌مدار را به نمایش می‌گذارند و روش‌های مسأله‌مدار چندان مدنظر آن‌ها نیست.

کیارش ۶ ساله، در مصاحبه خود به گزارش مفاد نمونه‌ای از این محصولات اشاره کرده است:  
 «آقا شادوفای رو داری شادوفای؟ (هنگامی که در روزی دیگر کیارش بازی را نشانم داد، دیدم اسم بازی دارک لندز است).

امیرعلی: نگا یه بازی موتور بازی، بعداً اولش سایتیه، سی... سی ثانیه، آقا ساعت تموم شه...  
 (حرفش توسط کیارش قطع شد).



من یه بازی دارم بعدش می‌رسی به گول آخرش یا کالسکه است یا عقربه یا بوفالوئه یا اژدهاست.  
- اسم بازی چی هست؟  
شادوفای.

- بازی چی طوریه؟  
من تا حالا هیچ کدوم از غولاشو نکشتم، هیچ کدووم.  
- باید بکشیشون؟

آره، کالاسکه‌اش یه کمی آسونه، ولی زیاد آسون نیست، کالاسکه‌اش یه دونه پشت می‌شینه یه کسی، بعدش یه کسی هم داره اسب رو می‌بره، اسبم! اسبم... اسب خب، این طوری می‌زنی شلاق، یه کسی هم داره اسبو شلاق می‌زنه، به جای اسب، اسکلته، اینجاش شاخ داره، به جاش اونو شلاق می‌زنه، وقتی اونو کشتی که این طوری بهت بمب پرتاب می‌کنه، می‌ری سراغ کالاسکه (کالسکه)، این طوری اون که داره شلاق می‌زنه، بمبا رو می‌ذاره زیر تو، تو باید حواست باشه بپری، هر وقت اونو کشتی، دوباره باید، چیزه، بند کالاسکشو قطع کنی، اسکلته فرار می‌کنه، می‌بری.  
- چه قدر بازی سخته.

سخته، اژدهاش که از همه بدتره.  
- اسمش چیه؟

شادوفای، انقده خفته، من خودم به زور اونو می‌رم، اژدها و عقربش خیلی سخته با بوفالوش.  
- کی برات این بازی رو ریخته؟

من خودم رفتم توی بازار، دیدمش... اول نمی‌دونستم این چیه، احتمالاً گفتم برای بچه، بازی بچگونه هس، بعدش دیدم نه، بهتر از اونه.  
- آهان پس خودت ریختیش.  
آره.

- چه جوری؟

رفتم تو اون چیزه هستش، یه این شکلی مربعه، اینجاش بالاش یه ذره سفیده، بعدش یه چیزی رو زدم، بعدش بازیا اومد. یه زامبی بازی هم بود، اونم نریختم، چون که خیلی چرت بود، بعدش یه بازی هم

بود، خیلی چرت و پرت بود، بعدش دیدم، یه عکسیه مرده این طوریه، بعدش اینجاهاش زرده، بعدش بینم چه طوریه، بعدش ریختمش، بعدش خیلی خفن بود.

- بازیش چه جور بود؟

یه مرده مثلاً می‌اومد، با گوریل، اسکلت، اینا می‌جنگید، یه مرد فسقلی با اژدها می‌جنگید، من بردمشون.

- بردیش؟

آره، آقا عقربش خیلی سخته، عقرب... این قده عقربش، این قده عقربش، بعدش با نیشش می‌زنه، چنگولاشو میاره، میاره چنگولاشو، بعدش دیگه اگرم بیاره، از اینجا نصف می‌کنه، از بدن نصف می‌کنه. - خوب داشتی از عقربش می‌گفتی.

عقربش یه نیشم داره، اگه بخوره تو اون فرق سرت، مغزت باز می‌شه، مغزتو ور می‌داره، می‌ذاره جای کلکسیونش، بعدش تو این مرحله رو خنگ می‌شی، یه ذره سخته، مثلاً می‌گی اینو بزن، می‌پره هوا می‌ره، یه ذره خنگ می‌شه دیگه، مغزشو درآورده، بعدش می‌ره، کلکسیون عقرب رو می‌شکونه، مغزشو می‌ذاره سر جاش، دوباره با یه اژدها می‌جنگه، با یه کالسه میاد سراغش یا با یه بوفالو میاد، بوفالوش یه تبر داره...».



در ادامه، پس از اشاره به تعریف برخورد مسأله‌مدار و هیجان‌مدار در روش‌های مقابله‌ای، از برخی از شواهدی یاد خواهد شد که کودکان اظهار می‌دارند، روش‌های هیجان‌مدار خویش را از کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده‌شان اخذ کرده‌اند.

سپس با اشاره به آمادگی هیجانی کودکان (به ویژه پسران) این نکته مورد تأکید قرار خواهد گرفت که کودکان پیش دبستانی به دلایل تفکر عینی که از آن برخوردار هستند - این تفکر آنان را به سمت برخوردهای عینی و عملی سوق می‌دهد- برخورداری از هیجان‌های بالا و عدم وقوف به قواعد اجتماعی موجود در تعامل‌های بین فردی، آماده آن هستند که در شرایط مختلف رفتارهای هیجانی خویش را به معرض دید بگذارند.

در ادامه بحث، این نکته مورد تأکید قرار خواهد گرفت که کودکان پیش دبستانی که در عمل از یک آمادگی نسبی برای برخوردهای هیجان‌مدار برخوردارند، در جریان کاربری از رسانه‌ها، از سنین پایین تحت تأثیر کارتونها و پویانمایی‌ها قرار می‌گیرند.

در بررسی برخورد دو جنس با روش‌های حل هیجان‌مدار، لازم به ذکر است که دختران از هیجان‌جویی کم‌تری نسبت به پسران برخوردارند و به شدت پسران، برخوردهای هیجانی را پیشه خویش نمی‌کنند. کودکان در برخوردهای هیجان‌مدار خویش، نخست ممکن است به شکل نظری به حل هیجان‌مدار مشکلات احتمالی بپردازند و وعده هدم و نابودی مشکل را مطرح سازند، اما مشکلات موجود همواره به شکل نظری نفی و انکار نشده، در برخی از موارد کودکان به شکل عملی واکنش‌های هیجان‌مدار را در مواجهه با مسأله و مشکل، پیشه خود می‌کنند.

نکته مهمی که تذکر آن لازم می‌نماید، توجه خاص کودکان پیش دبستانی به حل هیجان‌مدار مسایل است، به شکلی که مسأله اخیر در نزد برخی از گروه‌های همسالان کودکان پیش دبستانی، به صورت اعتبار اجتماعی کودکان مطرح شده است، به تعبیر دیگر، کودکانی که بیش‌تر از دیگر همسالان خویش، روش‌های پرخشونت را در حل مسایل و رفتارهای روزمره پیشه خود کنند، افرادی «خفن» و با اعتبار اجتماعی بالا در نزد همگنان تصور می‌شوند.

شدت برخوردهای هیجان‌مدار بسیاری از کودکان در مهدکودک‌ها و پیش دبستانی‌ها گاهی در حدی زیاد است که موجبات شکوه و شکایت مربیان مهدکودک‌ها و پیش دبستانی‌ها را پدید آورده است. در هر صورت با کاهش برخوردهای عقلانی و مناسب و افزایش برخوردهای هیجانی و هیجان‌مدار در کودکان، تقلیل نودوستی و منطق‌گرایی آنان در بلند مدت، قابل پیش‌بینی است.

به عبارت دیگر، در جریان کاربری کودکان از کارتونها و پویانمایی‌های نامناسب، نه تنها در عمل کودکان با کاهش نودوستی خود مواجه می‌گردند، بلکه کودکان در جریان تهییج‌های مدام و افراطی، به تدریج به سمت این مسأله سوق می‌یابند که پیام‌های عصبی آنان در سطح حاشیه برزخی مغز (لیمبیک سیستم) که مرکز پردازش عاطفی است، پردازش شوند، نه در سطح قشر مغز که مرکز پردازش منطقی مسایل است.

در ادامه به طرح عناوین پیش‌گفته پرداخته خواهد شد.

افراد در برخورد با مسایل و مشکلات فرارویشان، با شیوه‌های متفاوتی برخورد می‌کنند. به این معنا که افراد در مواجهه با موقعیت‌ها و عوامل فشارزا که در زندگی اخیرشان اتفاق افتاده است، با واکنش‌های شناختی و رفتاری متفاوتی با مسأله مواجه شده و برخورد می‌کنند. از مجموعه واکنش‌های شناختی و رفتاری اخیر با عنوان سبک‌های مقابله‌ای یاد می‌شود.

شکری و همکاران (۱۳۸۶) درباره سبک‌های مقابله‌ای می‌نویسند:

«به طور کلی، سبک مقابله‌ای به تلاش‌های شناختی و رفتاری برای پیشگیری، مدیریت و کاهش تنیدگی اشاره می‌کند. اندلر و پارکر با بررسی فرایند مقابله عمومی افراد، آنان را برحسب سه نوع اساسی سبک مقابله‌ای متمایز می‌سازند: سبک مقابله‌ای مسأله محور، سبک مقابله‌ای هیجان محور و سبک مقابله‌ای اجتنابی.



راهبردهای مقابله‌ای مسأله محور شیوه‌هایی را توصیف می‌کنند که بر اساس آن فرد اعمالی را که باید برای کاهش یا از بین بردن تنیدگی انجام دهد، در نظر می‌گیرد. رفتارهای مسأله محور، جست‌وجوی اطلاعات بیش‌تر درباره مسأله، تغییر ساختار مسأله از نظر شناختی و اولویت دادن به گام‌هایی برای مواجهه با مسأله را شامل می‌شود. برعکس، راهبردهای مقابله‌ای هیجان محور شیوه‌هایی را توصیف می‌کنند که براساس آن، فرد بر خود متمرکز می‌شود و تمام تلاش او متوجه کاهش احساس‌های ناخوشایند خویشتن است. واکنش‌های مقابله‌ای هیجان محور شامل گریه کردن، عصبانی و ناراحت شدن، پرداختن و رفتارهای عیب‌جویانه، اشتغال ذهنی و خیال‌پردازی هستند. بالاخره راهبردهای مقابله‌ای اجتنابی مستلزم فعالیت‌ها و تغییرات شناختی است که هدف آن‌ها اجتناب از موقعیت تنیدگی زاست.»



سالک حدادی و بدری (۱۳۹۲) هم در توصیف سبک‌های مقابله‌ای متفاوت افراد می‌نویسند: «به طور کلی دو راهبرد اصلی مقابله با فشار روانی وجود دارد که عبارتند از: ۱- راهبرد مقابله‌ای مسأله‌مدار ۲- راهبرد مقابله‌ای هیجان‌مدار. لازاروس و فولکمن از اولین پژوهش‌گران بوده‌اند که در یک چهارچوب منسجم به این موضوع پرداخته‌اند. راهبرد مقابله‌ای مسأله‌مدار به عملکرد مستقیم برای کاهش فشار با افزایش مهارت‌های مدیریت استرس اشاره دارد و شامل اقدامات سازنده فرد در رابطه با شرایط تنش‌زا است و سعی دارد تا منبع تنیدگی را حذف کرده یا تغییر دهد. در این نوع مقابله، هدف فرد آرام ساختن خود و دست یافتن به آرامش است که به دلیل وجود استرس بهم خورده است. در این روش فرد کاملاً فعال است و به دنبال راه حلی برای حل مشکل و یا به حداقل رساندن فشارهای روانی ناشی از آن می‌گردد و می‌کوشد برای برطرف کردن یا به حداقل رساندن استرس کار یا فعالیتی انجام دهد. اما راهبرد مقابله‌ای هیجان‌مدار به راهبردهای شناختی که حل یا حذف عامل استرس‌زا را با دادن نام و معنی جدید به تأخیر می‌اندازد، اشاره دارد و شامل کوشش‌هایی جهت تنظیم پیامدهای هیجانی واقعی تنش زاست و تعادل عاطفی و هیجانی را از طریق کنترل هیجانات حاصله از موقعیت تنش‌زا حفظ می‌کنند در این روش، فرد، فعالیت و کوشش خاصی جهت کاهش یا حذف استرس نمی‌کند، بلکه فقط خود را آرام ساخته و از پریشانی و آسفتگی دور می‌سازد.»

بررسی سنخ سبک مقابله‌ای کودکان در مواجهه با مسایل و مشکلات فرارویشان حکایت از آن دارد که کودکان با الهام از الگوهای مورد علاقه‌شان که غالباً توسط کارتون‌ها و پویانمایی‌ها بدانان ارایه شده است، در بیش‌تر موارد برخوردهای هیجانی و هیجان‌مدار را پیشه خویش می‌کنند.

همان‌گونه که از آن یاد شد، گذشته از کودکانی که اولیا با صرف وقت لازم در تربیت بهینه آنان می‌کوشند، غالب اولیا به دلیل کم‌توجهی یا اشتغال زیاد و مانند آن‌ها، وقت مناسب را صرف تربیت بهینه کودکان نمی‌کنند و برای جبران کاستی‌های تربیتی خویش یا از سر باز کردن و سرگرم کردن کودک، وی را به سمت و سوی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید سوق می‌دهند که این پرستار الکترونیک هم از آنجا که عمدتاً شامل مضامین ساخته و پرداخته نظام تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری است، از سویی مشحون از شهوت و شهوت‌گرایی بوده و از سوی دیگر سرشار از خشونت و پرخاشگری است که هر دو موضوع اخیر هم به سهم خود تنها روش‌های هیجان‌مدار را برای کودکان تبلیغ کرده و توصیه می‌کنند که البته کاربری از مضامین اخیر نیز به برخورهای هیجان‌مدار کودکان خواهد انجامید.

کونرز- باروو<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۱) در بررسی که در سطح ۹۲ کودک پیش دبستانی اقبال کم درآمد کاربر فیلم‌های نامناسب با سنشان بودند، داشتند، نتیجه گرفتند مشاهده محتوای نامناسب از طریق تلویزیون یا رسانه‌های دیجیتال با رفتارهای تهاجمی و بیش‌فعالی همبستگی مثبت و با مهارت‌های اجتماعی همبستگی منفی نشان می‌دهد.

بهید و آرمین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که آن‌ها برخوردهای هیجان‌مدار خویش را از کارتون بت‌من و فیلم ماهواره‌ای که در آن فرار یک دوست دختر و پسر را ترسیم کرده است، فراگرفته‌اند:

«- بهید اگر تو با دوست‌ها دعوات بشه، باهاشون می‌جنگی؟

- آره.

- چه جوری باهاشون می‌جنگی؟

با یه مشت می‌زنم، پودر و نابودشون می‌کنم.

- یعنی مثل بت‌من با اون‌ها می‌جنگی؟

آره، می‌رم از پشت می‌پرم روشون، مشت قدرتی بهشون می‌زنم».



- «- اسپایدرمن همیشه تنها هست؟  
نه، همه‌اش با دوس دخترش بود.  
- از کجا می‌دونی اون دختره، دوست دختر اسپایدرمنه؟  
معلومه دیگه، نمی‌تونه زنش باشه، آخه هر دفته با یه دختره می‌گرده، ولی وقتی با یکی هس، با کسی نیست، فقط با یه دونه می‌گرده.  
- می‌شه به من بگی دوست دختر یا دوست پسر که می‌گن، یعنی چی؟  
نمی‌دونی خاله؟!  
- نه درست، می‌شه بهم بگی منم بدونم؟  
دوس دخترینی دختری که با یه پسره دوسته، ولی خانواده‌ها خبر ندارن.  
- تو هم دوست داری، مثل اسپایدرمن دوست دختر داشته باشی؟  
دارم. می‌خوام مثل اون به دوس دخترام وفادار باشم.  
- یعنی چی که می‌خوای بهشون وفادار بمونی؟  
ینی وقتی با یه نفر دوستم، با دختر دیگه‌ای دوست نشم.  
- چه طوری به این فکر رسیدی که به دوست دخترت وفادار باشی؟  
آخه اگه با یه دختری دوست باشم با یه دختر دیگه‌ام دوست بشم، بعد هر دوتاشون بفهمن، موهامو می‌کنن (می‌خندد).  
- تو مگه چند تا دوست دختر داری؟  
فعلن یه دونه.  
- دوست‌های تو هم مثل تو دوست دختر دارن؟  
آره، یکیشون داره.  
- دوستت هم به دوست دخترش وفاداره؟  
آره، مث اسپایدرمن.  
- مامان و بابات می‌دونن که تو دوست دختر داری؟  
نه.  
- اگه بدونن چه کار می‌کنن؟  
نمی‌دونم.  
- مامانت درباره این که اسپایدرمن دوست دختر داره، باهات حرفی نمی‌زنه؟  
چرا می‌گه که اسپایدرمن خیلی با دخترا دوست می‌شه.  
- بعد مامانت نمی‌گه که این کار خوبی نیست؟  
می‌گه، برا همین منم بهشون نمی‌گم که دوس دختر دارم.  
- تو هم مثل اسپایدرمن از دوست دخترت محافظت می‌کنی؟

- آره، نمی‌ذارم کسی اذیتش کنه.
- آگه کسی اذیتش کرد چه کارش می‌کنی؟
- با سنگ می‌زنم سرشو می‌شکنم.
- آگه با سنگ بزنی که طرف می‌میره.
- کسی که دوس دختر منو اذیت کنه، باید بمیره.
- می‌تونی دلیل این که دوست دختر گرفتی رو به من بگی؟
- آخه من یه دونه بچه مامان و بابامم، تنهام. مامان و بابام روزا می‌رن سرکار، منم تو خونه حوصلم سرمی‌ره، برا همین با دختری که تو مهد با همیم، دوست شدم.
- اون هم مثل تو تنها هست؟
- آره.
- چرا وقتی تنهایی با پسرا بازی نمی‌کنی؟
- آخه اسپایدرمن وقتی حوصلش سرمی‌ره، می‌ره پیش دوس دخترش.
- نمی‌گی آگه مامان و باباش بفهمن هر دو تا تون رو دعوا می‌کنن؟
- آگه دعوا مون کردن من دست دوس دخترمو می‌گیرم و با هم فرار می‌کنیم.
- این که فرار کنین رو از کی یاد گرفتی؟
- از توی یه فیلمی که تو ماهواره می‌داد».



پدر ایمان ۵ ساله نیز در مصاحبه خود به تسری رفتارهای الگوهای کارتونی مورد علاقه پسرش بر روی وی، تأکید داشت:

«- ایمان به چه کارتونهایی بیش‌تر از همه علاقه نشان می‌دهد؟

ایمان کارتون بن‌تن رو خیلی زیاد دوست داره.

- چه چیزی در کارتون بن‌تن هست که ایمان رو جذب خودش کرده؟

ایمان وقتی کارتون بن‌تن رو می‌بینه، از کارهایی که اون با ساعتش انجام می‌ده، غرق در شور و نشاط می‌شه، تا جایی که اوج هیجان اون، جایی هست که بن‌تن به ساعتش می‌زنه و حیوون‌های مختلف در صحنه ظاهر می‌شند.

قبلاً ایمان ساعت‌ها ساکت و آرام پای تلویزیون می‌نشست تا کارتون بن‌تن شروع بشه، اما الآن ایمان هم‌زمان با شروع کارتون بن‌تن، با حرکات بن‌تن حرکت می‌کنه، بالا و پایین می‌پرد و تا جایی که بشه، حرکات اون رو به نمایش می‌گذاره.

البته باید بگم، ایمان کارتون بن‌تن رو از ماهواره می‌بینه و با وجود این که زبان کارتون عربی هست، ایمان با علاقه به کارتون عربی بن‌تن توجه می‌کنه و حتی برخی از مکالمات اون‌ها به زبان عربی رو هم یاد گرفته و بدون این که معنای این عبارات رو بلد باشه، بعضی از وقت‌ها اون‌ها رو به زبان میاره یا معنی شون رو از من می‌پرسه!

- ایمان برنامه‌های خارجی بن‌تن رو هم می‌بینه؟

ایمان قبلاً برنامه‌های فارسی بن‌تن رو روی سی‌دی می‌دید، اما از وقتی که کارتون سانسور نشده بن‌تن رو در شبکه‌های ماهواره‌ای عربی دیده، دیگه علاقه‌ای به دیدن سی‌دی‌های فارسی بن‌تن نداره، چون فهمیده که سی‌دی‌های فارسی، بعضی از قسمت‌های کارتون بن‌تن رو ندارند، همین طور موسیقی متن کارتون دوبله شده فارسی بن‌تن، خیلی آروم هست، در حالی که موسیقی متن اصلی کارتون بن‌تن، خیلی تند و هیجان‌انگیز هست.

- ایمان با شما در مورد کارتون بن‌تن حرفی هم می‌زنه؟

بله، گاهی ایمان از من می‌پرسه، چه طور می‌شه ساعت بن‌تن رو به دست بیاره. همین طور دوست داره که با بن‌تن دوست بشه و به این ترتیب ساعت اون رو بگیره و به مردم کمک کنه.

- ایمان چیزی از وسایل بن‌تن رو نخریده؟

چرا، یه سری از البسه و وسایل بن‌تن رو خریده، مخصوصاً ساعت بن‌تن رو و خیلی با این ساعت عشق و حال می‌کنه!

- یعنی چی؟

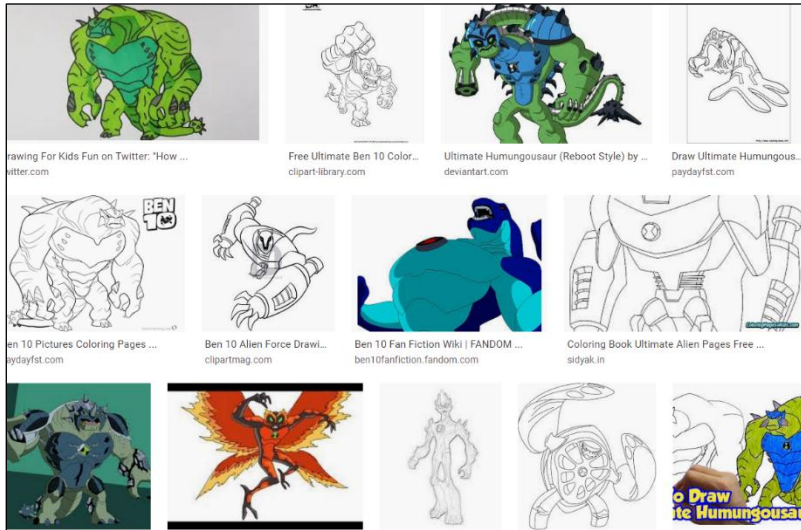
یعنی این که وقتی ساعت بن‌تن رو روی دستش می‌بنده، روی اون می‌زنه و دست به رفتارهای پرخاشگرانه می‌زنه، مثلاً یا با من درگیر می‌شه و شروع به ضرب و شتم من می‌کنه یا پرخاش خودش رو روی وسایل دیگه دوستش نشون می‌ده!

- شما در برابر این رفتارها، با ایمان چه طور رفتار می‌کنید؟

راستش ما قدری مستاصل شدیم، چون وقتی اون رو به خاطر پرخاشش تنبیه کنیم و دیگه بهش اجازه ندیم کارتون بن‌تن رو ببینه، اون با من و مادرش قهر می‌کنه، و با ما حرف نمی‌زنه، اگر هم در برابر پرخاشگری‌های اون سکوت کنیم، می‌ترسیم این پرخاشگری‌ها رو روی دیگران هم اعمال کنه!

- شما دنبال برنامه جایگزینی برای ایمان نبودید؟

ایمان قبل از دیدن بن‌تن، علاقه زیادی به برنامه فیتیله داشت، اما بعد از آشنا شدن با برنامه بن‌تن اون رو کنار گذاشت. کارتون دیگه‌ای که ایمان به اون علاقه داره، مرد عنکبوتیه که اون هم باز توش خیلی وحشی‌بازی وجود داره و ایمان با دیدن اون، وحشی‌گری در میاره!»



پسران به دلیل آن که روزانه رها شدن ۷-۵ موج تستوسترون را در مغز خود تجربه می کنند، برای سوزاندن این تستوسترون ها، نیاز به تحرک شدیدی دارند که با توجه به روحیه اقتدارطلب مردان، تحرک اخیر خود را بعضاً در جهت مبارزه طلبی و مبارزه جویی پسران به نمایش می گذارند. مصاحبه های محمد و مانی ۶ ساله، مصادیق بارزی در جهت علاقه وافر پسران به مبارزه طلبی را به دست می دهند.

«- محمد تو چرا مرد عنکبوتی رو دوست داری؟

چون جنگیه، مبارزه می کنه.

- تو چه کار باید بکنی تا مثل اون بشی؟

لباساشو بپوشم.

- اگر لباساش رو بپوشی، دقیقاً مثل اون می شی، یعنی می تونی بجنگی و مبارزه کنی؟ آره.

- خوب وقتی مثل اون شدی چه کار می کنی؟

دنیا رو نجات می دم.

- چه طوری دنیا رو نجات می دی؟

می جنگم، با مشت و پا مبارزه می کنم.

- با چه کسانی؟

با آدم بدا.

- مثلاً کدوم آدم بدها، می تونی اسمشون رو به من بگی؟

با آدم دیگه، با همشون.

- محمد اگر تو یه روزی قوی تر از مرد عنکبوتی بشی، چه کار می کنی؟

می‌رم باهاش می‌جنگم، می‌زنمش.

- چرا؟

چون خب زورم بیش‌تر از اون شده دیگه.

- یعنی هر کس زورش بیش‌تر از دیگران باشه، باید بره اون‌ها رو بزنه؟

همه رو نه، ولی کسی که زورش خیلی زیاده رو چرا، باید باهم مبارزه کنن.

- محمد تو از چه چیز مرد عنکبوتی خیلی خوشت میاد؟

از همه چیزش!

- مثلاً؟

لباسش، علامتش، رنگ لباسش.

- بن‌تن رو چرا دوست داری؟

به خاطر ساعت فضایی.

- بن‌تن با ساعتش چه کار می‌کنه؟

خودشو تبدیل می‌کنه به آدم چهار دست، مومیایی، آتیشی.

- خوب تو چه طوری می‌تونی مثل اون بشی؟

اگر لباسشو داشتیم، ساعتشو داشتیم.

- محمد اگر زورت اندازه بن‌تن بشه و مثل اون بشی، چه کار می‌کنی؟

دنیا رو نجات می‌دم، مثل همه.

- یعنی چه طوری؟

با آدمای بد می‌جنگم.

- همه هم همین کار رو می‌کنن؟

آره با آدم بدا می‌جنگن.

- خوب حالا اگه آدم بدها نباشن چی، اون وقت چه کار می‌کنی؟

هیچی، تو شهر می‌گردم.

- تو شهر می‌گردی به کسی کمک نمی‌کنی؟

نه، خب چون آدم بدا که نیستن.

- حتی اگر یه خانومه که خیلی پیره، یه بار سنگین داشته باشه، ولی زورش نرسه بیره، و تو اون رو

بینی، اون وقت هم فقط توی شهر می‌گردی؟

نه، می‌رم وسایلشو می‌برم، کمکش می‌کنم.

- محمد اگر تو قوی‌تر از بن‌تن بشی چه کار می‌کنی؟

می‌زنم!

- چرا؟

چون خب قوی شدم دیگه.

- چون قوی شدی می زنی، پس هر کی قوی بشه، باید دیگران رو بزنه؟  
نه!

- خوب پس کی رو باید بزنی؟

وقتی کسی بد باشه.

- پس بن تن مگه بده که می خواستی بزنی؟

نه، خب همین طوری، مبارزه کنیم».

«- مانی تو از کدوم کارتونها خوشت میاد و کدومهاشون رو خیلی دوست داری؟

از بن تن خوشم میاد.

- چرا بن تن رو دوست داری؟

هیولا داره و جنگیه.

- بن تن چه کار می تونه بکنه که تو نمی تونی انجام بدی؟

می تونه با ساعتش هیولا بشه و بقیه رو بکشه.

- به نظرت تو چه کار کنی می تونی مثل بن تن بشی؟

ساعتشو داشته باشم.

- یعنی هر کس ساعتش رو داشته باشه، می تونه مثل بن تن بشه؟

آره، اگه خود راستکی اش باشه.

- حتی اگه مربی مهدتون هم داشته باشه، مثل اون می شه؟

آره!

- پس ساعت بن تن رو از خود اون بیش تر دوست داری؟

نه، هر دوتاشونو دوست دارم.

- چرا تو که گفتی ساعتش رو داشته باشی، مثل اون می شی، هر کس دیگه ای هم می تونه؟

آخه، خودشم قیافه اش قشنگه، موهاشو خیلی دوست دارم.





- پس اگه ساعتش رو داشته باشی و موهات رو هم مثل اون درست کنی، مثل اون می شی؟  
یه کم شبیه اون می شم، چون زور اون از من بیش تره.  
- به نظرت چه طوری زور تو هم اندازه اون می شه؟  
ساعتشو داشته باشم، برم پارک ورزش کنم.  
- خوب گفتمی مرد عنکبوتی رو هم دوست داری؟  
آره!

- خوب مرد عنکبوتی رو چرا دوست داری؟  
چون تار عنکبوتی داره و جنگیه، می تونه لباساشو عوض کنه، بره مهمونی، دلش می خواد همه هیولاها رو بکشه، مردمو نجات بده.

- تو چه طوری می تونی مثل اون بشی؟  
لباساشو بپوشم، روی دستمم یه سوراخ آهنی باشه، ازش تاره عنکبوتی در بیاد.  
- بعد اگه مثل مرد عنکبوتی شدی، چه کار می کنی؟  
می رم می جنگم، مردمو نجات می دم، از ساختمونای بلند می پریم، اگه خواستم بیفتم، با تارم خودمو نجات می دم، لباسامو عوض می کنم، می رم مهمونی می رقصم، بعد می رم به پلیسا کمک می کنم.  
- بت من رو چرا دوست داری؟ اون چه کار می کنه که تو نمی تونی انجام بدی؟  
چون جنگیه، پسرا و بچه ها رو نجات می ده.  
- خوب مگه تو نمی تونی کسی رو نجات بدی یا بهش کمک بکنی؟  
نه!

- چرا؟  
چون اون زورش خیلی زیادتر از منه.  
- تو چه طوری می تونی مثل اون بشی؟  
لباساشو یا چادرشو داشته باشم.  
- به نظرت اگه مثل اون بشی، همه دوستت دارن؟  
آره!

- چرا؟  
چون منم کارهای اونو می کنم، می رم بهش تو جنگاش کمکش می کنم».



از سوی دیگر، کودکان خردسال، به دلیل تفکر عینی و تلاش برای عینیت‌بخشی به پاسخ‌هایشان، علایق اولیه حرکتی‌شان - که پسران تمایل بیش‌تری به رفتارهای حرکتی از خود نشان می‌دهند- و همین‌طور عدم وقوف و اشراف به قواعد و قراردادهای اجتماعی، به‌طور نسبی تمایل به ارایه پاسخ‌های خودشان به صورت حرکتی را دارند. رادین ۴ ساله و دانیال و طاهای ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌های جداگانه خودشان، برای ارایه پاسخ مبسوط، دست به دویدن، لگد زدن به دیوار و مانند آن زده‌اند:

«- با موبایل مامان و باباتم بازی می‌کنی؟»

موبایل مامانم نه، ولی موبایل بابام سه تا بازی داره...دوتا گربه ملوس داره، یکی سونیک.

- وای همون آبی با حاله که می‌دوئه؟

آره... با سرعت می‌ره.

- وای آره... خیلی با سرعت می‌ره.

بین یه دونه ازین حلقه‌ها داره... بعد اونو که بگیري، دیگه خیسبیلی با سرعت می‌ره... بین این جوری این قده سرعتش زیاده.

(رادین یک‌دفعه شروع به دویدن می‌کند)».



«- سونیک بازی می‌کنی، خاله؟»

آره خب.

- سونیک چه طوریه خاله؟

یه موجودیه خب که تند می‌ره.

- یه موجودیه که تند می‌ره! چه جالب!

- تو هم دوست داشتی مثل سونیک تند بری؟

می‌خوای مثل سونیک تند برم؟

- مثل سونیک می‌تونی تند بری؟

بله وایسا!

۱، ۲، ۳

شروع کرد به دویدن.



خاله مرد عنکبوتی رو دیدی؟

- آره عزیزم. مرد عنکبوتی رو هم دیدم. مگه مرد عنکبوتی چه

طوری هست؟

هم تار داره، هم چسب داره، عین عنکبوت بود.

- دوست داشتی مرد عنکبوتی بودی؟

خاله می‌خواهی از اینجا برم بالا، مته مرد عنکبوتی؟

(از سرسره بالا رفت و گفت که مثل مرد عنکبوتی هست).

درختم می‌تونم بگیرم. خاله ببین...».

«- شما توی خونه کارهای مرد عنکبوتی رو هم انجام می‌دی؟

آره (طاها بلند شده، شروع به دویدن می‌کند و با لگد به کمد دیواری می‌زند).

- بعد توی خونه این کارها رو می‌کنی؟

آره.

- مامانت نمی‌گه این کارها رو نکن؟

(با خنده) چرا می‌گه.

- خوب؟

(با خنده) ولی من گوش نمی‌دم که.

- چرا؟

چون دوست دارم اون کارا رو انجام بدم خب.

- شده تا حالا زمین بخوری یا جاییت زخمی بشه؟

آره.

- کجا این اتفاق برات افتاد؟

توی پارکینگ خونمون.

- می‌شه بگی دقیقاً چی شد؟

پامو بلند کردم که یه ضربه به دیوار بزنم که یهو پام خیلی بد پیچ خورد و افتادم زمین. زانوم یه

خورده زخم شد، ولی خیلی درد نگرفت. بیش‌تر مچ پام که پیچ خورد، درد گرفت.

- خوب بعد از اون تصمیم نگرفتی این کارها رو انجام ندی؟

(با خنده) نه بازم انجام می‌دم.

- چرا؟

چون حال می‌ده.».



کودکان کاربر کارتونها و پویانمایی‌های ساخته و پرداخته دستگاہ تبلیغاتی سرمایه‌داری، در برخورد با مضامین ارایه شده در محصولات فرهنگی اخیر، از سنین پایین شروع به اخذ معیارهای ارزشی و رفتاری از این آثار کرده، برخوردهای هیجان‌مدار را فرا می‌گیرند. آریوی ۳ ساله و حسام و فراز ۴ ساله و امیرعلی ۵ ساله، در مصاحبه‌های خود شواهدی از این معنا را به دست می‌دهند:

«- آریو از برنامه‌های تبلتت چه چیزی یاد گرفتی؟»

راستش خاله سرکلاس کامیار من رو اذیت می‌کرد، تو چشمم توف (تف) کرد و سر عروسکم رو کند. من از بازیام یاد گرفتم که چه جوری بزنمش. یه روز که دعوامون شد، سرش رو کوبیدم به دیوار. بعدش با مشت به چشمش زدم. دیگه کامیار از اون موقع من رو اذیت نکرده.



- بعد از این که کامیار رو زدی، کامیار چی کار کرد؟

گریه کرد و به خانمون گفت.

- خانمتون با شماها چی کار کرد؟

دعوامون کرد.»

- آقا حسام تو چه بازی‌هایی رو دوست داری؟

فوتبال، جنگی.

- چه طوری بازی می‌کنی؟

بعضی وقتا با آبجیم فوتبال بازی می‌کنم، ولی بیش تر وقتا با گوشه مامانم بازی می‌کنم.

- چرا بازی جنگی رو دوست داری؟

چون من پسرم، باید با اونا بازی کنم و خیلی هم خوبه، چون که باید دشمن رو بکشی.

- کی گفته تو پسری؟

خوادم می‌دونم، آبجیم دختره، منم پسرم.

- تو نمی‌ترسی دشمن‌ها رو می‌کشی؟

نه، ترس نداره، من بزرگ شدم و نباید بترسم.

- خوب بده که می‌کشی و خون می‌ریزه؟

نه، اونا دشمنن باید بمیرن، چون اونا اومدن جنگ باید بمیرن، بعدم خاله تو دختری می ترسی، من پسرم، قوی تر از تو هستم.

- حسام تو به غیر از این بازی ها، بازی دیگه ای هم داری؟
- آره، یه ماشین بازی دارم، اونم مسابقه ای که دوستش دارم.
- به غیر از بازی، کار دیگه ای هم با گوشی مامانت می کنی؟
- آهنگ می دارم می رقصم، وقتی آبیجیم نیاد باهام برقصه، مثل همون جنگه می زنمش.
- چرا آبیجیت رو می زنی؟
- چون نمیاد با من برقصه؟
- آدم که نباید آبیجیش رو بزنه؟
- خب اگه بیاد با من برقصه و بازی کنه، منم نمی زنمش».



«- شما (مادر فراز) از رفتارهای فراز راضی هستید؟  
فراز رفتار خلاف عرف تا الآن نداشته، ولی یه مدتی فراز ایکس باکس بازی می کرد که همش خواهرش رو می زد، یعنی فراز مدام به مانیا مشت می زد و می گفت من غولم.  
- چرا مانیا رو می زد؟  
نمی دونم، می گفت من غولم و مانیا رو می زد، البته وقتیایی هم که مانیا خوراکیاش رو به فراز نده، فراز می زنتش».



«- امیرعلی کدوم بازی ها رو توی گوشی مامان بیشتر دوست داری؟  
همه بازی ها.  
- کدومشون رو بیش تر بازی می کنی؟

همشون رو، هر روز یه دونه می‌زنم، یه روز یه روز، اگه یه بازی که دیدم نمی‌تونم ببرم، می‌رم بازی دیگه. صب کن برم سلاح‌هامو بیارم.

- الان این چه بازی‌ای هست که می‌کنی؟

بکشم، پولام زیاد می‌شه.

- کدوم رو بکشی؟

این بدبخت رو (امیرعلی مشغول بازی می‌شود و بارها می‌گوید: دست‌ها بالا و در آخر می‌گوید: کشتمش)».

در بررسی میزان هیجان‌جویی و هیجان‌طلبی دو جنس، ادبیات پژوهشی دلالت بر آن دارد که جنس مؤنث کم‌تر از جنس مذکر از هیجان‌جویی استقبال می‌کند (منطقی، ۱۳۹۰) و بنابراین برخوردهای هیجان‌مدار آنان نیز کم‌تر از پسران گزارش شده است. ملاحظه مصاحبه‌های خانه ۵ ساله و باران و ملیکای ۶ ساله، حکایت از آن دارد که اگرچه دختران هم گاهی ممکن است برخوردهای هیجان‌مدار را پیشه خویش کنند، اما برخوردهای اخیر بیش‌تر جنبه ذهنی داشته، به رفتارهای عینی و عملی نمی‌انجامند:

«- خوب عزیزم دیگه از چه چیز کارتونها خوشت میاد؟

اومممم از قصر السا و آنا.

- قصر دارن؟

آره، خیلی قشنگه، السا اونو می‌سازه با یخ، من اونو خیلی دوس دارم، قصر اونا رو داشته باشم، تازه به مامانم گفتم وقتی بزرگ شدم، می‌خوام برم قصر اونا رو بخرم.

- چرا بخری؟

آخه ما خونمون مثل قصر اونا نیست.

- مگه خونه‌ی شما چه شکلیه؟

اون جووری بزرگ نیست، خوشگل هم نیست، من دوس دارم اون شکلی باشه، خونمون رو دوس ندارم.

- خوب از کجا می‌خوای بری قصر اونها رو بخری؟

بزرگ می‌شم، می‌رم با ماشین رانندگی می‌کنم، می‌رم پیش اونا، قصر اونا رو می‌خرم.

- خوب اونها قصرشون رو به تو می‌دن؟

آره، اگه ندن، به زور ازشون می‌گیرم.

- مثلاً چه جووری ازشون می‌گیری؟

خب نمی‌دونم، می‌گیرم دیگه، می‌زنمشون.

- می‌زنیشون که قصر اونها رو بگیری؟

آره.

- کار بدی نیست؟

نه».

«- باران خانم تو وقتی می‌بینی دوست‌ها هم رفتن عروسک‌های آنا و السا مثل مال تو رو خریدن،

چه حسی پیدا می‌کنی؟

عصبانی می‌شم.

- خوب عصبانی که شدی، چه کار کردی؟

دوست داشتم خفه‌اش کنم.

- با اون دعوا نکردی یا سعی نکردی، عروسکش رو خراب کنی؟

نه.

- پس تو از این که بقیه عروسک‌هایی مثل عروسک‌های تو رو داشته باشن، عصبانی و ناراحت

می‌شی، درسته؟

آره.

- بعد مثلاً وقتی می‌بینی اون‌ها عروسک‌هاشون مثل عروسک‌های تو می‌مونه، دیگه عروسک‌ها

رو دوست نداری یا مثلاً دیگه با اون عروسک‌ها بازی نمی‌کنی؟

نه، دوستشون دارم.

- سعی نمی‌کنی بری یه عروسک جدید بخری که دوست‌ها نداشته باشن؟

یه بار.

- خوب بعدش به دوست‌ها نشونش دادی؟

آره.

- اون‌ها چه کار کردن؟

هیچی.

- چیزی نگفتن؟

گفتن خیلی قشنگه، از کجا خریدی.

- بعد تو بهشون گفتی که از کجا خریدی؟

نه، گفتم آدرسشو بلد نیستم.

- بهش دروغ گفتی که آدرسش رو بلد نیستی؟

آره.

- چرا؟

نمی‌خواستم اونا هم برن بخرن».

«- ملیکا خانم تو چه کارتونهایی رو می‌بینی؟

کارتون سیندرلا، سفیدبرفی، السا و آنا، زیبای خفته.

- کدومشون رو بیش تر دوست داری؟

همشون رو دوست دارم.

- خوب کدوم رو بیش تر دوست داری؟

همه رو دوست دارم، چون همشون قشنگن، ولی از همه بیش تر سیندرلا رو دوست دارم، چون از همه

قشنگ تره، دلمم خیلی براش می سوزه.

- چرا؟

آخه نامادریش خیلی اذیتش می کنه، اصلاً اونو دوست نداره، خیلی بدجنسه.

- تو از آدم های بدجنس بدت میاد؟

آره، دوست دارم بمیرن».

اما با وجود برخورد نسبتاً منفعل دختران در رفتارهای مقابله ای هیجان مدارشان، باید اذعان داشت که خطمشی های نامتعادل و پرخاشگرانه در چشم و دل دختران کاربر بازی های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی ها حک می شود.

ستایش ۶ ساله، در مصاحبه خود با اخذ اطلاعات پنهانی که در محصولات رسانه ای اخیر وجود دارد، نتیجه می گیرد، سیاه پوست ها در غالب فیلم ها عصبانی یا دزد هستند، بنابراین سفیدپوست ها بهتر هستند و خدا باید حرف آن ها را بهتر و بیش تر گوش کند.

«- چرا دوست داری جای سیندرلا باشی؟

چون لباس های سیندرلا قشنگه، موهاشم دوست دارم، خیلی صافه.

- چرا موی صاف رو دوست داری؟

چون قشنگ تره.

- ولی من یه دخترخاله اندازه ی تو دارم، موهاش صافه. هی می ره فر می کنه.

موی فر واسه ایرانیاس، ولی خارجیا موهاشون صافه، قشنگ ترن.

- من دیدم تو فیلم خارجی ها، خیلی ها موهاشون فر فریه ها.

همه ی خارجی که نه. اونایی که تو کشورای خوب زندگی می کنن، مثلاً آلمانی ها موهاشون صافه،

ولی تو فیلمای انگلیسی، سیاه پوستا هستن که خیلی زشتن.

- هرکس سیاهه زشته؟

آره، بیش ترشون هم تو فیلم دزدن یا عصبانین.

- آگه تو سیاه پوست بودی، آدم بدی بودی؟

نمی دونم، من که تا حالا سیاه پوست نبودم.

- خوب پس سفیدها آدم های بهتری هستن؟



آره.

- به نظرت خدا همه رو به اندازه دوست داره یا سفید پوستها رو بیش تر دوست داره؟  
اگه سفید پوستا حرف خدا رو بیش تر گوش کنن، بیش تر دوس شون داره».



همان طور که از آن یاد شد، برخی از برخوردهای هیجان مدار کودکان از شکل ذهنی و نظری برخوردارند و کودکان در مراحل نخست، فقط به شکل نظری به ارایه علایق خود مبنی بر حل هیجان مدار مسایل مختلف می پردازند. اظهارات امیررضا و رضای ۵ ساله و پارسا و مهرداد و محمدمهدی ۶ ساله، شواهدی در همین جهت هستند:

«- از فیلمی که دیدی، کدوم قسمت اون رو بیش تر دوست داشتی؟

تیراندازیشو!

- یعنی فقط تیراندازیش رو دوست داری؟

آره، دوست دارم منم یه تفنگ بگیرم، همه رو بزنم.

- همه رو؟ حتی آبجیت؟

آرههههه. ولی بیش تر دزاد و پلیسا رو بزنم.

- برای چی دزدها رو بزنی؟

خب چون دزدی کردن، آدمای خوبی نیستن.

- دزدی کار بدیه؟

آره خیلی.

- خوب گفתי به غیراز دزدا می خوای پلیسها رو هم بزنی. می شه بگی برای چی دیگه پلیسها رو

بزنی؟

می خوام بزنمشون دیگه.

- خوب مگه چه کارکردن؟

خب اونا همه رو دستگیر می کنن دیگه، منم می خوام تفنگ بگیرم، بزنمشون تا منو دستگیر نکنن.

- خوب می دونی تو اگه تفنگ نگیری و کسی رو بزنی، پلیسها دستگیرت نمی کنن؟

آره.

- پس چرا می خوایی این کار رو بکنی؟

(با خنده) چون دوست دارم تفنگ».

«... رضا جان حالا می‌تونی بگی که ویراژ رو چه جور بازی می‌کنن؟  
باید فرار کنیم.

- از کی فرار کنیم؟

از پلیس.

- من دقیق نمی‌فهمم، می‌شه نشونم بدی که یاد بگیرم؟  
آره.

- خوب الان باید چی کار کرد؟  
ماشین بخر.

- همین؟

باید آدمای بد رو که بهت کمک می‌کنن، بخری.

- این آدم بدها اسم دارن؟

آره.

- اسمشون چیه؟

کامی خفن، کامبیز خطر، امم دیگه یادم نمیداد».

«... راستی خاله یه چیزی از محمدرضا بگم؟

- بگو عزیزم.

من محمدرضا رو توی مهد خیلی دوست دارم خاله، آخه خیلی خشنه، یعنی می‌تونه با یه مشت، همه  
رو بزنه، خیلییی قویه.

- خشن یعنی چی؟

یعنی زورش خیلی زیاده همه رووو می‌زنه.

- تو هم این جور دوست داری؟

آآآره، خیلی دوست دارم من. آقااااا یه بار تو کلاس همهمهمهمه اومدن محمدرضا رو بزندن، ولی خود  
محمدرضا همهمهمه رو می‌زد. ااااصلاً دعوا شد، ولی خیلی با حال بود.

- یعنی دعوا با حاله؟

آره، دیگه دو نفر هی می‌زنن هم دیگه رو.

- تو هم دوست داری بقیه رو بزنی؟

آرههمه اصلاً من و محمدرضا عااااشق دعوااییم (خنده)، خیلییییییی حال می‌ده.

- عاشق دعوایین یعنی چی؟

وااای اگه بدونی چقدر خوبه یه مشت می‌زنی، یه لگدددد. به به».

«- مهرداد دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

مهرداد: اسمم عوض شده... خروس جنگی!

- بهت بگم خروس جنگی؟

مهرداد: آره.

- ناراحت نمی‌شی؟

مهرداد: نه.

محمد مهدی: منم اسمم عوض شده! رافائل!

- رافائل؟

محمد مهدی: آره.

- دمپایی‌هاتون رو کی براتون خریدید؟

مهرداد: خودم خریدم، رفتم یه دونه زدم تو کله یارو، از مغازه برداشتم.

- پولش چی؟

مهرداد: پول نمی‌خواد که، برداشتم اومدم.

محمد مهدی: منم همین طور... رفتم برداشتم... خودشم زدم... زدم تو کله‌اش کشتمش... خفه‌اش

کردم... رفته بیمارستان... منم دمپایی‌هامو پام کردم.

...

بعد که دعوا من شد، من همونجا تفنگمو درآوردم... تیردار واقعی... تققق... پوووففف... تیرشو زدم...

افتاد زمین!

- اون رو کشتی؟

آره! با کلی تیر!

- مهرداد اون وقت هیچ کس کاری باهات نداشت؟

نع!

- پلیس دستگیرت نکرد؟

نع.

پلیس میاد... می‌گی سللاام! بعد با یه دستبند گنده می‌زنی تو کله‌اش! فک کردن کی هستن!«.

«- تو تلویزیون زیاد می‌بینی؟

محمد مهدی: آره، هر روز می‌بینم.

- چه قدر می‌بینی؟

محمد مهدی: ده‌ههه ساعت!

مهرداد: منم بگم چقدر نگاه می‌کنم، اصن شبم نگاه می‌کنم.

محمد مهدی: منم همین طور... شبم نگاه می‌کنم!

مهراد: من صداشم می‌ذارم زیاد، می‌رم تلویزیون می‌بینم!  
- خوب... .

مهراد: اصن انقده زیاد می‌کنم، همه گوششون کر بشه.

- دیگران ناراحت نمی‌شن؟

مهراد: همسایه‌هامون میان می‌گن، این سی‌دی چیه؟ منم می‌گم زر زر(!) نکنا! تفنگ درمیارما!

محمد مهدی: منم تفنگ دارم... می‌زنم منفجرشون می‌کنم!... بعدم با خنجر می‌زنم، داغونشون می‌کنم».



اما نباید تصور کرد که کودکان ناظر برخوردهای هیجان‌مدار، صرفاً به شکل نظری و ذهنی به بازنمایی برخوردهای هیجان‌مدار می‌پردازند. برخی از کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید از خانه گرفته تا مهد و کوچه و محله، برخوردهای هیجان‌مدار خود را به صورت عملی محقق می‌سازند. طاه‌ها، هورداد، سامیار و علی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که آن‌ها در مواجهه با مخالفت خواهر و برادر یا اولیا (خاصه مادر) سر آن‌ها داد زده و حتی به کتک زدن آنان اقدام ورزیده‌اند:



«- آقا طاه‌ها تو چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟

اوممم بن‌تن رو.

- چی بن‌تن رو دوست داری؟

خود بن‌تن رو. بن‌تن آدم بدا رو می‌کشه، دعوا می‌کنه. ساعت داره، ساعت قوی.

- آدم بد‌ها کی‌ها هستن؟

همون که چوب داره. یه بار بن تن داشت آبمیوه می خورد، ریختش رو زمین خورد. اونا خیلی بدن، می خوان بن تن رو بکشن. ولی بن تن خیلی قویه، یه ساعت داره. می زنه ساعتشو، بعد یه موجود میاره باهاش دعوا می کنه. من اگه بن تن بشم، آدم بدا رو می کشم.

- کی ها رو مثلاً؟

اون هایی که دعوا می کنن رو.

- خوب تو هم که دعوا می کنی!

نه، من کاری ندارمشون که. اونا به من کار دارن، منو اذیت می کنن، منم دعواشون می کنم یا به

حرفم گوش نمی دن.

- مثلاً اگه برادر کوچیکت به حرفت گوش نده، دعواش می کنی؟

آره، می زنمش.

- چرا؟

چون اعصابمو خورد می کنه. اصلاً به حرفم گوش نمی ده. همش اسباب بازی منو برمی داره منم

می زنمش.»

«- هورداد اگر مامان و بابات به تو گوشی ندن، تو چه کار می کنی؟

می زنمشون، بعضی وقتا هم وسایل خونه رو پرت می کنم اینور اونور، مثلاً یه بار گلدونمون رو زد

زمین شکست.»



«- ... تو هم دوست داری سیکس پک بشی؟

آره. خیلی دوست دارم برم بدنسازی، ولی مامانم نمی ذاره. ولی بزرگ شم، حتماً می رم.

- چرا مامانت اجازه نمی ده بری بدنسازی؟

نمی دونم. می گه خوب نیست برات.

- اگه باز هم مامانت نگذاشت بری بدنسازی، چی؟

می رم، یواشکی به داییم می گم. با داییم می رم.

- اگه داییت قبول نکرد چی؟

می رم خونه، داد و فریاد می کنم.

- داد و فریاد کنی، مامان و بابات عصبانی می‌شن، ناراحت می‌شن، دعوات می‌کنن. اصلاً داد زدن سر پدر و مادر مگه کار بدی نیست؟  
نه. آدم با داد می‌تونه خواسته‌هاشو بگیره، مثله کنگ که زور داره و داد می‌زنه، منم داد و فریاد می‌کنم».



«- وقتی یه آدم یکی از وسیله‌هات رو برداشت و تو یه مشت بهش زدی و وسیله‌ات رو پس داد، باز هم می‌زنیش یا ولش می‌کنی؟  
اگه مامانش نباشه، یه خورده بیش‌تر می‌زنمش.  
- شده تا حالا وقتی داری با کسی می‌جنگی، خودت هم آسیبی ببینی؟  
یه بار دوستم به صورتم ناخن کشید، صورتم زخم شد.  
- اگر نتونی تو جنگ برنده بشی چه کار می‌کنی و چه حسی داری؟  
عصبانی می‌شم، چیغ می‌زنم، می‌رم پیش مامانم، بعضی وقتا هم مامانم یا یکی از بچه‌های دیگه رو می‌زنم».



سوگند ۶ ساله، در مصاحبه‌اش گزارش می‌دهد، او با الهام از کارتون بچه رئیس در صدد انتقام گرفتن از برادرش است:

«- بینم دیگه چه کارتونی رو می‌دونی تا بهم توضیح بدی؟

اوووم خب بچه رئیس!

- بگو بینم اون چه طوریه؟

خب تو بچه رئیس همش می‌خندی دیگه. یه بچه‌اس تو یه شرکت دنیا میاد انگار. شرکت تولید بچه‌ها. بعدش آزمایش می‌کنن روشن. هر کی رو می‌فرستن تو یه خونه‌ای که بچه می‌خوان. بعد خودش خیلی با حاله. کتوشلوار و کیف اداره‌ای داره. صداشم کلفته. همشم داداش بزرگش رو اذیت می‌کنه. بعد یه جاش هست، مثلاً داداشش می‌خواسته ثابت کنه اون فسقلی حرف می‌زنه. می‌ره صداشو ضبط می‌کنه.

ولی اون یه کاری می‌کنه نوار بیفته تو خیابون داغون شه. یه جا هم هست، داداشه می‌خواد بفرستش فضا، ولی مامان باباهه می‌رسن، می‌بینن می‌خواد پرتش کنه دعواش می‌کنه. الهه‌جون انگار من و سبجانیم. اونم منو اذیت می‌کنه. می‌خوام دعواش کنم یا حالش رو بگیرم. مامان بابا می‌رسن، بازم ازش طرفداری می‌کنن. ولی از این که بچه رئیس می‌ره انتقام می‌گیره، خوشم میاد.

- اون وقت تو هم فکر می‌کنی بچه‌ها از کارخونه میان؟

نه، آخه قبل این که سبحان دنیا بیاد، شیکم مامانم بزرگ شده بود. بعد مامانم می‌گفت، داداشت تو دلمه تا دنیا بیاد. اون کارتون بود، اون جوری بود.

- ببینم گفتمی خوشم میاد که انتقام می‌گیره، به نظرت انتقام گرفتن خوبه؟

(سوگند در حالی که کمی خجالت کشیده است) خب نه! اما اول اون یکی کار بد کرد. اصن تقصیر مامان باباشونه.

- چرا؟

چون همش به کوچیکه توجه می‌کنن. بعد داداشه حسودیش اومد، می‌خواس پرتش کنه. حالام کوچیکه می‌خواد انتقام بگیره.

- یعنی تو هم ممکنه از سبحان انتقام بگیری؟

بله، اگه مامان بابام زیادی بهش توجه کنن.

- یعنی چی؟! این طوری نمی‌شه که همه از هم انتقام بگیرن که.

نه دیگه، چرا بچه رئیس می‌گیره، ولی من نگیرم!»



مهدی ۶ ساله گزارش می‌دهد که دوست دارد با زدن چکش بر سر افراد مزاحم، به حل مسأله فرارویش بپردازد. امیر علی ۶ ساله هم در مصاحبه خود بیان می‌داشت که او با جیغ و داد زدن، مشکلات خودش را در مهد حل می‌کند:

«... یعنی شما کارتون سگ‌های نگهبان رو ندیدین؟»

- نه! مگه این هم کارتون داره؟! من چون درس می‌خوندم وقت نمی‌کردم زیاد کارتون ببینم!

آره. چند تا سگ مهربونن. می‌رن به مردم کمک می‌کنن. اولشم متوجه گریه یه بچه گریه می‌شن. می‌رن نجاتش می‌دن.

- خوب چرا می‌رن نجاتش می‌دن؟

چون لباس آتیش فشانی ان دیگه. زوما می‌ره نجاتشون می‌ده مردمو. با قایقشم می‌ره.

- پس این سگ‌ها مأمور آتش‌نشانی هستند؟!

بله! منم دوست دارم بزرگ شم آتش‌نشان شم. البته شایدم مثل مهندس فلیکس خونه ساختم. البته

اگه یه احمقی مثله رالف بیاد خرابش کنم با چکشم می‌زنم تو سرش».

«- تا حالا شده توی مهد از دست کسی عصبانی بشی؟

آره.

- چرا؟

چون چیزی که می‌خواستم رو بهم نداد.

- تو چه کار کردی؟

جیغ زدم.

- تو هر وقت از کسی عصبانی می‌شی، این کارها رو انجام می‌دی؟

آره.

- مثلاً وقتی چیزی رو می‌خوای و دوستت بهت نداد، سعی نمی‌کنی دوباره باهاش حرف بزنی تا

راضی بشه و وسیله‌اش رو بهت بده؟

نه».

گستره برخوردهای هیجان‌مدار و تخریبی در نزد کاربران خردسال محصولات فرهنگی آن سوی آب چنان زیاد است که گاهی کودکان کاربر کارتونها و پویانمایی‌ها به اندیشه به قتل رساندن الگوی محبوب خویش برای تصرف جایگاه او برآمده و یا حتی کودکان مخالف خشونت و پرخاشگری قانع شده‌اند که باید با توسل به خشونت، ریشه‌های خشونت را بخشکانند. قسمتی از مصاحبه‌های انجام شده با طاها و پارسای ۶ ساله، به قرار زیر است:

«- چه بازی‌هایی و کارتونهایی رو دانلود می‌کنید؟

بت‌من، مرد عنکبوتی، بن‌تن.

- کدومش رو از همه بیشتر دوستش داری؟

بن‌تن رو.

- چرا دوستش داری؟

چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می‌زنه یه موجود قوی می‌شه، بعد با موجودات دیگه می‌جنگه.

طاها: من بعضی وقت‌ها شب خوابش رو می‌بینم که موجودات حمله کردن با ترس بیدار می‌شم.

- وقتی می‌ترسی چرا این کارتونها رو نگاه می‌کنی؟

آخه بن‌تن خیلی پرزوره، دوست دارم مثل اون زورم زیاد باشه تا کسی نتونه بهم حمله کنه.

- خوب چه کار می‌کنی که قوی بشی؟



می‌خوام یه ساعت مثل ساعت بن تن بخرم، بعد وقتی به مچم بستم، مثل اون قوی بشم.

- وقتی بزرگ شدین، می‌خواین مثل بن تن بشین؟

ما می‌خوایم بزرگ که شدیم بریم فضا، از همون ساعتای بن تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد

بزنم بن تن رو بکشم، چون زور من بیش‌تر از اون می‌شه.

- بچه‌ها اگه شما زورتون زیاد بود، مثل بن تن بچه‌های دیگه رو که زورشون کم‌تره، اذیت می‌کنید؟

اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می‌کنه؟

رئیس مثل بن تن همه کاراش رو تنهایی می‌کنه، چون خودش قویه حتی از مامان باباشم اجازه نمی‌گیره».



«- آقا پارسا تو مرد عنکبوتی رو دوست داری؟

نه.

- چرا؟

چون که وحشتناکه، سوپرمن و بن تن رو هم دوست ندارم، چون که فیلمشون وحشتناکه! من هر چی

که ترسناک نباشه رو دوست دارم.

- مگه مرد عنکبوتی چه طوریه که به نظرت وحشتناکه؟

همش می‌جنگن. بن تن که همش هیولا داره. اسپایدرمن هم خیلی عصبانیه، خیلی ازش می‌ترسم،

می‌ترسم که یه روز بیاد منو بکشه.

- آخه می‌گن مرد عنکبوتی فقط آدم بدها رو می‌کشه، تو که پسر خوبی هستی، چرا تو رو بکشه؟

نه، خیلی عصبانیه، به هیچ کس رحم نمی‌کنه.

- گفتی سوپرمن رو هم دوست نداری؟ چرا؟

چون اونم می‌جنگه، من از جنگیدن و دعوا کردن خوشم نیامد. میکی موس خیلی خوبه، همیشه

می‌خنده، شاده، با بچه‌ها هم دوسته!

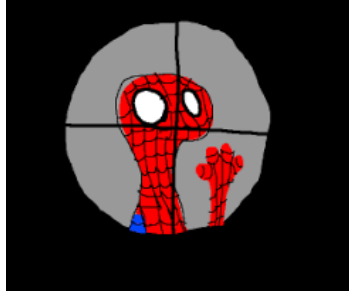
- سوپرمن و مرد عنکبوتی که به مردم کمک می‌کنند، اونا هم با بچه‌ها دوست هستن، چرا ازشون

بدت میاد؟

نه، اونا خیلی وحشتناکن.

- برام نقاشی مرد عنکبوتی رو می‌کشی؟

بله، ولی تو نقاشیم باید سه تا میکی موس به یه اسپایدرمن حمله کنند که بکشش.  
- تو که گفתי از جنگیدن بدت میاد، پس چرا می‌خوای مرد عنکبوتی رو بکشی؟  
آخه می‌خوام یه باره اسپایدرمن بمیره که دیگه هیچ وقت جنگ نباشه».



برخوردهای هیجان‌مدار اخذ شده از کارتون‌ها و پویانمایی‌ها چنان زیاد و قابل توجه کودکان (به ویژه پسران) است که انجام رفتارهای اخیر در سطح گروه همسالان با دیده تأیید نگریسته می‌شود و هر کودکی که بیش‌تر دست به انجام رفتارهای هیجان‌مدار بزند، در نزد دوستان و همگانش بیش‌تر و بیش‌تر «خفن» می‌نماید و اعتبار اجتماعی بیش‌تری تا دیگران می‌یابد. اظهارات طاهای ۵ ساله، پارسای ۶ ساله و فرزاد ۶/۵ ساله، شواهدی از این امر را به دست می‌دهند:

«- خوب عزیزم گفתי لاک‌پشت‌های نینجا رو هم نگاه می‌کنی؟  
آره.

- اون رو چرا دوست داری؟

چون با دشمناشون جنگ می‌کنن.

- چون جنگ می‌کنن، دوستش داری؟  
نه، چون شجاعن.

- هر کی جنگ کنه، یعنی شجاعه؟

آره دیگه، منم بعضی وقتا بهراد رو می‌زنم.

- چرا؟

چون منم شجاعم، ولی بهراد منو نمی‌زنه، اون شجاع نیست».

«- پارسا بعضی از بازی هات ترسناک هستن، ازشون نمی‌ترسی؟

نه، ههههه آخه ترسناک نیست، تازه چیزای خوبم یاد می‌گیرم، مثلاً این که هرکسی باهام دعوا کرد رو بزخم.

- ||| خوب زدن که چیز خوبی نیست؟

خاله تو چقدر سوسولی! تازه ترسوام هستی.

- من، سوسول چرا، اصلاً سوسول چی هست؟

سوسول یعنی همیشه می‌خوای کار خوب کنی.

- خوب کار خوب کردن مگه بده؟

آگه نتونی تو دعوا برنده بشی که قوی نیستی، من باید قوی باشم تا کار خوب کنم.

- آهان پس می‌خوای کاری یاد بگیری که قوی باشی تا کار خوب بکنی؟

آره دیگه، مثل بن‌تن و لاک‌پشت‌های نینجا... .

ادامه مصاحبه با مادر پارسا:

به نظر من بچه‌ها مثل قبل دیگه پر از شادی نیستند و این کاملاً قابل مشاهده هست. من با این که

پارسا فقط روزی یک ساعت اینا بازی می‌کنه، ولی کاملاً خشونت رو توی رفتارهاش می‌بینم.

- می‌شه از این خشونت مثال بزنین؟

مثلاً پارسا الان خیلییی داداشش رو کتک می‌زنه، کاری که قبل از این به هیچ وجه انجام نمی‌داد یا

این که مثلاً وقتی من یا پدرش باهاش صحبت می‌کنیم، با داد جواب ما رو می‌ده یا این اسباب

بازی‌هاش رو پرت می‌کنه توی دیوار و اینا».

«- فرزام... به نظر تو چرا آدم باید همه‌اش بجنگه که بگه قویه؟

چی کار کنه پس؟

- خوب می‌تونه حرف بزنه. حرف خیلی وقت‌ها بهتره... این جورى نه کسی می‌میره... نه کسی

زخمی می‌شه.

(با خنده) این کار سوسول‌هاست خاله... .

- چرا می‌گی کار سوسول‌هاست؟

خب چون یه آدم قوی که حرف نمی‌زنه. اون می‌جنگه.

- یعنی اسپایدرمن با هیچ کس حرف نمی‌زنه؟ نمی‌شه بعضی وقت‌ها به جای جنگ حرف زد؟

نه.

- چرا می‌گی نه؟

آخه بین خاله... دشمن آدم باید... چیز باشه... یعنی از آدم بترسه دیگه... خب با حرف که نمی‌ترسه

که... .

- خوب شاید بشه یه جورى حرف زد که بترسه.

نه.

- اصلاً چرا باید بترسونیمش؟

چون باید ما ببریم.

- یعنی الان تو پیش دبستانی وقتی کسی از کسی بدش میاد یا باهاش لجه، می‌ره باهاش بجنگه تا

بترسونش؟

آره... ولی یه چیزم هست... .

- چی؟

ما بیش تر با هم دوستیم.

- ولی اگه دوست نباشید، با هم می جنگید؟

بله... .

- پس اون هایی هم که حرف می زنن سوسولن آره؟

مثل دخترها... دخترها همه اش حرف می زنن... پسرها نباید زیاد حرف بزنن».



مصاحبه های انجام شده با مربیان مهدکودک یا اولیای پیش دبستان نیز حکایت از گستردگی واکنش های هیجان مدار کودکان (خاصه پسران) دارند. یکی از مریبان مهدکودک مورد بررسی گروه پژوهش، در خفا اظهار می داشت، مدیر مهد روزانه قرص آرامش بخش در آب حل کرده به کودکان می دهد تا کودکان در مهد آرام تر باشند.

مربی دیگری از رایج شدن اصطلاح «دعوا بازی» در مهد کودک یاد می کرد و سرانجام مربی دیگری اظهار می داشت که کودکان مهد سر آن ها داد می زنند و حرف، حرف خودشان است:

«- این خشونت که از اون یاد می کنید، خودش رو بین بچه ها چه طور نشان می ده؟

ببینید، مثلاً این بچه ها علاقه ی زیادی به دعوا کردن با هم سن و سالان و کتک زدن اون ها از خودشون نشون می دن، علاوه بر این، با صدای بلند حرف زدن هم خیلی براشون راحت، هر چیزی که بهشون می گیم، سریع داد می زنن سر ما و دلشون می خواد حرف، حرف خودشون باشه و کلاً به بازی های آرام، هیچ تمایلی ندارن و فقط دلشون می خواد هم دیگه رو بزنند. البته باز هم می گم، این ها همه به خاطر این بازی ها و این چیزا نیست، اما این ها همه مسأله رو تشدید می کنند».



آنچه از آن یاد شد، حاوی چند تبعه مهم در کودکان پیش دبستانی است. تبعه نخست مصطلح شدن کشتن در زندگی روزمره کودکان است که این مسأله خودبه خود به کاهش و تقلیل نوع دوستی کودکان می‌انجامد. کاهش منطق‌گرایی در کودکان و جهت دادن نسبی به علایق حرفه‌ای کودک از دیگر تبعاتی است که در کودکان کاربر کارتونها و پویانمایی‌های غرب ملاحظه می‌گردند.

مصاحبه زیر که با مادر علی ۶ ساله صورت پذیرفته است، نمونه بارزی از این معنا را به دست می‌دهد که سازندگان بازی‌های دیجیتالی با تدارک انبوهی از قتل‌های وحشیانه در جریان بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، دست کودکان خردسال را به شکل مجازی به خون می‌آیند و به جای عواطف رقیق آن‌ها، خشونت، خشونت‌گرایی و بی‌منطق بودن را می‌نشانند:

«- شما گفتید علی علاقه زیادی به کارتون بن تن داره.

بله، علی خیلی به بن تن علاقه‌مند هست، اون تا ظهرها کارتون بن تن رو از ماهواره نگاه نکنه، نمی‌خوابه.

- تأثیر دیدن کارتون بن تن روی پسر شما چه طور بوده؟

علی با دیدن کارتون بن تن، یا همه‌اش نقاشی بن تن رو می‌کشه و یا همه‌اش از پدرش می‌خواد تا پدرش برای اون ساعت بن تن رو بخره تا علی هم مثل بن تن قوی بشه!

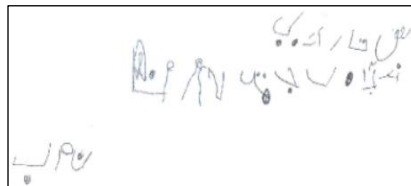
- اثرات کارتون بن تن روی علی در همین موارد محدود شده؟

نه، دیدن کارتون بن تن علی رو خیلی پرخاشگر کرده، مثلاً وقتی پدر علی از سر کار میاد، علی به سروکول پدرش می‌پره و می‌گه، بابایی من بن تن هستم، من می‌خوام بکشم!

- واقعاً علی به پدرش می‌گه می‌خوام بکشم؟

متأسفانه بله، عبارت کشتن، به صورت یک عبارت مصطلح زندگی علی درآمده است.»

نامه زیر نیز متعلق به یاسین است که خطاب به بن تن به نگارش درآورده است. یاسین در شرح آن چه که به اصطلاح نوشته است، می‌گفت او برای بن تن نوشته است که من تو را خیلی دوست دارم، چون تو خیلی قوی هستی و همه را می‌کشی.



آرمین ۶ ساله هم در مصاحبه خود بیان می‌دارد که در مشکلات پیش آمده، قتل و کشتار بهترین راه حل ممکن برای حل و فصل مسایل پیش آمده هست:

«- به جای کشتن دشمن‌ها، راه دیگه‌ای هم هست که بتونیم مشکلمون رو باهاش حل کنیم؟

اون قهرمانه با فرمانده سیاه زرها صحبت کرد، باهاشون دوست شد، ولی با الگلی‌ها دیگه نه.

- یعنی اگر نتوانیم مشکلمون را با کسی حل کنیم، بهترین راهش اینه که بزنیم بکشیمشون.  
بهترین راهش همینه».

محمداهای ۶ ساله هم در مصاحبه خود از ضرورت هدم و نابودکردن کسانی یاد می‌کند که آن‌ها را نمی‌شناسد:

«- خوب، لاک‌پشت‌های نینجا رو هم می‌بینی؟

لاک‌پشت‌های نینجا جنگیه.

- تو می‌بینی؟

آره.

- ازشون چی یاد می‌گیری؟

هیچی.

- پس چرا می‌بینی؟

آخه خیلی جنگیه.

- جنگی دوست داری؟

آره.

- اگه مثل لاک‌پشت‌های نینجا بشی، چه کار می‌کنی؟

می‌جنگم.

- با کی؟

با دشمنان.

- دشمن کیه؟

یادم نمیاد.

- پس با کی می‌خواهی بجنگی؟

بزرگ شدم یادم میاد».



پرخاشگری‌هایی که از آن یاد شد، پس از اقلان ذهنی کودکان در ضرورت ترک گفتار و ترجیح کشت و کشتار، در جریان عمل در زندگی فردی و روابط اجتماعی کودکان جاری و ساری گشته، خودبه‌خود به

کاهش و تقلیل نوع دوستی کودکان می‌انجامد. مصاحبه علی ۶ ساله، مصداق بارزی در جهت کاهش نوع دوستی کودک در جریان کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های هیجان‌مدار است:  
«- کارتونی خواستی ببینی که مامان و بابات گفتن نبین؟

کارتون دایناسورها.

- کارتونس رو می‌شه برام تعریف کنی؟

یه سری دایناسورها بودن، هم دیگه رو تکه پاره می‌کردن.

- چرا مامانت نمی‌گذاره این کارتون رو ببینی، چی می‌گه؟  
می‌گه این‌ها وحشی بازیه.

- وقتی مامانت نگذاشت اون کارتون رو ببینی چه کار کردی؟  
جیغ زدم.

- باهاش دعوا هم کردی؟

آره.

- اون وقت مامانت اجازه داد ببینی؟

نه.

- شده تا حالا وقتی مامانت حواسش نیست، بری اون کارتون رو نگاه کنی؟  
آره یه بار.

- برام تعریف می‌کنی چه طوری این کار رو کردی؟

مامانم رفته بود حموم، بعد من رفتم تلویزیون رو روشن کردم، دیدم.

- مگه تو می‌دونی این کارتون رو چه ساعتی نشون می‌ده؟

آره، بعد از اذان ظهر پخش می‌شه.

- تو از چه چیزی توی اون کارتون خوشت اومد؟

این که دایناسورهای بزرگ هم دیگه رو تکه و پاره می‌کردن.

- برای چی اون‌ها هم دیگه رو تکه پاره می‌کنن؟

به خاطر غذا.

- به نظر تو این کار خوبییه که به خاطر یک تکه غذا، با هم دعوا کنیم؟  
نه.

- مثلاً اگر کسی غذای تو رو بدون اجازه برداره، چه کار می‌کنی؟

می‌زنمش و غدام رو پس می‌گیرم.

- سعی نمی‌کنی بذاری بره یا این که به جای زدن، فقط باهاش صحبت کنی تا غذات رو پس بده؟  
نه.

- اگه اون‌ی که غذات رو برداشته، پول نداشته باشه غذا بخره یا این که واقعاً گشش باشه، چه طور؟  
نه، اون غذای منه».



کاهش منطقی‌گرایی کودکان، تبعه ناخوشایند دیگری است که در کودکان پیش دبستانی کاربر کارتون‌ها و پویانمایی‌ها مشاهده می‌گردد. منطقی (۱۳۹۴) هم در ارتباط با کاهش اخیر می‌نویسد: «کاهش منطقی‌گرایی در جریان تهییج افراطی، مقوله قابل توجهی است که نباید از آن نادیده گذشت. مطالعات جدید نشان داده‌اند که اطلاعات دریافتی افراد پیش از رسیدن به سطح قشر مخ (که مسوول پردازش منطقی رخدادها است)، به مراکز عاطفی مغز می‌رسند. اگر اطلاعات ارایه شده، از بار هیجانی بالایی برخوردار باشند، پیش از آن که از مراکز عاطفی مغز به سطح کورتکس و قشر مخ برسند، در همان سطوح پایینی مغز که تصدی مسایل عاطفی آدمی را دارند، پردازش می‌گردند و دیگر اطلاعات دریافتی فرد به قشر مخ نمی‌رسد، به بیان دیگر در حالات اخیر، واکنش فرد به جای واکنشی منطقی، واکنشی عاطفی و هیجانی خواهد بود.

کاربری از شکلک‌ها (استیکرها)، تصاویر، آهنگ‌ها، بازی‌ها، فیلم‌ها و مانند آن‌ها که نکات روان‌شناختی عدیده‌ای در آن‌ها به کار گرفته شده است، از بار عاطفی و هیجانی بسیار زیادی برخوردارند و کودکان و نوجوانان در مواجهه با این محصولات، چنان تهییج می‌یابند که اطلاعات دریافتی آنان در نهایت با پردازشی عاطفی ارایه می‌گردند. به بیان دیگر می‌توان انتظار داشت، کاربران فضای مجازی که کاربری مفراطی از این فضا دارند، در روند زندگی آینده خویش، بیشتر از آن که بخواهند با مسایل فرارویشان به شکل منطقی و عقلانی برخورد کنند، برخوردهای عاطفی و هیجانی را پیشه خود کرده، به این شکل با مسایل برخورد خواهند کرد که بالطبع برخوردهای عاطفی و هیجانی در بسیاری از مواقع با منطق و عقل سلیم فاصله دارد».

ماحصل بازی‌های به شدت هیجان‌آمیز و پرخاشگرانه، سوق یافتن کاربران به ابتذال فکری و حل هیجان‌مدار مسایل فرارویشان خواهد بود، به این معنا که محرک‌های به شدت هیجانی در سطح زیر قشر مخ پاسخ داده می‌شوند، اما در روند استمرار ورود محرک‌های هیجانی به فرد، رویه اخیر، رویه غالب و جاری و ساری واکنش فرد به محرک‌های بیرونی خواهد شد که از این مسأله می‌توان با عنوان حل هیجان‌مدار مسایل یاد کرد.

جهت دادن نسبی به علایق حرفه‌ای کودک، از دیگر تبعاتی است که در کودکان پیش دبستانی کاربر کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب قابل ملاحظه است. مصاحبه زیر که بین آرش ۶ ساله و تنی چند از دوستان مهد کودکی وی صورت پذیرفته است، شاهد مثال بارزی در اثرپذیری علایق حرفه‌ای کودک به شمار می‌رود:



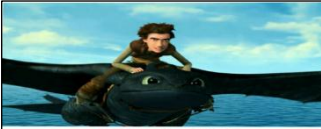


«- خوب آرش، بعد مامانت می‌بینی چه بازی‌هایی ریختی؟  
آره.

(نفر سوم): من که بازی‌های جنگی دوست ندارم.

- آرش دوست داره ولی.

(نفر سوم): این فقط بازی مک کویین دوست داره.



(نفر چهارم): من خودم بازی اژدها سواران رو دارم.

(نفر سوم): اون فقط ماشین دوست داره، فکر کنم بزرگ شه

هم می‌خواد چیز بشه، راننده از این چیزا هست تو مسابقه.

- مسابقه رالی؟

(نفر سوم): آره.»



با توجه به آن چه از آن یاد شد، می‌توان از تحول حل مسأله

در کودکان یاد کرده و تأکید کرد سوق یافتن حل مسایل با

رویکرد عقلانی به سمت حل مسأله با رویکرد هیجانی تحت

تأثیر کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، امر مهمی است که نباید به سادگی از آن گذشت.

## ۱۳-۲- آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی

یکی از پژوهش‌گران خارجی اظهار می‌داشت، پیشتر کودکان در کوچه‌ها باهم به بازی می‌پرداختند، از درختان بالا می‌رفتند، در بازی‌هایشان گیاهان، سنگ‌ها و خاک‌ها را لمس می‌کردند، دنبال پروانه‌ها می‌کردند و به این ترتیب در لحظه به لحظه کودکی‌شان، جهان واقعی را لمس و درک می‌کردند، آن کودکان دیروز، اکنون افراد بزرگسال جامعه خودشان هستند که شاید از اخلاق چندان مناسبی هم برخوردار نباشند و در عرصه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی هم دارای رفتارهایی نوسانی، پرتنش و بعضاً نامتعادل و نامتعارف باشند.



اما اگر توجه خود را معطوف به کودکان عصر حاضر کنیم، کودکان (خاصه اگر خانواده همراه آن‌ها نباشند و برنامه تربیتی خاصی برای آنان تدارک ندیده باشند)، در آغاز مدتی با تبلت سرگرم هستند و در ادامه با گرفتن گوشی اولیا، مدتی خود را با آن مشغول می‌کنند تا با اصرار، اولیا را وادار به تهیه گوشی مستقلی برای خودشان کنند و در ادامه کاربر پی‌اس‌فور، رایانه و تلویزیون ماهواره‌ای می‌شوند. به تعبیر دیگر، مدت زیادی از وقت کودکان به جای آن که در جهان واقعی آنان بگذرد و به جای آن که آنان نیز نظیر کودکی اولیایشان، دنبال پروانه‌ها بدونند، روی آب برکه یا رودخانه، سنگ بپراندند، در نهرها سد بزنند یا در ظروف کوچک، برای عروسکشان غذا بپزند، در فضای مجازی به سر می‌برند.

بنابراین اگر بزرگ‌سالانی که در بستر طبیعت رشد کردند، در بزرگ‌سالی خود انسانی معمولی و نه چندان عمیق، مؤثر و ثمربخش هستند، کودکانی که در حال حاضر بیش‌تر از آن که در بستر طبیعت رشد کنند، در فضای مجازی رشد می‌کنند، در آینده از چه مختصات روانی، اخلاقی و فرهنگی برخوردار خواهند بود؟



برخی از پژوهش‌گران بیان می‌دارند، بازی‌های دیجیتالی با آموزش‌های خویش کودکان را برای برخورد با جهان بیرون آماده می‌سازند، به عنوان مثال، هوه (۲۰۱۷) با ارایه گزارشی که به بررسی اثرات بازی‌های دیجیتالی روی کودکان سه ساله پرداخته است، نتیجه می‌گیرد که بازی‌های اخیر مواردی مانند «خرید از سوپرمارکت»، «سرزدن به سالن بدنسازی»، «ورود به سالن زیبایی» و مانند آن‌ها را برای کودکان مطرح می‌سازد، از این رو می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های دیجیتالی کودکان را برای برخورد بهینه با جهان اطرافشان آماده می‌سازد، اما باید گفت، اگر از جهت دهی پنهان «سوپرمارکت»، «سالن بدنسازی» و «ورود به سالن زیبایی» که همگی در جهت تربیت کاربر به صورت یک مصرف‌کننده و سوق دادن زندگی مبتنی بر ظواهر برای وی است بگذریم، در صورتی که بازی‌ها دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان به شکل کنترل شده و محدود در اختیار کودکان قرار نگیرند، غرق شدن آنان در این فضا، به شدت آسیب‌زا خواهد بود.



نگاهی به شرکت‌هایی که به لحاظ سخت افزاری و نرم افزاری به شکل دادن به فضای مجازی پرداخته‌اند، این واقعیت را آشکار می‌کند که اگر امریکایی‌ها در جهان واقعی نتوانسته‌اند حاکمیت تام و تمام خود را اعمال کنند، در حال حاضر در فضای مجازی دنبال این امر بوده، در صدد تحقق حاکمیت مطلق خود بر این فضا هستند.

بررسی بازیگران بزرگ بستر حوزه فناوری نشان می‌دهد که از ۱۵ شرکت بزرگ موجود در جهان، سه شرکت چینی (علی بابا، تنست، بایدو)، یک شرکت ژاپنی (راگوتن) و بقیه شرکت‌ها امریکایی (اپل، گوگل، آمازون، فیس بوک و...) هستند. به همین ترتیب در ۱۵ شرکت بزرگ نرم افزاری، به جز یک شرکت فرانسوی و یک شرکت آلمانی، بقیه شرکت‌ها امریکایی هستند. البته امریکایی‌ها برای حصول حاکمیت مطلق در فضای مجازی، با خرید سهام شرکت‌های غیرامریکایی در صدد تحقق اندیشه برتری‌یابی مطلق خود در عرصه فضای مجازی هستند.

یکی از اختلاف‌های جدی اروپایی‌ها با امریکایی‌ها هم مدیریت فضای مجازی است، به این معنا که امریکایی‌ها حاضر به دادن حتی یک کرسی به اروپایی‌ها در شرکت آی‌کن نیستند و این شرکت در حالی که به ظاهر مستقل است، اما دقیقاً اهداف امریکا در فضای مجازی را دنبال می‌کند.

از سوی دیگر توجه به این واقعیت که تا سال ۲۰۱۲، در ۵ شرکت برتر دنیا، تنها یک شرکت با محوریت فضای مجازی قرار داشت، ولی در سال ۲۰۱۶، هر ۵ شرکت معطوف به فضای مجازی بودند، حکایت از رشد چشمگیر شرکت‌های بسترساز فضای مجازی دارد که ماحصل فعالیت آن‌ها، مباحث جدیدی مانند مرزهای مجازی، دیپلماسی مجازی و مانند آن‌ها را پدید آورده است، چرا که برخی از شرکت‌های یاد شده، برای خود پرچم مستقلی دارند و داعیه آن را دارند که جمعیت شبکه اجتماعی (و به تعبیری کشور) آنان، از بسیاری از کشورهای موجود در جهان نیز بیش‌تر است.

شرکت‌های اخیر برای پیش برد اهداف سیاسی-اقتصادی خویش، در درجه نخست می‌کوشند تا با کمک روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و دانشمندان مشابه، دست به طراحی جذاب‌ترین صفحات ممکن بزنند تا به این طرق با جذب مخاطبان بیش‌تر، سود بیش‌تری از تبلیغاتی که به آن‌ها سپرده شده است، به دست بیاورند، مضاف بر این، شرکت‌های اخیر با گردآوری داده‌های انبوه کاربران، این داده‌ها را پردازش کرده، با کمک هوش مصنوعی به جمع‌بندی آن‌ها می‌پردازد و در پی این امر

دست به سناریوسازی می‌زند و مجری سناریوهای آن نیز ربات‌هایی هستند که در فضای مجازی جریان سازی‌های موردنظر را انجام می‌دهند. به تعبیردیگر برخلاف کشورهای واقعی که رؤسای سیاسی آن‌ها، حداکثر با نظرسنجی‌های نصفه نیمه، شناختی اجمالی از جامعه خود به دست می‌آورند، شرکت‌هایی که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند، با اخذ محرمانه‌ترین اطلاعات افراد (در انتخاب‌های متعددی که گاه و بی‌گاه فراروی آنان قرار می‌گیرد)، به شناخت عمیق مخاطبان خویش نایل آمده، دست به هدایت آنان می‌زند. از این رو وقتی مثلاً شرکت فیس بوک ادعا می‌کند، اگر کسی ۱۰۰ لایک در فیس بوک زده باشد، ما با هوش مصنوعی، او را از همسرش بهتر می‌شناسیم و اگر کسی ۱۷۰-۱۶۰ لایک زده باشد، ما او را از خودش هم بهتر می‌شناسیم، به نظر می‌رسد این ادعا، ادعای گزافه‌ای نیست<sup>۱</sup>.

بنابراین در یک جمع‌بندی مقدماتی می‌توان نتیجه گرفت، اندیشه‌ای که پشت سر فضای مجازی هست، برخلاف تبلیغاتی که از استقلال شرکت‌های معطوف به فضای مجازی سخن می‌گویند، آن است که این شرکت‌ها به دنبال سوق دادن و شکل دادن مخاطبان خود به سمت انسان‌هایی منفعل، پذیرا، درخودمانده و در نهایت انسان‌هایی رباتیک هستند که به طور تام و تمام در خدمت اهداف جهان سرمایه‌داری باشند، انسان‌هایی که آزادی، استقلال و انتخاب‌گری خویش را به عنوان یک انسان کنار نهاده‌اند و به شکل یک بازیچه در دست شرکت‌های سرمایه‌دار درآمده‌اند.

این انسان‌ها از ویژگی انسان ایده‌آل جهان سرمایه‌داری برخوردارند، یعنی مانند یک گاو می‌خورند و همچون یک گاو تولید می‌کنند، یعنی همواره دنبال مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر هستند و هیچ‌گاه دنبال عصیان، اعتراض و شورش نیستند.

بنابراین به نظر می‌رسد، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه در اندیشه مداخله مثبت، مؤثر، فعال و جدی در فضای مجازی نباشند، فضای مجازی با جذابیت‌های عدیده خود، کاربران خویش (خاصه کودکان را که از تفکر انتقادی بی‌بهره هستند) را جذب خود کرده، در نهایت از آنان به جای تربیت انسان‌هایی فعال و انتخابگر، انسان‌هایی منفعل، اسیر و بازی خورده می‌سازد که به سادگی بازیچه دست سیاست‌گذاران پشت سر شرکت‌هایی می‌شوند که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند.



۱. بخشی از این اطلاعات که در همایش بالندگی روانی در ۱۳۹۷/۶/۳ در دانشگاه فرهنگیان ارائه شد، در منبع زیر آمده است:

در بررسی میدانی گروه پژوهش، نمونه‌های متعددی از کودکان پیش دبستانی دختر و پسر، از جذابیت‌های فضای مجازی در برابر فضای واقعی یاد می‌کردند و علاقه وافر خود را به ماندن در فضای مجازی، به جای فضای واقعی اعلان می‌داشتند:

«من بازی می‌کنم، مثلاً اون قدر من با آرایش‌گری بازی می‌کنم، بعد مامانم می‌گه خسته نشدی؟

- یلدا اگر زیاد بخوای با تبلت بازی کنی، بعد چشم‌هات درد نمی‌گیره؟  
نچ.

- دست چی؟

دستم خسته شد.

- با تبلت زیاد بازی کنی، سرت درد نمی‌گیره؟

- نه، بابام گفت می‌رم تبلت رو می‌گیرم. تبلت می‌خواد بگیره. اون آبیبه شیکست، من قبلاً آبی دوست داشتم، الان قرمز.

- آهان. پس می‌خوای تبلت جدید بگیری. خوب بازی با اسباب بازی رو بیشتر دوست داری یا گوشی رو؟

با تبلت و گوشی. حوصله ندارم اصلاً بازی کنم.

- یعنی بیشتر دوست داری با تبلت بازی کنی؟  
آره.

- خوب چرا به بازی با اسباب بازی یا بازی با بچه‌ها علاقه نداری؟

مثلاً من دوست ندارم.

- چرا دوست نداری؟

چون که بازی خسته کننده‌س.

- یعنی اسباب بازی و بازی با بچه‌ها خسته کننده هست، ولی بازی با تبلت برات هیجان انگیزتر هست؟

آره. بازی با تبلت خیلی خوبه. دنبال بازی هم خوبه» (یلدا، ۵ ساله).



«- خوب سارا خانم تو بیشتر تر تبلت بازی دوست داری یا عروسک بازی؟

خب معلومه تبلت بازی دیگه.

- خوب چرا؟ عروسک بهتره نیست؟

نه، بهتر نیست.

- خوب چرا بهتر نیست؟

آخه تبلت خیلی بیش تر خوش می گذره.

- از چه نظر خوش می گذره؟

خب خرگوش بازی و اینا خیلی خوش نمی گذره دیگه» (سارا، ۵/۵ ساله).

«- طاها تو بیش تر دوست داری با اسباب بازی هات بازی کنی یا با تبلت؟

با تبلتم، چون بازی هاش رو خیلی دوست دارم» (طاها، ۶ ساله).

سروش و پوریای ۶ ساله هم در مصاحبه های خود فضای مجازی را بر فضای واقعی ترجیح داده اند.

سروش بازی با دوستانش را امری تکراری عنوان کرده و پوریا نیز بازی با رایانه را جذاب تر از رفتن به

پارک اعلان می کند:

«- آقا سروش، تو بازی با تبلت رو بیش تر دوست داری یا بازی با دوست هات؟

با تبلت و دوستانم.

- کدومشون رو بیش تر دوست داری؟

با تبلت.

- چرا تبلت؟

چون بازیاش زیاده.

- با دوست هات نمی تونی زیاد بازی کنی؟

نه دیگه، تکرارین همشون.

- یعنی چی تکراری هستن؟

یعنی همش یه بازی می کنیم، خسته می شم، اما تبلت خیلی جدیده».

«- تو بیش تر دوست داری با کامپیوتر یا تبلت بازی کنی یا بری پارک؟

من دوست دارم بیش تر با کامپیوتر بازی کنم!».



۱. مضاف بر آنچه از آن یاد شد، در کنار اقدام های زیرکانه شرکت های پدید آورنده فضای مجازی، کوتاهی، تعلل ها و بی کفایتی و تجددزدگی برخی از اولیا، سبب می شود، آنان از سر بی حوصلگی یا تفاخرجویی، فرزندان خود را به سمت کاربری هر چه بیش تر از فضای مجازی سوق دهند و به این ترتیب با سپردن فرزندانشان به دست پرستار الکترونیکی، زحمت نگه داری و تربیت فرزند را بردوش تبلت، پی اس فور، گوشی، رایانه و ماهواره بیندازند.

مهرداد و مهراره ۶ ساله که خواهر و برادر هستند، در مصاحبه خود بیان می دارند، پس از آن که همسایه از سروصدای بازی آن ها به پدر و مادرشان شکایت کرده است، پدر و مادر با دادن یک تبلت به هر یک از آن ها، در صدد ساکت کردن آنان برآمده اند.

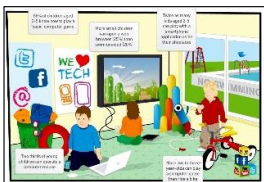
مهرداد ۶ ساله، در مصاحبه خود با بیان کلمه «الآن انگار تنه اییم»، به بیان نکته دردناکی می پردازد که شاید کمتر کودک شش ساله ای تا به حال آن را بر زبان آورده باشد:

«- چه مدتی که تو و خواهرت تبلت دارید؟

اممم نمی دونم، دقیقاً فکر کنم یه سال اینا بشه.

بنابراین در یک جمع‌بندی مختصر می‌توان بیان داشت بزرگ شدن در فضای مجازی، امری پر خطر است و در صورت عدم بسترسازی فرهنگی و مداخله فعال در آن، کار فضای مجازی به آنجا می‌انجامد که کاربران، خاصه کاربران خردسال، در بهترین شرایط ممکن، به جای تربیت شدن به صورت انسانی آزاد، انتخاب‌گر و مستقل، انسانی منفعل، در بند و همچون یک ربات تربیت خواهند شد. هر چند انسان‌های دیگری در این میان چنان نامتعادل بار می‌آیند که در آینده، به صورت پدیده‌ای پرخطر برای خود، اطرافیان و جامعه‌شان ظاهر خواهند شد.

- 
- خوب اصلاً قبل از این که تبلت داشته باشی، چه کارهایی انجام می‌دادی؟
  - اون موقع با مهرابه باهم دنبال بازی اینا می‌کردیم یا مثلاً من با ماشین‌هام بازی می‌کردم، مهرابه هم با عروسک‌هاش و این‌ها، البته بعضی وقت‌هام دوتایی مثلاً توپ بازی می‌کردیم که همسایمون چند بار ناراحت شد، اومد بالا داد کشید سرمون، دیگه بابام نداشت بازی کنیم. مامان هم همه چیزمون رو جمع کرد.
  - خوب بیش‌تر اون موقع رو دوست داشتی که با مهرابه بازی می‌کردی یا الان که با تبلت بازی می‌کنی؟
  - من اون موقع‌ها رو بیش‌تر دوست داشتم، آخه همش با مهرابه بازی می‌کردیم و اینا، ولی الان انگار تنهایییم.
  - تنهایی؟ یعنی چی؟
  - الانم خوب پیش همیم، ولی مثلاً اون با تبلتش، منم با تبلتم، فقط وقت‌هایی که مهدیم باهم بازی می‌کنیم بیش‌تر».



مهدی ۶ ساله نیز در مصاحبه خود از این واقعیت تلخ یاد می‌کند که مادر وی با برادرش حتی در خانه، از طریق برنامه ایمو، باهم صحبت می‌کند. به تعبیر دیگر خانواده‌های تجدد زده‌ای وجود دارند که همسان با خانواده‌های بی‌کفایتی که تربیت فرزندانشان را به دست پرستار الکترونیک امریکایی‌ها سپرده‌اند، با کاربری مفرط از فناوری‌های جدید، در عمل در صدد به رخ کشیدن خودشان در برابر انظار همگان و اطرافیان خود هستند:

«- دیگه مامانت چه برنامه‌های اینترنتی داره؟

اووووم، ایمو هم داره.

- ایمو چه طوریه؟

مثلاً داداشم تو اتاقشه، عکس همو می‌بینن، باهم حرف می‌زنن (خنده).

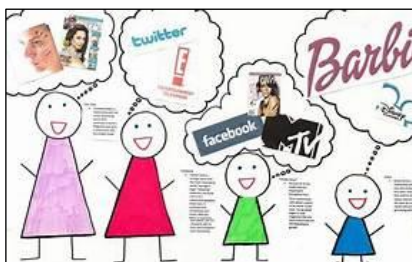
- یعنی مثلاً هردو تا بشون توی خونه هستن، اما باهم تصویری حرف می‌زنن؟

آره».



## ۲-۱۴- آسیب خوردن از کژکاربری اولیا (و خواهر و برادرها) از فضای مجازی

یادگیری‌های مشاهده‌ای کژکاربری اولیا از فضای مجازی یا کژکاربری خواهر و برادر (غالباً بزرگ‌تر) از این فضا، عارضه مهمی است که برخی از کودکان پیش دبستانی در جریان مصاحبه‌های خود بدان اشاره داشته‌اند.



برخی از اولیا به دلیل کژکاربری و وابستگی به فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل الگوی نامناسبی از چگونگی کاربری از فناوری‌ها را در برابر فرزندشان ترسیم می‌کنند.



در موارد دیگری، گاهی کودکانی که با و یا بدون اجازه اولیا، از تبلت، گوشی همراه و یا رایانه آن‌ها برای بازی استفاده می‌کنند، بعضاً ممکن است، از سر کنجکاوی بخواهند به قسمت‌های دیگر وسیله اولیا سر بزنند که ناگهان با تصاویر و یا کلیپ‌های هرزه‌نگار (و در موارد اندکی، کلیپ‌های حاوی رفتارهای نامتعارف و پرخاشگرانه و فوق پرخاشگرانه) مواجه می‌گردند. این کودکان نه تنها توجه وافر به ادبیات هرزه‌نگار پیدا کرده، در جریان بلوغ زودرس قرار می‌گیرند، ممکن است اعتماد خویش را هم به اولیایشان به مقدار زیادی از دست بدهند، زیرا آنان در حالی به موعظه‌های اخلاقی فرزند می‌پردازند که خودشان در عمل غیراخلاقی رفتار می‌کنند.





مشابه آنچه از آن یاد شد، ممکن است در جریان کاربری کودک از تبلت، گوشی و یا رایانه خواهر (و غالباً) برادر بزرگ‌ترش رخ بدهد و در حین کاربری از وسایل خواهر یا برادر بزرگ‌تر، با ادبیات هرزه‌نگار یا موارد ترسناکی نظیر بازی‌های زامبی (مرده متحرک) یا بازی‌های فوق پرخاشگرانه دیگر مواجه گردیده، به لحاظ روانی آسیب بخورند.

در مطالعه میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی، این کودکان در توصیف کژکاربری اولیایشان از رسانه‌های دیجیتال، از غرق شدن اولیا (خاصه مادر) در فضای مجازی، مشاهده تصاویر، کلیپ‌ها و فیلم‌های هرزه‌نگار یا خشن در تبلت، گوشی یا رایانه اولیا، مشاهده فیلم‌های خشونت‌آمیز در گوشی یا رایانه پدر و استفاده از تلفن همراه در جهت برقراری رابطه با دوست جنس مخالف، یاد کرده‌اند. زنان به دلیل روحیه پیوندگرایی که از آن برخوردارند، از فناوری‌های جدید که امکان ارتباط سریع و ارزان را برای آنان فراهم آورده است، بسیار خشنود هستند، اما برخی از آنان در جریان کاربری افراطی از تبلت یا تلفن همراهشان، در عمل به زندگی خانوادگی خود آسیب زده، نسبت به آن کم توجه و یا بی‌توجه می‌شوند.



یکی از پژوهش‌گران تحقیق از مصاحبه خود با مادری که شخصاً دچار کژکاربری از فناوری‌های جدید بود، به شرح زیر گزارش می‌دهد:

«من یک‌بار سوار مترو سریع کرج- تهران شدم. مترو بسیار شلوغ بودم تا حدی که به سختی می‌شد جایی برای ایستادن پیدا کرد، به دلیل ازدحام جمعیت به سمت دو خانم جوانی که کنار من ایستاده بودن هل داده شدم؛ همین فشار و برخورد بهانه شروع صحبت میان من و خانمی به نام مریم شد. من بعد از عذرخواهی به مریم گفتم، فکر کنم که گوشی توی کیفم بر اثر این فشارها داغون شد و او این‌طور پاسخ داد که هرچی می‌کشیم، از دست این گوشی و تکنولوژی‌ها هست و انگار که حرف‌هایش روی دلش جمع شده بود و صحبت‌هایش را ادامه داد: که متأهل هست، ۳۰ سال سن دارد، حدود ۱۲ سال هست که ازدواج کرده است و دارای دو فرزند ۷ و ۱۰ ساله هست.

من در پاسخ به مریم گفتم فناوری اگر در خدمت آدم‌ها باشه و درست از اون استفاده بشه، نه تنها بد نیست، بلکه خوب هم هست، اما متأسفانه بعضی از افراد فرهنگ درست استفاده کردن از هر چیزی را ندارند و وقتی به مشکلی برمی‌خورند، از فناوری‌ها انتقاد می‌کنند؛ البته باز از مریم عذرخواهی کردم که منظورم ایشان نیستن و حرفم کلی هست. مریم در جوابم گفت که حرفتون رو قبول دارم، اما این موبایل

مثل یه ماده مخدر اعتیاد آورده و حتی بدتر از اونه، و این طور ادامه داد که باورتون می‌شه من که هم وظیفه مادری و هم وظیفه همسری بر عهده هست، تا همین چند وقت پیش بیش‌تر وقتم رو در طول شبانه روز به بازی می‌گذروندم، حتی کار من به جایی رسیده بود که بعضی از شب‌ها تا اذان صبح بازی می‌کردم و اصلاً خودم متوجه نبودم. صبح‌ها هم خواب می‌موندم و نمی‌تونستم بچه‌ها رو بیدار کرده و راهی مدرسه کنم و اونا هم که از سرویس جا می‌موندن با تأخیر به مدرسه می‌رسیدن و مدرسه هم از من و همسرم بازخواست می‌کردن که این چه وضعیه، اما من نمی‌تونستم به مدرسه بگم که مقصر اصلی تأخیر بچه‌ها منم و بچه‌ها بی‌تقصیر هستن. گاهی هم در طول روز آن قدر سرگرم بازی و فیلم می‌شدم که غدام می‌سوخت و یا وقت دکتر یا جلسه مدرسه و... رو فراموش می‌کردم و به این ترتیب، کلی مشکل برام پیش می‌آمد.

همه زندگی من شده بود موبایلم و بازی و من هر روز بیش‌تر به اون وابسته می‌شدم و بیش‌تر غرقش می‌شدم و این به عنوان یک چالش جدی، زندگی خانوادگی و رابطه‌ام با همسرم رو با بحران مواجه کرده بود و مدام تصمیم می‌گرفتم که این بار آخریه که بازی می‌کنم، اما مدام وضع بدتر می‌شد. یک‌بار که همراه دخترم رفتم تا سوار سرویس بشه و طبق معمول در حالت انتظار سرویس در کنار خیابان هم سرگرم بازی بودم، یک موتوری آمد و گوشیم رو قاب زد و برد! شوکه شدم و اصلاً نمی‌تونستم حرکتی کنم. طفلک دخترم خیلی ترسیده بود و من بدون آن که متوجه او باشم تنها به فکر گوشیم بودم!

مریم این طور ادامه داد که تا چند روز حالم خیلی بد بود و خیلی بی‌قرار شدم و بازی‌هایی که می‌کردم، سررشته زندگی رو از دستم درآورده بود، به طوری که در نبود گوشیم، نمی‌تونستم برای وقتم و زندگی برنامه‌ای داشته باشم و احساس خلاء می‌کردم. بالاخره چند روز طول کشید که دوباره به خودم مسلط شدم. آن زمان به خاطر این که مدتی همسرم بی‌کار شده بود و ما با قرض یک ماشین گرفته بودیم تا همسرم توی اسنپ کار کنه، از لحاظ مالی در مضیقه بودیم و توان خرید یه گوشی هوشمند تازه رو نداشتیم و بالاچاره یه گوشی ساده گرفتم که هیچ امکاناتی نداشت و فقط می‌شد با آن زنگ زد و پیامک داد و از نصب بازی خبری نبود.

مریم گفت که باورتون نمی‌شه این روزها چه قدر احساس سبک می‌کنم، احساس می‌کنم که چه قدر حالم خوبه و انگار تازه متولد شدم و دنیا برام یه رنگ دیگه هست. وقتی من بچه‌ها و همسرم رو می‌بینم، از بودن در کنارشون احساس لذت می‌کنم، چرا که بازی و فیلم و موبایل مدت‌ها باعث شده بود که اون‌ها رو نبینم و ازشون دور باشم. من نه می‌تونستم برای بچه‌هام مادری کنم و نه رابطه زناشویی خوبی با همسرم داشته باشم و زندگی به لبه پرتگاه رسیده بود و اون موتوری اون روز صبح، ناجی زندگی من شد. من الان به همه کارام می‌رسم و از زندگی لذت می‌برم و کلی وقت هم اضافه میارم. الان

واقعاً می‌فهمم که وقتی می‌گن ریشه خیلی از بحران‌ها و مشکلات خانواده‌ها و جوان‌ها و طلاق‌ها از این موبایل و فضای مجازی هست، یعنی چی».



پرنیای ۴/۵ ساله، یاسین و نیکای ۶ ساله هم در مصاحبه‌های خود با اشاره به کاربری مفرط از تلفن همراه مادرشان، چنین بیان داشته‌اند:

«- کار کردن با تبلت رو چه طوری یاد گرفتی؟»

از مامانم. وقتی کوچیک بودم کنار مامانم می‌نشستم یاد می‌گرفتم.

- مامانت خیلی از گوشی استفاده می‌کنه؟

اهوم. بابام بهش می‌گه بسه دیگه. شام بیار بخوریم».

«- آقا یاسین، شما هم اینترنت دارید؟»

ما یه سری یه اینترنت شیش ماهه گرفتیم، ۱۰ روزه تمومش کردیم، دیگه بابام نمی‌خره.

- تو که تبلت نداری، پس چرا این قدر زود اینترنت خونتون تموم شد؟

مامانم خیلی از گوشی استفاده می‌کنه، مثلاً می‌خواهی یه لحظه گوشیشو بگیری، انگار به آتیش دست زدی انقده که داغه».

«- بابا و مامانت چه قدر از گوشی استفاده می‌کنند؟»

موبایل بازی نمی‌کنن اونا (خنده)، فقط اینترنت و تلگرام دارن و بابا با تلفن صحبت می‌کنه و مامانم که مخمو خورده. همش گوشی دستشه. خب چشم درد می‌گیره».

کاربری افراطی برخی از مادران از شبکه‌های اجتماعی، سبب شده است که کودکان آن‌ها به صراحت بیان دارند که از تلگرام بدشان می‌آید:

«- به نظر تو تلگرام خوبه؟»

نچ، من که از تلگرام بدم میاد.

- چرا؟

آخه اومدم، مادرم همش تو تلگرامه، اومدم بازی کنم، دیدم شارژش تمومه.

- آهان چون مامانت شارژشو تموم می‌کنه؟

آره، بعضی وقتا خودم شارژشو تموم می‌کنم، می‌زنم تو شارژ، بعد بازی می‌کنم، بعدش دوباره شارژشو تموم می‌کنم» (امیرعلی، ۶ ساله).

«- کیارش، به نظرت تلگرام خوبه؟»

من که می‌گم نه، آخه همش ماما سرشون تو گوشیه کارت رو هم بهش نشون می‌دی، می‌گه آره خوبه، همش داره با گوشی کار می‌کنه» (کیارش، ۶ ساله).



برخی از کودکان خردسال در مصاحبه‌های خود از غرق شدن پدرشان در کاربری از فضای مجازی نیز یاد کرده‌اند، اما سرکار رفتن مردان، خود به خود سبب می‌شود استفاده مفرط آنان کم‌تر از زنا نشان گزارش شود که ممکن است به دلیل خانه‌دار بودن، از فراغ‌بال بیش‌تری برخوردار باشند، رهای ۵ ساله و سپهر ۶ ساله، در همین رابطه در توصیف میزان کاربری پدرشان از تلفن همراه بیان می‌داشتند:

«- رها خانم، حالا که می‌گی بابات سرش همش تو گوشیشه، مامانت دعواش نمی‌کنه؟ چرا، یه روز گفت، مثلن مغزت مشکل داره، ولی بابام هر روز هم حرفشو گوش نمی‌ده، همش همش سرش تو گوشیشه، تا می‌رسه اصن یه دقیقه هم گوشی رو سر جاش نمی‌ذاره، همش سرش تو گوشیشه.»

- بعد تو می‌ری پیشش بشینی، ببینی چه کار می‌کنه؟  
فقط چند بار.

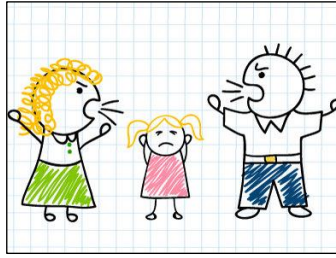
- خوب، بابات با گوشیش چه کار می‌کنه؟  
مثلن بخواد پیام بده، می‌ره تو تلگرام.

- تلگرام چیه؟

نمی‌دونم، فقط یه بار مامانم تو گروه فضای سبز، عکس غذا فرستاد».  
«بابام از صب تا شب بازی می‌کنه، نمی‌ذاره من بازی کنم».

کاربری از ادبیات هرزه‌نگار در اولیا و کاربری از ادبیات پرخشونت در پدر خانواده، از دیگر کژکاربری‌هایی است که برخی از کودکان و تنی چند از مریبان مصاحبه شده مهد به گزارش آن پرداخته‌اند.

بعضی از مریبان مهد کودک‌ها که مورد مصاحبه قرار گرفته بودند، به عنوان یکی از مشکلات مهم خود، از این مسأله یاد می‌کردند که کودکان تحت نظارت آن‌ها، گاهی در خانه خودشان با اجازه یا بدون اجازه اولیا سر تلفن همراه یا رایانه آن‌ها رفته و در جریان کنجکاو‌هایشان، ناگهان با تصاویر، کلیپ‌ها و فیلم‌های هرزه‌نگار پدر یا مادر و یا فیلم‌های پرخشونت پدر مواجه شده‌اند.



طاها (برادر بهار ۴ ساله) در گزارش مواجهه خودش با خواهرش بهار، با ادبیات هرزه‌نگار که روی رایانه پدر بود، در قسمتی از مصاحبه خود بیان می‌داشت:

«بعد حالا این‌ها که گفتی نگاه می‌کردید، به نظرت بده؟

آره دیگه، شبنمم بود.

- پس با هم نگاه می‌کردین؟

آره، مامان اینا رفته بودن آشپزخونه، بعد هی شبنم می‌زد رو چیزای بی‌ادبی، منم نگاه نمی‌کردم.

- پس اون همه‌ی این‌ها رو می‌آورد، آره؟

آره. ببین یه مدلشم بود کارتونی بود، شرک با سیندرلا هردوتاشون لخت بودن.

- فقط همین‌ها رو دیدی؟

نه یه چند تا دیگه‌ام دیدیم که الان یادم نیست.

- این‌ها رو که تو کامپیوتر می‌دیدید، بهار هم بود؟

کنارم بود دیگه.

- پس دیگه نمی‌ری ببینی؟

اونا رو نه، ولی فیلمای بابامو نگاه می‌کنم. اونایی که ببر نداشته باشه و کوسه نداشته باشه.

- چرا ببر و کوسه نداشته باشه؟

خوب اونا وحشتناکن دیگه، آدما رو می‌خورن.

- مگه نگفتی فیلم ترسناک دوست دارم؟

چرا، ولی اونایی که اسکلت داشته باشه، بقیش رو دیگه دوست ندارم.

- چرا اسکلت رو این قدر دوست داری؟

خوب بامزس دیگه، این طوری تکون تکون می‌خوره، تازه اوناییم که روشه، خون نیست که سُسِه.

شبنم قبلاً بهم گفته بود... .

- مامان و بابات فهمیدن تو این‌ها رو دیدی؟

آره، بعد مامانم به بابام گفت، پاک کنه. بابام گوش نمی‌کرد. بعد عمم گفت به بابام.

- تو اون جا بودی؟

من تو اتاق بودم می‌شنیدم.

- چی گفت؟

گفت این قدر این چیزا رو نذار تو گوشی و کامپیوترت، بچه‌ها آسیب می‌بینن، بعد بابام پاکش کرد.

- می‌دونی آسیب یعنی چی؟

یعنی عادت می‌کنیم، هی ببینیم.

- عمه‌ها دیگه چی گفت؟

گف پاکشون کن».

پارمیس ۵ ساله با اشاره به کاربری مادر از تصاویر نامناسب، اظهار می‌داشت:

«- تا حالا استیکر بد دیدی؟

نه، ولی مامانم اشتباهی فرستاد.

- چه جوری فهمیدی که اشتباهی فرستاده؟

خودش ناراحت بود.

- از کجا فهمیدی استیکر بدیه؟

آخه یه خانومی بود که لباس نداشت، بد بود دیگه.

- چرا مامان از اون استیکر داشت؟

نمی‌دونم از خودش پرس.

- تو از این استیکر نداری؟

نه دیگه فقط کارتونی دارم.

- یعنی اون استیکر که مامان فرستاد و دانلود نکردی؟

برا من نفرستاد که تو گروه عمو اینا فرستاد.

- تو هم توی گروهشون هستی؟

نه.

- پس از کجا دیدی استیکره رو؟

وقتی به بابا نشون می‌داد دیدم.

- یعنی گذاشتن تو ببینی؟

مامانم ناراحت بود حواسش نبود».

قسمتی از گزارش اشک‌آلود آرمیتای ۶ ساله، از کژ کاربری پدرش از تلفن همراه به شرح زیر است:

«- آرمیتاجان چه عکس‌هایی (را در گوشی پدرت) می‌بینی؟

عکسای بد.

- یعنی چی عکس‌های بد؟

عکس زنا و مردای لخت دیگه.

- بابات هم می‌دونه که این عکس‌ها رو می‌بینی؟

وای نه خاله، تو رو خدا به بابام نگین... .

- خوب آرمیتا حالا می‌توننی بگی چه جوری اون عکس‌ها رو می‌بینی؟

بابام یه پوشه شخصی داره که عکس‌ها تو اون پوشه هستش، براش رمز هم گذاشته.

- تو رمزش رو می‌دونی؟

آره.

- از کجا می‌دونی؟

روز تولدشه.

- خوب تو از کجا فهمیدی؟

یه بار تو مهد مریمون داشت به مادر یکی از بچه‌ها می‌گفت، رمز کارتت رو عوض کن، چون همه

تاریخ تولد آدم رو می‌دونن.

- خب شاید یه چیز دیگه رمز بابات بود؟

آره، ولی یه بار که بابام رفت حموم، من یاد مربی مهد افتادم، رفتم از مامانم روز تولدش رو پرسیدم،

مامانم هم گفت ۲۰ آذر، من هم شانسی زدم درست بود.

- مامانت هم می‌دونه چه عکس‌هایی بابات داره؟

فکر کنم بدونه، ولی چون بابام به مامانم گوشیش رو نمی‌ده، همش دعوا دارن.

- خب بعدش مامانت چی کار کرد؟

اومد پیش من گفت، اگه می‌توننی از بابات گوشیش را بگیر بده به من.

- اون موقع چه حسی داشتی؟

ناراحت شدم، ولی گریه نکردم.

- چرا گریه نکردی؟

مامانم ناراحت نشه و بابام از پیش ما نره.

- خوب آرمیتا بعد از این که مامانت به تو گفت گوشی رو براش ببری، چه کار کردی؟

قبلش شنیدم، وقتی مامانم داشت با دوستش صحبت می‌کرد گفت، اگه عکس‌های لختی تو گوشیش

داشته باشه، طلاق می‌گیرم.

- خوبی آرمیتا، می‌خواهی هر موقع حالت خوب شد، با هم حرف بزنینم، من می‌تونم صبر کنم حالت

بهبتر بشه، یعنی هر کاری که تو بگی ما همون کار رو بکنیم، باشه؟

نه خاله خوبم، چه قدر خوبه که هستی و من می‌تونم با تو حرف بزنام.

- تو گوشی رو برای مامانت بردی؟

آره، ولی قبلش عکس‌ها رو پاک کردم.

بعدش بابات فهمید که عکس‌هاش رو پاک کردی؟

آره، بعد کلی بغلم کرد و می‌گفت مرسی».

«خاله من یه بار یواشکی (عکسای گوشه دادشم رو) دیدم.

- به منم می‌گی؟

به کسی نباید بگی چون مامانم بفهمه، داداشم منو می‌زنه، تبلتم رو ازم می‌گیره.

- باشه بگو.

یه بار داداشم رفته بود حموم منم رمز گوشیشو زدم دیدم.

- رمز گوشه داداشت رو از کجا یاد گرفتی؟

گوشه رو سمت نور بگیری، می‌فهمی رمزش چیه (از سوگل خواستم رمز گوشه من را هم بزند و او

همین کار را کرد).

- از کجا می‌دونستی؟

فهمیدم خودم.

- خوب تو گوشه داداشت چی دیدی؟

عکسای بد.

- مگه عکس‌ها چه جووری بودن؟

بیش‌تر دخترا لخت بودن، بعضی‌هاش پسره با دختره بود.»

در موارد دیگری مواجهه کودکان با آهنگ‌هایی با مضامین شهوانی روی گوشه یا رایانه اولیا توسط

مربیان مهد کودک، گزارش شده است.

کژکاربری برخی از اولیا از تلفن همراه برای یافتن دوست جنس مخالف، توسط کودکان خردسال

گزارش گردیده است. محمدحسین ۵ ساله که نزد مادر مطلقه‌اش زندگی می‌کند، شاهد ارتباط‌های متعدد

مادر با مردان غریبه است. وی در توصیف رابطه خود و مادرش چنین بیان می‌داشت:

«- محمد وقتی با گوشه بازی می‌کنی، مامانت هم گوشه تو رو می‌بینه؟

نه اون با گوشه خودش، به من نگاه نمی‌کنه.

- تو نمی‌ری پیشش بشینی، ببینی اون چه کار می‌کنه؟

منو دعوا می‌کنه، بعد بهم فحش بد می‌ده.

- چرا؟

چون می‌رم پیشش.

- تو اون وقت چه کار می‌کنی؟

نمی‌رم.

تو با گوشه بازی می‌کنی، مامانت پیشت نمیاد؟

نه اون منو دوست نداره، همش تو گوشه خودش.»



گذشته از مواجهه کودکان خردسال با کژکاربری پدر یا مادرشان از فضای مجازی، گاهی از اوقات، این کودکان در جریان کاربری از تبلت، تلفن همراه یا رایانه خواهر یا برادر بزرگ‌ترشان، با تصاویر، کلیپ‌ها و یا فیلم‌های پرخشونت یا هرزه‌نگار مواجه گردیده‌اند. گزارش سوگل ۶ ساله، نمونه‌ای از این موارد را به دست می‌دهد:

«- سوگل گفتی زامبی بازی هم می‌کنی، درسته؟

آره.

- نمی‌ترسی زامبی بازی می‌کنی؟

اولا می‌ترسیدم، ولی الآن نه، بعدشم الآن دیگه همه از این بازی‌ها می‌کنن.

- کی بهت زامبی بازی رو یاد داد؟

داداشم... .

راستی خاله من یه بار یواشکی (عکسای گوشی داداشم رو) دیدم.

- به منم می‌گی؟

به کسی نباید بگی چون مامانم بفهمه، داداشم منو می‌زنه، تبلتم رو ازم می‌گیره.

- باشه بگو.

یه بار داداشم رفته بود حموم منم رمز گوشیشو زدم دیدم.

- رمز گوشی داداشت رو از کجا یاد گرفتی؟

گوشی رو سمت نور بگیرم، می‌فهمی رمزش چیه (از سوگل خواستم رمز گوشی من را هم بزند و او

همین کار را کرد).

- از کجا می‌دونستی؟

فهمیدم خودم.

- خوب تو گوشی داداشت چی دیدی؟

عکسای بد.

- مگه عکس‌ها چه جوری بودن؟

بیش‌تر دخترا لخت بودن، بعضی‌هاش پسره با دختره بود.»

نیوشای ۴ ساله نیز به نوعی از کژکاربری خواهرش از فضای مجازی یاد می‌کند. مهرداد و مهرآه ۶

ساله هم که خواهر و برادر دوقلو هستند، در مصاحبه‌های جداگانه‌ای که داشته‌اند، هر دو از مقاومت

خواهر ۱۰ ساله خودشان یاد کرده، بیان می‌دارند، آن‌ها تا از سر کنجکاوی به تبلت خواهر بزرگ‌ترشان

نزدیک می‌شوند، با پرخاش او مواجه می‌گردند که تبلت و تلگرام برای بچه‌ها نیست:

«- نیوشا خواهرت تو گوشیش تلگرام داره؟

آره!

- با تلگرامش چی کار می‌کنه؟

استیکر می فرسته.

- برای کی استیکر می فرسته؟

برای خاله سارا، برای دوستاش، یه بار برای دوستاش یه استیکرهایی فرستاد که خوب نبودش.

- چی بود که خوب نبود؟

نمی دونم.

- پس از کجا می گی که خوب نبودن؟

آخه یه بار که مامانم دیدشون، خواهرمو دعوا کرد و گوشیشو ازش گرفت. ولی بعدن بهش داد.»

«- مهرداد، خواهرت چند سالشه؟»

ده سالشه.

- اون با تبلتش چی کار می کنه؟

اون همه کار می کنه، فکر کنم زنگ اینا می زنه با یه چیزی هم هست انگار اسمش تلگرامه، برای ما

بچهها نیست باااااا دیگه نمی دونم چه کارهایی می کنه، آخه اصلاً نمی ذاره که ما ببینیم.

- چرا می گی تلگرام برای بچهها نیست؟

آخه دو سه بار خواستم به تبلت خواهرم دست بزنم، اومد دعوا کرد و منو زد و هی گفت، تو فضولی،

اینجا برای شما بچهها نیست اصلاً.»



«- مهراوه خانم، خواهر بزرگت چند سالشه؟»

۱۰ ساله شه.

- اون با تبلتش چه کار می کنه؟

اون همه چی بلده. عکس می گیره، تلگرام داره، زنگ اینام می زنه، بازی هم داره، خیلی زیاددودد.

- اون بیش تر از شما بازی می کنه؟

آره، خیلی بیش تر از ما، اون همش دستشه، بابام هی بهش می گهها، ولی حرف گوش نمی کنه، بابامو

ناراحت می کنه.

- مثلاً چند ساعت توی یه روز بازی می کنه؟

خیلی زیاددددد، روزای تعطیل از صبح تا شب. تازه اصلاً هممم نمی‌ذاره، کسی به تبلتش دست بزنه. من که خودم دست نمی‌زنم، ولی هروقت داداشم می‌ره طرف تبلتش، داد می‌زنه سر داداشم. رمزم داره، تبلتش نمی‌ذاره، هیچ کس بدونه.

- حتی بابات؟

بعضی وقت‌ها به بابام می‌گه رمزشو، اما تند تند عوض می‌کنه، بعد هم بابام که بهش می‌گه تبلتو بیار، می‌گه باشه، ولی مثلاً دو ساعت دیگه میاره.

- راستی گفתי خواهرت نمی‌گذاره که داداشت به تبلتش دست بزنه. این جور موقع‌ها به داداشت چی می‌گه؟  
هیچی هی سرش داد می‌زنه، می‌گه این چیزا به سن تو نمی‌خورن، تو بچه‌ای».

## ۲-۱۵- سایر موارد تربیتی-اخلاقی

موارد تربیتی-اخلاقی که تاکنون مطرح شدند، شامل تمامی اثرات تربیتی-اخلاقی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید نیستند و موارد دیگری نظیر آموزش مسوولیت پذیری، آموزش‌های غیر رسمی، تحولات الگویی کودکان، از دست دادن شور کودکی، تحقق نسل فرزندسالار، کاهش تدریجی شرم و حیای کودک، شفافیت کلام و رکیک شدن بیان، کاهش سن دسترسی کودکان به محتوای هزینه‌نگار، آشنا شدن با ریاکاری، خرافه‌گرایی، آسیب خوردن از فقدان سواد رسانه‌ای اولیا، آسیب خوردن از کژکاربری اولیا از فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و برخی از عناوین دیگر در این ارتباط مطرح هستند که در ادامه، به اجمال به گزارش آن‌ها پرداخته خواهد شد.

### آموزش مسوولیت‌پذیری

برخی از بازی‌ها در صدد آموزش مسوولیت‌پذیری به کودکان هستند و این آموزش را از طریق درگیر کردن کودک با بازی‌هایی نظیر تغذیه، پرورش دادن، مراقبت و پرستاری و مانند آن‌ها محقق می‌سازند. برخی از این دست بازی‌ها ممکن است برای مدت‌های مدید به درازا بینجامند و کاربر فرزند یا موجودی را که تصدی پرورش وی را بر عهده گرفته است، برای زمانی طولانی تصدی کند. طراحان بازی‌های اخیر بر این باورند که انجام بازی‌های مبتنی بر آموزش مسوولیت می‌تواند اثرات مطلوب و بلند مدتی بر کودکان کاربر بگذارد.

بارانوفسکی<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، در مقاله‌ای که در زمینه بازی‌های ویدیویی دارند، خاطرنشان می‌سازند، بازی‌های ویدیویی در طیف وسیعی از اختلال‌ها و بیماری‌ها جهت مداخله و درمان، شرایط پزشکی (مانند مدیریت درد، پارکینسون)، شرایط روانی نامساعد (نظیر اختلال استرس پس از سانحه،

اضطراب، افسردگی، اوتیسم)، توان بخشی (مانند سکنه و آسیب مغزی)، مسایل بهداشتی و عمومی (نظیر افزایش فعالیت بدنی از طریق بازی)، مسایل اجتماعی (مانند خشونت، زورگویی، تعصب نژادی) و تغییر رژیم غذایی و سلامت جنسی افراد مورد بررسی قرار گرفته و کارآمدی خود را در زمینه‌های مزبور نشان داده‌اند (هر چند ممکن است افرادی با نیت شریانه با استفاده سوء از بازی‌ها، از آن‌ها در جهت افزایش مسایلی مانند خشونت، زورگویی، تعصب نژادی، عادات نامناسب غذایی و نظایر آن‌ها هم سود ببرند).

گریته میر<sup>۱</sup> و اوسوالد<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) در مقاله خود خاطر نشان می‌سازند که غالب پژوهش‌های انجام گرفته در زمینه بازی‌های ویدیویی، متمرکز بر نشان دادن اثرات منفی بازی‌های پرخاشگرانه است، اما این پژوهشگران با ارایه عامل آزمایشی بازی‌های جامعه‌پسند به شکل غیرمستقیم، در صدد برآمدن تا ببینند آیا انجام بازی‌های اخیر در تغییر رفتار آنان به سمت جامعه‌پسند شدن مؤثر هست یا خیر. نتایج پژوهش گریته میر و اوسوالد حکایت از مؤثر بودن ارایه عامل آزمایشی داشت. به تعبیر دیگر انجام بازی‌های جامعه‌پسند (یا ارایه عامل آزمایشی به شکل غیرمستقیم)، در کودکان کاربر مؤثر واقع آمده، سبب می‌شود آنان بیش از پیش به انجام رفتارهای جامعه‌پسند روی بیاورند.

سایت بازار در توصیف چند بازی مبتنی بر مسوولیت‌پذیری کودکان می‌نویسد:  
«توضیح‌های بازی مراقبت از کودک:

مراقبت از کودک با انتخاب صدها لباس و خوراکی، استحمام او و فرستادنش به رختخواب! سوفیا، آوا، اولیویا، کیم و کانر، کودک‌های ناز بازی، منتظر مراقبت شما هستند.

انتخاب ده‌ها مدل مو، لباس، شلوار جین، پستانک، لوازم جانبی و اسباب بازی، کودک شما گرسنه است، دنبال آماده کردن یک بطری شیر و تغذیه کودک با غلات و سبزیجات باشید. هنگامی که او خوشحال است، لبخند می‌زند، اما اگر گرسنه بوده یا مواد غذایی را دوست نداشته باشد، گریه خواهد کرد.

دهان کودک را حتماً با دستمال تمیز کنید.

استفاده از شامپو و صابون برای نظافت کردن بدن و سر او و استفاده از اسباب بازی و حباب هنگام شستشو در حمام برای کودک لازم است.

او پس از یک روز طولانی خوابش می‌آید؛ با گفتن یک داستان و شب بخیر او را بخوابانید.



1. Greitemeyer, T.
2. Osswald, S.

توضیح‌های بازی مراقبت از نوزاد من:

این بازی یک بازی جدید و دوست داشتنی برای دختران کوچولو است. مادر باردار در ماه گذشته صاحب یک نوزاد شده است. او همیشه نوزادان کوچولوی ناز را دوست داشته، اما آماده مراقبت از آن‌ها نیست، به همین دلیل بچه را برای مراقبت به مهد کودک برده است. شما از کودک او مراقبت کرده و با او بازی کنید.

مسئولیت‌های شما به عنوان نگهدارنده کودک:

کودک را به حمام برده و با آب گرم ملایم، صابون و شامپو بشویید. اجازه دهید او در وان حمام با اردک‌های لاستیکی، درست کردن حباب و سایر اسباب بازی‌ها، بازی کند.

در ادامه بچه گرسنه را با درست کردن غذای خوشمزه سیر کنید.

با میوه‌های تازه و ترکیب آن‌ها در مخلوط کن، آب میوه‌های تازه برای نوزاد درست کنید. برای ساکت کردن گریه کودک با تخم مرغ گرم، نخود فرنگی، سیب زمینی و کمی نمک و فلفل یک غذای خوشمزه درست کنید.

دهان کودک را بعد از مصرف هر وعده غذایی تمیز کنید. اطمینان حاصل کنید که پیشبند دور گردن نوزاد باشد. اگر کودک با صدای بلند گریه کرد، باید بدانید که پوشک او کثیف و بد بو شده است.

برای ساکت کردن گریه کودک می‌توانید از پستانک نیز استفاده کنید.

بعد از همه این‌ها شما می‌توانید لباس‌های شیک و رنگارنگ به تن کودک بپوشانید.



توضیح‌های بازی بچه گربه من، مراقبت مامان:

سلام دوستان، آیا گربه‌ها را دوست دارید؟ آیا تا به حال خانواده دوست داشتنی از پدر، مادر و بچه گربه را از نزدیک دیده‌اید؟ در این بازی مامان گربه باردار است و به زودی نوزاد او متولد می‌شود، او به توجه شما نیاز دارد. آماده هستید به او کمک کنید؟ در بازی مراقبت از مامان، شما نقش مهمی ایفا می‌کنید و باید یاد بگیرید که چه گونه از مامان باردار و نوزاد تازه متولد شده مراقبت کنید.

شما می‌توانید فعالیت‌های مختلف مراقبتی مانند بررسی کارهای روزانه مادر، کمک به او برای انجام تمرین‌های مختلف در طول بارداری، آماده کردن غذای خوشمزه، تزئین اتاق برای نوزاد جدید، آبگرم

آرامش بخش، انتخاب آرایش برای مامان، انتخاب لباس مامان باردار، ایجاد یک کیک جالب، مراقبت از مادر در بیمارستان و موارد مشابه را انجام دهید.

ویژگی های بازی بچه گر به من، مراقبت مامان:

مراقبت از مامان باردار،  
مراقبت از نوزاد تازه متولد شده،  
لباس ها را بشویید و همه چیز را داخل کیسه قرار دهید.  
یک نقاشی زیبا روی شکمش قرار دهید.  
چهره اش را همان طور که می خواهید رنگ کنید.  
آرایش برای نوزاد و مامان انتخاب کنید.  
از او تا آمبولانس برسد، مراقبت کنید.  
با شماره اضطراری ۹۱۱ تماس بگیرید.  
داروهای مناسب را انتخاب کنید.



توضیح های بازی مراقبت مادر باردار و نوزاد:

بیابید از مادران باردار و نوزادان مراقبت کنیم. این زمان از طرفی بسیار هیجان انگیز و از طرف دیگر برای مادران دشوار است و در طول این زمان، نیاز به مراقبت و توجه زیادی دارند.

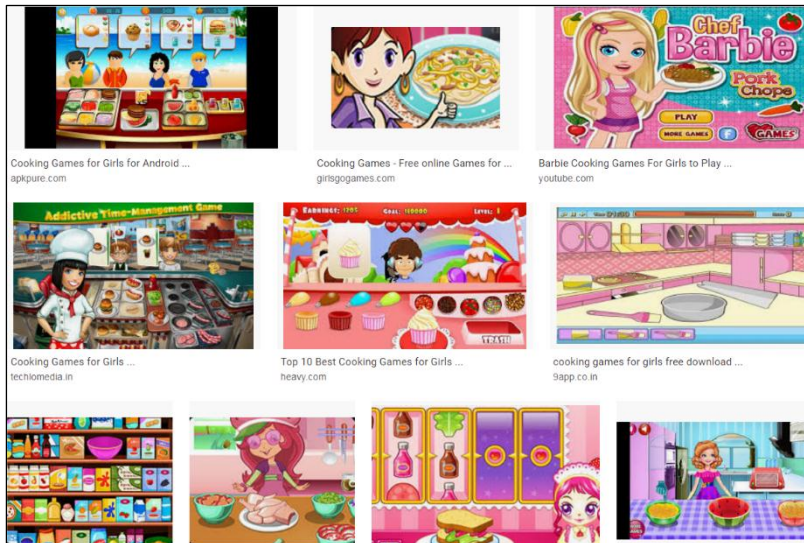
برای ایمن نگه داشتن نوزاد و مادر به ویژه در هفته های آخر بارداری احتیاج به اقدامات خاصی است. امکانات بازی مراقبت مادر باردار و نوزاد:

مادران برای بررسی وضعیت جسمانی خود و بررسی ضربان قلب جنین و سونوگرافی به بیمارستان می آیند. ورزش منظم در دوران بارداری می تواند وضعیت مادر را بهبود بخشد.

رفتن به مرکز خرید برای نوزادان،  
اوه نه، مامان از پله ها افتاده و نیاز به اورژانس دارد، با آمبولانس تماس بگیرید.  
بهترین متخصص زنان برای جراحی را بیابید،  
تبریک جراحی موفقیت آمیز و تولد نوزادان دوقلوی ناز،  
تغذیه نوزادان با فرنی، آب، شیرینی ها و شیر.



همان گونه که از وظایف محوله به کودکان در بازی‌های اخیر برمی‌آید، کودکان در جریان این بازی‌ها یاد می‌گیرند که در برابر کودتای حیوانی که تصدی آن به کودک سپرده شده است، موظف و مسوول عمل کنند.



با ملاحظه مصاحبه سارا، مشخص می‌گردد که او به برخی از بازی‌هایی که طی آن به کودک مسوولیت نگه‌داری یک موجود انسانی یا غیرانسانی احاله می‌شود، علاقه داشته، در این روند سعی در رسیدگی مناسب به آن موجود را دارد، از این رو به دلیل آن که باید به شکل مرتب به غذا، نظافت و دارو و درمان موجود تحت تکفل خویش برسد، رفته رفته به این طریق مسوولیت‌پذیری بیش از پیشی را فراخواهد گرفت. اما نکته مهمی که در این میان وجود دارد، القای ارزش‌های خاص در جریان بازی‌های

طراحی شده شرکت‌های غربی است، مصاحبه زیر که با سارا انجام گرفته است، ضمن ترسیم آموزش مسوولیت‌پذیری که در بازی‌های مورد استفاده وی وجود دارد، القائات ارزشی پیش‌گفته (نظیر گربه‌ای که با الماس آرایش گردیده است)، نیز مشاهده می‌شود.

«چه بازی‌هایی تو تبلت داری؟»

اوممم... بازی آشپزی، بازی نگهداری گربه، بازی نگهداری آرایش‌گری خانوم... اوممم... بازی... .

– چه بازی‌هایی انجام می‌دی؟

اممم... نگهداری گربه... نگهداری... اوممم... .

– دوست داری بازی رو ببری؟

آره.

– چرا؟

آخه من گربه‌م یه بازی داره... چن تا بازی داره، با اون پول جمع می‌کنه، بعدش می‌تونم واسه‌اش غذا بخرم. بعداً من ماشین بازی رو تو تونل می‌برم، برنده می‌شم.

– گربه‌ات رو تو باید خودت بزرگش کنی؟

آره. هر چقد باهوش‌تر بشی تر کار کنم، بیش‌تر بزرگ می‌شه. مثلاً یه گردی هست روش نوشته چند

سالشه. بعد یه چیزای سبزی هست که هر وقت به آخرش برسه، می‌ره سال بعدی.

– اگه یادت بره بهش برسی چی؟ گربه‌هه چی می‌شه؟

از تو کمدم، صدای میو میو میاد.

– دلت براش می‌سوزه؟

من دوس داشتم بعضی وقتا رو گوشه بابام بازی کنم، بعضی وقتا رو گوشه خودم. بگم چرا؟ آخه اون

گربه بازی، الماس داشت، اما گربه بازی خودم الماس نداشت.

– گربه بازی بابات رو بیش‌تر دوست داشتی؟

آره.

– بعد وقتی اون گربه‌هه مریض می‌شد یا گرسنه می‌شد، تو دلت واسه‌اش می‌سوخت؟

نه.

– مواظبش بودی؟

بیش‌تر موقع‌ها، آره.»

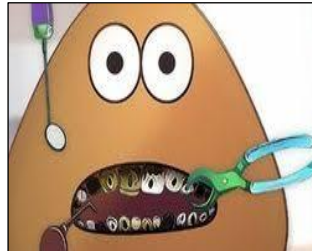
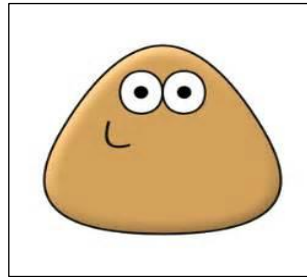
تصاویر زیر نیز متعلق به بازی پُو هستند. دانشنامه ویکی‌پدیا درباره پویانمایی پُو می‌نویسد:

«بازی پو برنامه‌ای محبوب برای گوشی‌های اندروید، آی‌اواس و بلک‌بری است که توسط «پل

سالامه» طراحی و توسعه داده شده است. این بازی بیش از ۵۰ میلیون بار در دنیا دانلود شده است.



در ابتدا پو موجودی شبیه به یک سیب‌زمینی است. می‌توانید به او غذا دهید، شستشویش کنید یا با او بازی کنید، درست مثل یک کودک. برای بازی با پو بازی‌های کوچکی هم داخل این برنامه تعبیه شده است. همچنین لازم است ذکر شود که با بازی کردن می‌توانید سکه جمع کنید و با سکه می‌توان به خرید در فروشگاه رفت. در فروشگاه تقریباً همه چیز قابل خرید است، مثلاً می‌توان برای پو با سکه‌های خود لباس، عینک، غذا و نظایر آن را بخرید! حتی می‌توانید کاغذ دیواری اتاق پو را عوض کنید. با اتصال به اینترنت می‌توانید با پوهای دیگر نیز ارتباط برقرار کرده و برای پوی خودتان دوست پیدا کنید. همچنین کاربرانی که برای خود حساب کاربری بسازند، می‌توانند از پو، یک نسخه پشتیبان گرفته یا امتیازها و سکه‌های خود را ذخیره کنند. در صورت نیاز می‌توان با ورود به حساب کاربری، پوی خود را به یک دستگاه دیگر نیز منتقل کنید. برای این امر البته نیاز است که نسخه برنامه در هر دو دستگاه یکسان باشد. اگرچه کودکان کاربر پو در جریان مسوولیت نگه‌داری پو، به نوعی آموزش مسوولیت‌پذیری می‌بینند، اما پو به آن‌ها ارزش‌هایی نظیر آرایش، بوسه‌های پنهان، عشق و در نهایت مصرف همبرگر مک دونالد را ارایه و القا می‌کند. همان‌گونه که از تصاویر زیر پیداست، پو همچون سایر کودکان باید درس بیاموزد، به تفریح برود و البته مراقب بهداشت فردی خود باشد:

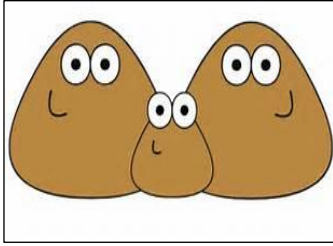




اما با وجود آن که بازی پو عمدتاً برای کودکان خردسال طراحی و تدوین شده است، کودکان در روند مراقبت از پو، با تمایلات عاشقانه او (و البته بهم خوردن این روابط) نیز خود را مواجه می‌بینند:



به هر صورت پو، پس از بزرگ شدن و ازدواج کردن، صاحب فرزند می‌گردد:



در کنار القائات مفید بهداشتی پو، همان‌گونه که از تصاویر زیر پیداست، پو ضمن ترسیم جنس مؤنث در اوج آرایش، به تبلیغ روابط نزدیک دو جنس یا ارزش‌های فرهنگ غربی (نظیر جشن هالووین) و مانند آن می‌پردازد:







اما مهم‌ترین فراز القائات پو، طرح امریکا و محصولات کمپانی مک دونالد و کوکاکولا می‌باشد. جالب این که حتی بازی تفریحی پو را شکار محصولات مک دونالد تشکیل می‌دهد:





## آموزش‌های غیررسمی

اصطلاح آموزش غیررسمی، اصطلاحی تقریباً نوپدید است و از این رو، تعابیر و برداشت افراد صاحب‌نظر از آن، هنوز به وحدت نظر نرسیده است.<sup>۱</sup>

کومبز به عنوان یکی از اولین نظریه‌پردازان آموزش غیررسمی، این آموزش را به شرح زیر، تعریف می‌کند: آموزش غیررسمی، عبارت از هرگونه آموزش منظم و سازمان یافته، خارج از چارچوب نظام آموزش رسمی است که فرصت یادگیری را برای فرد فراهم می‌آورد.

یونیسف، در تعریفی که در سال ۲۰۰۵ از آموزش غیررسمی ارائه کرده است، این آموزش را آموزشی برای تمامی سنین، و رفع نیازهای پدید آمده افراد می‌داند.



برخی از پژوهش‌گران یادگیری غیررسمی را یادگیری خاصی می‌دانند که «خارج از یک برنامه درسی مستقیم» و «خارج از دیوارهای مدرسه»، رخ می‌دهد.

محققان دیگری تأکید می‌ورزند، در آموزش غیررسمی که معمولاً در بیرون از مدرسه صورت می‌پذیرد، به سبب آن که محتوای آموزشی با توجه به نیاز فراگیران تهیه و تدوین شده و از ساخت‌مندی کمتری برخوردار است، انگیزه درونی فراگیران را معطوف به خود کرده، آنان با علاقه بیشتری به این آموزش می‌پردازند.

---

۱. به همین سبب هم هست که آموزش غیررسمی با معادل‌هایی مانند: Informal، Non formal، Lifelong education، Adult education، Vocational education و نظایر آن به کار برده شده است.

مزایا و جذابیت‌هایی که در آموزش غیررسمی وجود دارد، سبب شده است که برخی از نظریه‌پردازان، ادغام دو آموزش رسمی و غیررسمی را در دستور کار خود قرار دهند. ریموند، خاطرنشان می‌سازد، رویکرد برنامه‌های شخصی، مشارکت دادن دانش‌آموزان در برنامه‌ریزی، اجرا و ارزیابی، خودیادگیری، اجازه انتخاب موضوع به دانش‌آموزان و موارد مشابه، در نظام آموزش رسمی، تحت تأثیر آموزش‌های غیررسمی، صورت پذیرفته است» (منطقی، ۱۳۹۰).

آموزش غیررسمی می‌تواند از طریق یک گردش علمی، بازدید، داستان، کلیپ، انیمیشن، فیلم، آهنگ، پوستر، عروسک و اسباب بازی و مانند آن، اطلاعاتی را به کسانی که مخاطب وی هستند، انتقال دهد.



آموزش اخیر بسته به جهت‌گیری ارزشی کاربران آموزش غیررسمی می‌تواند از جهات مثبت گرفته تا منفی گسترده باشد. به عنوان مثال، ودر- ویز<sup>۱</sup> و فورتوس<sup>۲</sup> (۲۰۱۱)، گزارش می‌دهند که انگیزه فراگیری علوم در دوران بلوغ دانش‌آموزان کاهش می‌یابد، این پژوهش‌گران در چاره‌یابی واقعیت تلخ کاهش تمایل دانش‌آموزان به مباحث علوم، روی آموزش غیررسمی تأکید کرده، خاطرنشان می‌سازند، با عمده کردن یادگیری غیررسمی که از طریق فناوری‌های ارتباطی پیشرفته صورت پذیرد، می‌توان بر مشکل اخیر فایق آمد.

اما آموزش غیررسمی در موارد دیگری می‌تواند متضمن القائاتی نامناسب و تخریبی باشد. به عنوان نمونه، بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های الگوهایی مانند باری، برتر، السا و آنا و نظایر آن‌ها، با ارایه فردی با اندامی غیرواقعی و در اوج رفاه، تجملات، مدگرایی، خوش‌گذرانی و مصرف‌گرایی، به سادگی احساس بدشکلی بدنی، اضطراب و افسردگی (ناشی از نداشتن امکاناتی مشابه الگوهای اخیر) را در کودکان کاربر دامن می‌زنند. در سطحی فراتر، یادگیری‌های غیر رسمی می‌توانند به القای ارزش‌های مختلف در کاربران دست بزنند، طیف این ارزش‌ها از ارزش‌های اقتصادی و سیاسی گرفته تا ارزش‌های فرهنگی و اعتقادی گسترده‌اند.

بازی پو نمونه‌ای از بازی‌هایی است که در آن القائات پنهان قابل توجهی وجود داشته، در صدد تربیت کاربران خود به صورت یک انسان با ارزش‌ها و هنجارهای جوامع غربی است.

ملاحظه کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده‌ای هستند و در مجموع به دنبال آرایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتون‌های شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم جنس‌گرایی هستند.

کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش، با القائات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند. کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌هایی مانند پرندگان وحشی، خوک‌های بد، پاندای کونگ‌فوکار، تام و جری، میکی‌ماوس، لوک خوش‌شناس و نظایر آن‌ها، یا دست به نفی رقبای سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می‌پردازند و سرانجام بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتونها، مانند نیمه ابری، باربی، پو و نظایر آن‌ها، ضمن آرایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالشان، اهداف تجاری شرکت‌های غربی (مانند مک‌دونالد) را در دستور کار خود قرار داده‌اند.<sup>۱</sup>

اگر در این قسمت کارتونها، بازی‌ها و پویانمایی‌هایی که ابعاد عقیدتی را مورد توجه خویش قرار داده، دست به القائات مورد نظرشان در این باب می‌زنند، مورد توجه قرار دهیم، می‌توان از مواردی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش یاد کرد، این کارتونها و پویانمایی‌ها از سویی در جهت ایجاد تردید در اعتقادات دینی کاربران و از سوی دیگر در جهت ستایش قوم یهود عمل می‌کنند. آریوی ۳ ساله و فرشته ۳/۵ ساله در مصاحبه‌هایشان، از آموزش‌های غیررسمی که در جریان مواجهه و کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید داشته‌اند، به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- آریو چه قدر تبلت و برنامه‌هاش رو دوست داری؟»

خیلی دوستشون دارم.

- چرا خیلی دوستشون داری؟

آخه من تو خونه تنهام، وقتی حوصلم سر می‌ره، با تبلتم بازی می‌کنم، بعدش وقتی مامانم از روی اینترنت غذا درست می‌کنه، خیلی خوشمزه می‌شه.

- چرا خوشمزه می‌شه؟

آخه نوشته که باید چه جور درست کنه.

- مگه مامانم غذا درست کردن رو بلد نیست؟

چرا، اما خوشمزه نیست.»

---

۱. مصادیق بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی با مضامین «آموزشی»، «سیاسی» و «اقتصادی» به ترتیب در کتاب‌های «بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات اقتصادی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه» مورد بحث قرار گرفته‌اند.

«فرشته در حال بازی با موبایل»

- سلام فرشته، خوبی خاله؟

اُهوم... .

- فرشته چند سالته؟

سه سالم و میم (نیم)!

- فرشته داری چه بازی ای می کنی؟

دکتری... .

- دکتری چه جور بازی ای هست خاله؟

دارم بازی آمپول می کنم... من دکترشم... .

- این بچه کوچولو پیش شده خاله؟

دیمارستان (بیمارستان) رفته... میکروب (میکروب) رفته تو پوستش... تو دستش میکروب (میکروب)

رفته... من دارم خوبش می کنم... .

- با چی؟

با آمپول و سیخ و چسب و کرم، دستشو دکتری می کنم.

- با این ها چه کار می کنی خاله؟

پنبه رو رو دستش که اوف شده می ذاره... .

- برای چی این رو رو دستش می گذاره؟

چون که دست به چیزای خطرناک زده، دستش... دستش... اوف شده... این... این پنبه رو می ذاره که

یادش باشه... دیگه دست نزنه اوف شه... .

- فرشته جون دیگه چه بازی هایی داری؟

(موبایل را مقابل من می گذارد) بیا... .

- خودت بهم نشون بده عزیزم؟

این بازی دیگه هم هست... ببین... این آقاهه می گه دو... اینجا می گه سه... .

- این چه عددیه؟

اینا دو تا کفش... اینا رو باید بشمریم... اینجا دو تا کفش... .

- بازی دیگه هم داری خاله؟

هوم... ببین... اینجا... ببین؟ اگه دفتی (گفتی) این چه رنگیه؟

- قرمز؟

نه بنفشه... .

- این ها چه رنگی هستن خاله؟



- بنفش... زرد... آبیبه هوایی... سبز... سبز کم... هورااا بردیم!
- آفرین، همه‌ی رنگ‌ها رو بلدی.
- حالا که بردیم چی می‌شه؟
- اجازه می‌ده اینو بکشیم... این خردوشه (خرگوش) رو رنگ کنیم... .
- خرگوشه رو چه رنگی کنیم؟
- خردوشا که رنگ ندارن... هویجش نارنجیه... سوختیدی... (می‌خندد). خاله این بازیه هست... جالبه... داییناسوره خیلی جالبهه...!
- برام توضیح می‌دی چه کار می‌کنه؟
- لباس می‌پوشه... حموم می‌کنه... تموم... .
- دیگه چه بازی‌ای داری؟
- اینو می‌خوام، دخترونست.
- دخترونه یعنی چی؟
- نمی‌دونم... .
- این دختره چه کار می‌کنه؟
- این بچه‌هه... بیدار می‌شه... مسکاک (مسواک) می‌کنه... حموم می‌کنه... لباساشو می‌پوشه... شیر صمونشو (صبحانه‌اش) رو می‌خوره... مامانیو می‌بوسه... می‌ره... می‌خواد، می‌ره مدرسه... این منم، وقتی مدرسه برم... .
- خاله دیگه دوست داری چی بازی کنی؟
- این خیلی خوبه... جالبه... خنده داره... .
- اسم این بازی چیه؟
- پازل بازی... .
- اینجا باید شکلاتا رو بذاری تو این سوراخه... اگه دفتی (گفتی) اینجا چی بذاریم... .
- این طوری؟
- نههههه... اشتباه بود... سوختیدی... باید این توپو این تو می‌انداختی... .
- اسم این بازی رو هم بگو.
- هندسسته (هندسه)... .
- این چیه خاله؟
- مثلث... .
- این چیه؟
- دایره... .
- دایره مثل کدوم یکی از این‌ها هست؟

مثل، مثل، مثل، این توبه...مثل این گردو... .

- این چیه خاله؟

مربع... .

- مربع مثل کدومه؟

مثل این کادو... مثل این کیکه... .

- خاله این بازی‌ها رو کی برات ریخته؟

مامانیم... .

ادامه مصاحبه با مادر فرشته:

- سلام، وقت بخیر؟

سلام، وقت شما هم بخیر.

- شما از کی برای فرشته بازی‌های دیجیتالی تهیه کردید؟

الآن تقریباً شیش ماهه که براش تو موبایلم بازی ریختم.

- به نظرتون استفاده از بازی‌های تبلت برای بچه‌ها چه کاربری‌های مثبتی داره؟

فرشته از همون کوچیکی که هنوز چهار دست و پای می‌کرد، جذب موبایل می‌شد... هر جایی که بود و موبایل دست کسی می‌دید و یا رو میزی، جایی می‌دید، می‌رفت سمتش... . اوایل فکر می‌کردم چون من یا پدرش از موبایل استفاده می‌کنیم، این می‌بینه و می‌خواد سرک بکشه... یا جذبش می‌شه... برای همین کلاً جلوی چشمش دست به موبایل نمی‌زدیم... اما هر کس دیگه‌ای رو هم که می‌دید، سمت موبایلش می‌رفت... . بالاخره به این نتیجه رسیدم برای یک وقت‌های محدودی اجازه بدم که موبایل دستش باشه... .

- یعنی با موبایل شما و پدرش بازی می‌کرد؟

نه، من یه موبایل قدیمی داشتم که بلااستفاده بود... براش بازی دانلود کردم.

- خوب موبایل که به فرشته می‌دادین، چه کار می‌کرد؟

من می‌دیدم دوست داره هی با انگشتش رو صفحه بزنه... بعد از چند روز که دقت کردم، دیدیم مسیر گالری عکس‌ها رو خودش پیدا کرده و عکس‌ها رو ورق می‌زنه... خیلی تعجب کردم... فرشته خیلی باهوشه... زود یادگرفت.

- یعنی چقدر موبایل دستش بود که یاد گرفته بود؟

خیلی کم... انگار با آزمون و خطا همون چند دقیقه‌ای که موبایل دستش بود، این مسیر رو یاد گرفته بود... برای همین من یه کم شوکه شدم... راستش ترسیدم... از هوش بالاش ترسیدم... گفتم کارم با این بچه سخته... . بعد بردمش پیش روان‌شناس کودک ازش تست هوش گرفت... . هوشش بالای ۱۳۰ بود... . دیگه بعد با مشورت روان‌شناس، از اون به بعد هدفمندانه از موبایل استفاده کردم... برای بازی.

روان‌شناس چه مشورتی به شما داد؟

گفت باید کنترل شده... فقط یک تایم خاص... و یه لیست از بازی‌هایی که برای کودکان و هوش و یادگیریشون مناسب بود، بهم گفت که سرچ کنم... منم هدفمندانه این بازی‌ها رو براش سرچ کردم.

- استفاده از موبایل به صورت هدفمندانه، بیش‌تر توضیح می‌دید؟

آره، خودم یک سری بازی که مربوط به سنین زیر پنج سال بود رو سرچ کردم و براش ریختم... قبل این که بهش نشون بدم، بازی‌ها رو چک کردم... مثلاً یک بازی داشت که الان داشت بهتون نشون می‌داد... یه دختر کوچولوئه که لباس می‌پوشه و آماده‌ی مدرسه می‌شه... اینو... چند تا بازی اعداد... بازی رنگ‌ها... پازل و بازی‌هایی این طوری که خودتون دیدید.

اما فرشته بازی‌های سخت‌تری هم تو موبایلش داشت؟

آره این بازی‌ها براش کسل کننده شده بودن... براش بازی‌های سخت‌تر ریختم... فکر نمی‌کردم بتونه بازی کنه، اما زود یاد گرفت، مثلاً یه بازی هست که باید راه آب رو برای یک تمساح باز کنه... بازی سختیه، من و باباش نتونستیم از چند مرحله جلوتر بریم... اما فرشته ظرف چند هفته همشو کامل انجام داد...».

## تحولات الگویابی کودکان

کودکان، نوجوانان، جوانان و همه اقشار اجتماعی در روند شکل‌گیری شخصیتی خویش، نیازمند الگو هستند و الگوها بسان فانوس‌های دریایی که راهنمای کشتی‌ها هستند، راهنمای کشتی وجودی انسان‌ها هستند. بنابراین اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه ویژه‌ای به مسأله الگوپردازی داشته، الگوهای مختلف علمی، ورزشی، اخلاقی، اجتماعی، عقیدتی و مانند آن‌ها را فراروی اقشار مختلف (خاصه کودکان و نوجوانان) مطرح کنند، زیرا انتخاب یک الگو توسط یک کودک، نوجوان یا جوان، سبب می‌شود، وی چگونه شدن خویش را بر مبنای معیارهای ارزشی که در الگوی خویش می‌بیند، رقم بزند.



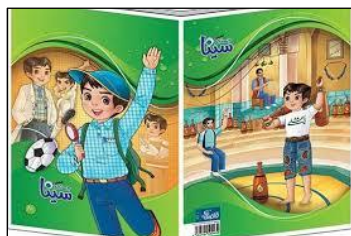
بررسی میدانی الگوپردازی‌های انجام شده برای کودکان ایرانی حکایت از آن دارد که با وجود سوابق درخشان در طرح الگوهای مختلف در طول تاریخ فرهنگی ایران، در حال حاضر در کنار بی‌توجهی زیادی که در زمینه پردازش الگوها بری کودکان، نوجوانان و جوانان وجود دارد، بی‌توجهی به پردازش هنری، علمی و روان‌شناختی الگوها از سویی و عدم سرمایه‌گذاری جدی در این زمینه، در مجموع سبب

شده‌اند که الگوهای ایرانی در مقایسه با الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری، به شکلی بسیار کم فروغی ظاهر گردند.



منطقی (۱۳۷۲) گزارش می‌دهد، وی در بررسی که در سطح مدارس ابتدایی، راهنمایی و دبیرستانی در سال ۱۳۷۰ داشته است، پس از آن که از دانش‌آموزان خواست، سه شخصیت ایده‌آل خود را (که در واقع پاسخ ارایه شده، فرافکنی من ایده‌آل پاسخ‌دهندگان به شمار می‌آید) معرفی کنند، در درجه نخست اهمیت، طرح الگوهای مطرح شده در کتاب‌های درسی دانش‌آموزان در مجموعه الگوهای مطرح شده از سوی دانش‌آموزان پاسخ دهنده، بسیار بارز بود که این مسأله از سویی بیانگر نیاز کودکان، نوجوانان و جوانان به الگو بوده و از سوی دیگر نمایشگر ضعف نهادهای فرهنگی جامعه به شمار می‌رود که در این جهت غفلت ورزیده‌اند.

در درجه بعدی اهمیت، با بررسی الگوهای منتخب دانش‌آموزان دبستانی، راهنمایی و دبیرستانی مشخص می‌شود که در مجموعه الگوهای انتخابی «دانش‌آموزان دبستانی»، الگوهای ایرانی بیش‌تر از الگوهای خارجی هستند، اما در مجموعه الگوهای انتخابی «دانش‌آموزان راهنمایی» این میزان به حد برابر رسیده و در سطح «دانش‌آموزان دبیرستانی»، الگوهای خارجی از الگوهای داخلی پیشی می‌گیرند که این نتایج از سویی دلالت بر کم کاری نهادهای فرهنگی داخل در جهت پردازش الگوهای بومی و ارزشی برای دانش‌آموزان داشته و از سوی دیگر نمایانگر تلاش وافر نهادهای تبلیغاتی غرب است.



منطقی (منتشر نشده)، گزارش می‌دهد، در پژوهشی که وی و تنی چند از دانشجویانش در سال ۱۳۹۶ انجام دادند و طی آن الگوهای مورد علاقه ۱۰۰۰ دختر و ۱۰۰۰ پسر ۸-۹ ساله را مورد بررسی قرار دادند، قریب ۹۵٪ این الگوها، الگوهای خارجی بودند.

خوراکیان (معاون محتوای شورای عالی فضای مجازی) در همایش فضای مجازی دانشگاه فرهنگیان که در شهریور ۱۳۹۷ برگزار شد، گزارش می‌دهد که تنها ۵٪ از کاربری کاربران ایرانی، بازی‌های داخلی بوده، بقیه کاربری آنان از تولیدهای کمپانی‌های غربی است.



مؤسسات فرهنگی داخلی نیز به دلیل رهاشدگی، غالباً پا جای پای کمپانی‌های خارجی نهاد، به روال آنان، به ارایه محصولات فرهنگی به جامعه اقدام می‌ورزند:

تصویر زیر از نمایشگاه کتاب که در اردیبهشت ماه ۱۳۹۸ در مصلی تهران برگزار شد، تهیه شده است:



بررسی یافته‌های پیش‌گفته و داده‌های میدانی پژوهش حاضر، بیانگر تحولات شدیدی است که در الگوهای مورد علاقه و پذیرش کودکان طی دو و نیم دهه گذشته پدید آمده است.

به این معنا که با سایه گستر شدن بیش از پیش بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های غربی بر جامعه و تولید اندک موارد مشابه در داخل، در حال حاضر شاهد هستیم که شاید بیش‌تر الگوهای مورد علاقه کودکان پیش دبستانی، الگوهای خارجی هستند که از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها و فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای به آنان ارایه شده است.

با گسترش و سیطره فضای مجازی، معادلات قبلی اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه در زمینه طرح الگو برای فرزندان یا متریبان خویش بهم خورده است، زیرا هم‌زمان با طرح و عرضه الگوهای بومی و فرهنگی برای کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه، فضای مجازی اقدام به عرضه انبوهی از الگوهای غیربومی و غیرفرهنگی کرده است و کودکان، نوجوانان و جوانان، برخلاف زمان‌های گذشته که عمدتاً متأثر از الگوهای بومی و فرهنگی خویش بودند و آن‌ها را راهنمای خویش قرار داده، بر همان نهج و منوالی که آن‌ها راه می‌نمودند، رفتار می‌کردند، در غوغای برتری رسانه‌ای غرب، رو به استفاده از الگوهای خارجی آورده و میزان کاربری آنان از این الگوها به شدت افزایش پیدا کرده است. اثرات الگوهای اخیر در سه سطح آثار سطحی، تبعات جدی‌تر الگوها و سرانجام آثار بسیار عمیق و ارزشی الگوها در کودکان کاربر ملاحظه می‌گردد.

در سطح نخست که معطوف به برخورد اولیه کودک با الگوهای مختلف مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها است، کودکان در برخورد با الگوهایی که به شدت جذاب طراحی شده‌اند، شگفت‌زده شده، می‌کوشند تا با درآمدن به هیبت الگوهای مزبور، به آنان نزدیکی و تقرب بجویند. در این مرحله کودکان با تهیه البسه و وسایل مورد استفاده الگوهای مطرح شده یا کالاهایی که با عنوان الگوهای پیش‌گفته به بازار عرضه می‌شوند، تلاش می‌کنند از لحاظ ظاهری به الگوهای مورد علاقه خود تشبیه بجویند.

در دومین سطح، کودکان پس از آشنا شدن با الگوهای مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها، آن سوی آب، بیش از پیش تحت تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرند، به این معنا که کودکان در تعامل با یکدیگر، ضمن آن که مشوق هم در مصرف هر چه بیش‌تر کالاهای متناسب به الگو قرار می‌گیرند، دست به کپی‌برداری از رفتار الگوهای مزبور زده، می‌کوشند تا با پیشه کردن سبک زندگی‌ای مشابه آنچه الگوی مورد نظر از خودش به معرض دید نهاده است، به شکل عمیق‌تری با الگو یا الگوهای مورد علاقه خویش ارتباط برقرار کند.

سرانجام در سومین و آخرین سطح ممکن، کودکان کاربر با درونی کردن و درون‌سازی ارزش‌های الگوهای مطرح شده در فضای مجازی، در عمل خود را به انسانی تبدیل می‌کنند که نظیر الگوی مورد علاقه‌شان احساس می‌کنند، عاطفه می‌ورزند، می‌اندیشند و در نهایت به دنبال تحقق اهدافی برمی‌آیند که الگوهای مزبور آن‌ها را برای کاربران و مخاطبان خویش مطرح کرده‌اند.

برخی از مصاحبه‌های انجام شده با کودکان مهد کودک و مادران آن‌ها، بیانگر عمق تأثیرگذاری الگوهای خارجی بر روح و روان این کودکان است. به عنوان مثال، مادر سلنا از اثرپذیری عمیق دختر ۳ ساله‌اش از بازی‌ها و کارتونهایی که کاربر آن‌ها بود، یاد کرده، بیان می‌دارد، دخترش «ادای رقصی را که در کارتونهایش می‌بیند، درآورده یا می‌رود پیراهن می‌پوشد، مثلاً باله می‌رقصه».

مهربان ۴ ساله نیز در مصاحبه خود بیان می‌دارد، او با دیدن رنگ موی الیف، می‌خواهد موهایش را به رنگ او درآورد.

رادین ۴ ساله در جریان مصاحبه‌اش، پس از بیان این که به انجام بازی سونیک می‌پردازد، با متوقف کردن مصاحبه، مانند او می‌دود تا نشان دهد، می‌تواند همچون سونیک رفتار کند. امیرمهدی ۴ ساله هم در نامه‌ای که بیان داشته و پژوهش‌گر به کتابت آن پرداخته است، خطاب به مرد عنکبوتی بیان می‌دارد:

«مرد عنکبوتی عزیزم، سلام!

من الآن به خاله گفتم که شب‌ها خواب تو رو می‌بینم. من خیلی دوست دارم با تو دوست بشم و تو هم با من دوست بشی. تو خیلی آدم خوبی هستی، من می‌خوام وقتی بزرگ شدم یک مرد عنکبوتی بشم!».

ایلیای ۵/۵ ساله هم بیان می‌دارد، مانند پاندای کونگ فوکار، حرکات رزمی او را انجام می‌دهد. کیارش و بهروز ۶ ساله هم با معلق زدن یا بالا رفتن از سرسره، حرکاتی مشابه بتمن و مرد عنکبوتی را در مجموعه رفتاری خود به نمایش می‌گذارند.



اظهارات آرشام، هستی و عرفانه، مصادیق بارزی از عمق تأثیرپذیری کودکان ایرانی از الگوها را مطرح می‌سازند. آرشام و هستی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود به صراحت بیان داشته‌اند که آن‌ها الگوهای مورد علاقه‌شان را بیش‌تر از پدر و مادرشان دوست دارند:

«- خوب آرشام دوست داری با دوست‌هات توی پارک بازی کنی یا با اسپایدرمن بازی کنی؟ بازی با اسپایدرمن.

- آرشام کی رو از اسپایدرمن بیش‌تر دوست داری؟ هیچ‌کی.

- یعنی اسپایدرمن رو از مامان و بابات هم بیش‌تر دوست داری؟ آره.

- آرشام اسپایدرمن رو بیش‌تر دوست داری یا خواهرت آنیتا؟ اسپایدرمن.

- چرا اسپایدرمن رو بیش‌تر دوست داری؟

چون مثل آیتنا ضعیف نیستش.

- دوستی داری که مثل اسپایدرمن دوستش داشته باشی؟

نه».



«- هستی خانم، به نظر تو داستان السا و آنا واقعیه؟

داستانش که، دوستام می گن عمه اشون رفته خارج و السا رو دیدن، ولی یخی که توی دستش هست

رو نداره، عکسشم دوستام دیدن.

- تو هم دوست داری بری خارج و السا رو ببینی؟

آره!

- خوب چرا ببینیش، تو که فیلم و کارتونش رو دیدی؟

خب آخه خیلی قشنگه، من دوست دارم برم و واقعیش رو ببینم.

- خوب وقتی ببینیش، بهش چی می گی؟

می گم خیلی خوشگله و من دوستش دارم و دلتم می خواد جای اون باشم.

- خوب اگه السا بهت بگه با من زندگی کن، حاضری بدون مامانت با اون زندگی کنی؟

آره، می رم».



عرفانه ۶ ساله نیز در مصاحبه ای که دارد، به صراحت از علاقه خود به تغییر جنسیت خویش یاد می

کند که تحت تأثیر الگوی مورد علاقه اش که پسر است، رخ داده است:

«دیگه من همیشه کارتونای پسرانه دوست دارم. خودمم پسرم.

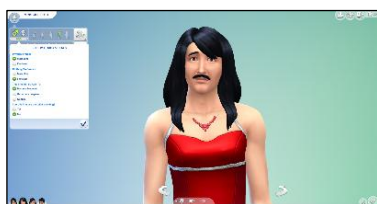
- عرفانه جان چرا تو فکر می کنی پسری؟

نگاه کن (روپوش مهدکودک را بالا می زند، بلوزی که زیر آن پوشیده حالت پسرانه دارد).



- به خاطر بلوزت؟
- بلوزم که نه. من دوست دارم خودم پسر باشم، نه که به خاطر بلوزم.
- چرا دوست داری پسر باشی؟
- دوست دارم دیگه.
- چرا، مگه پسرها چه جوری هستن؟
- پسرا خوبن.
- دخترها مگه چه طوری هستن؟
- دخترها همه رو می‌زنن.
- مگه پسرها بقیه رو نمی‌زنن؟
- می‌زنن، ولی بعضی موقع‌ها، بعضی موقع‌ها نمی‌زنن.
- شما اگه پسر بودی چه کار می‌کردی؟
- کارای خوب.
- مگه الآن که دختری، نمی‌تونی کارهای خوب بکنی؟
- نه... من دوست دارم پسر باشم.
- الآن مثلاً موهات بلنده، مثل دخترها، یعنی دوست داری موهات رو کوتاه کنی؟
- آره، مثل بن‌تن.
- پس چرا الآن کوتاه نمی‌کنی؟
- بزرگ بشم، کوتاه می‌کنم.
- الآن نمی‌شه کوتاه کنی؟
- نچ.
- چرا نمی‌شه کوتاه کنی؟
- (جواب نمی‌دهد).
- اگه لباس بن‌تن داشته باشی، خوشحال‌تر می‌شی یا لباس السا و آنا؟
- لباس بن‌تن. شلوار سبز، کتونی سفید و سیاه، ساعتشم یه کم سیاهه. بن‌تن میاد موجودات رو می‌زنه، اگه قرمز بشه، دیگه نمی‌تونه کسی رو کمک کنه. اگه ساعتش سبز باشه، می‌تونه بقیه رو کمک کنه.
- مثلاً شما دوست داشتی پسر باشی، چه کار کنی؟
- پسر باشم کارای خوب کنم. مثلاً خب... قوی باشم.
- قوی مثل کی؟
- مثل بن‌تن.
- مگه السا قوی نبود؟
- السا فقط یخ می‌پاشه.

- پس بن تن قوی تر بود؟  
آره، اون می تونست بقیه رو بکشه، ولی السا فقط یخ می کنه، غروب می شه، دوباره آزاد می شن.  
- پسرها چه کار می تونن بکنن که دخترها نمی تونن؟  
فرشا رو می تونن بردارن تنهایی.  
- شما اگه پسر بودی، چه کار می کردی که الان نمی کنی؟  
یه قوری رو مثلاً بلند می کنم. یه سنگ رو.  
- بن تن رو بیش تر نگاه می کنی یا سیندرلا و السا و آنا؟  
همه رو پسرانه نگاه می کنم».



### از دست دادن شور کودکی

فناوری های ارتباطی جدید از جذابیت های گسترده ای برخوردارند. گرافیک قابل توجه و عالی، ارضای کنجکاوی های کودکان، جذابیت سوژه های کارتونی ها و پویانمایی ها، موسیقی محرک و پرهیجان ضمیمه بازی ها، مواجهه شدن با الگوهای فرابشری و نظایر آن ها، قسمتی از این جذابیت ها را تشکیل می دهند. اما با وجود جذابیت های پیش گفته، کودکانی که در تبلت، پی اس فور، گوشی یا رایانه خود غرق می شوند، در عمل فرصت تجربه کردن جهان واقع را از دست می دهند. به تعبیر دیگر، کودکانی که از ابتدای زندگی پای دستگاه هایی نظیر تبلت و گوشی همراه هستند، در عمل امکان تجربه جهان خارج را به میزان قابل توجهی از دست می دهند و عواطف و احساسات کودکانی که دنبال پروانه ها کرده، گل ها را می چینند، برای کبوتران دانه می ریزند و یا برای خودشان خانه ای بالای درخت درست کرده و یا در کنار جوی آب، بازی کرده روی آب سنگ سر می دهند را تجربه نکرده و از دست می دهند، اما نکته مهمی که در جریان کاربری کودکان از فناوری های ارتباطی جدید پدید می آید، خسته کننده شدن جذابیت هایی است که فضای مجازی از آن برخوردار است. به تعبیر دیگر، برخلاف طبیعت که همواره شور، عواطف و احساسات آدمی را برمی انگیزد، کودکان در جریان کاربری مستمر خویش از فضای مجازی، به تدریج شور و احساسات و عواطف متلاطم خود را در برخورد با فضای مجازی از دست داده، در مواجهه های بعدی با آن، نه تنها احساس لذت نمی کنند، بلکه حتی ممکن است احساسی از خستگی را تجربه کنند.



مادر ایلپای ۴ ساله در مصاحبه‌اش، با یاد کردن از دختر خواهرش که از ۳ سالگی برای ساکت کردن (و در واقع خفه کردن او) اولیابیش به دست وی یک تبلت داده‌اند، بیان می‌داشت، رها شور کودکی خود را از دست داده است و کم‌کم شادی‌های طبیعی در حال رخت بستن از ذهن او و کودکان مشابه او است. مادر ایلپای بیان می‌داشت که وی با تجربه‌اندوزی از کاربری بی‌حد و حصر خواهر زاده‌اش که پس از رها شدن در فضای مجازی، شور بچگی خود را از دست داده است، کاربری فرزندان‌اش از فناوری‌های ارتباطی جدید را محدود کرده و به دقت تحت نظر قرار داده است:

«- شما با این که هرکدام از فرزندان‌تان یک تبلت جداگانه داشته باشند، مخالف بودید؟  
اصلاً من با این که بچه‌ها تبلت داشته باشند، مخالف بودم.

- می‌شه بگید دلیل مخالفت شما چی هست؟

به نظر من کلاً زیر ۱۴ یا ۱۵ سال نباید بچه‌ها وارد دنیای مجازی بشن، این جوری به نظر من بچه‌ها شادی‌های طبیعی‌شون رو از یاد می‌برن و فقط وارد دنیای بازی‌های تبلت و این چیزا می‌شن و این اصلاً خوب نیست. علاوه بر این، بازی زیاد با تبلت و این‌ها چشمای بچه‌ها رو اذیت می‌کنه.

- از نظر شما شادی‌های طبیعی چه چیزهایی هستند؟

ببینید، مثلاً این که من دختر خواهرم ۹ سالشه، تبلت هم تقریباً بیش‌تر موقع‌ها دستشه. سه سالی هم می‌شه که تبلت دستش هست. بعد دیگه به هیچ وجه، نه سراغ عروسک‌هاش می‌ره، نه دیگه علاقه‌ای به بیرون رفتن با خانواده نشون می‌ده. وقت‌هایی هم که مهمونی می‌ره، اونم به زور، دایم تبلت دستش هست. همه این‌ها شادی‌های طبیعییه دیگه که کم‌کم داره، از ذهن بچه‌ها پاک می‌شه.

- فکر می‌کنید توی این قضیه، فقط دختر خواهرتون مقصره؟

نه، بیش‌تر از خود رها، پدرش و خواهر من مقصرن که فقط برای این که بچه بهونه نکنه، سه ساله تبلت رو دادن بهش، چون حوصله‌ی گریه و سر و صدای اون رو نداشتن.

- یعنی تقریباً می‌شه گفت از تبلت به عنوان پرستار الکترونیک برای رها استفاده می‌کنند؟

بله، دقیقاً همین طوره.

- رها قبل از این که تبلت داشته باشه، با وسایل دیگه سرگرم نمی‌شد؟

چرا، رها اون موقع خیلی علاقه به عروسک‌هاش داشت. اما رها در سن شش سالگی بلافاصله بعد از اون که صاحب تبلت شد، دیگه اصلاً سراغ عروسک و بقیه چیزها رو نمی‌گرفت. حتی به نظر من الان رها دیگه نشاط اون موقع‌ها رو هم نداره.

- بچه‌های خود شما با تبلتون زیاد بازی می‌کنن؟  
نه، من فقط روزهای تعطیل می‌گذارم که دو یا سه ساعت بازی کنند، روزهایی که تعطیل نیستن، خیلی کم‌تر بازی می‌کنند.

- پدرشون چه طور، ایشون هم نمی‌گذارن که بچه‌ها زیاد بازی کنند؟  
نه، خوشبختانه این موضوع رو کنترل می‌کنن.

- بچه‌ها زمانی که توی خونه هستن، بیش‌تر چه کارهایی انجام می‌دن؟  
پدرشون که شب‌ها ۹ به بعد میان منزل، اما من حتماً خودم با ایلیا بازی می‌کنم. برایش کارتونه‌های شبکه پویا رو می‌ذارم و اشکان هم با درساش مشغوله، یه ساعت خاصی مثلاً ۷ یا ۸ شب هم به مدت یک ساعت تبلت می‌دم بهشون.

- پس بچه‌ها وابستگی به تبلت ندارند؟  
نه، نه اصلاً.

- فقط برای بازی استفاده می‌کنن؟  
بله فقط.

- بازی‌ها رو خودشون می‌ریزن؟  
اوایل من می‌ریختم، اما الان پدرشون بهشون یاد داده که از بازار بازی‌ها رو بریزن.

- تبلتون رو کنترل هم می‌کنین؟  
بله حتماً، اول این که تبلتون دست منه توی شبانه روز و این که خودم همه‌ی بازی‌ها رو چک می‌کنم و بهشون گفتم که هر موقع بازی جدید هم ریختن بیارن به من نشون بدن. اونا هم حتماً همین کار رو می‌کنن.

- پدرشون هم کنترل می‌کنن؟  
بله، اما ایشون روزهای تعطیل فقط تبلت بچه‌ها رو نگاه می‌کنن، ولی نه مثل من که همیشه تبلتون رو نگاه می‌کنم.

- راستی گفتید که بچه‌ها کارتونه هم نگاه می‌کنند. فقط توی شبکه پویا نگاه می‌کنند؟  
بله، گاهی اوقاتم شبکه ۲.

- ماهواره چه طور؟

اصلاً من و همسر من وقتی که بچه‌ها باشن برنامه‌های ماهواره رو نگاه نمی‌کنیم و حتی کارتون ماهواره هم به بچه‌ها اجازه نمی‌دیم که نگاه کنن. وقتی که بچه‌ها می‌رن می‌خوانن، ما اخبار یا یک سریال ماهواره‌ای نگاه می‌کنیم».



### تحقق نسل فرزندسالار

«وقتی من می‌خوام کارتون ببینم، بابا مامانم نباید کانال دیگه‌ای رو بگیرن» (فرشته، ۵/۵ ساله).

برخی از پژوهش‌گران از تحقق نسل فرزندسالار در جامعه ایران در چند دهه اخیر خبر می‌دهند، به این معنا که اگر تا زمانی قبل‌تر، در جامعه ایران، پدرسالاری وجود داشت و پدر به مثابه یک مقام مقتدر، تکالیف کودکان را بدان‌ها امر و نهی می‌کرد و کودکان بدون چون و چرا موظف به انجام خواست ولی خود بودند، اما در گذر زمان، به دلایل متعددی، به تدریج حاکمیت پدرسالاری در جامعه کم رنگ شده و جای خود را رفته رفته به فرزندسالاری داده است. به این معنا که بسیاری از خانواده‌هایی که به روش درست تربیت فرزندان، آشنا نیستند یا از اقدام مناسب در این جهت تخطی و قصور می‌ورزند، کودک یا کودکان خانواده را (که برخلاف نسل قبل، از خانواده‌های پر جمعیت به خانواده‌های کم جمعیت و حتی تک فرزند تبدیل شده است)، مورد مهر و محبت بی‌حد و حصر خویش قرار می‌دهند و کودک یا کودکانی که در عمل با قرار گرفتن در مرکز ثقل عواطف و توجهات خانواده، در تشخیص موضع و مقام درست خویش دچار اشتباه شده‌اند، تصور می‌کنند، اولیای آنان چیزی در حد خدمت‌کار آنان هستند، از این رو بدون توجه به امکانات و اقتضائات اولیا، خواسته‌های مختلف و متنوع خویش را به صورت آمرانه از اولیا تقاضا می‌کنند و به خودشان حق می‌دهند که در صورت مخالفت احتمالی آنان با خواست فرزند با توسل به فشار یا از موضع قهر و غضب، از اولیای خویش انجام خواست خود را تقاضا کنند و با استمرار این امر و به استیصال رساندن آنان، اولیا را وادار به تحقق خواست درست یا نادرست خویش کنند.



پرهام ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌داشت که او برای هر کاری برای اولیای خودش شرط می‌گذارد که اگر می‌خواهید فلان کار و فلان کار را انجام بدهم، باید برایم فلان چیز و خوراکی را بخرید. روزینای ۶ ساله هم اظهار می‌داشت، همین که تبلت دوستش را دیده است، به پدرش گفته است که برایش تبلت بخرد:

«- خیلی کوچولو بودی که نقاشی داشتی روی تبلت؟»

۴ سالم بود.

- خاله کی برات تبلت خریده؟

بابام.

- خودت گفتی برات بخره یا خودش خرید؟

خودم بهش گفتم، آخه یکی از دوستانم رو دیدم تبلت داره، دلم خواست.»

آریوی ۳ ساله و پویان ۵ ساله، در مصاحبه‌های خویش بیان داشتند، آنان اگر با مخالفت اولیای خویش مواجه شوند، با گریه و زاری و جیغ زدن اولیای خود را مستأصل کرده، به تسلیم وامی‌دارند:

«- آریو تو به مامان و بابات گفته بودی که برای تولدت تبلت می‌خوای؟»

آره.

- بعد از این که به مامان و بابات گفتی تبلت می‌خوای به تو چی گفتن؟

گفتن نمی‌شه.

- برای چی نمی‌شه؟

چون من خیلی کوچیکم.

- مامان به تو گفت نمی‌شه یا بابات گفت؟

دوتاشون.

- بعد از این که مامان و بابات به تو گفتن نمی‌شه، تو چی کار کردی؟

گریه کردم و قهر کردم.

- فقط گریه و قهر کردی؟

نه.

- به جز گریه و قهر، دیگه چه کارهایی کردی؟

جیغ کشیدم.

- بعد از گریه و قهر و جیغ تو، مامان و بابات چی کار کردن؟

قول دادن تبلتمو بگیرن.

- اگر مامان و بابات قول نمی‌دادن، تو چی کار می‌کردی؟

بیش تر جیغ می‌کشیدم.

- خیلی بلند جیغ کشیدی؟  
آره.

- خوب، فقط همون روز جیغ کشیدی؟  
نه.

- کی دوباره جیغ کشیدی؟  
وقتی می‌اومدم خونه.

- از کجا می‌اومدی خونه؟  
مهد.

- یعنی همیشه وقتی از مهد می‌اومدی خونه، به خاطر تبلت جیغ می‌کشیدی؟  
آره.

- پس جیغ تو تونست کاری کنه که مامان و بابات برای تو تبلت بخرن؟  
آره».

«- وقتی خیلی زیاد بازی می‌کنی، مامانت دعوات نمی‌کنه؟  
دعوا می‌کنه، می‌گه چشم‌هات ضعیف می‌شه.

- تو بعدش تبلت رو کنار می‌گذاری؟  
نه بازم بازی می‌کنم.

- چه جور دیوباره بازی می‌کنی، دعوات نمی‌کنن؟  
گریه می‌کنم، داد می‌زنم، خودشون دیوباره بهم می‌دن که ساکت شم».

هدی، مهدی و صدف ۶ ساله هم در مصاحبه‌های خودشان بیان داشته‌اند که اگر اولیا طبق خواست آنان رفتار نکنند، آن‌ها با پدر و مادر قهر کرده، به اتاقتشان می‌روند، در را به هم می‌کوبند و آن قدر غذا نمی‌خورند تا اولیا مجبور به تحقق خواست آنان شوند.

«- خوب مامان و بابات رو چه قدر دوست داری؟  
اندازه کارتونها.

- چرا اندازه‌ی کارتونها دوستشون داری؟  
آخه من کارتونها رو خیلی دوس دارم.

- خوب عزیزم اگه زمانی که داری کارتون نگاه می‌کنی، مامانت تلویزیون رو خاموش کنه و بگه دیگه نباید نگاه کنی، اون وقت چه کار می‌کنی؟

می‌رم دیوباره روشنش می‌کنم.

- ولی مامانت گفته نباید نگاه کنی.

خب دارم نگاه می‌کنم، نباید خاموش کنه.

- خوب خاموش کنه، چی بهش می‌گی؟

اخم می‌کنم، می‌رم روشنش می‌کنم.  
- آگه اجازه نده که بری روشن کنی، چی بهش می‌گی؟  
هیچی قهر می‌کنم، می‌رم توی اتاقم در رو می‌بندم».



«- آگه پدر و مادرت عروسک بت من رو برات نمی‌خریدن، چه کار می‌کردی؟  
دیگه باهاشون حرف نمی‌زدم.  
- این که کار درستی نیست، اون‌ها پدر و مادرت هستن.  
نه، آگه برام نمی‌خریدن، باهاشون صحبت نمی‌کردم».  
«- دوست داشتی باب اسفنجی باشی؟  
نه، من دوست دارم مثل آقای خرچنگ باشم.  
- چرا؟

آشپز خوبیه، می‌تونه یه عالمه همبرگرای خوشمزه هم‌زمان با دستاش درست کنه، من بعداً می‌خوام  
آشپزشم، ازین همبرگرا درست کنم، بفروشم هر روز هم چند تا همبرگر بخورم.  
- برای غذا، همبرگر زیاد می‌خوری؟  
آره، مامانم همیشه برام درست می‌کنه، می‌شه خانوم خرچنگ و من سفارش می‌دم، برام میاره.  
- فقط همبرگر دوست داری، یعنی غذای دیگه‌ای رو نمی‌خوری؟  
نه، فقط همبرگر می‌خورم، غذاهای دیگه‌ای دوست ندارم، رستوران، همبرگر خرچنگی سفارش می‌دم،  
چون خیلی خوشمزه‌س.

- آگه مامانت برات همبرگر درست نکنه، چه کار می‌کنی؟  
قهر می‌کنم دیگه، غذا نمی‌خورم، می‌رم تو اتاقم، در رو می‌بندم  
محکم، صداس میاد.



- وقتی این کار رو می‌کنی، مامان و بابات دعوات نمی‌کنن؟  
نه.  
- پس چه کار می‌کنن؟  
یا برام همبرگر درست می‌کنه یا غذا نمی‌خورم».



رقیه ۵ ساله و ریحانه ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود تأکید کرده‌اند که آنان با قهر کردن اولیای خود را زیر فشار قرار داده، آنان را وادار به تبعیت از خواسته‌های خود کرده‌اند:

«اگه یه روزی تبلت رو ازت بگیرن، دیگه نتونی باهاش بازی کنی، چی می‌شه؟»

خب خیلی ناراحت می‌شم، باید برم یکی دیگه بخرم دیگه.

- اگه قبول نکنند یکی دیگه برات بخرن چی؟

با همه قهر می‌کنم تا بخرن.

- ولی قهر که کار خوبی نیست؟

خب باید برم بخرن دیگه هههههه.

- پس اگر قهر کنی برات می‌خرند؟

آره، ههههه.

- قبلاً هم قهر کردی تا چیزی رو برات بخرند؟

اوهوم، من یه عروسک کوچیک داشتم که کچل بود، به مامانم گفتم که یکی دیگه برام بخره، ولی گوش نکرد. منم قهر کردم تا خریدم».

با توجه به گسترش فرزندسالاری در سطح جامعه و کم رنگ شدن نقش اقتدار اولیا در تربیت فرزند، به نظر می‌رسد اولیا در مد اجتماعی تبلت‌دار شدن یا گوشی‌دار شدن کودکان خردسال، خود را تسلیم شرایط کرده، بدون اعمال کنترل‌های لازم، نه تنها دست به خرید رسانه‌های دیجیتال مورد نظر کودکانشان بزنند، بلکه نظارت خویش را بر چگونگی کاربری آنان از فناوری‌ها را نیز کاهش دهند تا کودکانشان در اثر سخت‌گیری احتمالی آنان، آزاده خاطر نشده و غبار کدورت خاطر بر چهره وی ننشیند.

### کاهش تدریجی شرم و حیای کاربران

بررسی‌های نظری و تجربی حکایت از آن دارند که یکی از تبعات روان‌شناختی تلفن همراه و امکانات جانبی آن، کاهش تدریجی شرم و حیا، در کاربران این فناوری ارتباطی است.



جوینسون (۲۰۰۳)، درباره استفاده هرزه‌نگاران از فناوری‌های ارتباطی، در جهت اهداف و مقاصد خودشان، خاطرنشان می‌سازد:

اصولاً هزینه‌نگاران، در استفاده از فناوری‌های جدید، همواره به سرعت عمل کرده‌اند. به این معنا که دیرزمانی از اختراع عکاسی، تلفن، سینما، فیلم‌های ۸ میلیمتری و وی.اچ.اس<sup>۱</sup>، نگذشته بود که این فناوری‌ها، برای تولید و مصرف فرآورده‌های هزینه‌نگارانه، مورد استفاده قرار گرفتند. علاوه بر این، با ظهور فناوری‌های جدیدتر، مصرف هزینه‌نگاری به طور فزاینده‌ای به یک رفتار خصوصی تبدیل شده است، به این معنا که هزینه تولید و توزیع فیلم‌های سینمایی سبب شده بود تا قبل از ظهور ویدیو، مردم بیشتر به صورت دسته جمعی به تماشای هزینه‌نگاری بپردازند. با گسترش نمایش‌های شخصی<sup>۲</sup>، هزینه‌نگاری تا اواخر دهه هفتاد، خصوصی شد. دهه هشتاد، دهه ظهور ویدیو به شمار می‌رود. در این دهه، با عباراتی مشابه آنچه از خطرات اینترنت سخن به میان می‌آید، در مورد خطرات ویدیو سخن به میان آمد، و ویدیو، توسط برخی از افراد در جهت تماشای هزینه‌نگاری، مورد استفاده قرار گرفت و با پدیدآیی اینترنت، هزینه‌نگاری با عمق و گستره وسیع‌تری مطرح گردید.

همین پژوهش‌گر، درباره عمق و گستره وسیع‌تری که هزینه‌نگاری در فناوری اینترنت یافته است، گزارش می‌دهد:

لارنس<sup>۳</sup> و گایلز<sup>۴</sup> در سال ۱۹۹۹، طی پژوهشی، به این نتیجه دست یافتند که صفحات حاوی مطالب هزینه‌نگاری، حدود ۱/۵٪ کل صفحات وب است.<sup>۵</sup>

مهتا<sup>۶</sup> و پلازا<sup>۷</sup> در سال ۱۹۹۷، ۱۵۰ تصویر به وضوح جنسی را که طی یک روز از ۱۷ گروه خبری<sup>۸</sup> اینترنت جمع‌آوری کرده بودند، مورد تحلیل قرار دادند. از مجموعه تصاویر ارسالی ۶۵٪ توسط کاربران ناشناس، به گروه خبری ارسال شده بود.

در ۱۵٪ تصاویر مورد بررسی، کودکان یا نوجوانان وجود داشتند.

---

## 1. VHS

۲. Peep shows ، در این نمایش‌ها، افراد به صورت تقریباً ناشناس در اتاقک‌های کوچکی به تماشای فیلم (هزینه‌نگار) مورد نظر خویش می‌نشستند.

## 3. Lawrence

## 4. Giles

۵- اگر چه لارنس و گایلز در سال ۱۹۹۹ رقم ۱/۵ درصد صفحات هزینه‌نگار برای اینترنت را اعلان داشته‌اند، اما به نظر می‌رسد رقم اخیر در طی سال‌های اخیر به شدت رشد داشته است. دی‌ویرگیلیو (اول دسامبر ۲۰۱۳) در مقاله «پول در هزینه‌نگاری» می‌نویسد: «به طور متوسط در هر ثانیه، ۲۸۲۵۸ نفر از کاربران اینترنت مضامین هزینه‌نگار را تماشا می‌کنند و بیش از ۳۵٪ از بارگیری‌های اینترنتی، حاوی مطالب پورنوگرافی است. به همین دلیل است که هزینه‌نگاری به کسب و کار پر سودی تبدیل شده است، به شکلی که در اینترنت بیش از ۴/۲ میلیون وب سایت اختصاص یافته به پورنوگرافی وجود دارد که حدود ۱۲ درصد کل اینترنت را شامل می‌شود و در هر ۳۹ دقیقه، یک ویدیو جدید پورنو در ایالات متحده ساخته می‌شود.

## 6. Mehta

## 7. Plaza

## 8. News group

مهتا و پلازا، خاطر نشان می‌سازند، در درجه اول اهمیت به نظر می‌رسد، محتوای هرزه‌نگاری در اینترنت، با محتوای هرزه‌نگاری در رسانه‌های پیشین (ویدیو، فیلم و مجلات)، متفاوت است، به این معنا که مواردی مانند: ارضای دهانی، هم‌جنس بازی و اعمال جنسی گروهی، در سایت‌های اینترنتی هرزه‌نگار، نسبت به رسانه‌های پیشین، بیشتر دیده می‌شود.

در مرتبه دوم اهمیت باید خاطر نشان ساخت که کاربران ناشناس، به شکل معناداری بیشتر از کاربرانی که برای تبلیغات خویش از اینترنت سود می‌برند، دست به ارسال تصاویر به وضوح جنسی و با محتوای افراطی (مانند استفاده از شیئی خارجی، ارضای دهانی، استفاده از کودکان و نوجوانان در جریان ارضا) می‌زنند.

با توجه به نکات پیش گفته، مهتا و پلازا نتیجه می‌گیرند، وفور مطالب جنسی غیرقانونی<sup>۱</sup> که توسط کاربران ناشناس به اینترنت ارسال می‌گردد، یک بازار کنترل نشده و به شدت رقابتی را ایجاد می‌کنند که خود به خود، گروه‌های مباحثه و سایر سایت‌های وب را مجبور می‌کند، در رقابت با فضای پدید آمده، به دنبال عرضه مسایل جنسی، در اشکالی نو، جدید، متنوع و غیرمعمول برآیند.

گسترش عرضه محصول‌های هرزه‌نگار از سویی و تنوع یافتن بیش از پیش این محصولات، در تغییر نگرش افرادی که مخاطبان آن هستند، مؤثر واقع آمده، نگرش آن‌ها را به تدریج از مقاومت و عدم پذیرش آن‌ها، به سمت خنثی شدن یا پذیرش تدریجی آن‌ها، سوق می‌دهند.

آنچه از آن یاد شد، در روان‌شناسی معاصر با عنوان حساسیت‌زدایی<sup>۲</sup>، یا کم اثر کردن تدریجی حساسیت، مطرح گردیده است.

متون نظری روان‌شناسی معاصر، از ویژگی کاهش تدریجی حساسیت آدمی، به صورت یک روش درمانی مؤثر استفاده کرده‌اند<sup>۳</sup>.

۱. استفاده کودکان و نوجوانان در تولیدات هرزه‌نگاری در غرب، ممنوع و خلاف قانون است.

## 2. Desensitization

۳. در روش درمانی مزبور، فردی را که از شیئی یا موجود خاصی به شدت می‌ترسد، به تدریج و در طول زمان، با همان محرک ترسناک، برخورد می‌دهند.

برخورد فرد با محرک ترسناکی که از خفیف‌ترین حالت ممکن، به وی ارایه می‌شود، رفته رفته در طول زمان افزایش می‌یابد، تا جایی که محرک، به حالت واقعی خودش عرضه خواهد شد، نتیجه روند اخیر، به حساسیت‌زدایی شدن فرد مورد نظر، از شیئی ترسناک پیشین خواهد انجامید. به عنوان مثال، فردی که در اثر یک شرطی شدن اولیه، از محرکی مانند آب، گربه و مانند آن‌ها، در حد افراط می‌ترسد، در جریان یک روان‌درمانی، به تدریج با محرک مورد نظر مواجه می‌شود.

در جریان ارایه محرک ترسناک به فرد، این محرک در ابتدا با ضعیف‌ترین شکل ممکن به وی ارایه می‌گردد (مثلاً فردی که از آب می‌ترسد، روز نخست موظف می‌شود تا تنها کنار استخر، حاضر شود یا فردی که به شدت از گربه می‌ترسد، تصاویر گربه‌های مختلف را در کتاب‌های مربوط به این حیوان ببیند). در ادامه، به تدریج بر میزان شدت محرک ترسناک افزوده خواهد شد (مثلاً از فردی که از آب می‌ترسیده و حضور در کنار استخر آب را تجربه کرده است، خواسته می‌شود تا در حالی که در کنار قسمت کم عمق استخر قرار می‌گیرد، پایش را به آب بزند یا فردی که از گربه می‌ترسیده و تجربه دیدن تصاویر گربه‌ها را پشت سر نهاده است، از فاصله‌ای ده، دوازده متری، یک بچه گربه واقعی را ملاحظه کند)، با گذشت زمان، ارایه محرک ترس‌آور پیش گفته، رفته‌رفته از حالات خفیف و ضعیف خود خارج شده، به ارایه حالت واقعی‌اش، نزدیک‌تر خواهد شد (مثلاً در روزهای بعد، نشان

حساسیت‌زدایی که از آن یاد شد، تنها در ارتباط با محرک‌های ترس‌آور و آزرنده نبوده، در ارتباط با بسیاری از محرک‌های دیگر، تحقق پذیر است. به این معنا که با آرایه مستمر یک محرک، مخاطبان آن محرک کم-کم حساسیت خود را در برابر آن از دست می‌دهند و با افزایش یافتن شدت محرک نیز ممکن است حساسیتی از خود نشان ندهند (مثلاً یک کاربر در اثر دیدن مکرر تصاویر نیمه برهنه در فضای مجازی، ممکن است در گذر زمان به جایی برسد که دیدن تصاویر برهنه نیز واکنش وی را دربر نداشته باشد).



مهربان ۴ ساله، هستی ۵ ساله و آرزیتا و محیای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از مصادیقی از کاربری از مضامین نامناسب که به کاهش شرم و حیای آنان انجامیده است، به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- خودت بلدی توی نت چیزی سرچ کنی؟

نه.

- تا حالا توی اینستا یا تلگرام چیز بد ندیدی؟

نه.

- به کم فکر کن، مثلاً چیزی که به درد سن تو نخوره؟

نه، فقط فیلم خنده‌دار و عروسی می‌بینم.

- فیلم عروسی و خنده‌دار چی دیدی، برام تعریف می‌کنی؟

عروسی قاطی پاتی، خودمم می‌خوام عروسی قاطی پاتی بگیرم.

- عروسی قاطی چرا دوست داری؟

خوش می‌گذره، می‌خوام لباسم مته غسل باشه.

- یعنی چه جوری؟

---

دادن گربه واقعی، هر روز یک متر نزدیک‌تر به فرد، انجام می‌شود، اما به دلیل آن که فرد، در طی چندین و چند روز، به تدریج با حالات خفیفی از محرک مورد نظر، برخورد کرده است، بالطبع برخلاف واکنش‌های ترس‌آمیز گذشته‌اش، در حالت اخیر با آرامش با محرک ترسناک آرایه شده، برخورد کرده، آرامش خود را در مواجهه با آن، در حالات اخیر، حفظ خواهد کرد. به این ترتیب، رفته رفته و در طول روزهای متمادی، با آرایه محرک، از حالات خفیف تا واقعی آن، حساسیت‌زدایی لازم برای فرد پدید آمده، وی دیگر از محرک آزرنده قبلی نمی‌ترسد.

لختی باشه.

- لختی دوست داری؟

آره، من خیلی عاشق پیرهن لختیم.

- چرا به نظرت بعضی دخترا لختی دوست دارن؟

آخه خوشگل تره».

«- دوست‌های تو هم توی تبلت‌هاشون بازی دارن؟

آره.

- چه بازی‌هایی دارن؟

نمی‌دونم.

- پس چه طوری باهم تبلت بازی می‌کنید؟

هرکی با تبلت خودش بازی می‌کنه. رونیکا یه بازی داشت این قدر بی‌تربیتیه.

- چه جوریه مگه؟

خانوم و آقاهه همدیگه رو بوس می‌کنن، ولی بقیه نباید ببینن.

- اگه ببینن چی؟

می‌سوزی.

- این رو تو تبلتش داره؟

نه بازی نیست، اونجا میاره، ولی می‌گه تو اینترننه.

- مامانش می‌دونه اون بازی این طوریه؟

مامانش دعواش کرد، الان دیگه نمیارتش.

- کی دید مامانش؟

وقتی برامون آب میوه آورد یهو دید. بعدش اخم کرد و دعواش کرد.

- همون یه بار فقط آورد؟

آره، نمی‌دونست که بی‌تربیتیه».

«- آرزیتا تو به غیر از دوست‌های پیش دبستانی، دوست دیگه‌ای نداری؟

چرا.

- اسم اون دوستت چیه؟

سحر.

- سحر رو از کجا می‌شناسی؟

خونه روبرومون زندگی می‌کنه.

- خوب سحر، هم سن تو هستش؟

آره خاله.

- خوب می‌دونی سحر چه کارتونی می‌بینه؟

کارتون نمی‌بینه.

- یعنی اصلاً کارتون نمی‌بینه؟

آره.

- چرا کارتون نمی‌بینه؟

آخه فیلم می‌بینه خاله.

- می‌دونی چه فیلم‌هایی می‌بینه؟

آره، ولی خاله به کسی نگیا، سحر فقط به من گفته.

- نه قول می‌دم به کسی نگم، حالا مگه چه فیلمی می‌بینه؟

فیلمای بد.

- یعنی چی فیلم بد؟

می‌گفتش زن و مرده لختن».

«- محیا خانم، دوست‌ها از تلگرام چی می‌گن، چیزی از عکس‌هایی که براشون میاد برات تعریف کردند؟

هی پز می‌ده پارمیدا، می‌گه عکساشو برا دوستاش می‌فرسته. نارین هم همش فیلم رقص می‌بینه.

- تا حالا شده چیز بد براشون بیاد برات تعریف کنن؟

نه، فقط پارمیدا تو حموم از خودش لخت عکس گرفته بود، برا دوستش فرستاده بود. به منم نشون داد».

## شفافیت کلام و رکیک شدن بیان

تحولات نسلی موجود در جامعه به شفافیت بیان نسل دهه ۹۰ انجامیده است. به این معنا که مواردی مانند تزلزل دیگرپیروی کودکان از بزرگسالان، نسبی شدن ارزش‌ها و هنجارها در اثر مواجه شدن کاربران با ارزش‌ها و هنجارهای متفاوت در فضای مجازی، کاهش نسبی شرم و حیای کاربران و برخی از موارد دیگر شفافیتی بیش از گذشته را برای کودکان نسل دهه ۹۰ به همراه داشته است. مصاحبه کارن ۵ ساله نمونه‌ای در همین ارتباط را به معرض دید می‌نهد:

«معلم پیش دبستان کارن، من را به عنوان نماینده شرکت کارتون سازی برای بچه‌ها معرفی کرد

که قصد داریم کارتون جدید بسازیم و چون معلم به نظرش رسیده کارن اطلاعات زیادی دارد، او را به نمایندگی از بچه‌ها به من معرفی کرده‌است).

- سلام پسر عزیزم. خوبی؟

سلام خانم. ممنونم. خانم راسته شما نماینده کارتون‌هایین؟

- چه طور عزیزم؟

ایرانی یا خارجی؟

- فرقی داره مگه؟

می‌خواستم بگم اگه شما کارتون‌های ایرانی می‌سازی، خیلی کارتون‌تون مزخرفه!

...

- کارن (کلافه و خسته به نظر می‌رسد) خانم پس چی شد اون کارتونی که گفتی ما دوست داشته باشیم می‌سازین! اینا که کارتون نشد!

- عزیزم من با این سوالا می‌خوام بفهمم شما بچه‌ها چه چیزی دوست دارین تا پیشنهاد بدم. خوب

بگو ببینم تو اولش که اومدی پیشم گفتی که کارتون‌های ایرانی مسخره‌ان! چرا این رو گفتی عزیزم؟

خب خانوم چیه همش چرت‌وپرت نشون می‌دن. دیدی قیافه‌هاشونو خانوم؟ همش شکلاهی مسخره

درست می‌کنن. انگار آدم آهنیه.

- مثلاً می‌گی کدوم کارتون؟

چه می‌دونم خانوم، همشون!«.

مورد مهم‌تری که در کنار بحث شفافیت کلام کودکان نسل دهه ۹۰ مطرح است، رکیک شدن نسبی

بیان آنان است.

در مورد رکیک شدن بیان کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باید بیان داشت، در فضای

مجازی به دلیل فقدان سازوکار (مکانیزم)‌های تهاجم‌شکن<sup>۱</sup>، وقوع تخلف و رفتارهای خلاف فزونی می‌یابد.

فقدان ارتباط چشمی انسان‌ها با یکدیگر در فضای مجازی، سبب می‌شود انسان‌ها به شکل کنترل

نشده‌تری منویات درونی خویش را محقق کرده یا مضامین خلاف مورد نظر خود را بر زبان بیاورند.

حضور یافتن شخصیت‌های حاشیه‌ای در فضای مجازی، حضور برخی از افراد جهت سوءاستفاده از

دیگران در فضای مجازی و سرانجام مبادله محتویاتی که دارای مضامین نامناسب و رکیک می‌باشند،

همه دست به دست هم داده، فضای مجازی را به صورتی پرخطرتر از فضای واقعی درمی‌آورند.

دختران و پسران کاربر بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌های آن سوی آب (و بعضاً بازی‌های داخلی)،

در مصاحبه‌های خود از حرف‌های رکیکی که در فضای مجازی ردوبدل شده یا آنان را مورد خطاب قرار

---

۱. انسان‌ها و حیوان‌ها از سازوکاری با عنوان مکانیزم‌های تهاجم‌شکن برخوردار می‌باشند. این سازوکارهای زیستی در عمل مانع

از شدت گرفتن تهاجم و پرخاشگری انسان‌ها و حیوان‌ها نسبت به یکدیگر می‌شود. به عنوان مثال، وقتی دو گرگ، گوزن یا زاغ

بر سر قلمرو یا جفت با یکدیگر به رقابت می‌پردازند، گرگ‌ها در صدد آسیب زدن به شاه رگ گرگ مقابل خود برمی‌آیند، گوزن

ها می‌کوشند با شاخ‌هایشان، پهنای بدن گوزن مقابل را هدف قرار دهند و زاغ‌ها می‌کوشند به پس سر زاغ مقابل، ضربه مهلک

خود را وارد کنند. اما وقتی یک گرگ یا گوزن یا زاغ شکست را در جریان نبرد پذیرفت (و در واقع قلمرو یا جفت مورد نظر را به

حریف واگذاشت)، در این حالت گرگ مغلوب شاه رگ خویش، گوزن شکست خورده، پهنای بدن خود و زاغ بازنده، پس سر خود

را روبروی حریف قدر قرار می‌دهند که اتفاقاً در همین لحظه، تهاجم طرف مقابل، فروکش کرده، جنگ آن‌ها به صلح می‌گراید.

در انسان‌ها نیز سازوکارهای تهاجم‌شکن وجود دارد. یکی از این سازوکارها، نگاه انسان‌ها به یکدیگر است. نگاه یک انسان به

چشم انسان مقابل، مانع از شدت گرفتن پرخاشگری وی می‌شود، اما در غیاب مکانیزم تهاجم‌شکن اخیر، انسان‌ها ممکن است

به سادگی دست به هر نوع پرخاشگری ممکن در ارتباط با افراد فرارویشان بزنند.

داده، یاد کرده، به شکل نسبی بر رکیک شدن ادبیات خودشان نیز (که ممکن است در برابر شنیدن ناسزا، دست به عمل متقابل بزنند)، صحه نهاده‌اند.

اظهارات آراین ۶ ساله و راتین ۵/۶ ساله، در مصاحبه‌هایشان دال بر رکیک شدن بیانشان در جریان کاربری از کارتونها به قرار زیر است:

«- اون‌هایی که تو تبلت می‌بینی، با اون‌هایی که توی تلویزیون می‌بینی، فرق می‌کنن؟»

آره یه کم، چون مثلاً همین قسمتی که می‌گه دوس دختر دارم رو بعضی چیزای دیگه می‌گن.  
- فرقی فقط همینه؟

اِم، بعضی وقتا اِم، به جای حرفای دیگه‌اشون، یه چیز دیگه می‌گن.

- مثلاً به جای چه حرف‌هایی؟

مثلاً یکیشو گفته بود، چقد آدم به درد نخوری هستی، ولی وقتی حرف می‌زدن، یه چیز دیگه می‌گفتن.

- تو هم این کلمه‌ها رو توی حرف‌ها می‌گی، مثلاً به درد نخور؟

آره خب».

«- راتین باب اسفنجی رو برای چی دوست داری؟»

اون با حاله... خنده داره... خیلی می‌خندم وقتی می‌بینمش.

- بیش‌تر از همه به چی اون می‌خندی؟

به حرف‌های پاتریک و باب اسفنجی، خیلی با حالن.

- چی به هم می‌گن؟

چیزهای با مزه... مثلاً پاتریک به باب اسفنجی می‌گه، اومدم یخچالت رو ببرم، بعدش باب اسفنجی

می‌گه، مگه خودت یخچال نداری؟ می‌گه یخچال که دارم... وسایل توی یخچال رو ندارم.

- راتین گفتی باب اسفنجی بی‌ادبی هم می‌کنه.

- آره... بعضی وقت‌ها حرف بد می‌زنه. تلویزیون نشون نمی‌ده‌ها.

- پس تو کجا می‌بینی؟

بعضی وقت‌ها که ماهواره می‌بینم، دیدم.

- ماهواره کم نگاه می‌کنی یا زیاد؟

کم... همه‌ی این‌ها رو شبکه پویا هم می‌ده... بابام هم برام سی‌دیش رو می‌خره.

- خودت زیاد دوست نداری ماهواره نگاه کنی یا مامان و بابا نمی‌گذارن؟

جفتشون.

- یعنی اگه مامان و بابات اجازه می‌دادن، ماهواره هم بیش‌تر نگاه می‌کردی؟



خب می‌دونی... آگه یه چیزی رو تلویزیون بده، تو همون می‌بینم... اما آگه نشون نده، خب تو ماهواره می‌بینم دیگه.

- دوست‌های تو بیش‌تر توی ماهواره کارتون می‌بینن یا توی تلویزیون؟  
بیش‌تر شون ماهواره نگاه می‌کنن.

- چرا؟

خب مثلاً... اوممم... مثلاً یه دوستم به خاطر حرف‌های بی‌ادبی باب اسفنجی ماهواره رو می‌بینن تا مثلاً اون حرف‌هاشو بفهمه.

- چرا خوشش میاد حرف‌های بی‌ادبی باب اسفنجی رو بشنوه؟  
چون بخنده... .

- اون حرف‌های باب اسفنجی رو تقلید هم می‌کنه؟  
بعضی وقت‌ها.

- به شماها می‌گه؟  
آره.

- شماها می‌خندید بهش؟

آره... خب چون خیلی با مزه می‌گه».

مادران امیرمحمد ۳ ساله و رادین ۶ ساله هم در مصاحبه‌هایشان روی رکیک شدن بیان فرزندانشان تأکید داشته‌اند:

«- امیرمحمد تلویزیون هم می‌بینه؟

آره، بیش‌تر کارتون می‌بینه.

- چه کارتون‌هایی؟

باب اسفنجی، مینیون‌ها.

- امیرمحمد چه قدر در طول روز تلویزیون نگاه می‌کنه؟  
زیاد نمی‌ذارم نگاه کنه.

- چرا؟

چون هم برای چشمش ضرر داره و هم این که کارتون‌هایی که پخش می‌شه، زیاد جالب نیستن و می‌تونه تو روحیه‌ی اون تأثیر بدی بذاره.

- چه طور به این نتیجه رسیدید؟

چون اوایل می‌داشتم ببینه و بیش‌تر باب اسفنجی رو دوست داشت و اون رو نگاه می‌کرد و یه حرفی رو از اون یاد گرفته بود که بد بود و باباش می‌گفت، این حرف بد رو امیرمحمد از کجا یاد گرفته، منم همش فکر می‌کردم که این رو از کجا یاد گرفته، یه بار که اتفاقی امیر داشت باب اسفنجی رو می‌دید، دیدم که یکی از دوستای باب اسفنجی این کلمه رو هی تکرار می‌کنه، بعد از اون دیگه نمی‌ذارم زیاد

بینه و به جاش سعی کردم با اون بازی‌های دیگه کنم و جور دیگه‌ای اون رو سرگرم کنم تا اون کارتونها رو زیاد نبینه».

«- رادین از کارتونها کاربری داره؟

بله.

- به نظر شما تأثیر این کارتونها توی رادین چه طور هست؟

وقتی رادین کارتونها رو تماشا می‌کنه لغات و اصطلاحات اون شخصیت رو کامل به ذهنش می‌سپاره و استفاده می‌کنه که متأسفانه اکثراً هم مناسب سن این‌ها نیست.

متأسفانه رادین خشن شده و استفاده از لغات و حرف‌های بی‌تربیتی که معنی اکثر اون‌ها رو هم نمی‌دونه، صرفاً تقلید می‌کنه».

### کاهش سن دسترسی کودکان به مضامین هرزه‌نگار

بررسی‌های اولیه گروه پژوهش دلالت بر کاهش سن کاربری برخورد کودکان ایرانی با مضامین هرزه‌نگار دارد.

اعضای گروه پژوهش وقتی از کودکان پیش دبستانی کاربر شبکه‌های اجتماعی یا بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به شکل ضمنی این سوال را می‌کرد که آیا شما با چیز بدی در شبکه‌های اجتماعی، ماهواره‌ها یا بازی‌های خودتان مواجه شده‌اید یا خیر، کودکان پیش دبستانی به شکل عمده یا به طرح مباحث خشونت‌آمیز و یا به طرح مباحث هرزه‌نگار اقدام می‌کردند که این امر در غیاب کنترل جدی اولیا و عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، تا حدودی طبیعی می‌نماید.

در پاسخ به سوال اخیر، شاهد مثال‌های ارابه شده از سوی کودکان پیش دبستانی را می‌توان در دو طبقه هرزه‌نگاری نرم (پورنوگرافی ساف‌کور) و هرزه‌نگاری سخت (پورنوگرافی هاردکور)، تقسیم کرد.



اظهارات محیا و رادین ۶ ساله، مصادیقی از هرزه‌نگاری نرم هستند که این کودکان شاهد یا کاربر آن بوده‌اند:

«- دوستت بهت نگفته که چه چیزهایی رو در ماهواره می‌بینه؟

همش بامامانش فیلم می‌بینه.

- چه فیلمی؟  
فیلم ماهواره.  
- از فیلم‌ها برات تعریف می‌کنه؟  
همش درمورد این اکیا<sup>۱</sup> می‌گه.  
- اکیا کی هستش؟  
نمی‌دونم، انگار سریاله.  
- در موردش چی می‌گه، فیلمش چه جوریه؟  
می‌گه دختره با پسره نتونست ازدواج کنه.  
- دیگه از اکیا چی می‌گه؟  
عاشقونه‌س دیگه، بغل می‌کنن همو».  
«- رادین شما برای همدیگه بازی می‌فرستین؟  
آره، کلشم دارم، بیا قلعه‌مو ببین.  
- چه قلعه بزرگی، لول چندی؟  
الآن لول ۱۵۰م.  
- دیگه چه بازی‌هایی داری؟  
ببین اینها هست به درد تو نمی‌خوره، ولش کن.  
- خب ببینم چه شکلیه.  
اینم جنگیه، ولی به درد تو نمی‌خوره، حالا ببینش. دختریه خیلی، یه جوریه.  
- ببینم.

نگاه کن (رادین یک بازی غیر اخلاقی را به من نشان می‌دهد)».

کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی مانند باب اسفنجی و یخ‌زده (فروزن) نیز حاوی مضامین جنسی زیادی هستند که کودکان ایرانی به سادگی به کاربری از آن‌ها مشغول هستند. در کارتون باب اسفنجی که تلویزیون ایران هم به پخش آن مبادرت می‌ورزد، اگر چه باب اسفنجی با سمور دریایی ازدواج کرده است، اما روابط عاشقانه او با پاتریکی است که هم‌جنس خود اوست!



۱. سریال اکیا با محتوا عاشقانه محصول کشور ترکیه است. این سریال حکایت از عشق دختر و پسری به هم دارد که به هم دیگر نمی‌رسند.



شاهد مثال‌های ارایه شده برخی از کودکان مصاحبه شده دیگر، در طبقه‌بندی هرزه‌نگاری سخت قرار می‌گیرد. اظهارات مهربان ۵ ساله، آزیتا، امیرحسین و طناز ۶ ساله، مواردی در همین مقوله به شمار می‌آیند:

«گفتی سریال هم می‌بینی، حالا چه سریالی می‌بینی؟»

اکیا، قهرمان و الیف.

- به نظرت این سریال‌ها برای بچه‌ها مناسبه؟

بعضیاش که بی‌ادبیه، نه.

- بی‌ادبی یعنی چه جوری؟

یعنی چیزای زن و شوهری.»

«آزیتا تو به غیر از دوست‌های پیش دبستانی، دوست دیگه‌ای نداری؟»

چرا.

- اسم اون دوستت چیه؟

سحر.

- سحر رو از کجا می‌شناسی؟

خونه روبرومون زندگی می‌کنه.

- خوب سحر، هم سن تو هستش؟

آره خاله.

- خوب می‌دونی سحر چه کارتون می‌بینه؟

کارتون نمی‌بینه.

- یعنی اصلاً کارتون نمی‌بینه؟

آره.

- چرا کارتون نمی‌بینه؟

آخه فیلم می‌بینه خاله.

- می‌دونی چه فیلم‌هایی می‌بینه؟

آره، ولی خاله به کسی نگیا، سحر فقط به من گفته.

- نه قول می‌دم به کسی نگم، حالا مگه چه فیلمی می‌بینه؟

فیلمای بد.

- یعنی چی فیلم بد؟

می‌گفتش زن و مرده لختن».

«- امیرحسین دوست‌های تو هم تبلت دارن؟

آره همشون دارن.

- اون‌ها با تبلت‌هاشون چه کار می‌کنند؟

اونام بازی می‌کنن، فیلم و عکس می‌بینن.

- چه جور فیلم و عکسی می‌بینند؟

به من نشون نمی‌دن.

- چرا؟

چون می‌گن عکس زشتن، نمی‌ذارن دیگه!

- تا حالا شده عکس زشت بیاد توی تبلت تو؟

یه بار تو تلگرام داشتیم عکس می‌دیدم، بعد زدم رو یه عکس، یهو یه عالمه عکس لختی زشت اومد

تو تبلتم. منم ترسیدم. بردم دادم به مامانم، مامانم گفت اینا ویروسه، اومده تو تبلتت، باید پاک بشه وگرنه

تبلتت خراب می‌شه.

یه بارم تو گوشی دوستم فیلم بد بود.

یعنی چی؟

یه مرده لخت بود.

- خوب؟

من یه لحظه دیدم همین ...

ادامه مصاحبه با مادر امیرحسین:

- شما چه تدبیری برای پر کردن اوقات فراغت پسرتون کردید؟

من پسرم رو به کلاس‌های ورزشی می‌فرستم تا اونجا انرژی‌ش تخلیه بشه و اگر وقت کنم، اون رو

پارک می‌برم، قبلاً بیش‌تر با بچه‌های مجتمع تو کوچه دوچرخه بازی می‌کرد، اما متأسفانه وقتی دیدم

که بچه‌های کوچه تبلت و گوشی‌اشون رو میارن و با هم فیلم و عکس‌های نامناسب می‌بینن، کم‌تر اجازه

دادم که بره کوچه، اما بعضی وقتا اون قدر تو خونه خسته می‌شه و شلوغ می‌کنه که من رو مجبور می‌کنه، اجازه بدم بره توی کوچه بازی کنه.

-از مهد کودک امیرحسین راضی هستید، یعنی آنچه در کوچه از آن یاد کردید، در مهد نیست؟ چرا. من طی گفت‌وگویی که با مادر یک کودک ۴-۵ ساله در مهد داشتیم، دیدم مادر با اظهار ناراحتی می‌گوید که کودکش دست به خودارضایی زده است و پس از تنبیه بدنی کودک خود و سوال کردن از او متوجه شده که این رفتار را از فیلمی که در گوشی بچه‌های هم سن و سالش در مهد کودک دیده، یاد گرفته است. حتی فرزند او تبلت و گوشی هم نداره».

«- طناز خانم، اون فیلمه که مامانت دید که اشتباهی دانلود شده بود، در مورد چی بود؟

تیکه‌های بد فیلمایی که تو ماهواره نشون می‌ده.

- شما ماهواره هم دارید؟

بله!

- تا به حال شده شبکه‌های بدش رو ببینی؟

قفل شده، ولی چن بار شده دیدم... دو دفعه جلو بابام شده که اتفاقی دیدم... برا همین بابام همش

می‌گه جمع کنیم و اینا، بابام آخه نماز می‌خونه، مامانم می‌گه نه... سریالاشو چون می‌بینه.

- چه صحنه‌ای بوده؟

کارای بد دیگه.

- کدوم کارهای بد، واضح‌تر برام بگو.

همون کارایی که می‌کنن که آدم بچه‌دار می‌شه!

- مگه تو می‌دونی آدم‌ها چه طوری بچه‌دار می‌شن؟

آره خب... یه دفعه قایمکی نیم ساعت تو یه کانال بودم، قشنگ تو فیلم می‌گفت».

گذشته از کاهش سن دسترسی کودکان به مضامین هرزه‌نگار، بررسی‌های میدانی انجام شده گروه

پژوهش دلالت بر آن دارد که کودکان پیش دبستانی دسترسی نسبتاً گسترده‌ای به محتوای هرزه‌نگار

دارند.

بررسی‌های انجام شده حکایت از آن دارد که کودکان ایرانی از سویی به سبب عدم بسترسازی لازم

در سطح جامعه، آموزش پیش دبستان، مهدکودک‌ها و رسانه‌های داخلی و از سوی دیگر به دلیل عدم

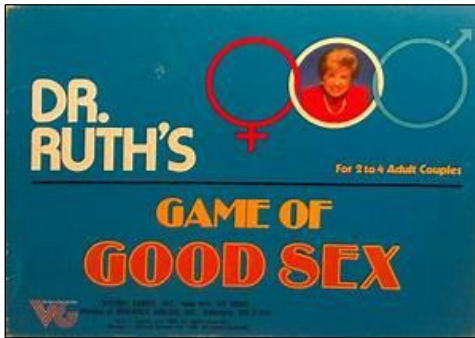
آشنایی کافی اولیای آنان از فراز و فرودهای فضای مجازی، در روند کاربری از بازی‌های دیجیتال،

کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، از آزادی عمل بسیار زیادی برخوردارند و در این میان در جریان کاربری بی-

حساب و کتاب و کتاب از فضای مجازی به صورت‌های خواسته و ناخواسته، با مضامین هرزه‌نگار مواجه

می‌گردند.

برخی از کودکان پیش دبستانی، نظیر محیای ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌داشتند که آنان در جریان دیدن برنامه‌های ماهواره‌ای با مضامین هرزه‌نگار مواجه شده‌اند. ایلیا و گلناز ۶ ساله که بدون بسترسازی فرهنگی (و احياناً برای تفریح‌جویی خانواده‌ها) از سنین پیش دبستان کاربر شبکه‌های اجتماعی بوده‌اند، از مواجهه خویش در فضای شبکه‌های اجتماعی با محتوای هرزه‌نگار یاد کرده‌اند.



کاربری بی‌حساب و کتاب از فضای مجازی و شکلک‌های (استیکرهای) مورد استفاده در آن، عرصه دیگری است که کودکان کاربر فضای مجازی با شکلک‌هایی با مضامین جنسی و هرزه‌نگار مواجه گردیده‌اند. نوید ۵ ساله، در همین رابطه در مصاحبه خود بیان می‌داشت:

«- خوب گفתי استیکرهاش خوبه یا بده؟

بده!

- چرا بده؟

عکس چیزای بده.

- مثلاً چی؟

شورت و اینا.

- فقط همین؟

عکس لختی پسر».

برخی از کودکان مصاحبه شده اظهار می‌داشتند که آنان در جریان وب‌گردی و پیاده‌سازی (دانلود)

بازی‌های مورد علاقه خودشان، با مضامین بد روبرو شده‌اند.

اظهارات پویان ۵ ساله، در همین زمینه به قرار زیر است:

«- آقا پویان به نظر تو، واتس‌آپ و تلگرام چیزهای خوبیه؟

آره خب.

- چیز بدی تا حالا ازشون ندیدی؟

نه.

- کسی استفاده‌ی بدی نکرده که تو دیده باشی؟

چرا یه بار دوستم یه فیلم بد براش اومده بود.

- یادت هست چی بود؟

یه زنه لخت بود تو خیابون».

بعضی از کودکان مصاحبه شده یادآور می‌گردیدند که دوستان آن‌ها در کوچه و محله یا دوستان مهدکودکی آنان، روی تبلت یا گوشی همراهشان، مضامین نامناسبی داشته‌اند که به آنان نشان داده‌اند. سرانجام برخی از کودکان پیش دبستانی اظهار می‌داشتند که آنان در جریان بازی با تبلت، رایانه یا گوشی پدر، مادر یا خواهر و برادر بزرگ‌ترشان، به طور تصادفی با مضامین هرزه‌نگار آنان مواجه گردیده‌اند. یکی از مربیان مهدکودک نیز در مصاحبه خود بیان می‌داشت، برخی از کودکان تحت نظر او، به شکل‌های مختلف با مضامین هرزه‌نگار مواجه شده‌اند. وی در تشریح یکی از همین موارد، از امیرمهدی ۶ ساله یاد می‌کرد که اطلاعات هرزه‌نگار به اشتباه از سوی یکی از آشنایان وی برای او ارسال شده بود. گالز<sup>۱</sup> و گولدمن<sup>۲</sup>، در مقاله پژوهشی خویش که در سال ۲۰۱۱ منتشر کردند گزارش می‌کنند، نرون‌های ناحیه پیش‌پیشانی ناحیه چپ آهیانه و شکنج پشتی آهیانه کار تقلید و پردازش محرک‌های دیداری را انجام می‌دهند. این سلول‌ها که به تناسب کارشان نرون‌های آینه‌ای نامیده شده‌اند، تصاویری را که دریافت می‌کنند، تا پایان عمر در خود نگه می‌دارند و این تصاویر می‌توانند بر رفتار و کردار فرد مؤثر واقع آیند، حال اگر تصاویر درج شده در نرون‌های آینه‌ای، با بار عاطفی بالایی در سلول‌های مغز درج شده باشند، بالطبع موجد اثرات عمیق‌تری خواهند بود.

بنابراین می‌توان تصور کرد کودکان، نوجوانان و جوانانی که از الگوهای شهوی، نیمه برهنه و برهنه آرایه شده در شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه سود می‌برند، سایه آثار و تبعات پنهان کاربریشان برای تمامی عمر بر روی رفتارهای آنان می‌افتد و کم و بیش در جهت‌بخشی بعدی آنان مؤثر واقع می‌آید (منطقی، ۱۳۹۴).

## آشنا شدن با ریاکاری

«ریا یکی از فرومایگی‌های اخلاقی است و در اسلام به استفاده ابزاری از دین و اعمال دینی برای رسیدن به مقاصد دنیوی گفته می‌شود. فرد ریاکار تلاش می‌کند با به رخ کشیدن کار خود، مورد تشویق دیگران قرار گیرد.

در احادیث اسلامی ریا به عنوان یکی از خطرناک‌ترین گناهان معرفی شده‌است. از پیامبر اسلام نقل شده‌است که «خداوند عملی را که به اندازه ذره‌ای ریا در آن باشد، قبول نمی‌کند». (امام) جعفر صادق در این باره می‌گوید: «تمام ریا شرک است. کسی که برای مردم کار کند، اجرش با مردم است و کسی که

---

1. Gallese, V.  
2. Goldman, A.



برای خدا کار می‌کند، ثوابش به عهده خداست». (امام) علی ابن ابی‌طالب می‌گوید: «ریاکار سه علامت دارد؛ وقتی عمل او را مردم می‌بینند نشاط بیش‌تری در عبادت دارد. آن گاه که تنها است، در عبادت بی‌حال است و دوست دارد که در تمام کارها (مردم) او را ستایش کنند». در آیه ۳۸ سوره نساء درباره ریاکاران آمده‌است: «آنان که اموال خود را به ریا و خودنمایی می‌بخشند و به خدا و روز قیامت نمی‌گروند، یاران شیطان هستند و هر که را شیطان یار باشد، یار بسیار بدی خواهد داشت».



در زبان فارسی، دین‌فروش واژه‌ای قدیمی است و همچنان در زبان فارسی در افغانستان و ادبیات مذهبی در ایران کاربرد داشته، به مفهوم منافق و ریاکار است. دین‌فروشی ارتباطی با بی‌دینی ندارد و شخص دین‌فروش ممکن است در باطن بی‌دین یا دیندار باشد. برای بسیاری، اصول اخلاقی دینی، ریشه‌نهایی برای یک زندگی پرمعنا از نظر اخلاقی است. دین‌فروش اشاره به افرادی دارد که ظاهراً به یک دین و یک راه و روش اخلاقی معتقد هستند و حتی گاهی در آن دین تندروی نیز می‌کنند، اما برای سود و منافع خودشان، رهنمودهای آن دین را زیر پا گذاشته یا آن را مطابق خواسته‌هایشان تحریف می‌کنند و به عبارتی دین را به دنیا فروخته‌اند».

اما درباره دلایل ریاکاری باید بیان داشت که این مسأله نشأت گرفته از برخی دلایل شخصی و اجتماعی است.

در بسیاری از مواقع انسان‌هایی که فقط دنبال ارضای هوا و هوس خود هستند، بدون آن که شایستگی لازم را داشته باشند، می‌کوشند تا منافع و احترامی را که شایسته آن نیستند، به دست آورند. روایت حافظ از واعظانی که در خلوت به کارهای دیگر می‌پردازند، حکایت این دسته از افراد است. در حالت اخیر دلیل ریاکاری افراد، شخصی و فردی است.



اما گاهی در یک جامعه (و غالباً در جوامع دینی که برخلاف جوامع غیردینی، فاصله بین هست و باید آن‌ها بسیار زیاد است و از انسان‌هایی که دارای یک بعد لجنی قوی هستند، انتظار ایثار، جهاد و شهادت می‌رود)، ممکن است بین معیارهای ارزشی جامعه با واقعیات آن همخوانی لازم وجود نداشته باشد، به عنوان مثال، در شرایطی که انسان‌ها در مسایل زیستی اولیه خویش وامانده‌اند و غم نان دارند، از آنان انتظار انجام رفتارهای آرمانی (نظیر انجام رفتارهای آرمان‌گرایانه دینی به لحاظ فردی و مبارزه با استکبار جهانی به لحاظ اجتماعی) برود. بالطبع در حالت اخیر نیز به دنبال فاصله زیادی که بین هست‌ها و باید‌های جوامع دینی وجود دارد، افراد مستأصل، ناچار از انجام رفتارهای ریاکارانه برای حفظ ظاهر هستند. به عنوان مثال، در عین آن که رفتارهای یک انسان مبادی آداب و مذهبی ایده‌آل را در خود به نمایش می‌نهند، در خفا از کار خود بزنند و رشوه بگیرند. بیان پیامبر گرامی اسلام مبنی بر این که اگر نان نبود، ما نمی‌توانستیم عبادت کنیم (که به تعبیری بیانگر هرم پیشنهادی نیازهای ابراهام مازلو است) ناظر به همین معنا است.

۱. ابراهام مازلو، نظریه‌پرداز امریکایی، با ارایه سلسله مراتب نیازهای آدمی، با توجه به آنچه از آن یاد شد، نیازهای فطری آدمی را در پنج طبقه زیر ارایه کرده است:

نیازهای جسمی، نیاز به ایمنی، نیاز به روابط اجتماعی و محبت، نیاز به تأیید و احترام، خودشکوفایی. نیازهای اخیر به ترتیب عبارتند از:

۱- نیازهای زیستی: نیازهای زیستی در اوج سلسله مراتب قرار دارند و تا زمانی که قدری ارضا گردند، بیش‌ترین تأثیر را بر رفتار فرد دارند. نیازهای زیستی نیازهای آدمی برای حیات خودند؛ یعنی خوراک، پوشاک، گزینه جنسی و مسکن. تا زمانی که نیازهای اساسی برای فعالیت‌های بدن به حد کافی ارضاء نشده‌اند، عمده فعالیت‌های شخص احتمالاً در این سطح بوده و بقیه نیازها انگیزش کمی ایجاد خواهد کرد؛

۲- نیازهای امنیتی: نیاز به رهایی از وحشت، تأمین جانی و عدم محرومیت از نیازهای اساسی است؛ به عبارت دیگر نیاز به حفاظت از خود در زمان حال و آینده را شامل می‌شود؛

۳- نیازهای اجتماعی: یا احساس تعلق و محبت؛ انسان موجودی اجتماعی است و هنگامی که نیازهای اجتماعی اوج می‌گیرد، آدمی برای روابط معنی‌دار با دیگران، سخت می‌کوشد؛

۴- احترام: این احترام قبل از هر چیز نسبت به خود است و سپس قدر و منزلتی که توسط دیگران برای فرد حاصل می‌شود. اگر آدمیان نتوانند نیاز خود به احترام را از طریق رفتار سازنده برآورند، در این حالت ممکن است فرد برای ارضای نیاز جلب توجه و مطرح شدن، به رفتار خرابکارانه یا نسنجیده متوسل شود؛

۵- خودشکوفایی و خودانگیزشی: یعنی شکوفا کردن تمامی استعدادهای پنهان آدمی؛ حال این استعدادها هر چه می‌خواهد باشد. همان‌طور که مزلو بیان می‌دارد: «آنچه انسان می‌تواند باشد، باید بشود» (دانشنامه ویکی‌پدیا).





یکی از روش‌های مهم یادگیری کودکان در زندگی روزمره‌شان، یادگیری مشاهده‌ای است. کودکان با دیدن رفتارهای اولیا، مربی، معلم، پلیس یا یک فرد دیندار، با معیار قراردادن تجربیات عاطفی و شناختی خویش از افراد مزبور، این تجربیات را در ذهن خود ذخیره کرده، در جریان زندگی فردی یا اجتماعی‌اش، از آن‌ها به عنوان راهنمای عمل سود خواهند برد. بالطبع اگر افرادی که کودکان از آن‌ها الگوبرداری می‌کنند، به راستی نیک‌اندیش و درست‌کار باشند، کودکان از آنان نیک‌اندیشی و صداقت را فراخواهند گرفت، اما اگر افرادی که کودک با آن‌ها سروکار دارد، ریاکاری را پیشه خود کرده باشند، کودک با فهم رفتارهای ریاکارانه اطرافیان، به سادگی ریاکاری را پیشه خود خواهد کرد.

با ملاحظه مصاحبه یاسین ۶ ساله، مشخص می‌شود، مادر وی اجازه تهیه تبلت و کاربری از آن را به فرزندش نمی‌دهد، اما در برابر، خودش آنچنان در شبکه‌های اجتماعی غرق است که به بیان یاسین، وقتی بخواهی به گوشی مادر دست بزنی، از شدت گرمی، انگار به آتش دست زده‌اید:

«- آقا یاسین مامانت سرکار می‌ره؟»

نه.

- خوب یاسین جون گوشی یا تبلت هم داری؟

گوشی و تبلت ندارم، اما پسرخالم داره. تبلت داره.

- پسرخاله‌ات رو مگه خیلی می‌بینیش؟

---

از منظر مازلو، وقتی قریب به ۷۵٪ نیازهای جسمانی آدمی ارضا شدند، نیاز سطح بالاتر وی که نیاز به ایمنی است مطرح می‌گردد و پس از ارضای نسبی نیاز به ایمنی، نیازهای متعالی‌تر آدمی برای وی مطرح می‌گردد.

- آره خاله، تو یه آپارتمانیم. ۱۰ واحده، ۵ طبقه هست. طبقه دومش مال اوناس. طبقه اولش مال ماس.
- تو به مامانت نمی‌گی عین محمدحسین، برام تبلت بگیرین؟
- می‌گه حداقل اندازه اون شو. یه قلک برام خریدن. می‌گن پولات رو جمع کن، ۱۰سالت شد، می‌تونی برای خودت یکی بخری.
- پس دیگه بهشون اصرار نمی‌کنی؟
- نه دیگه، خودم می‌رم برای خودم می‌خرم...
- شما هم اینترنت دارید؟
- ما یه سری یه اینترنت شیش ماهه گرفتیم، ۱۰ روزه تمومش کردیم، دیگه بابام نمی‌خره.
- تو که تبلت نداری، پس چرا این قدر زود اینترنت خونتون تموم شد؟
- مامانم خیلی از گوشی استفاده می‌کنه، مثلاً می‌خواهی یه لحظه گوشیشو بگیری، انگار به آتیش دست زدی انقده که داغه.
- مامانت مگه چه برنامه‌ای تو گوشیش داره که این قدر ازش استفاده می‌کنه؟
- تلگرام داره، اووو تو تلگرامش بزن و بکوبه».



- سروش ۶ ساله هم در مصاحبه خود، در عمل دیگرپیروی خود از پدر و مادر را نشان داده، برای استناد حرف‌هایش، بیاناتش را با آوردن نام پدر یا مادرش، مستند می‌سازد، اما سروش در قسمت دیگری از مصاحبه خودش، از کاربری نامناسب مادرش از شبکه اجتماعی تلگرام یاد می‌کند.
- سروش در ادامه، از الگوبرداری نهایی خود از الگوهای نامناسبی که در بازی‌های موجود در فناوری‌های جدید دیده است، یاد می‌کند و این به معنای از دست دادن فرصت سن دیگرپیروی کودک می‌باشد که به سادگی از دست اولیای یاسین و سروش رفته است و دیگران از آن سوی آب، الگوهای رفتاری مورد نظر خود را به تدریج در ذهن آنان القاء می‌کنند.
- «- تا حالا شده فیلم یا عکسی ببینی که به نظرت بامزه باشه؟
- یه فیلم دیدم، توش سگ بود، یه سگ سفید کوچولو انقد خوشگل بود. بعد با یه خانومه بازی می‌کرد.
- دوست داری خودت هم سگ داشته باشی؟
- نه من نمی‌خوام، خارجیا دارن.

- از کجا می‌دونی؟

مامانم گفت.

- پس ما نمی‌تونیم داشته باشیم؟

نه، ما ایرانییم آخه.

- فقط به خاطر همین؟

بله... .

- زیاد نگاه می‌کنی، مامانت نمی‌گه بسته سروش؟

چرا می‌گه.

- چی می‌گه؟

می‌گه تا ساعت ۹ نگاه کن.

- برای چی تا ۹؟

چون باید زود بخوابم.

- چرا باید زود بخوابی؟

چون بابام می‌گه... .

- فیلم و عکس‌های مامان رو هم می‌بینی؟

مال مامانم رمز داره.

- چرا مال مامانت رمز داره؟

آخه تو لاو هست.

- لاو چیه؟

تو تلگرامه.

- چی هست؟

نمی‌دونم، ماله خانوماست.

- این لاو چه طوریه؟

یعنی دوست دارم...».

امیر ۶ ساله هم در جریان مصاحبه‌اش، از کژکاربری مادرش از تلفن همراه یاد کرده است. با دقت در مصاحبه امیر مشخص می‌شود، وی که در سن دیگرپیروی اخلاقی خود قرار دارد، به نوعی با کپی برداری از رفتارهای ناصواب مادرش، در صدد تحقق رفتارهای وی در زندگی فردی خودش است:

«- امیر آقا، دوست‌ها همون هم کلاسی‌هاست هستند؟

نه، بعضیاشون بزرگ‌تر از منن. تازه (با افتخار بیان می‌دارد) با دوس دخترمم صحبت می‌کنم.

- از این که دوست دختر داری، خوشحال هستی؟

آره. آدم بزرگا دوست دختر دارن.

- یعنی تو هم بزرگی؟
  - آره، من بچه نیستم.
  - خوب با دوست دخترت چه چیزهایی می‌گی؟
  - راجع به خودمون صحبت می‌کنیم.
  - مثلاً چی می‌گین؟
  - همون آرایش بازی رو دوست دخترم بهم یاد داد.
  - تو نگفتی این بازی دخترونه هست؟
  - نه. منم دوستش داشتم.
  - دوست دخترت چند سالشه؟
  - هفت سال.
  - چند وقت هست که باهم دوست هستین؟
  - یادم نیست.
  - مامانت می‌دونه تو با یه دختر دوست هستی؟
  - اون هم دوست پسر داره.
  - از کجا می‌دونی؟
  - از پیام‌هاش، با تلفن صحبت کردنش (پدر کودک غالباً در سفر است).
  - امیر شده تا حالا مزاحم تلفنی داشته باشید؟
  - غریبه‌ها فقط به گوشی مامانم زنگ می‌زنن.
  - گوشی تو چی؟
  - نه.
  - وقتی بابات هست، باز هم مامانت مزاحم داره؟
  - مامانم گوشیش رو سایلنته.
  - تو توی گوشی مامانت رو هم تا حالا دیدی؟
  - یه روز یواشکی رمز گوشیشو زدم، اونم فهمید، منو زد.
  - با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟
  - بازی نداره، گوشیشم بهم نمی‌ده».
- علی و محمد، دوقلوهای ۶ ساله، در جریان مصاحبه خود، به شکل غیرمستقیم از کژکاربری مادری که آنان را به نماز و قرآن خواندن دلالت کرده، اما خودش کاربر فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای نامناسب است، یاد می‌کنند:
- «بعضی وقتا مامان کنترل رو برمی‌داره، می‌زنه فیلم‌های خودش رو میاره.

- خوب تو نمی‌بینی با مامان فیلم ببینی؟  
نه، دوست ندارم.

- خوب، چی اون فیلم‌ها بده؟

لختاش بعضیاشون لباسای زشت می‌پوشن با شلواری پاره.

- خودت دوست نداری ببینی یا مامان می‌گه نبین؟

مامان می‌گه نبین. بعضیا رو می‌گه ببین، بعضیا رو می‌گه نبین.

- آهان پس بعضی‌ها رو می‌بینی.

یه دفعه خواستم کارتون ببینم، اومدم، یهو مامان پا شد اومد گفت، یه لحظه، یه لحظه وایسا... .

- توی مهد چی به شما یاد می‌دن؟

حروف، نقاشی، آهنگ، درس.

- راستی علی گفت قرآن هم یاد می‌گیرید. آهنگ رو بیش‌تر دوست داری یا قرآن رو؟

قرآن. با مامانم می‌رم.

- چیه قرآن قشنگه که دوستش داری؟

قل هو الله.

- خوب چرا آهنگ رو دوست نداری؟

همین طوری دوست ندارم.

- مامان هم قرآن دوست داره که با اون می‌ری قرآن؟

آره، البته بعد نماز می‌ره. با مامانم یه بار نماز خوندم».

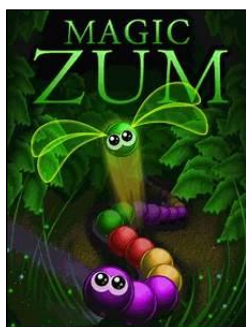
با توجه به آنچه از آن یاد شد، مشخص است، اگرچه علی و محمد در سن پیش دبستان خود به دلیل نداشتن تفکر انتزاعی و انتقادی، نقد جدی بر رفتار مادر وارد نمی‌کنند، اما چند سالی بیش‌تر طول نخواهد کشید که با رشد آنان، نقدهای آن‌ها شروع شده، یا مادر را به دلیل رفتارهای دوگانه‌اش محکوم می‌کنند و یا آن که خود این نحوه از رفتار را پذیرفته، در عین حفظ ظواهر دین‌داری، در عمق وجودی خویش، به شکل شهوی و هواپرستانه رفتار می‌کنند.

تعداد قابل توجه دیگری از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، از کاربری اولیایشان از ماهواره یاد کرده‌اند که آنان نیز به دنبال اولیا، پای همان برنامه رقص یا روایتگر عشق مثلثی و مربعی یا نمایش اوج خشونت و مانند آن‌ها نشست‌اند، بالطبع در حالات اخیر سخن بعدی اولیا در زمینه ضرورت نیک اندیشی و نیک رفتار کردن برای فرزند، با سوابق کاربری آنان از فضای مجازی، از اعتباری برخوردار نخواهد بود.

### خرافه‌گرایی

طرح نیروهای ماوراءالطبیعه الگوهی مطرح شده برای کودکان، وجه دیگری از خرافه‌پردازی‌هایی است که با بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها به کودکان ارایه می‌گردد. نیروهای اخیر به صورت

جادو یا در پوشش الگوهای فرابشری که از توانایی‌های خارق‌العاده‌ای برخوردارند و یا شیاطین، نمایش داده می‌شوند.



چگونگی طرح ساحران و جادوگران در بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌هایی که کودکان خردسال کاربر آن هستند، به این ترتیب هست که کودکان کاربر در آغاز با احساسی دوگانه نسبت به جادوگران سفید (که نیکوکارند) و جادوگران سیاه (که بددل و بدکارند)، مواجه می‌گردند و در ادامه، به دلیل آن که جادوگران سفید که دست به اعمال خوب و خیرخواهانه می‌زنند، در اوجی از زیبایی و جذابیت فیزیکی نیز مطرح می‌شوند، وابستگی و علقه زیادی در دل کودکان کاربر بازی‌های مبتنی بر جادو و جادوگری پدید می‌آورند.

مضاف برآنچه از آن یاد شد، کودکان در مواجهه با مواردی نظیر آرایش‌های جادویی یا وسایل جادویی که الگوها مورد علاقه آنان از آن‌ها برخوردارند، با انجام آرایش‌های جادویی یا با خرید وسایل به اصطلاح جادویی، مفهوم جادو و جادوگری را به شکل عمیقی در ذهن خویش درون‌سازی می‌کند. کودکان در روند انجام بازی‌های مبتنی بر جادو، چنان به اثربخشی جادو ایمان می‌آورند که در جریان زندگی روزمره خویش، با توسل و تمسک به الگوهایی که با مضمون جادو و جادوگری برای آن‌ها مطرح شده‌اند، خواستار حل مشکلات زندگی‌شان توسط الگوهای اخیر می‌گردند. اما در گذر زمان و بزرگ شدن کودکان کاربر بازی‌های پیش‌گفته، کودکانی که جادو را با ماوراءالطبیعه همبسته یافته‌اند، متوجه می‌شوند که جادو در جهان معاصر به میزان زیادی خرافه به نظر می‌رسد، بنابراین با توجه به آن که دین نیز به دلیل گره خوردن با ماوراءالطبیعه، دورادور با جادوگری شباهت یافته است، کودک با کنار نهادن مقوله جادو و جادوگری از ذهن خودش، ترغیب می‌شود که دین خودش را هم که از شباهتی نسبی با مشابه جادو برخوردار است، کنار بگذارد. به تعبیر دیگر، به نظر می‌رسد اصرار گسترده‌ای که در کمپانی‌های غربی بازی‌سازی و تهیه کارتون در جهت طرح مفهوم جادو و جادوگری در محصولات آن‌ها وجود دارد، با ظرافت هر چه تمام‌تر در نهایت به دوری کودکان کاربر پیش‌دبستانی از علایق دینیشان و تردید آنان در اندیشه الهی می‌انجامد.



در ادامه پس از بررسی اجمالی مقوله جادو و ابعاد و وجوه مختلف آن، به بررسی چگونگی کاربری کودکان کاربر از بازی‌های اخیر خواهیم پرداخت.

دانشنامه ویکی پدیا در تعریف جادو می‌نویسد:

«جادو به ترفندهایی گفته می‌شود که برخی از افراد به انجام آن مبادرت می‌ورزند، این افراد از طریق ترفندهای پیش گفته، قوانین طبیعت را دور زده و کارهایی خارق‌العاده از خود بروز می‌دهند.

به فردی که جادو می‌کند، جادوگر گفته می‌شود. در داستان‌ها و افواه عامه آمده است که جادوگران می‌توانند دیگران را طلسم کنند، جادوی دیگران را خنثی سازند و در شکل و ظاهر افراد و اشیاء تغییراتی به وجود بیاورند. انجام این امور غالباً با خواندن ورد، یاری جستن از نیروهای فرا طبیعی، استفاده ترکیبی از اجسام یا تهیه غذاهایی مرموز صورت می‌پذیرد».

بررسی اجمالی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب که غالباً کودکان مخاطب آن هستند، حکایت از طرح پررنگ مفهوم جادو و جادوگر در این آثار دارد. در زیر نمونه‌هایی از بازی‌های دیجیتالی که به صراحت عنوان آن‌ها نیز با جادو آمیخته است، آمده است:





در برخی از بازی‌هایی که جادو و جادوگری در آن‌ها به صورت یک مفهوم اساسی و کلیدی مطرح شده است، جادوگران افرادی، شریر و ترسناک نموده شده‌اند. به عنوان مثال، در بازی لاین کوکی ران، بازیگر باید به قهرمان بازی کمک کند تا از دست جادوگر پلید فرار کند:



یاسمین و عرفانه ۶ ساله، در مصاحبه خویش از جادوگر و آیینه سخنگویش، به شرح زیر یاد کرده‌اند:  
«- کارتون سفید برفی رو می‌گی؟»

عرفانه: یه پسره هست که انقد اینو دوست داره، بعد یه دونه جادوگره، می‌خواد اینا رو بکشه، نمی‌تونه. یاسمین: نه از آینه‌اش می‌پرسه، آهای آیینه‌ی جادویی توی دنیا کی از من خوشگل‌تره؟ می‌گه سفید برفی. چون که سفیده، برفیه، از همه مهربون‌تر و زیباتره. خیلی قشنگه. بقیه‌اش رو دیگه نمی‌دونم».





در بعضی از بازی‌ها و کارتون‌های دیگر که معطوف به جادو و جادوگری هستند، جادوگران افرادی خوب و مهربان ترسیم می‌شوند که در صدد حل مشکل دیگران برمی‌آیند. در موارد اخیر، جادوگران سفید پیش گفته، به شکلی بسیار زیبا نیز ارائه شده‌اند که همین عامل سبب می‌گردد، کودک حتی اگر به کارهای به ظاهر خوب آن‌ها توجه ندارد، جذب جذابیت‌های فیزیکی آنان شده یا زیبایی البسه و آرایش آن‌ها او را معطوف به خود کند و به این ترتیب نسبت به جادوگرهای مطرح شده در بازی‌ها و کارتون‌ها، علقه عاطفی پیدا کند (و البته وقتی کودک در گذر زمان و با تحول شناختی که به دست می‌آورد، متوجه خرافی بودن مقوله سحر و جادو شد، و به کنار نهادن آن اقدام ورزید، پدیده ماوراءالطبیعه دین را هم هم‌شأن همان جادو تلقی کرده، همان‌گونه که جادوگران مورد علاقه خویش را کنار می‌گذارد، دین را هم که نسبت به آن علقه دارد، مشابه جادوگران مورد علاقه خویش در کودکی دیده، به کنار نهادن آن نیز اقدام ورزد).

اظهار نظرهای ملیسا، یاسمین و مهتای ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت را به دست می‌دهند:

«گیسو کمند دختر خیلی خوبی و به دیگران کمک می‌کنه.

- چه جوری به دیگران کمک می‌کنه؟

با موهاش.

- چه جوری با موهاش به دیگران کمک می‌کنه؟

موهای گیسو کمند جادووییه، اگه کسی دستش زخم شده باشه، بعد گیسو کمند موهاش رو دور

دستش ببنده، دستش خوب می‌شه. وقتی آواز می‌خونه، اگه کسی به موهاش دست بزنه، جوون می‌شه.

- ملیسا چرا موهای گیسو کمند جادووییه؟

چون وقتی می‌خواست به دنیا بیاد، یه قطره از خورشید می‌افته پایین، بعد تبدیل به گل می‌شه، بعد

اون گل رو می‌دن به ملکه، ملکه مادر گیسو کمنده، بعد موهای گیسو کمند طلایی و جادویی می‌شه.

- یعنی تو دوست داری مثل گیسو کمند باشی؟

آره خاله، خیلی دوست دارم شبیه اون باشم.

- چرا دوست داری شبیه گیسو کمند باشی؟

چون آگه مثل گیسو کمند باشم، موهام سحرآمیز می‌شه، بعد می‌تونم مریضا رو شفا بدم، بعد مامان بزرگ و بابا بزرگم خیلی پیر شدن، اونا هم خیلی جوون می‌شن.

- پس گفتی گیسو کمند رو فقط به خاطر موهای جادویش دوست داری؟

نه، گیسو کمند خیلی خوشگله، موهاش بلند و طلائی، لباسش بنفشه، چشمش هم آبییه».

«- به نظرت ماها مثل باربی باشیم بهتره یا همین شکلی که هستیم خوبه؟

همین شکلی که هستیم.

- چرا، مگه باربی قشنگ نیست؟

آخه چطوری بتونیم؟ همون قسمتی که لباس بنفش داشت، باربی می‌تونست که... یه ساختمون رو

دید، داشت می‌افتاد، باربی سریع رفت گرفتش. یه پروانه بوسش کرد. اول به جادوی قهرمانی پروانه

خورد، بعد باربی جون پروانه هه رو نجات داد، بعد پروانه بوسش کرد، ابرقهرمان شد».

«- مهتا خانم داری چی نقاشی می‌کشی؟

کیتی با بستنی و چوب جادویش.

- یه کم درباره کیتی بهم می‌گی؟

کارتون ۲۰۱۷ کیتی خیلی خنده‌داره. یاد می‌ده که کارای بد رو نکنیم. کمک کردن، راست گفتن و

اسراف نکردن رو یاد می‌ده.

- کیتی چی داره که دوست داری مثل اون بشی؟

مهربونه».

از آنجا که تبلیغات غرب به گونه‌ای همپوش عمل می‌کنند، در کنار طرح الگوها، البسه و وسایل مورد

استفاده آن‌ها (و حتی تنقلاتی که با نام آن‌ها گره خورده است)، به بازار عرضه می‌شوند. بنابراین طرح

وسایل جادویی که کاربران بازی‌های مبتنی بر جادو، به تهیه آن اقدام کنند، کار دور از انتظاری نیست.

برخی از کودکان کاربر بازی‌ها از کاربری از وسایلی که از آن‌ها با عنوان وسایل جادویی یاد شده،

سخن به میان آورده‌اند:

«خاله یه کیف دارم جادوگریه.

- جادوگری یعنی چی؟

جادوگری یعنی این که این جور می‌کنن اجی مجی لاترجی، از اونا» (امیرحسین، ۶ ساله).

کودکان مصاحبه شده دیگری از انجام آرایش‌های جادویی یا انجام بازی‌های جادوگری خویش یاد

کرده‌اند، روژینا و آلی ۶ ساله، در همین ارتباط در مصاحبه‌های خویش چنین بیان می‌داشتند:

«آهان یه بازی هم داشتیم، جادوگری بود.

- بازیش چطوری بود؟

این طوری بود. خونه‌ی جادوگره خیلی تاریک بود، بعدش باید لوازمایی که جادوگره لازم داشت رو بهش می‌دادیم. پودر معجونش رو، بعد قرصاشو، بعد آبی رنگیشو، اینا رو بهش می‌دادیم.

- آهان، بعد با این‌ها چه کار می‌کرد؟

بعد با اونا یه معجون درست می‌کرد. یه بازی جادوگری دیگه‌ام داشتم. عکس سه تا جادوگر رو می‌آورد. من اولین جادوگر رو انتخاب می‌کردم. بعد می‌رفتم براش ماسک می‌ذاشتم براش، ماسکشو آبی می‌زدم. یه ماسک می‌زدم خودش یه دقیقه‌ای پاک می‌شد. بعد می‌رفتم برای این مرحلش بعد براش یه چیزی می‌زدم، عین جادوگر می‌شد. بعدشم اون موقع که براش زدم، خوشگل شد. بعد براش زدم، بعد بردمش انتخاب پری دریایی. بعد براش دم صورتی انتخاب کردم. بعدش سوتینش رو بنفش کردم. بعدم اینجاش پشمالو بود. بعدشم لباسی بود، بعد بنفش بود، براش انتخاب کردم. بهش خیلی می‌اومد. موهاشم این طوری، اینجاش آبی شد. موهاش رو آبی کردم. بعدش یه تاج صدفی براش گذاشتم. بعدشم یه ماهی دخترم براش گذاشتم.»

«- آلا عروسک چی داری؟»

تک شاخ خیلی دارم. یه چرخ خیاطی دارم که نخ واقعی داره. پارچه هم داره، می‌شه باهاش دوخت. کلی عروسک باربی دارم. انقدر دارم که نمی‌دونم اسماشون چیه!

- با باربی‌های خودت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

با باربی‌هام یا بازی جنگی می‌کنم یا بازی جادوگری.

- مثلاً چه جوری؟

مثلاً سوار اسب می‌کنمشون. پیتکو پیتکو می‌برمشون، بعد مثلاً دشمناشون رو می‌زنن.»







در عین مطرح شدن مسأله جادو و جادوگری در برخی از بازی‌های دیجیتالی کودکان، این مقوله با ارایه وسایل به اصطلاح جادویی یا آرایش‌ها و بازی‌های جادویی، بیش از پیش در چشم و دل کودکان خردسال جلوه‌گری کرده، در ذهن آنان حک می‌گردند.

اما اگر اثرات بازی‌های حول محور جادوگری مورد بررسی قرار گیرد، مشاهده می‌شود که بازی‌های اخیر با عینیت بخشیدن به مفهوم سحر و جادو، به خوبی مختصات جادو و جادوگری را ترسیم کرده‌اند، یعنی کودکان جادو را توأم با ابعاد ماوراءالطبیعه و توأم با قدرت می‌بینند و حتی در برخورد با جادوگری‌های مطرح شده در بازی‌ها، آرزو می‌کنند که جادویی یا جادوگری سر راه آنان قرار گرفته با عصای جادویی خویش، مشکل آنان را حل کرده یا آنان را به آرزوی خودشان برساند.



در بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی، برخی از این کودکان در پاسخ به پرسش چپستی جادو یا توصیفی که خود شخصاً از جادو به دست می‌دادند، اعتقاد داشتند که سحر و افسونگری، قدرت و توان عظیم و گسترده‌ای به آدمی می‌بخشد. رضای ۵ ساله و ویشکا و آیناز ۶ ساله، در مصاحبه‌های جداگانه خویش از قدرت عظیم جادو به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- گفتمی می‌ری پیش لاک‌پشتای نینجا؟»

آره، سایبری واقعی، مثلاً من یه انگشتر جادویی دارم، منو می‌بره تو فضای سایبری.

- انگشترت رو از کجا آوردی؟

از خونه‌ی سایبری پیدا کردم.

- جادویی یعنی چی؟

جادویی یعنی این، یعنی می‌کنی تو دستت، یه دفعه‌ای ناپدید می‌شی، می‌ری تو دنیای سایبری».

«- ویشکا تو کارتونی رو دیدی که داخلش جادو می‌کنن؟

فقط... چیزای جادوگرا.

- جادو چه جوریه؟ می‌شه جادو کرد تو دنیای واقعی؟

نه.

- دوست داشتی بتونی مثل اون‌ها جادو کنی؟

آره.

- خوب، مثلاً خدا می‌تونه بیاد همه چی رو درست کنه یا جادو؟

جادو.

- چرا جادو؟

چون که جادو، عصای سلطنتی داره.

- یعنی اگه تو یه عصای سلطنتی داشته باشی، می‌تونی باهاش جادو کنی؟

آره.

- می‌تونی باهاش همه کاری بکنی؟

آره».

«- به نظرت السا قدرتمند بود؟

نه، ولی جادو داشت.

- جادو یعنی چی؟

می‌کشه آدمو.

- جادو چیز خوبییه؟

نه.

- دوست داشتی خودت جادو کنی؟

آره.

- بعد با جادو چه کار کنی؟

یه چیزی رو جا به جا کنم.

- دیگه چی؟

(جواب نمی‌دهد).

- جادو به نظرت چقدر قدرت داره؟

زیاد».



در راستای قدرت بخشی بی حد و حصر سحر و جادو، برخی از کودکان از آرزوی جادوگر شدن خویش یاد کرده اند. کودکان دیگری هم از جادو به مثابه حلال مشکلات خود یا دیگران یاد کرده اند.

مانیای ۶ ساله، از آرزوی خود در راستای جادوگر شدن چنین یاد کرده است:

«- مانیای تو آرزویی هم داری؟»

آره. جادو داشته باشم.

- که بعد با جادو چه کار کنی؟

چیزا رو جا به جا کنم.

- دیگه با جادو چه کار کنی؟

ابرا رو جا به جا کنم. مثلاً اون ابره رو میارم پیش این.

- چرا جادو کردن خوبه؟



چون جا به جا می کنه».

تیسیم ۶ ساله هم در مصاحبه اش، آرزوی حل برخی از مشکلات از طریق جادو را دارد:

«- اون ماهیه که پری دریایی با اون دوست شده، دختره یا پسره؟

پسره.

- چه کار می کنن؟

یه جادوگره هست، پری دریایی و باباش رو اذیت می کنه.

- چرا؟

نمی دونم.

- چه طوری اذیتش می کنه؟

مثلاً همه آدما رو پیر کرده.

- چرا؟

نمی دونم.

- از این کار خوشحال می شه؟

آره.

- ماهی چه کار می کنه؟

به پری دریایی کمک می کنه. هر وقت جادوگره اذیتش می کنه، ماهی کمکش می کنه. یه خرچنگ

هم هست، کمکش می کنه، جادوگر رو گاز می گیره... .

سفید برفی رو هم دوست دارم.

- کارتون اون چه طوری هست؟

یه جادوگره بهش یه سیب می ده، می میره. بعد شوهرش میاد گریه می کنه، اشکاش می ریزه رو سفید

برفی، سفید برفی زنده می شه.

- چرا شوهرش گریه می کنه؟

به خاطر این که زنش مرده، سفید برفی مرده.

- چه طوری زنده می شه؟

اشکای شوهرش می ریزه، جادویی می شه، زنده می شه».





کودکان دیگری با یادآوری قدرت جادو، دوست داشتند که جادوی جادوگری یا عصای جادویی وی به کمک آن‌ها آمده، آرزوهای آنان را محقق سازد:

«-محیا سادات، تو بیش تر چی رو دوست داری؟»

دوست دارم السا به من یه چوب جادو بده تا برم پیشش» (محیا سادات، ۶ ساله).

«- کارهای دیگه‌ای که دلت می‌خواد، وقتی بزرگ شدی انجام بدی، چیه؟»

اومممممم نمی‌دونم.

- دیگه دلت می‌خواد چه کارهایی رو بکنی که السا بلده؟

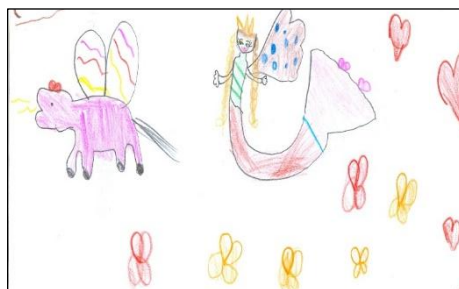
اجی مجی دیگه.

- اجی مجی کنی، یعنی چه کار کنی؟

اونایی که اذیتم می‌کنن رو یخی کنم» (محیا، ۴ ساله).

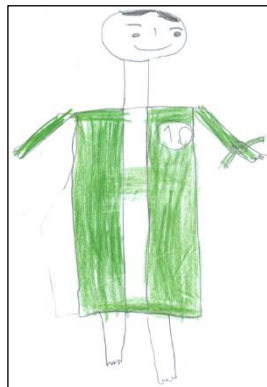
همان‌گونه که از آن یاد شد، وجه دیگری از خرافه‌پردازی‌های بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، طرح نیروهای ماوراءالطبیعه برای الگوهایی نظیر باربی و بن‌تن است که کودکان را با خرافه آشنا می‌سازد.

تصاویر زیر نقاشی‌های نرگس، آیین و ثنای ۶ ساله هستند که حکایت از باربی و اسب جادویش دارند:





تصاویر زیر نیز متعلق به امیرمحمد ۴ ساله (همراه با برچسبی از موجودهای بن‌تن) و صدرا و حامد ۶ ساله هستند که حکایت از ساعت بن‌تن دارند که واجد نیرویی خارق‌العاده و ماوراءالطبیعه است.



اظهارنظرهای دانیال و پانته‌آی ۶ ساله نیز ناظر بر خرافاتی هستند که بازی‌ها و کارتون‌های مورد استفاده آنان را بدان‌ها القا کرده‌اند:

«- تو دوست داشتی ساعت بن‌تن رو داشتی؟»

آره، تازه خوابش رو هم دیدم که با ویلگتس دارم می‌جنگم.

- اگه ساعتش رو داشتی چه کار می‌کردی؟

دوست دارم به موجود یخی تبدیل بشم و همه جا رو یخی کنم و سر بخورم. بعد دوست دارم باهاش دزدا رو بگیرم و بدمشون به پلیس.

- تا حالا با دوست‌های خودت بن‌تن بازی کردیدی؟

با فامیلام بازی کردم. یکی بن‌تن شد، یکی از دخترها شد گوئن، یکی شد کوین، یکی هم شد ویلگتس.

- گوئن و کوین کی هستن؟

گوئن دختر عمومی بن‌تنه که اونم یه قدرتی داره. چیزای صورتی پرت می‌کنه. کوین هم دوست بن‌تنه، ولی قدرتش خیلی کم‌تره».

«باربی حبابای صورتی و بنفش پرت می‌کرد و می‌خورد به اون آقاهه و آقاهه آسیب می‌دید.

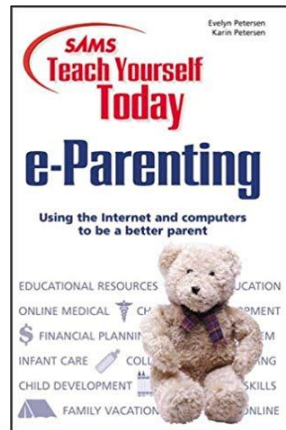
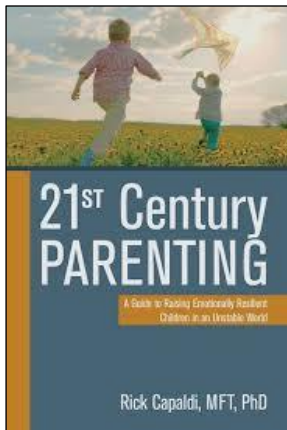
- یعنی حباب‌ها مثل یه بمب بودن و مثل بمب عمل می‌کردند؟

آره».

با توجه به آنچه گذشت، می‌توان در یک جمع‌بندی اجمالی نتیجه گرفت، کمپانی‌های سازنده بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، با توجه به آن که جادو و خرافه به نوعی با ماورای طبیعت گره خورده است، با اصرار زیاد، مقوله اخیر را در تعداد قابل ملاحظه‌ای از بازی‌ها و کارتونها می‌آورند. بالطبع کودکان در آغاز، به دلیل تفکر عینی که از آن برخوردارند و قادر به فهم مسایل انتزاعی نیستند، بدون نگاه انتقادآمیز، مضامین مطرح شده در بازی‌ها و کارتونها مبتنی بر سحر، جادو و خرافه را می‌پذیرند، اما با گذشت زمان و تحول شناخت کودک، تفکر عینی وی جای خود را به تفکر انتزاعی و انتقادی می‌دهد که در این هنگام وی با فهم غیرقابل پذیرش بودن جادو و خرافه‌گرایی، نسبت به اندیشه‌های کودکانه خویش، با دیدی انتقادی نگریسته، مفاهیم اخیر را هم از ذهنش کنار می‌گذارد. اما از سوی دیگر به دلیل آن که مقوله دین نیز با ماورای طبیعت پیوند خورده است، در نتیجه با سحر، جادو و خرافه‌گرایی که آن هم به نوعی با ماورای طبیعت گره خورده است، شباهت و همانندی دورادوری پیدا می‌کنند که در ادامه تحول شناختی کودک، وقتی وی به بطلان و خرافه بودن جادو پی برد، با یک تعمیم ساده، دین مرتبط با ماوراءالطبیعه را نیز طرد کرده، به کناری خواهد نهاد.

### کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند

با سایه گستر شدن فناوری‌های ارتباطی جدید، طی چند دهه اخیر، مسأله والدگری الکترونیکی نیز مطرح شده است و از اولیا انتظار می‌رود، همسان با والدگری معمولی که در ارتباط با فرزندشان دارند، نسبت به کاربری وی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته نیز عطف توجه داشته باشند و نظارت لازم را بر چگونگی کاربری فرزندشان از محصولات دیجیتالی داشته باشند.



سلوتسکی و دشتلر (۲۰۱۷)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، در بررسی که آنان در سطح ۳۱ نفر از والدین کودکان ۳-۵ ساله داشته‌اند، مشخص شده است که کودکان این افراد به طور متوسط روزانه ۱/۹۱ ساعت وقت خودشان را صرف بازی‌های غیردیجیتالی، ۱/۷۱ ساعت از وقتشان را مصروف بازی‌های دیجیتالی و تنها ۱/۲۵ ساعت از وقت خودشان را صرف انجام بازی‌های فیزیکی در فضای آزاد می‌کنند.

اطلاعات اخیر حکایت از تحولی دارد که در عصر حاضر در روند بازی کودکان رخ داده است و در جریان آن با کاسته شدن از بازی‌های فیزیکی کودکان در فضای آزاد، کاربری آنان از بازی‌های دیجیتالی فزونی گرفته و حتی میزان آن از بازی‌های فیزیکی کودکان در فضای آزاد نیز بیش‌تر گردیده است.

تحولات اخیر، ضمن طرح ضرورت والدگری الکترونیک، نظارت اولیا، اولیای مهدها و پیش دبستان‌ها و اولیای فرهنگی کودکان در سطح جامعه را در این جهت الزامی می‌سازد.

پلوومن<sup>۱</sup> و مک‌پیک<sup>۲</sup> (۲۰۱۲)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، اگر چه اولیای کودکان پیش دبستانی بر کاربری فرزندشان از فناوری‌ها تأکید می‌ورزند، اما نسبت به نوع کاربری و نحوه استفاده‌شان از رسانه‌های دیجیتال بی‌توجهی زیادی از خودشان نشان می‌دهند. این پژوهش‌گران در گزارش تحقیق خود می‌نویسند:

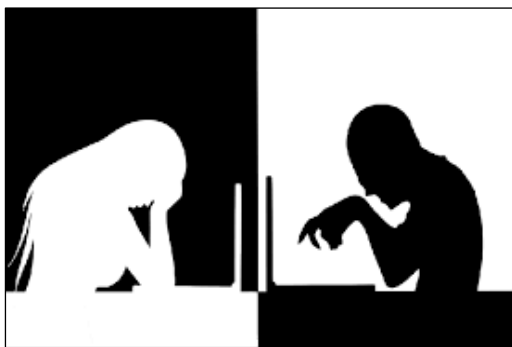
بیش‌تر اولیا بر کاربری فرزندشان از رسانه‌های دیجیتالی اصرار می‌ورزند. بررسی‌های انجام شده گروه پژوهش در سطح خانواده کودکان پیش دبستانی، حکایت از آن دارد که آنان در حالی که آشنا شدن فرزندشان با فناوری‌های ارتباطی جدید را یکی از دغدغه‌های خویش می‌دانند و می‌کوشند تا در این جهت برای فرزندشان امکانات لازم را فراهم آورند، اما هم‌زمان با این نگرانی‌ها، آنان حساسیت لازم را از خود نسبت به نوع و میزان کاربری فرزندشان از فناوری‌های ارتباطی جدید و همین‌طور محتوای مورد استفاده فرزند را مورد توجه قرار نمی‌دهند و به سادگی از کنار آن می‌گذرند.

---

1. Plowman, L.  
2. Mc Pake, J.

برخی از مطالعات دیگر حکایت از آن دارند که اولیا، به دلیل برخورداری از دیدی سنتی در ارتباط با فرزند خردسالشان، وی را فردی بی‌سواد می‌دانند که نمی‌تواند بهره‌چندانی از اطلاعات اطراف و اکناف خویش به دست آورد (پالایولوگو، ۲۰۱۴).

آنچه از آن یاد شد، ضرورت والدگری الکترونیک را بیش از پیش آشکار می‌سازد. در والدگری اخیر اولیا، اولیای مهد کودک‌ها و پیش‌دستانی‌ها و اولیای فرهنگی جامعه باید در کنار یکدیگر تلاش کنند تا با بسترسازی‌های لازم، کاربری فرزندان از فناوری‌های دیجیتال را به سمت و سوی یک کاربری مثبت و ارزشمند سوق دهند.



برای تحقق والدگری الکترونیک ضرورت دارد که در درجه نخست در سطح جامعه بسترسازی فرهنگی لازم جهت کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته صورت پذیرد و مسوولان فرهنگی جامعه با عنایت به فرصت و تهدید بودن فضای مجازی، سعی کنند با بسترسازی فرهنگی لازم، از میزان تهدید فناوری‌های ارتباطی جدید و فضای مجازی کاسته، بر میزان فرصت‌های آن بیفزایند.

اولیای فرهنگی اکثریت قریب به اتفاق کشورهای جهان در تلاش برای افزایش فرصت‌های فضای مجازی و کاهش تهدیدهای آن، با پیش‌گرفتن اقداماتی مانند: ریختن ادبیات فاخر در فضای مجازی، تهیه وبسایت‌های مناسب، درجه‌بندی بازی‌ها، تهیه وسایل کمک آموزشی، تهیه ابزارهای کنترل اولیا و نظایر آن، ضمن دادن شناخت لازم به اولیا در مورد فراز و فرودهای رسانه‌های دیجیتال و فضای مجازی، امکان نظارت و کنترل آنان در مورد کاربری بهینه فرزندشان از فضای مجازی را فراهم آورند. اما به دلیل آن که در ایران، نگاه‌های فرهنگی موجود، در غالب موارد همسو با تجربه بشری افزایش فرصت‌ها و کاهش تهدیدهای فضای مجازی نبوده است، این فضا به دلیل آسیب‌های احتمالی‌اش نفی می‌گردد. بنابراین خطمشی اخیر با فرصت‌سوزی، فرصت بسترسازی فرهنگی مناسب را از جامعه می‌گیرد.

در شرایط پیش گفته، برخی از اولیا، با احساس مسوولیت در برابر فرزندشان، شخصاً بار کاستی‌های اجتماعی را تحمل کرده، می‌کوشند تا با بسترسازی مناسب در این جهت، فرزندشان را از آسیب دیدگی در جریان کاربری از رسانه‌های دیجیتال مصون دارند. گروه دیگری از اولیا، بدون توجه به مسوولیت والدگری الکترونیک خویش و بدون عنایت به فراز و فرودهای رسانه‌های دیجیتال و جهان مجازی، با بی‌تفاوتی نسبت به کاربری فرزندشان از بازی‌های دیجیتالی و فضای مجازی از کنار این مسأله مهم عبور می‌کنند.



زمانی که اولیای کودکان خردسال فعلی، خودشان کوچک و خردسال بودند، شاید بسیاری از فناوری‌های ارتباطی جدید را به دلیل ابداع نشدن، تجربه نکرده بودند و یا به دلیل تازگی، نو بودن، پر هزینه بودن و گسترش اندکشان، نتوانسته بودند در عمل فناوری‌های جدید را تجربه کنند، اما در زمان حاضر، در درجه نخست اهمیت به دلیل گسترش فراگیر فناوری‌های ارتباطی جدید و در درجه بعدی اهمیت به سبب کاهش هزینه‌های رسانه‌های دیجیتال و سرانجام به دلیل مد شدن اجتماعی کاربری از فناوری‌های جدید، غالب کودکان خردسال به تجربه مواردی نظیر تلفن همراه و تبلت پرداخته‌اند و شاید از بدو تولد خویش با گوشی اولیا به مثابه یک ابزار بازی، به بازی پرداخته‌اند. از این رو، برخلاف احساس نسبتاً غریبه اولیا به ابزاری نظیر تبلت، کودکان خردسال با آن احساس نزدیکی و قرابت بسیاری دارند. مسأله اخیر سبب می‌شود، اولیا برخلاف زمانی که برای کودکان می‌خواهد یک کتاب بخرند، با تورق کتاب، به ارزیابی اولیه آن می‌پردازند، در برخورد با محصولات دیجیتال، احساس ضعف داشته باشند و در عمل با کنار کشیدن نسبی خویش، وظیفه انتخاب بازی فرزندشان را به خود وی احاله کنند. فاطمه ضحی ۶ ساله، در مصاحبه خویش از اندیشه خود مبنی بر خرید مستقل تبلت، به شرح زیر یاد کرده است:

«- فاطمه گوشی یا تبلت داری؟»

نه، ولی می‌خوام عیدی‌هام رو جمع کنم، تبلت بخرم.

- پس دوست داری تبلت داشته باشی؟

آره.

- بابا قبول می‌کنه تبلت بخری؟

نمی‌دونم.

- بهش نگفتی؟

نه، ولی عاشق تبلت و گوشی‌ام.

- مگه چی داره؟

آرایش بازی و یه بازی که می‌پره.

- پس به بابا نگفتی می‌خوای تبلت بخری؟

نچ.

- به مامان چی؟

نه.

- فکر می‌کنی به بابا بگی، بابا چی بگه؟

هیچی.

- مامان چی؟

هیچی.»



آترین ۶ ساله، در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد او دو گوشی و یک تبلت دارد و هر چقدر که بخواهد، می‌تواند با وسایل خودش بازی کند:

«- چه شبکه‌ای می‌بینی؟

شبکه پویا

- جم جونیور هم می‌بینی؟

آره مال کارتونه.

- کارتوناش قشنگه؟

آره گوشی هم دارم تازه

- گوشی هم داری؟!

هم تبلت هم گوشی، دو تا گوشی هم دارم.



- واسه خودته؟

آره.

- هروقت دوست داری بازی می کنی؟

آره».



هستی و میثم ۵ ساله و شایان ۶ ساله، از بی تفاوتی اولیا نسبت به انتخاب بازی خودشان یاد کرده، نسبت به عدم نظارت آنان بر کاربری از بازی‌های خودشان نیز تأکید کرده‌اند. در حالی که بازی نیز همانند غذای جسمانی، غذای روانی و معنوی کودک بوده، در صورت متناسب نبودن، ممکن است به سادگی روح لطیف کودک را مخدوش سازد:

«هستی با خمیر برای من یک عروسک درست کرده و به من می‌دهد).

- خوب هستی جان، با گوشی مامانت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

اون بازیه که هندونه‌ها رو عوض می‌کنی.

- آهان... اون رو کی برات ریخته؟

خودم ریختم.

- کی بهت یاد داده بریزی؟

خودم بدون اجازه ریختم.

- یعنی مامانت نمی‌دونه؟

نگفتم بهش».

«- آقا میثم، کامپیوترت هم رمز داره؟

بله.

- خودت براش رمز گذاشتی؟

بله... ۱۲۳۴.

- بعد بقیه نمی‌فهمن رمزش اینه؟

نه.

- به هیچ کس نگفتی؟

نه.

- حتی مامان و بابات؟

نچ.

- چرا؟ اون‌ها با کامپیوترت کار نمی‌کنن؟

نه.

- بعد بازی‌هات رو نگاه نمی‌کنند؟

(تکان دادن سر به معنای نه)».

«- شایان مامان و بابات رمز تبلت رو می‌دونن؟

نچ.

- نمی‌دونن؟

نه.

- بهشون نگفتی؟

نچ.

- چرا؟

نمی‌دونم.

- خودشون بهت نگفتن رمزشو بهمون بگو؟ یعنی نگاه نمی‌کنند چه بازی‌هایی تو داری؟

نه».



آسنای ۳ ساله هم در مصاحبه خود اظهار می‌دارد، او با دیدن لگوی بازی‌ها، از هر لگویی بیش‌تر خوشش بیاید، از مادرش می‌خواهد تا مادر همان بازی را برای وی نصب کند و مادر هم بدون کم‌ترین خدشه و ایرادی، دستور فرزند را اطاعت می‌کند:

«- سلام خانم کوچولو.

سلام.

- اسمت چیه خوشگل من؟

آسنا.

- آسنا خانم می‌دونی چند سالته؟

نه (مری میهد گفت آسنا ۳ ساله است).

- آسنا خانوم تبلت داری؟

آره.

- چه بازی‌هایی داری؟

بامبو.

- بامبو بازی‌ش چه طوری هست؟

بهبش غذا می‌دی، برنده می‌شی، می‌ری مرحله بعد.

- کی توی تبلت برات بازی می‌ریزه؟

خودم نصب می‌کنم.

- از کجا میاری؟ از بازار خودت نصب می‌کنی؟

نه مامانم.

- مگه الان نگفتی، خودت نصب می‌کنی؟

نه، من انتخاب می‌کنم، مامانم نصب می‌کنه.

- چه طوری انتخاب می‌کنی؟

اونی که خوشگل‌تره.

- مامانت نمی‌گه این بازی‌ها خوب نیست؟

نه، هرچی خوشم بیاد، نصب می‌کنه».

مصاحبه درج شده با مادر ثمین و ثنا دو قلوهای ۴ ساله، نمونه بارز دیگری در جهت به نمایش کشیدن رفتارهای اولیای غافل‌ است که فرزند خود را در فضای مجازی رها ساخته‌اند. مادر ثنا و ثمین در قسمتی از مصاحبه خویش بیان داشته است که فرزندانش با فیلترشکن به کلیپ‌های یوتیوب دسترسی دارند:

«بچه‌ها از تبلت خودشون چه استفاده‌هایی می‌کنند؟

بازی می‌کنن و فیلم می‌بینن.

- شما براشون می‌ریزین؟

نه. بازی‌ها رو وقتی خریدیم، مغازه‌دار براشون ریخت. فیلم هم خودشون تو یوتیوب می‌بینن.

- ثنا و ثمین چه جور بازی‌هایی می‌کنند؟

همه چیز روی تبلت‌شون هست دیگه. هر کدوم رو بخوان.

- گفتید بچه‌ها توی یوتیوب فیلم می‌بینند، یعنی اینترنت دارن؟

بله. به وای‌فای وصلن.

- بچه‌ها محدودیت زمانی خاصی برای استفاده از تبلت دارن؟

نه. همیشه دست شونه».



طاهای ۶ ساله، در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد، اگر با محتوای نامناسبی در جریان کاربری خود از فضای مجازی روبرو شود، آن را به اولیای خودش انتقال نمی‌دهد، تا مبادا آن‌ها مانع کاربری او از فضای مجازی شوند:

«- خوب وقتی چیز بدی می‌بینی، به مامانت می‌گی؟

نه.

- چرا؟

خب می‌گه دیگه نمی‌ذارم ببینی.

- مگه تا حالا شده به مادرت بگی، بعد اون دعوات کنه؟

نه، ولی خب نمی‌گم بهش».

در موارد دیگری برخی از کودکان مصاحبه شده که چت کردن با افراد غریبه را در فضای مجازی شروع کرده‌اند، اهانت و تهدید افراد ناشایستی را که با آن‌ها چت کرده‌اند به خانواده انتقال نمی‌دهند تا مبادا آنان مانع از کاربری فرزند از شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی شوند.



هلنای ۵/۵ ساله و سامیار ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌های خویش خاطر نشان می‌سازند که کاربر بازی زامبی هستند، در حالی که بازی‌های زامبی یا مرده متحرک، به هیچ عنوان متناسب با سن آن‌ها نیست و ممکن است به سادگی آنان را به ترس، اضطراب، بی‌خوابی و مانند آن مبتلا سازند:

«- تو بازی جنگی هم دوست داری؟

زامبی اینا مثلاً، یه زامبیایی هستن، جلوشون توپ پرت می کنی، بعدش یه سنگایی هستن، سنگا رو می خورن، بعدش اون توپا رو که بهشون بزنی، زامبیا می میرن.

- به نظرت ترسناک نیست؟

نه نمی ترسم. نگاه کن، اول یه آفتاب گردون بهت خورشید می ده، می تونی چیزی جمع کنی، مثلاً اینجا چند تا مربع هست، خب بعدش باید این قدر بازی کنی، همه ی مربع ها رو بگیری. بعدش یه آفتاب گردون می داری، یه توپی می داری، بعدش وقتی دارن سنگا رو می خورن، طول می کشه، آفتاب گردونا توپ پرت می کنن، زامبیا می میرن. بعدش یه مرده زامبیه هست، انقدر بی ادبه، داره روزنامه می خونه، عینک زده، خب بعدش انقدر با توپ می زنی، روزنامش پاره می شه، بعدش می دوئه همه ی سنگا رو تند تند می خوره.



- بعد اگه همه رو بخوره چی؟

می برن، می رن تو خونه، نباید بزاری برن تو خونه.

- اون وقت می بازی؟

آره.

«- گفتمی دیگه چه بازی هایی داری؟»

مرد عنکبوتی، موتور بازی، زامبی هم دارم.

- زامبیا چه شکلی هستن؟

از چشماشون خون می ریزه، صورتشون درب و داغونه، دستاشون پوستاش کنده اس، بعضیاشون

سبز، بعضیاشون زرد، بعضیاشون قرمز.

- پس وحشتناکه؟

آره.

- تیر می زنی بهشون، خون می پاشه؟

آره.

- نمی ترسی؟

نه. خودمم یه بار خوردم زمین دماغم خون اومد.

- دیگه بازی وحشتناک چی داری؟

خیلی دارم.

- مثلاً چی؟

مثلاً یه مرده هست، غولای بزرگ بزرگ اندازه‌ی این کولر، همش می‌ره سمتش، بعد این همه رو می‌کشه، دوباره یه عالمه زامبی میان، همش می‌میرن، دوباره یه سری دیگه میان.

- اینا رو می‌بینی اعصاب خورد نمی‌شه؟

نه.

- بازی وحشتناک به جز زامبی چی داری؟

خیلی دارم. با ماشین می‌ری می‌زنی به یکی بعد خونش می‌پاشه به صورتت، بعد پلیس دنبالت می‌کنه، بعدش تیر می‌خوره به مغزت خون می‌ریزه، یا سرتو می‌شکونه، خون میاد بعد مغزت معلوم می‌شه.

- اصلاً از این‌ها نمی‌ترسی؟

نه.

- دیگه چی داری؟

نگاه کن، مثلاً تو موتور داری، بعد زامبیا دنبالت می‌کنن، یهو اگه بگیرنت، صورتتو می‌کنه، چشمتو در میاره، دندوناتو می‌کنه، پوستتو می‌کنه.

- پس یه عالمه زامبی داری؟

آره.

- کی این بازی‌ها رو برات می‌ریزه تو تبلت؟

خودم.

- از کجا؟

بازار.

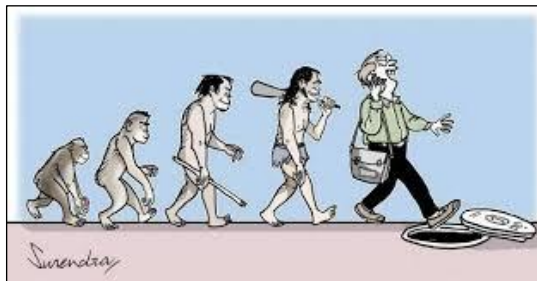
- مامانت اصلاً نمی‌دونه شما چه بازی‌هایی می‌کنی؟

نه، اصلاً با تبلتمون کاری نداره».

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، برخلاف گذشته که یکی از اولیا هنگام تهیه کتاب برای فرزندش، تورقی در آن داشت و می‌کوشید تا کتابی از هر جهت مناسب برای فرزندش تهیه کند، در حال حاضر غالب اولیا همین رفتار را در تهیه محصولات فرهنگی مرتبط با فناوری‌ها به کار نمی‌برند و تقریباً کودکان آنان آزادانه دست به تهیه انواع و اقسام لوح‌های فشرده یا نصب و پیاده‌سازی بازی‌های دیجیتال می‌زنند که بالطبع کاربری از این محصولات کنترل نشده، ممکن است برای آنان به شدت عارضه‌زا باشد.

## فقدان سواد رسانه‌ای اولیا

در سطح جامعه مسأله سواد رسانه‌ای (نظیر والدگری الکترونیک)، چندان مطرح نیست و از همین رو از اولیا گرفته تا اولیای آموزشی و از اولیای آموزشی گرفته تا کاربران کودک، نوجوان و جوان فناوری‌ها، نمی‌توانند با فناوری‌ها برخورد بهینه‌ای داشته باشند. به این معنا که اولیا به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه و رسانه‌ها درباره فضای مجازی، از سویی با فرصت‌های عدیده فناوری‌های ارتباطی جدید آشنایی لازم را نداشته، آشنایی آنان در این ارتباط بسیار سطحی است و از سوی دیگر با تهدیدهای کم و بیش جدی فناوری‌های پیشرفته و فضای مجازی آشنایی و آگاهی تمام و کمال را ندارند. مضاف بر این، کودکانی که به لحاظ تحولی در دوره تفکر عینی خویش به سر می‌برند، از آنجا که از تفکر انتزاعی بی‌بهره‌اند، فاقد تفکر انتزاعی هستند و بدون تصور این که ممکن است، طرف مقابل سر آنان را کلاه بگذارد، به سادگی با افراد مختلف در فضای مجازی برخورد کنند.



به همین ترتیب باز کودکان به دلیل برخورداری از تفکر عینی، قشنگی و زیبایی یک شیئی یا فرد را مترادف خوبی آن شیئی یا فرد در نظر می‌گیرند و مثلاً در مورد تصویر، کلیپ، انیمیشن و عروسک باری یا برتر، به صرف زیبا بودن آن به خوب بودن آن حکم داده، به سهولت تحت تأثیر این الگوهای عروسکی - کارتونی نامناسب قرار گرفته، درهای ذهن خود را نسبت به القائات ارزشی آنان باز می‌گذارند و از همان بدو کودکی با الگو قرار دادن چنین چهره‌هایی، سبک زندگی آنان را در ذهن خویش درون سازی می‌کنند و این‌ها هم خطراتی است که اولیا به سبب غفلت و ناآگاهی خویش، ممکن است به آسانی از کنار آن‌ها عبور کرده، بر همین مبنا نظارت جدی بر کاربری فرزندشان از فضای مجازی را اعمال نکنند.

بررسی تجربه امیرحسین ۶ ساله، دلالت بر آن دارد، زمانی که امیرحسین به انجام بازی پرخشونت «کمبت» پرداخته است، مادر به دلیل خشونت‌های فوق تصویری که در این بازی وجود دارد، فرزندش را از انجام آن منع کرده است، اما اکنون امیرحسین کاربر فیلم‌های خشن ماهواره‌ای و بازی «کلش آف کلنز» است و بازی اخیر اگرچه حاوی تصاویری فوق‌پرخاشگرانه بازی کمبت نیست، ولی منطق اولیه آن، پیشرفت برمبنای قانون شکنی و تجاوز و تعدی به حریم دیگران است و این نکته اخیر، مسأله ظریفی است که از چشم مادر امیرحسین پنهان مانده است.

«- خوب هر کدام از آدم‌های بازی که می‌کنی، چه خصوصیتی دارن؟  
مثلاً یکیشون هست، شکمو پاره پاره می‌کنه، یکی دیگه‌اش زبون و مغزشو تیکه پاره می‌کنه، یکی هم هس زنه، روده اون مرده رو در میاره، بعدش روده مرده رو می‌خوره. یکی دیگه هس، همه جاش یخیه با شمشیر می‌زنه به سر آدم...»

- مامانت نمی‌گفت این بازی رو پاک کن، به درد سن تو نمی‌خوره؟

آره، قبلاً که کمبات خیلی بازی می‌کردم، می‌گفت.

- به نظرت چرا می‌گفت به درد سنت نمی‌خوره؟

چون خیلی جنگی بود... .

- وقتی مامانت بازی رو پاک کرد، ناراحت نشدی؟

اووووم اولش آره.

- خوب چرا الان ناراحت نیستی؟

آخه الان بازی‌های بهتری دارم، مثله بازی فکری و اینا.

می‌خوام یه چند تا بازی جدید بریزم.

- چه بازی‌هایی؟

لویا، کلش اف کلنز.

- به نظرت مامانت می‌گذاره کلش بازی کنی؟

آره چون به درد سنم می‌خوره.

- از کجا می‌دونی به درد سنت می‌خوره؟

چون پسر خاله وحیده داره. خاله وحیده پاک نکرده براش... .

- فیلم تو ماهواره می‌بینی؟

آره.

- فیلمش چه طوری هست؟

شمشیریه، جنگیه. مثلاً میان برای خودشون غذا میارن، کسی که اذیتشون می‌کنه، ازش انتقام می‌گیرن.

- مامانت نمی‌گه این قدر فیلم نبین، شب موقع خواب می‌ترسی؟

نه بابا! من عاشق این فیلمم. مامانم می‌دونه که عادت کردم».

با توجه به غفلت نسبی اولیا و اولیای مهد نسبت به القانات ارزشی محصولات فضای مجازی و با عنایت به عدم حساسیت جدی اولیای اخیر در تربیت بهینه فرزند و متربی در دوران حساس رشد پیش از دبستان، می‌توان انتظار داشت که با عدم فعالیت جدی نهادهای فرهنگی خودی و فعالیت‌های همه جانبه نهادهای فرهنگی آن سوی آب (از طریق فضای واقعی و مجازی)، کودکان بیش‌تر از آن که تحت تأثیر ارزش‌های محیط بومی خویش قرار گیرند، تحت تأثیر ارزش‌های بیگانگان قرار خواهند گرفت.



## تهدید بهداشت روانی کودکان

در بررسی تبعات بزرگ شدن کودکان در فضای مجازی، خاطرنشان شد که شرکت‌های بزرگ سخت‌افزاری و نرم‌افزاری موجود در جهان، عمدتاً آمریکایی هستند و در معدود مواردی که شرکت‌هایی از چین، ژاپن، فرانسه و آلمان با ملتی غیرآمریکایی در زمینه فناوری‌های ارتباطی جدید فعال هستند، آمریکایی‌ها با خرید سهام آن شرکت‌ها، در آن‌ها رسوخ کرده، می‌کوشند خطمشی خود را در این شرکت‌ها نیز اعمال کنند.

ماحصل بحث گذشته، این بود که نظام سرمایه‌دار آمریکا برای تثبیت مطلق سیطره سیاسی-اقتصادی-فرهنگی خود بر جهان، با تحقق سیطره خود بر فضای مجازی، در عمل به دنبال همین معنا هست. در عنوان خطر ماندن در فضای مجازی، از برخی از پیامدهای کاربری مفرط کودکان، نوجوانان و جوانان یاد شد که مهم‌ترین آن‌ها، تبدیل انسان‌های فعال، انتخاب‌گر، آزاد و مستقل به انسان‌هایی منفعل، اسیر، در بند و ربات صفت و تربیت انسان‌هایی نامتعادل بود. در این قسمت در بررسی تهدید بهداشت روانی کاربران، تلاش خواهد شد تا روندی که به تربیت انسان‌های منفعل، رباتی، مصرف‌کننده و مطلوب طبع دنیای سرمایه‌داری می‌انجامد، بازشناسی شود.

پیشتر در قسمت‌های مختلف کتاب خاطرنشان شد که فضای مجازی، فضایی آمیخته از فرصت‌ها و تهدیدها است و در صورت بسترسازی فرهنگی لازم از سوی اولیای کودکان، اولیای آموزش پیش‌دبستان و مهد کودک‌ها و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در جامعه، محصولات عرضه شده در فضای مجازی به نوعی غربالگری شده، کاربران می‌توانند با جهت‌دهی فرهنگی انجام شده، از ابعاد مثبت و فرصت‌های فضای مجازی بهره‌مند شوند، اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، نظام آموزش پیش‌دبستان و جامعه برای کاربری بهینه کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) صورت نپذیرد، بالطبع در این شرایط بیش‌تر از فرصت‌های فضای مجازی، تهدیدهای آن رخ نموده، در برابر کاربران گشوده خواهند شد. به این معنا که شرکت‌ها و کمپانی‌های بزرگ اقتصادی با استفاده از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها می‌کوشند تا کاربران خود را در رهگذر بازی و تماشای کارتون، به این سمت هدایت کنند که مشتریان بالقوه آینده آنان شوند.



جریان‌های سیاسی نیز با توجه به جذابیت‌های فضای مجازی، در صدد برآمده‌اند تا با القای القائات سیاسی خویش در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، به طرح اهداف سیاسی خویش بپردازند. به عنوان مثال، به تمسخر و استهزا کشیدن رقبای سیاسی، امر معمولی است که دهه‌های متمادی در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به کاربران خردسال ارایه شده است. طرح ارزش‌های جدید سیاسی نظیر ستایش ابر شر، وظیفه دیگری است که بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها برعهده دارند، به همین ترتیب ترسیم موضوع‌هایی نظیر جنگ ستارگان و طرح امریکا به عنوان مدافع جهان در جنگ ستارگان و یا ترسیم جنگ‌های خشونت بار و به نمایش کشیدن ابر قدرتی که در این میان وارد صحنه شده، آرامشی نسبی را به جهان باز می‌گرداند، از موضوع‌های مطرح شده در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و مآهوره‌ای و پویانمایی‌ها است.



کارکرد دیگر بازی‌های پرخشونت، ترسناک و رعب‌آور، قانع کردن کودکان به این مسأله است که جهان آنان جهانی پرخشونت و پر رعب است و نباید آنان در اندیشه ایجاد جهانی باشند که صلح، آرامش و عدالت در آن برقرار باشد.

کودکانی که دایم در بازی‌های خود دست به کشت و کشتار و هدم و نابودی دشمن ناشناس می‌زنند، با از دست دادن نسبی عواطف نودوستانه خود، جهان خودشان را جهان پر ترسی می‌بینند که هیچ‌گاه نباید در اندیشه تغییر دادن آن باشند، بلکه آنان باید برای گریز از خشونت‌های فرارو، به انسانی فردگرا، خود محور و ربات‌گونه تبدیل شوند که فقط و فقط نگران خودشان بوده، در آینده زندگیشان در صدد برآیند تا گلیم خودشان را از آب بیرون بکشند.

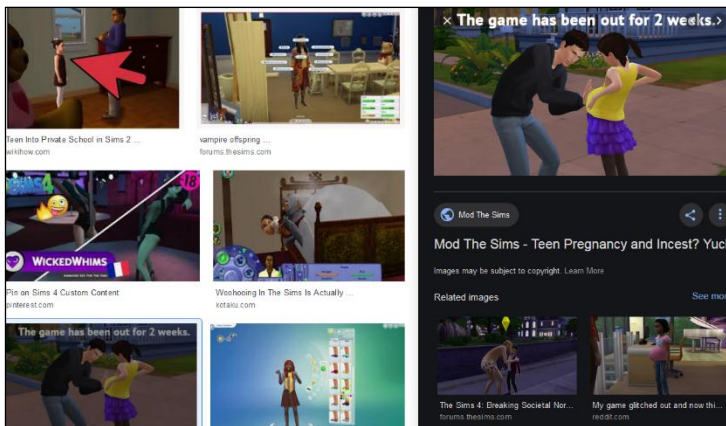


جریان‌های عقیدتی مختلف هم با استفاده از فضای مجازی در تلاش برای القای اندیشه‌های عقیدتی خویش به کاربران خردسال ( و نوجوان و جوان) خود برآمده‌اند.

جریان‌های اخیر می‌کوشند تا از سویی با نفی ایدئولوژی‌های انسانی و دین‌مدار رقیب، کودکان را به سمت و سوی ایدئولوژی لذت‌طلبی و مصرف‌گرایی صرف سوق دهند و با زمینی کردن مفاهیم الهی (نظیر فرشتگان و حتی حضرت حق)، به کودکان القا کنند که اندیشه‌های زیبای الهی، اندیشه‌هایی تحقق‌ناپذیرند و آنچه که در جهان واقع وجود دارد، از سویی ترس و رعب و وحشت و از سوی دیگر لذت‌جویی‌های شهوانی و مادی است. بنابراین آنان باید با کنار نهادن اندیشه‌هایی مانند عدالت‌گرایی و تحقق عدل و داد در جهان خودشان، در اندیشه سر فرود آوردن در برابر بت سرمایه و مصرف‌گرایی باشند که سرمایه‌داری به عنوان زندگی غایی فراری آنان می‌نهد.



اهداف اقتصادی، سیاسی و عقیدتی که از آن‌ها یاد شدند، در جریان نمود یافتن در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، یا به صورت بازی‌هایی مبتنی بر خشونت، پرخشگری و ترس و رعب افراطی به کاربران ارایه می‌گردند و یا به صورت بازی‌هایی که اوجی از رفاه‌طلبی، تجمل‌گرایی و گرایش‌های جنسی را کاربران دامن می‌زنند. البته بازی‌هایی با القائات اقتصادی و سیاسی نیز در این میان وجود دارند که در پی القای اندیشه‌های سیاسی و اقتصادی خاصی به کودکان هستند. مجموعه آن چه از آن یاد شد، بهداشت روانی کاربران خردسال را که غالباً بدون مداخله فرهنگی اولیا، اولیای مهدها و آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان در جامعه مشغول کاربری از محصولات اخیر هستند، به شدت مورد تهدید قرار خواهند داد.





### ۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

در فصل نخست کتاب در ابتدا با اشاره به فرصت بودن و تهدید بودن توامان فناوری‌های ارتباطی جدید، خاطرنشان شد، اولیای فرهنگی کشورهای مختلف جهان برای کاهش تهدیدهای فناوری‌ها و افزایش فرصت‌های آن‌ها، با بسترسازی‌های گسترده‌ای که در سطح خانه، مهد، مدرسه و جامعه فراهم آورده‌اند، در عمل کوشیده‌اند با مسایل و مشکلات فراروی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برخورد کرده و بکوشند تا با کاهش تهدیدهای آن، امکان بهره‌وری کاربران از فرصت‌های این فناوری‌ها را بیش از پیش فراهم آورند.

بسترسازی‌های فرهنگی اخیر به شکلی است که حتی در کشورهایی که با فیلترینگ فناوری‌های ارتباطی جدید مخالف هستند، در عمل کودکان و نوجوانان خویش را با اقدام‌های فرهنگی مناسب (نظیر عدم کاربری از اینترنت در سال‌های اولیه زندگی و استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)، به میزان زیادی از دسترسی به محتویات نامناسب بازداشته می‌شوند، مضاف این که قوانین وضع شده در این جهات، کار را به جایی می‌رساند که حتی از اولیای خاطی در کژکاربری فرزند از فضای مجازی، سلب صلاحیت شده، کودکان آن‌ها از آنان گرفته می‌شوند.

اما برخلاف تجربه بشری اخیر که اکثریت قریب به اتفاق کشورهای جهان در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی با بسترسازی فرهنگی، تدوین قوانین لازم، مدیریت فضای مجازی و تولید محتوا، در صدد کاهش تهدیدهای فضای مجازی و افزایش فرصت‌های آن برآمده‌اند، اولیای فرهنگی ایران در مواجهه با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به صرف آن که امکان کاربری نامناسب از این فناوری‌ها وجود دارد، به طور عمده با دیده نفی و انکار با این فناوری‌ها برخورد کرده‌اند و روند ممنوعیت کاربری از ویدیو در اوایل انقلاب، به روند ممنوعیت کاربری از ماهواره و برخی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه انجامیده است، حال آن که برخلاف تصور اولیای فرهنگی کشور، فناوری‌ها انتخاب نبوده، تحمیل هستند و در شرایط اخیر باید برای کاهش آسیب فناوری‌ها و افزایش فرصت‌های آن‌ها، با استفاده از تجربه بشری، دست به بسترسازی فرهنگی برای کاربر کاربران از آن زد.

رویکرد اخیر خود به خود امکان بسترسازی فرهنگی جهت فضای مجازی را به میزان زیادی محدود کرده است. مضاف بر این، خلاء قانون‌های لازم برای کاربری مناسب از فضای مجازی و برخورد با کاربری‌های نامناسب از این فضا، امر مهم دیگری است که در جامعه به وضوح ملاحظه می‌گردد.

علاوه بر آنچه از آن یاد شد، گره خوردن برخی از خلاءهای اجتماعی با فضای مجازی در ایران از سویی و عدم توجه به برخی از فرآیندهای اجتماعی موجود در جامعه، نظیر شکل‌گیری نوعی از مقاومت

منفی در برابر مسوولان و اولیای فرهنگی از سوی مردم، کار را به آنجا کشانده است که سردرگمی مواجهه مسوولان با فضای مجازی در کشور به متجاوز از دو دهه برسد.

انعکاس مستقیم سردرگمی اولیای فرهنگی نظام در مواجهه با فضای مجازی را می‌توان مستقیماً در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور و خانواده‌ها، ملاحظه کرد. به این معنا که به سبب علایق گسترده کودکان، نوجوانان و جوانان به پدیده نو، جذاب و متنوع فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، آنان به شدت متوجه فضای مجازی گردیده‌اند، اما اولیای آموزش پیش دبستان و آموزش و پرورش عمومی کشور با مخالفت با کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در محیط پیش دبستان، دبستان و دبیرستان، در عمل در برابر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته موضع گرفته، همین تخالف‌ورزی، امکان بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی را به میزان بسیار زیادی از مسوولان ذیربط سلب کرده، به جای فرصت‌سازی در این جهت، کار را به فرصت‌سوزی رسانده است.

از این رو با توجه به آنچه از آن یاد شد، مداخله جدی در امر کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته الزامی است. در راستای بسترسازی فرهنگی جهت کاربری کودکان از فناوری‌های اخیر، پژوهش میدانی گسترده‌ای انجام شد تا اثرات زیستی، روان‌شناختی، خانوادگی، تربیتی- اخلاقی، آموزشی، اجتماعی، فرهنگی، اعتقادی، سیاسی، اقتصادی، زیست محیطی و زیباشناختی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید مشخص گردد. کتاب حاضر به گزارش اثرات تربیتی- اخلاقی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته است.

پس از بررسی میدانی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید، اطلاعات به دست آمده ذیل عنوان زیر طبقه‌بندی و ارایه گردیدند:

اخلاق در دوران کودکی، بسترسازی برای جهت‌گیری آتی اخلاقی کودکان، بسترسازی برای شکل‌گیری نگاه زیست محیطی کودکان، بسترسازی جهت شکل‌گیری سبک زندگی کودکان، القای هدف از زندگی به کودکان، وقوع تحول‌های جهانی در ارزش‌های اخلاقی، تحول‌های ناشی از کاربری از فناوری‌های جدید، پررنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی، تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی، تحول‌های گروه همسالان کودکان پیش دبستانی، تحول نودوستی کودکان پیش دبستانی، تحول‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، آسیب خوردن از کژکاربری اولیا (و خواهر و برادرها) از فضای مجازی و سایر موارد تربیتی- اخلاقی.

در عنوان «اخلاق در دوران کودکی» تلاش شد تا با اتکا به نظریه اخلاقی پیاژه، تحولات اخلاق کودکان در عصر حاضر و تعامل آنان با رسانه مورد بررسی قرار گیرد.

ژان پیاژه، با طرح نظریه تحول ذهنی خویش، با آزمایش‌های متعددی نشان داد که تفکر کودک پس از گذر از دوره حسی- حرکتی، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی عینی است، به این معنا که منطق

کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارویش، قادر به قضاوت صحیح و حل مسأله می‌گردد و در این دوره نباید انتظار فهم مسایل انتزاعی و ذهنی را از کودک داشت، اما پس از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، تفکر عینی کودک تدریجاً تحول پیدا کرده، به تفکر انتزاعی تبدیل می‌شود، در این دوره، برخلاف دوره قبل که منطلق ابتدایی کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارو جواب می‌داد، فارغ از ابعاد عینی پیش‌گفته، پاسخ می‌دهد و فرضیه پایه عمل ذهنی نوجوان قرار می‌گیرد. اما باید به یاد داشت که برای استفاده از تفکر انتزاعی اخیر نیز ممارست و تمرین لازم است و نوجوانی که تازه به تفکر انتزاعی خویش دست یافته است، همانند یک فرد بزرگسال، نمی‌تواند از تفکر انتزاعی خود استفاده کند و قدری تمرین جهت استفاده بهینه از تفکر انتزاعی کسب شده، ضرورت دارد.

پیاژه منطبق با سه دوره تحول ذهنی کودک، نوجوان و جوان، به طرح سه دوره تحول اخلاقی با عنوان‌های ناپیروی اخلاقی، دیگرپیروی اخلاقی و خودپیروی اخلاقی نیز مبادرت ورزیده است. کودک در مقطع سنی تولد تا ۲ سالگی، دارای ناپیروی اخلاقی است، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی، دارای اخلاق دیگرپیرو است و سرانجام از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، به خودپیروی اخلاقی دست می‌یابد.

خصوصیت دیگرپیروی که از ویژگی‌های مهم کودکان در دوره پیش دبستان تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی آنان است، سبب می‌شود کودکان در در این دوره، متوجه افراد مطلوب طبعی که در اطراف و اکنافشان می‌بینند، بشوند و تقلید و کپی‌برداری از رفتارهای آنان را در دستور کار خود قرار بدهند. تقلیدهای اخیر ممکن است از طیف مثبت گرفته تا منفی، گسترده باشند، اما کودک فارغ از ارزشی که در رفتار مورد نظر نهفته است، به صرف آن که فرد مطلوب طبع وی دست به انجام عمل خاصی می‌زند، مبادرت به انجام همان کار می‌کنند.

بالتبع غالب افراد مورد علاقه کودکان، اولیای آنان هستند، اما در این میان رفتار افراد دیگری مانند پدر بزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های دوست داشتنی، مربی مهربان مهد و نظایر آن‌ها هم ممکن است مورد تقلید و کپی‌برداری کودکان قرار گیرند.

با پررنگ شدن نقش رسانه در زندگی کودکان در عصر حاضر، الگوهای مطرح در رسانه (خاصه برنامه‌های کودکان که بچه‌های خردسال بیش‌تر کاربر این سنخ از برنامه‌ها هستند) نیز ممکن است، جزو الگوهای مورد نظر کودک قرار گرفته، به استناد فلان حرف یا رفتار او، کودک عیناً دست به تکرار همان حرف یا رفتار بزند.

از سوی دیگر باید دانست، خانواده‌هایی که در ارتباط با فرزندشان، در عین داشتن مهر و محبت، با آنان با منطوق برخورد کرده، روابط مشفقانه و دوستانه‌ای با فرزندشان دارند، در عمل شکل‌گیری دیگرپیروی عمیق فرزند از خودشان را بنیان می‌نهند، اما خانواده‌هایی که وقت لازم را برای فرزندانشان صرف نکرده یا روابط آنان با فرزند، مبتنی بر نوسان یا نفی و انکار هست، بالطبع بستر مساعدی را برای الگوبرداری و دیگرپیروی فرزند از خود را پدید نمی‌آورند.

اگر اولیا از جذابیت لازم برای فرزند برخوردار نباشند، الگوهای اطراف و اکناف مورد توجه کودک قرار گرفته، کودک از آن الگوها تبعیت خواهد کرد.

از سوی دیگر، دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری برای نهادینه سازی اندیشه‌های نظام سرمایه‌داری در کودکان (و البته دیگر اقشار اجتماعی)، دست به تهیه و پردازش الگوهایی فرازمینی زده است که کودکان در برخورد با این الگوها که یا در اوج جذابیت و زیبایی ممکن قرار دارند و یا در اوج قدرت و توان فیزیکی ممکن قرار دارند و با انجام اعمال خارق‌العاده چشم کودک را متوجه خودشان می‌کنند، جذب آن‌ها می‌گردند و از آن پس این الگوهای فرابشری مجرا و مموری برای انتقال ارزش‌های مورد علاقه نظام سرمایه‌داری در کودکان می‌گردند.

نکته مهمی که در کنار اثرگذاری عمیق رسانه در الگویی کودکان مؤثر است، مسأله گروه همسالان و اثرپذیری کودک از دوستان گروه همسالان خودش است. به این معنا که گروه همسالان در برابر حمایتی که از تک تک افراد دارد، انتظار همنوایی آنان با گروه و ارزش‌های آن را دارد و در صورت تخطی فرد از ارزش‌های گروه، فرد ناهمنوا با گروه کنار نهاده خواهد شد. از این رو افراد زیر فشار گروه باید برای باقی ماندن در گروه همسالان، تن به همنوا شدن با ارزش‌های آن بدهند. بالطبع کودکانی که از حمایت کافی و وافی خانواده خویش برخوردار باشند، در برابر خواست گروه همسالان مقاوم‌تر عمل کرده، در صورت لزوم حتی دست به تغییر گروه همسالان خود زده، گروهی را انتخاب می‌کنند که با ارزش‌های آنان مطابقت داشته باشد، اما کودکانی که از پشتوانه قوی خانواده‌ای پر مهر و عطوفت برخوردار نیستند، ممکن است به سادگی برای از دست ندادن حمایت گروه، تن به تبعیت از ارزش‌های گروه بدهند.

مطالعات میدانی انجام شده دلالت بر آن دارد که کودکان اخیر با ملاحظه بازی خاصی در تیلت یا گوشی دوستانشان یا به صرف شنیدن توصیف تأییدآمیز یک بازی و یا به دلیل تشویق دوستان دیگرشان جهت کاربری از یک بازی، کارتون، پویانمایی و نظایر آن، دست به تبعیت زده، طبق رهنمود دوستانشان در این جهت عمل می‌کنند.

با بررسی میدانی مقوله دیگرپیروی کودکان پیش دبستانی، مشخص می‌شود که حداقل دیگرپیروی اقشاری از کودکان از اولیایشان، دچار وقفه و تردید شده است، به این معنا که کودکان یا در برابر معیارها و ارزش‌های اولیا، دست به مخالفت نسبی می‌زنند و یا آن که در سطحی فراتر، دست به مخالفت تام و تمام با اظهارات اولیایشان می‌زنند. در موارد دیگری ملاحظه می‌شوند که ضمن مخالفت کودکان با اولیا، مخالفت آنان جنبه عملی نیز در برابر اولیا به خود می‌گیرد.

در بررسی دلایل وقوع تردید در دیگرپیروی اقشاری از کودکان از اولیایشان که به سهم خود مسأله جدید و مهم و قابل توجهی هست، می‌توان به برخی از عوامل خانوادگی و اجتماعی اشاره داشت. احساس ضعف پدر و مادر، بیانات متعارض اولیا، مواجه شدن کودک با تعارض‌های ارزشی و هنجاری



موجود بین الگوهای رسانه‌ای و اولیا، فشار هنجاری گروه و برخی از تحول‌های اجتماعی مانند: تغییر نسبی ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی، افزایش توقعات اقتصادی کودکان در پی پررنگ شدن معیارهای رفاه و تجمل‌پرستی در جامعه و ارتقای دید نقادانه کودکان، از جمله عواملی هستند که در ایجاد تردید در دیگرپیروی برخی از کودکان از اولیایشان مؤثر واقع شده‌اند.

بنابراین اگر چه اخلاق دوران کودکی، اخلاقی دیگرپیرو است، اما در اخلاق کودکان پیش دبستانی، خاصه در خانواده‌هایی که روابط مشفقانه‌ای با فرزندشان ندارند، تردیدهایی در دیگرپیروی کودکان از اولیایشان پدید آمده است و نکته اخیر به این معنا است که بسیاری از کودکان برخلاف دوران گذشته که تنها از یک مأخذ و مرجع ارزشی برخوردار بودند، کودکان در حال حاضر تدریجاً به سمت و سویی هدایت می‌شوند که با داشتن چندین مأخذ و مرجع ارزشی که بعضاً در تنافر با هم‌دیگر هم هستند، تعارض‌های جدی و شدیدی را با اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی نظام تجربه کنند.

«بسترسازی برای جهت‌گیری آتی اخلاقی کودکان»، موضوع بعدی بود که در کتاب مورد توجه و بحث قرار گرفت. در این عنوان خاطر نشان گردید که دوران کودکی دوران حساسی است و هم‌زمان با تحول‌های پی‌درپی زیستی، روانی و اجتماعی که کودک به خود می‌بیند، به لحاظ اخلاقی نیز تحول یافته، به تدریج به بنای اخلاقی که مسیر زندگی وی را رقم می‌زند، می‌پردازد.

در زمینه اخلاق و تحول آن، چندین نظریه روان‌شناختی وجود دارد.

پیاژه مبتنی بر سه دوره تحول ذهنی که پیشنهاد می‌دهد، سه دوره با عناوین ناپیروی اخلاقی، دیگرپیروی اخلاقی و خودپیروی اخلاقی را نیز برمی‌شمرد. از نظر او پس از آن که کودک در ۲ سالگی از ناپیروی اخلاقی به مرحله دیگرپیروی اخلاقی می‌رسد، این حالت را تا قریب ۱۲-۱۱ سالگی خودش دارد تا به تدریج کودک از اوان بلوغ از دیگرپیروی اخلاقی به مرحله خودپیروی اخلاقی برسد (منصور، ۱۳۷۲).

لارنس کهلبرگ که از طرفداران پیاژه بود، در رساله دکتری خویش بر آن شد تا نظریه اخلاقی پیاژه را عمق بیشتری ببخشد، از این رو وی نظیر پیاژه، کوشید با طرح داستان‌های حاوی تعارض‌های اخلاقی، قضاوت اخلاقی افراد مختلف را اخذ کرده، بر این مبنا، نظام اخلاقی گسترده‌تری را ارایه کند.

کهلبرگ در مطالعات بعدی خویش اظهار داشت، نتایج حاصل از بررسی‌های او دلالت بر آن دارند که زنان به لحاظ اخلاقی در سطحی پایین‌تر از مردان قرار دارند. به نظر وی زنان تا مرحله سوم نظام اخلاقی وی پیش می‌روند، در حالی که مردان تا مراحل چهارم و پنجم (و معدودی تا مرحله ششم)، پیش می‌روند.

اظهار نظر در مورد پایین‌تر بودن سطح اخلاقی زنان از مردان، بیشتر توسط فروید و پیاژه نیز مطرح

شده بود.

کارول گیلیگان به عنوان یک روان‌شناس زن، نظریه کهلبرگ را به چالش گرفت، زیرا از نظر او مختصات روان‌شناختی زنان متفاوت از مردان است و اگر مردان به مواردی مانند: فردگرایی، حقوق

قانونی، ابزارگرایی، اجراء قضاوت و عدالت علاقه‌مند بوده و در پی تحقق آن‌ها هستند، زنان بیش‌تر به مواردی مانند: تغذیه، پرورش، مراقبت از دیگران، مسوولیت، کمک و مانند آن توجه نشان می‌دهند و بنابراین برخلاف مردان که اخلاق آنان بر حقوق و قواعد متمرکز هست، اخلاق در زنان بر روابط انسانی و همدردی و پرورش مبتنی است، از این رو مورد سنجش قرار دادن جمعیت زنان با معیارهای مردانه و ابزاری که تنها مبتنی بر جمعیت مردان ساخته شده و شکل گرفته است، چندان راهگشا و درست نمی‌نماید. جیمز رست، از دیگر ناقدان نظریه اخلاقی کهلبرگ بود. رست بر این باور بود که کهلبرگ در بررسی اخلاق به تمامی مؤلفه‌های آن نپرداخته است. از نظر رست چهار مؤلفه در رفتار اخلاقی فرد مؤثر واقع می‌آیند. این مؤلفه‌ها عبارتند از: بُعد شناختی یا شناخت مقوله‌هایی که باید مورد قضاوت اخلاقی قرار گیرند، بُعد عاطفی که ناظر بر خوب دانستن افعال ممدوح و بد دانستن افعال مذموم است، بُعد انگیزشی که آدمی را به انگیزه رفتار توجه می‌دهد و بُعد عملی یا رفتاری که تظاهر رفتار اخلاقی را امکان پذیر می‌سازد.

رست در ادامه، مدل پیشنهادی خودش را در دو سطح خرد یا فردی و کلان یا در سطح اجتماع مورد بحث قرار داده است.

منطقی (۱۳۹۰) در نظریه روان‌شناسی معناگرا، از مدل اخلاقی دیگری سخن به میان آورده است که به زعم وی دارای ضعف‌های مدل‌های اخلاقی ارایه شده (نظیر سوگیری جنسیتی نظریه کهلبرگ، سکوت نظریات کهلبرگ، گیلیگان و رست نسبت به مواردی مانند تبیین رفتارهای افرادی که در قطب رفتارهای اخلاقی آرمان‌گرایانه یا در قطب رفتارهای مادون بشری قرار دارند، یا ناتوانی در تبیین ارتباط انسان با تاریخ و زیست محیط وی) نیستند. این مؤلف در توصیف نظریه روان‌شناسی معناگرا می‌نویسد: «آموزه‌های دینی با طرح مفاهیم شهوت و عقل، دو جهت‌گیری متفاوت را در وجود آدمی مورد تأکید قرار داده‌اند. جریان شهوت (به معنای عام خودش) شامل شهوت جنسی، شهوت پست، مقام، ثروت و مانند آن‌ها است.

جریان عقل، جریان ارزشی است، و با باید و نبایدهای اخلاقی سروکار دارد. از منظر آموزه‌های دینی، باید و نبایدها به شکل فطری در آدمی وجود دارند. حکمای اسلامی در برابر مفهوم عقل معاد یا عقل آخرت‌بین که در فرهنگ اسلامی مطرح بوده، ناظر بر ابعاد ارزشی و باید و نبایدها است، مفهوم عقل معاش یا عقل دنیا‌بین را نیز مطرح کرده‌اند که ناظر بر ابعاد ارزشی نبوده، فارغ از ارزش‌ها، به طرح راه‌کارهای لازم برای تحقق اهداف فرد می‌پردازد که این مفهوم را می‌توان مترادف با هوش در نظر گرفت.

در بدو تولد، نوزاد نیازمند ارضای نیازهای زیستی و عاطفی خویش است، اما در گذر زمان به تدریج عقل معاش یا عقل دنیا‌بین در او شکل گرفته، راه‌کارهای لازم و مورد نظر برای تحقق بهتر اهداف وی را برایش تسهیل می‌بخشد و سرانجام با رسیدن فرد به سن بلوغ، وی با وقوف به حسن و قبح مسایل مختلف از عقل آخرت‌بین یا عقل معاد برخوردار خواهد شد و از آن به بعد می‌تواند دست به قضاوت‌های ارزشی زده، جهت‌گیری‌هایش را با توجه به نظام ارزشی درونی خویش نظم و نسق بخشیده و سامان

دهد. اما لازم به ذکر است که سرمایه‌های اولیه فرد تا همان سن بلوغ نیز بستری متفاوت برای افراد فراهم می‌آورد. الگوهای اخیر که از آن‌ها با عناوین نفس مطمئنه، نفس لوامه و نفس اماره یاد می‌شود، در گذر زمان تحول یافته، یا به سمت تحکیم بیش از پیش سوق می‌یابند. به تعبیر دیگر، نظریه چندوجهی معناگرا با پذیرش سه مؤلفه شهوت (در معنای عام خودش)، عقل دنیابین (یا عقل معاش یا هوش) و عقل آخرت‌بین (یا عقل معاد)، با ترکیب مؤلفه‌های اخیر، حداقل سه بنیان روان‌شناختی مختلف برای آدمی رقم می‌زند. این سه بنیان روان‌شناختی که از آن‌ها با عناوین نفس اماره، نفس لوامه و نفس مطمئنه یاد شد، ویژگی‌های روان‌شناختی مشخص و متفاوت از هم دارند. در صورت سیطره داشتن شهوت بر مؤلفه‌های پیش‌گفته، آدمی با بی‌توجهی به هر نوع نظام ارزشی، تنها و تنها در پی تحقق شهوات خویش (در معنای عام خودش) است.

پس از طرح چند نظریه روان‌شناختی در زمینه اخلاق، با توجه به جمعیت مورد بررسی (که کودکان پیش دبستانی هستند) می‌توان بیان داشت، همان‌گونه که پیاز به ویژه‌گی‌های کودکان پیش دبستانی (و دبستانی) بر شمرده است، در این کودکان دیگر پیروی اخلاقی فایق است، به همین ترتیب همان‌گونه که منطقی در نظریه خودش از آن یاد می‌کند، انسان‌ها در روند تحول خویش یا به سوی اخلاق متعالی و معطوف به دیگران حرکت می‌کنند (که اخلاق عاری از خشونت گیلیگان و اخلاق مافوق قراردادی کهلبگ، نزدیک به این معنا هستند)، یا به سوی اخلاق معمولی و خودمدار (که اخلاق فداکاری گیلیگان و اخلاق عرفی یا قراردادی کهلبگ مترادف همین اخلاق به شمار می‌روند) و یا به سوی اخلاق خودمدار (و در حالت افراطی آن، اخلاق خودمدار و متجاوز)، سوق می‌یابند (که این اخلاق هم با تسامح، مترادف اخلاق خودمحور گیلیگان و یا اخلاق پیش قراردادی کهلبگ هست).

بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی ایرانی حکایت از آن دارد که آنان در عمل با سه دسته بازی‌های دیجیتالی، کارتون و پویانمایی مواجه هستند.

گروه اول، محتوایی اخلاقی مدار و انسانی هستند که در تلاش هستند تا به کودکان بیاموزند که آنان باید در رفتارهای فعلی و خاصه آتی خویش، دیگران را به حساب آورده، معطوف به دیگران عمل کنند تا دیگران (و حتی سایر عوامل زیست محیطی آنان) از نعمت وجودی وی بهره‌مند گردند.

گروه دوم تولیدهای رسانه‌ای، شامل بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی است که دنبال سوق دادن کودک به سمت ارزش‌های آرمان‌گرایانه نیستند و دغدغه عمده آن‌ها این است که به کودکان بیاموزند به دنبال لذات خویش باشند و کاری هم به کار دیگران نداشته باشند، زیرا آنچه مهم و اصل و اساس است، لذات مادی خود آنان است. البته در این میان افراد باید توجه داشته باشند که لذات آن‌ها نباید متضمن آسیب جدی برای دیگران باشد.

سرانجام گروه سوم تولیدهای رسانه‌ای خاص کودکان، با به نمایش کشیدن انسان‌های خودمحوری که تنها لذات خودشان برای آنان مهم هست و اگر ضرورت ایجاد کند، آنان می‌توانند با تعدی به حقوق

دیگران، لذات خویش را بیش از پیش فراهم آورند و دغدغه‌ای جهت پای مال شدن حقوق دیگران یا حتی هدم و نابودی آنان نداشته باشند.

متأسفانه به دلیل قلت امکانات بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های اخلاق‌مدار که غالباً توسط جریان‌های دینی و انسان‌گرا تولید می‌شوند، این دسته از تولیدهای کارتونی و پویانمایی که در مجموع از حجم کمی برخوردار هستند، به همین دلیل از سطح تأثیرگذاری اندکی برخوردارند.

بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های تولید شده توسط نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری و دیگر جریان‌های سوداگرا تهیه شده‌اند، واجد مضامین و محتویاتی هستند که در آنها تنها و تنها خود فرد و لذات بهیمی وی مهم هستند، هر چند تحقق این لذات آسیب‌های جدی به دیگران و جامعه وارد آورد.

بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های اخیر که در مجموع مبلغ یک زندگی لذت‌مدار هستند، در عمل مشوق سوق پیدا کردن کودکان به سمت یافتن اخلاقی معمولی هستند که نه امعان نظری به اخلاق و معیارهای دیگرمدار دارد و نه توجه چندانی به اخلاق خودمدار دارد. از منظر کودکانی که با این اخلاق تربیت می‌شوند، نه باید ایثاری برای بقیه داشت و نه باید تا حد امکان مورد سوءاستفاده دیگران قرار گرفت و در نهایت در جریان اختلاف افراد با یکدیگر هم قانون فصل الخطاب آنان خواهد بود.

برخی از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها هم مبلغ اخلاقی خودمدار و بعضاً خودمدار و تجاوزپیشه هستند، این دست از کارتونها و پویانمایی‌ها، مبلغ حداکثر لذت‌گرایی آن هم به هر بهایی بوده، به تناسب شرایط، پرخاشگری حداکثری را هم پیشنهاد می‌کنند.

بنابراین در یک جمع‌بندی کلی می‌توان نتیجه گرفت، کودکان از بازی‌هایی که انجام می‌دهند یا از کارتونها و پویانمایی‌هایی که می‌بینند، متأثر شده، رفتار و اعمال آنان را با دیده تأیید می‌نگرند و بعضاً به بازنمایی آن‌ها در زندگی روزمره و روابط فردی و اجتماعی خویش دست زده، به انجام آن‌ها مبادرت می‌کنند. به تعبیر دیگر، کاربری کودکان از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی که مورد استفاده قرار می‌دهند، به عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل مؤثر در نسل دهه ۹۰، در عمل سبب می‌شود بسترسازی لازم جهت شکل‌گیری اخلاق دیگرمدار، اخلاق معمولی یا اخلاق خودمدار و متجاوز، به طور نسبی در این نسل فراهم آید.

در عنوان «بسترسازی برای شکل‌گیری نگاه زیست محیطی کودکان» بیان شده است که توجه به طبیعت و زیست محیط، از زمان‌های بسیار دور و در دیدگاه‌های دینی و مکاتب مختلف فکری، همواره به مثابه امری مهم و اساسی نگریده می‌شد.

ادیان ابراهیمی یکتاپرست - یعنی یهودیت، مسیحیت و اسلام - به عالم معنوی واحدی تعلق دارند و به خدای واحد معتقدند، خدای واحدی که در عین متعالی بودن، فقط عالم را نیافریده است، بلکه بر طبق نظامی که نه تنها از اراده، بلکه از حکمت او نیز صادر می‌شود، بر عالم سیطره دارد.

مسیحیان پیشین با گواهی بر شکوه خداوند، بر پیوند آسمان و زمین صحّه می‌نهادند. در دیدگاه اسلامی نیز نظم طبیعت چیزی نیست مگر همان حقیقت الهی که خویش را در مرتبه وجود پدیداری متجلی ساخته است.

با فرارسیدن دوران رنسانس در غرب، سه جریان فلسفی در غرب قابل ملاحظه بود، انسان‌گرایی که شامل فلسفه غالب در دوران رنسانس می‌شد و مکتب افلاطونی و ارسطویی که به عنوان دو مکتب فلسفی شاخص دیگر، دیدگاه‌هایی در خصوص انسان در ارتباط با خدا و جهان ابراز می‌داشتند.

پترارک، به عنوان پدر انسان‌گرایی در دوران رنسانس، با تحصیل منطق و همه سنت مدرسی عناد داشت و خاصه با علم و اندیشه اسلامی عناد و مخالفت می‌ورزید. وی با ارایه انسان‌گرایی (به مفهومی که در دوران رنسانس بالید و تصور جدیدی از انسان ارایه کرد)، انسانی مستقل، بریده از هر گونه سلسله مراتب مقدس و مسلط بر عالم طبیعت را به غربیان ارایه کرد.

انسان تصویر شده در دوران رنسانس، به جای آن که موجودی نیمی فرشته و نیمی آدمی باشد که بر سطح زمین افکنده شده است، انسانی کاملاً زمینی (خاکی) بود که در زمین جدید الکتشاف، کاملاً مأنوس و راحت بود و دیگر غریبی دور افتاده از قلمرو بهشتی نبود.

دنیا‌داری، وضع و حال طبیعی آدمی شد و به آخرت اندیشی تصور مسیحی قرون وسطی درباره انسان، از سر تحقیر و تمسخر نگریت انسان زمینی، و نه انسان پیش از هبوط از کمال بهشتی‌اش، به صورت انسان بهنجار در آمد.

طبیعت‌گرایی، مخصوصاً تا آن جا که به پیروان انسان‌گرایی نوین مربوط می‌شد، بیش تر دل مشغولی بازیابی لذت بود تا بازیابی مفاد معنوی جسم یا طبیعت.

این درک نوین نسبت به انسان، نه فقط از جهت نظری، بلکه از جهت عملی نیز بزرگ‌ترین تأثیر را بر نظم طبیعت داشته است. به یک معنا، انسان متجدد که همان انسان پرمته‌ای توصیف شده است، با اعلان مرگ خدا توسط نیچه، در عمل در جای خدا قرار گرفت و حقوق خدا و طبیعت را برای خودش تصاحب کرد.

انسان‌گرایی دوران رنسانس، انسانی را متولد ساخت که دیگر به یک نظم الهی یا سلسله مراتب مقدس، محدود و مقید نبود و برای حق خویش در ویران ساختن طبیعت حد و مرزی نمی‌شناخت. انسانی که از منظر قرآن، به دلیل افساد و ویرانی زمین، مفسد فی الارض شناخته می‌شود.

با توجه به بحث‌های نظری که در مورد زیست محیط شد، ملاحظه می‌شود که بحث‌های اخیر از مقدس دیدن زیست محیط گرفته تا دیدن زیست محیط به مثابه طبیعت بی‌جانی که فقط باید از آن بهره‌کشی صرف داشت، متفاوت و متنافر است. بنابراین انتظار می‌رود که محتواهای تهیه شده در این جهت، گاهی در تضاد با هم قرار گرفته، شامل تولیدهای مبتنی بر احترام تا بی‌احترامی و بی‌تفاوتی به زیست محیط گردند.

با شروع عملی بحران محیط زیست در جهان، تفاوت دیدهای الهی و معنویت‌گرا و غیرالهی و غیرمعنویت‌گرا در مورد زیست محیط به نوعی تداوم یافت، اما واقعیات کتمان ناپذیر خطرهای زیست محیطی، سبب شدند که دیدهای معنویت‌گرا و مادی در این جهت تا حدودی به هم نزدیک شده، وفاق بیش‌تری در امر زیست محیط پیدا کنند.

بنابراین باتوجه به بحران زیست محیطی که جهان معاصر با آن روبرو شده است، ضرورت دارد که حساسیت مسأله زیست محیط و ضرورت کاهش میزان مصرف بشر در دستور کار دولت‌ها و نهادهای مختلف قرار گرفته، نسبت به تهدیدهای زیست محیطی موجود اقدام لازم را به عمل بیاورند. شاید از همین رو است که در برخی از کشورهای جهان، مسأله آموزش‌های زیست محیطی به عنوان یک درس در سطح مدارس مطرح شده و به کودکان آموزش داده می‌شود.

ارایه اطلاعات زیست محیطی می‌تواند از طریق رسانه‌ها نیز دنبال شود. در همین راستا، برخی از نهادهای مردمی، مستقل و انسان‌گرا، ذیل پوشش تهیه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها، پویانمایی‌ها، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، دست به ارایه اطلاعات زیست محیطی لازم به مخاطبان زده‌اند. اما اگر چه جریان‌های انسان‌گرای اخیر با هدف ارتقای رفتارهای زیست محیطی شهروندان، دست به تهیه و تولید محصولاتی در جهت روشنگری در همین زمینه می‌زنند، اما باید دانست که این دست از نهادهای، در مجموعه تولید بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها از سهم اندکی برخوردارند و جریان غالب در تهیه محصولات اخیر متعلق به نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری است. بالطبع از آنجا که هدف دنیای سرمایه‌داری در کسب سود و سود هر چه بیش‌تر خلاصه شده است، جهان سرمایه‌داری به جای طرفداری از کاهش مصرف‌گرایی و آلوده‌سازی محیط زیست که متضمن منافع بلندمدت زیست محیطی انسان‌ها است، به طرفداری از مصرف و مصرف‌گرایی بیشتر تر انسان‌ها پرداخته، در جریان تولید محصولات خاص کودکان (و نوجوانان و جوانان) به آنان به صورت مشتری‌های بالقوه خویش می‌نگرد و می‌کوشد آنان را برای مصرف کالاهای تولیدی خویش آماده سازد. بنابراین بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در حال حاضر به کودکان ارایه می‌شود، غالباً حاوی القائات ارزشی نهادهای زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری هستند که مشحون از تبلیغاتی مصرف‌گرا، بی‌قید و ضدارزش هستند.

عنوان «بسترسازی جهت شکل‌گیری سبک زندگی کودکان» ناظر به مسأله سبک زندگی کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید بود.

از یک نگاه کلی می‌توان دو سبک زندگی متفاوت را مشخص کرد، سبک زندگی خدامدار که بر روی ارزش‌های اخلاقی تأکید وافر دارد و سبک زندگی انسان‌گرا که انسان در مدار آن قرار گرفته، با تخلف ورزیدن در برابر اندیشه دینی، به تصدیق لذت در زندگی آدمی، تساهل و تسامح، اختیار و آزادی آدمی پرداخته است.

بررسی کلی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای حکایت از آن دارد که عمده تولیدهای غرب در زمینه‌های اخیر توسط نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری است و چون دنیای سرمایه‌داری هم به چیزی جز سود خود نمی‌اندیشد، این نهادها با استفاده از روان‌شناسی خاص کودکان و با توجه به تفاوت‌های روان‌شناختی دختران و پسران از یکدیگر، دست به تهیه و تولید الگوهایی برای کاربران خردسال می‌زند، کودکان کاربر هم که در سن تفکر عینی و اخلاق دیگرپیرو خویش قرار دارند، در برخورد با الگوهای اخیر، بلافاصله جذب جذابیت‌های ظاهری الگوهای پسرانه و دخترانه مزبور می‌گردند، خاصه آن که الگوهای اخیر در غالب موارد به صورت انسان‌هایی در اوج نועدوستی و خیرخواهی و رفاه انسان‌های دیگر طراحی شده‌اند و کودکانی که فطرتاً نועدوست هستند، تصور می‌کنند با اتکا به این الگوها، در عمل قادر به تحقق نועدوستی خویش نیز می‌گردند.

کودکانی که در دوران دیگرپیروی خویش قرار دارند، در مواجهه با الگوهای جذاب و به ظاهر نועدوستی که از سوی نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری به آنان ارایه می‌گردند، کپی برداری از آن‌ها را مورد نظر قرار داده، نخست الگوبرداری در ابعاد ظاهری و سپس الگوبرداری در نظام ارزشی آنان را در دستور کار خود قرار می‌دهند.

الگوهای پردازش شده توسط نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری، پس از آن که مورد توجه کودکان کاربر قرار گرفتند، حاوی القائات مستقیم و غیرمستقیم گسترده‌ای برای آنان خواهند بود، القائات اخیر عمدتاً مبتنی بر جهان‌بینی مادی و دید اومانستی است که هدف آن محدود در لذات مادی افراد و ارتقای هر چه بیش‌تر این لذات برای آدمیان است.

فردگرایی افراطی و به فراموشی سپردن وظایف خانوادگی و اجتماعی فرد، تأکید بر ویژگی‌های قلدرمنشی و اقتدارطلبی در پسران و ویژگی‌های جذابیت فیزیکی، مصرف‌گرایی و تجمل‌گرایی در دختران و عمده کردن روابط شهوی بین دو جنس، از اهم مواردی است که الگوهای ساخته و پرداخته نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی آن‌ها را از خود به نمایش می‌گذارند. چارچوب اخیر، در گذر زمان در ذهن کاربران این محصولات به تدریج نهادینه شده، در برخورد با هر مسأله جدیدی، به صورت چارچوب معیار عمل می‌کنند، به این معنا که چارچوب اخیر از سویی در جهت حل مسایل جدید فرارو و از سوی دیگر در جهت تحکیم بیش از پیش جهان‌بینی اومانستی که جهان را مبتنی بر لذات انسانی می‌داند، عمل می‌کنند.

از این رو با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان انتظار داشت، در صورت عدم بسترسازی فرهنگی لازم جهت کاربری از فضای مجازی از سویی و انفعال اولیا و اولیای آموزشی کودکان پیش دبستانی از سوی دیگر، ادراک کلی که در پی کاربری کودکان از الگوهای مطرح شده برای آنان شکل گرفته و جهت‌گیری ادراکی آنان را رقم می‌زند، از یک مبنای اومانستی و لذت‌گرایانه برخوردار خواهد بود و نباید زیاد از آن انتظار ارزش‌مداری و خدامداری را داشت.

«القای هدف از زندگی به کودکان» عنوان بعدی بود که مورد بحث قرار گرفت. در این موضوع خاطرنشان شد که هدف از زندگی سوالی است که از گذشته تاریخ و در زمان‌ها و مکان‌های مختلف مطرح بوده و از عامی و عارف درباره آن پرسش به عمل می‌آوردند.

در ادامه بحث تأکید شد، در تعریف و تبیین «هدف از زندگی» باید تعریف را از جهان‌بینی افراد شروع کرد، به این معنا که افرادی که جهان‌بینی آنان جهان‌بینی مادی است، بالطبع هدفشان را در محدوده جهان خاکی خود باید تعریف کنند، اما افرادی که از جهان‌بینی الهی برخوردارند، جهان را محدود در این زمین خاکی ندانسته، برای هستی مبداء و معاد قایل هستند، بنابراین هدف خود از زندگی را می‌توانند به شکل دیگری تعریف کنند و مثلاً قرب الهی و کسب رضایت حضرت حق در روز جزا را هدف زندگی خویش تعریف کنند.

با توجه به آنچه از آن یاد شد، در مقوله هدف زندگی می‌توان با توجه به جهان‌بینی افراد، دست به طرح دو مجموعه نسبتاً جدای از هم در زمینه هدف زندگی دست زد.

افرادی که نگاهی مادی به جهان هستی دارند، ممکن است همان خوردن و خوابیدن (را که از لوازم زندگی است)، به صورت هدف ببینند و هم و غم خود را صرف خوردن و خوابیدن بیش‌تر بگذارند. افراد دیگری در همین زمینه ممکن است کسب پول و مقام را در دستور کار خود قرار دهند، افراد دیگری ممکن است عشق مادی و جسمانی را هدف خود قرار دهند، سرانجام افرادی هم در این میان یافت می‌شوند که با اعتقاد به پوچ‌گرایی و نیهیلیسم، جهان را بی‌معنا معرفی کرده و مواردی همچون خودکشی را می‌ستایند.

در برابر تعریف هدف زندگی از منظر جهان‌بینی مادی، هدف زندگی در جهان‌بینی الهی، قرب حضرت حق است. به این معنا که آدمی در آفرینش خود اگر چه دارای یک بعد خاکی و لجنی است، اما سهمی از نفع الهی را نیز در خود دارد و با نازل شدن این معنا در وجود خاکی آدمی وی چشم به این دنیا گشوده است، اما هدف آدمی بازگشت به مبداء خودش که جوار حضرت حق است، خواهد بود و آدمی می‌باید با گریز از جذابیت‌های صوری که وی را فراگرفته‌اند (و به تعبیری همان اهدافی هستند که در جهان‌بینی مادی برای آدمی تعریف شده‌اند)، در نظر و عمل، راه به سوی تعالی ببرد.

اما نکته مهمی که نباید ناگفته از آن گذشت، فصل مشترک انسان در جهان‌بینی مادی و الهی است، به این معنا که مطالعات جدید چند دهه گذشته، به کشف سلول‌های آئینه‌ای در حیوان و بعد انسان رسیده‌اند. سلول‌های آئینه‌ای سلول‌هایی هستند که وظیفه بازنمایی اطلاعات در آدمی را برعهده دارند، به تعبیر دیگر، سلول‌های آئینه‌ای را می‌توان به شکل یک شبکه عصبی مشترک بین تمامی انسان‌ها در نظر گرفت که یک فرد با دیدن اندوه دیگری، اندوهگین شده و یا با دیدن شادی و سرور وی، شادمان می‌گردد.



از این رو سلول‌های آئینه‌ای آدمی به فرد می‌گویند، تو اگر با فرد درمانده و افتاده‌ای مواجه شدی، وظایف‌ات کمک و یاری رساندن به وی هست، در غیر این صورت آدمی طبق دستور العمل‌های زیستی خودش (که به نوعی در سلول‌های آئینه‌ای مندرج هستند)، عمل نکرده است.

به بیان دیگر، انسان‌هایی که حتی از جهان‌بینی مادی برخوردارند، در صورتی که ذهن و اندیشه خود را غرق هوا و هوس نکرده باشند، در انسانی اندیشیدن و معنوی اندیشیدن با انسان‌های الهی وجه مشترک دارند.

از آنجا که نظام تبلیغاتی سرمایه‌داری دنبال منفعت اقتصادی خویش است، هر کاری را در راستای کسب سود بیش‌تر خود انجام می‌دهد. از این رو با توجه به روان‌شناسی متفاوت دختران و پسران می‌کوشد با ارایه الگوهایی که القاء کننده اهداف وی هستند، از کاربران خویش در درجه نخست برای خود مشتری‌های بالقوه بسازد و در درجه دوم اهمیت، افرادی بسازد که بسان ربانی زندگی کنند تا خطری از جانب آنان متوجه نظام سرمایه‌داری نشود. از این رو دختران در جریان کاربری خویش از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در معرض الگوهایی قرار داده می‌شوند که با بر باد دادن عواطف رقیق و زیبای جنس مؤنث، از وی یک موجود مصرفی تام و تمام بسازند و به جای تشویق کودک برای هر چه زیباتر کردن روحش، وی را تشویق می‌کنند تا به هر چه زیباتر کردن جسمش بپردازد.

به همین ترتیب بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی که خاص پسران تهیه می‌شوند، آنان را به سوی ارضای اقتدارطلبی مردانه‌شان سوق می‌دهند، به این معنا که به جای برخورد آنان با زورگویان واقعی جهان معاصر، با ترسیم نظام سرمایه‌داری امریکا به مثابه یک بهشت، کودکان را وامی‌دارند که هدم و نابودی دشمنان نظام سرمایه‌داری را هدف خود قرار دهند.

نکته جالبی که در یافته‌های میدانی مصاحبه با کودکان پیش دبستانی وجود دارد، اشتراک هر دو جنس در علاقه به مهاجرت به امریکا (به عنوان بهشت روی زمین) است.

بررسی اظهارنظرهای انجام شده دختران درباره اهدافی که آن‌ها در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها اخذ کرده‌اند، حکایت از آن دارد که مواردی مانند: آرایش خویش، رقصیدن، بازار رفتن و خرید کردن، زندگی تجملاتی، مدل شدن، پرنسس شدن، ازدواج با پسر شاه، خارج رفتن و مهاجرت به امریکا، از اهم مواردی است که کودکان مصاحبه شده به طرح آن‌ها پرداخته‌اند.

بررسی اظهارنظرهای ارایه شده پسران درباره اهدافی که آنان در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها به دست آورده‌اند، دلالت بر آن دارد که مواردی مانند قوی شدن، سیکس‌پک شدن، خشن بودن، شاخ شدن، کشتن دشمنان و در نهایت مهاجرت به امریکا، از عمده مواردی است که پسران پیش دبستانی مصاحبه شده ذیل عنوان اهداف خود از آن یاد کرده‌اند.

بنابراین با توجه به بحث‌های مقدماتی که انجام شد، ملاحظه می‌شود که با کوتاهی مسوولان فرهنگی داخل در تولید ادبیات فاخر، کودکان ایرانی عمدتاً کاربر محصولات فرهنگی نظام سرمایه‌داری هستند و این نظام نیز با به فراموشی سپردن ارزش‌های الهی و حتی ارزش‌های انسانی (که با کشف

سلول‌های آینه‌ای مغز، در عمل مبتنی بر نظام زیستی آدمی هستند)، تنها و تنها ارزش‌ها و اهداف جهان سرمایه‌داری را به اذهان کودکان کاربر کارتون‌ها و پویانمایی‌ها القا می‌کند که این القائات در نهایت اهدافی عینی، مادی و ملموس هستند که ردپایی از ارزش‌ها و اهداف انسانی و والا‌یش یافته در آن‌ها ملاحظه نمی‌گردد.

کتاب در عنوان «وقوع تحول‌های جهانی در ارزش‌های اخلاقی» با عنایت به مقوله پسامدرنیسم، در صدد بررسی اثرات آن بر روی اخلاقیات کودکان پیش دبستانی برآمده بود.

در این عنوان بیان شد، یکی از بحث‌های جدی فرهنگی که طی دهه‌های اخیر مطرح شده است، بحث پسامدرنیسم یا پساتجددگرایی و مابعد تجددگرایی است. پسامدرنیسم که سایه آن از معماری تا هنر و از ادبیات و فلسفه تا فرهنگ گسترده شده است، در صدد به چالش کشیدن اندیشه‌ها و ارزش‌های پیشینی است که در جامعه بشری وجود داشته است. از این رو در عنوان «وقوع تحول‌های جهانی در ارزش‌های اخلاقی»، نخست پس از ارایه تعریفی اولیه از پساتجددگرایی، با تأکید بر این که اندیشه پسامدرنیستی شامل مخلوطی از ایده‌های درست و نادرست است، با محدود کردن بحث پساتجددگرایی در مسایل فرهنگی، از ارایه اندیشه اخیر در رسانه‌های غرب (از جمله کارتون‌ها و پویانمایی‌ها)، یاد شد.

نجف‌زاده و اطهری (۱۳۸۸)، در پژوهشی که با عنوان نشانه‌های پست مدرن در کارتون‌های تلویزیونی (تحلیل نشانه‌شناسی کارتون‌های آن‌شرلی، پسر کوهستان، کیم پاسیبل و بن‌تن) داشته‌اند، در بررسی تطبیقی چند کارتون دهه ۷۰ با کارتون‌های حال حاضر نتیجه می‌گیرند که اثرگذاری اندیشه پساتجددگرایی در کارتون‌های حال حاضر قابل توجه است.

بررسی منطقی و فلاح‌نژاد (منتشر نشده) با عنوان «بررسی مقایسه‌ای القائات ارزشی کارتون‌های دهه شصت و نود»، به نتیجه مشابهی انجامید. در قسمتی از گزارش این پژوهش آمده است:

«با وقوع پسامدرنیسم، این پدیده آثار خود را در معماری، هنر، ادبیات و فرهنگ غرب نهاد.

اگر تمرکز بحث روی ابعاد فرهنگی پسامدرنیسم متمرکز گردد، به نظر می‌رسد با نفی بسیاری از ارزش‌ها و هنجارها در تلاطم پدید آمده توسط پسامدرنیسم، تحول‌های قابل توجهی در ارزش‌های اخلاقی غرب پدید آمد و این تحولات از طریق رسانه‌ها، گردشگری، ارتباطات و مانند آن‌ها در دیگر نقاط جهان گسترش و تسری یافتند.

اگر چه بررسی دقیق ادعای تحول‌آفرینی در ارزش‌های اخلاقی نیازمند تمهیدات پژوهشی گسترده‌ای است، اما اگر به مسأله اخیر به صورت یک بررسی مقدماتی نگریسته شود، می‌توان با بررسی تطبیقی کارتون‌های تهیه شده در سه، چهار دهه پیش با کارتون‌ها و پویانمایی‌های حال حاضر، به شکل مقدماتی به بررسی صحت و سقم فرض اثرگذاری پسامدرنیسم (و البته عوامل دیگری نظیر تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی و بروز جهانی شدن) در ارزش‌های اخلاقی جهان معاصر پرداخت.

با بررسی تطبیقی چند کارتون شاخص از سه، چهار دهه قبل مانند بینوایان و خانواده دکتر ارنست با برخی از کارتون‌ها و پویانمایی‌های شاخص زمان حاضر نظیر السا و آنا، بن تن و بت من در ابعاد اخلاقی-تربیتی- عقیدتی، نتایج اجمالی زیر حاصل می‌آید.

با بررسی اجمالی کارتون‌های پیش‌گفته، کلید واژه‌های اخلاقی- تربیتی- عقیدتی زیر که به شکل بارزی در کارتون‌ها و پویانمایی‌های اخیر مشهود بودند، انتخاب شدند: ارتباط با خدا، ارتباط با عالم ماوراء الطبیعه، نگاه به ارزش‌های انسانی و معنوی، نگاه به ارزش‌های صوری و مادی، نوعدوستی، نگاه به زیست محیطی، قدرت و جبر اجتماعی، مسوولیت‌پذیری، همکاری اجتماعی، گذران فراغت و مسأله خانواده.

با توجه به بررسی اجمالی که بین کارتون‌های بی‌نوایان و خانواده دکتر ارنست و کارتون‌های السا، بن تن و بت من به عمل آمد، به نظر می‌رسد تحول‌آفرینی‌های پسامدرنیسم به عرصه‌های فرهنگی جوامع رسیده است و در ارزش‌های اخلاقی جوامع معاصر تحول‌هایی پدید آورده است که به سادگی نمی‌توان به روی آن چشم بست و از آن عبور کرد».

برای بررسی «تحول‌های ناشی از کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» سه عنوان فرعی جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح کودکان ایرانی و وابستگی و اعتیاد شماری از کاربران خردسال فناوری‌های اخیر، مورد توجه قرار گرفتند.

در زیر عنوان جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، خاطرنشان گردید، تنوع بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که در فناوری‌های جدید ارتباطی برای اقشار مختلف از جمله کودکان خردسال تدارک دیده شده است، سبب می‌شود کودکان از آغاز زندگی متوجه جذابیت‌های فناوری‌ها شده، تمایل به کاربری از آن‌ها داشته باشند.

اگرچه تا حدود ۲ سالگی کودک، اولیا با پخش آهنگ یا فیلم برای کودکشان، نقش فعالی در کاربری فرزندشان از فناوری دارند، اما به تدریج کودکان از سن ۲ سالگی به شکل معناداری با تبلت یا تلفن همراه رابطه برقرار کرده، بازی‌های ساده را شخصاً انجام می‌دهند. در اواخر ۲ سالگی کودکانی که با تلفن همراه اولیا بازی می‌کنند، ممکن است بتوانند با گوشی عکس بگیرند. به گالری عکس‌ها بروند، به تلفن پاسخ داده و تماس معنادار با دیگران برقرار کنند و کاربری‌های مشابه را از تلفن همراه و تبلت داشته باشند.

از سن سه سالگی ارتباط کودکان با فناوری‌ها عمق بیش‌تری می‌یابد و آنان با دانلود بازی آشنا شده، برای خود بازی دانلود می‌کنند. به همین ترتیب در سال‌های بعد کودکان از کارآیی ارسال اطلاعات (از طریق برنامه‌هایی نظیر شیر ایت)، رمزگذاری، ورود به شبکه‌های اجتماعی و برقراری ارتباط معنادار با دوستان در شبکه‌های اجتماعی (با ارسال استیکر یا صوت) برخوردار می‌گردند.

بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با وجود عدم توانایی نگارش کودکان پیش دبستان، کودکان ممکن است برای حل مشکلات فنی که برای آن‌ها در جریان کاربری از تبلت یا گوشی همراه پیش می‌آید، با تهیه اسکرین‌شات از مراحل رفع اشکال پیش آمده و ارسال آن برای یکدیگر، اطلاعات لازم را در اختیار دوستانشان قرار داده، به این ترتیب مشکل فنی آنان را حل کنند.

شدت جذابیت کاربری از رسانه‌های دیجیتال چنان است که گاهی کودکانی که فاقد رسانه‌های اخیر هستند، آرزوی غایی خود را برخوردار شدن از وسایل اخیر برمی‌شمردند و در حالی که فاقد وسایل مزبور هستند، با برندهای مطرح در زمینه تبلت و تلفن همراه آشنایی دارند و حتی برای دستیابی و کاربری موقت از این وسایل، ممکن است دست به دزدی اموال دوستان و اطرافیان‌شان نیز بزنند.

بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکانی که دارای یک یا چند وسیله دیجیتال هستند، حکایت از آن دارد که برخی از کودکان از سنین بسیار پایین صاحب تبلت، پلی‌استیشن، تلفن همراه یا رایانه شده‌اند و محبوبیت وسایل اخیر در نزد آنان چنان زیاد بوده است که به تهیه هم‌زمان چند وسیله اقدام کرده بودند.

کودکان مصاحبه شده بیان می‌داشتند، جذابیت فناوری‌های جدید چنان برای آنان زیاد است که اگر تبلت یا گوشی آنان خراب شود، دنبال وسیله جایگزین رفته یا با لطایف الحیل از وسایل مشابه اطرافیان سود می‌برند.

ویژگی‌هایی مانند سهولت حمل و نقل تبلت و گوشی، ارضای نسبی کنجکاوی کودک، و تأمین بخشی از سرگرمی‌ها و تفریحات کودک و ایجاد عرصه‌ای برای پاسخ به هیجان‌جویی و علائق بصری کودک، قسمتی از جذابیت‌های رسانه‌های دیجیتالی را تشکیل می‌دهند.

برخی از کودکان در توصیف جذابیت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته‌ای که دارند، یادآور می‌گردند با وجود آن که به فرض آنان از تبلت یا گوشی خود فیلم‌های ترسناک می‌بینند و این فیلم‌ها خواب آنان را آشفته می‌کند، باز هم به دیدن فیلم‌های اخیر ادامه می‌دهند. به همین ترتیب شدت جذابیت تبلت و گوشی همراه در چشم و دل برخی از کودکان چنان است که آنان حتی حاضر نیستند که روی تبلت یا گوشی خودشان رمز بگذارند تا بدون فوت هیچ وقتی، با روشن کردن تبلت و گوشی خودشان، شروع به بازی کنند.

جذابیت‌های گسترده رسانه‌های دیجیتال چنان است که برخی از کودکان در جریان کاربری مفرط از این رسانه‌ها، دچار وابستگی به آن‌ها شده‌اند.

پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، فراز بعدی بود که در زمینه تبیین تحول‌های ناشی از کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید مورد بررسی قرار گرفتند.

جذابیت‌های فناوری‌ها و تنوع بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که در فناوری‌ها برای اقبال مختلف از جمله کودکان خردسال تدارک دیده شده است، سبب می‌شود کودکان از آغاز زندگی متوجه جذابیت‌های فناوری‌ها شده، تمایل به کاربری از آن‌ها داشته باشند.

از سن دو سالگی ارتباط کودکان با فناوری‌های ارتباطی جدید شروع شده، در سه سالگی ارتباط کودکان با فناوری‌ها عمق بیشتری می‌یابد و آنان با پیاده‌سازی بازی آشنا شده، برای خود بازی دانلود می‌کنند. به همین ترتیب در سال‌های بعد کودکان از کارآیی ارسال اطلاعات (از طریق برنامه‌هایی نظیر شیر ایت)، رمزگذاری، ورود به شبکه‌های اجتماعی و برقراری ارتباط معنادار با دوستان در شبکه‌های اجتماعی (با ارسال استیکر یا صوت) برخوردار می‌گردند.

بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با وجود عدم توانایی نگارش کودکان پیش دبستان، کودکان ممکن است برای حل مشکلات فنی که برای آن‌ها در جریان کاربری از تبلت یا گوشی همراه پیش می‌آید، با تهیه اسکرین‌شات از مراحل رفع اشکال پیش آمده و ارسال آن برای یکدیگر، اطلاعات لازم را در اختیار دوستانشان قرار داده، به این ترتیب مشکل فنی آنان را حل کنند.

بررسی‌های انجام شده در سطح کودکان خردسال دلالت بر آن دارد، کودکانی که فاقد وسایلی نظیر تبلت، ایکس‌باکس و یا تلفن همراه هستند، یکی از بحث‌های دایمی‌شان با یکدیگر، وسایل اخیر است و ضمن شناخت بسیاری از برندهای موجود در زمینه وسایل مزبور، آرزوی دستیابی به رسانه‌های دیجیتال را دارند.

زیر عنوان وابستگی و اعتیاد کودکان به تبلت، پی‌اس فور و تلفن همراه، سومین زیر مجموعه‌ای بود که در تبیین تحول‌های ناشی از کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مورد بحث قرار گرفت.

در این عنوان بیان شد که در گذشته اعتیاد تنها به وابستگی دارویی، مانند وابستگی به الکل و داروهای روان‌گردان، اطلاق می‌شد، اما بررسی‌های بعدی نشان داد که برخی از رفتارها، به دلیل تکرار شونده‌گی و سواس گونه‌ای که می‌یابند، از الگوی مشابه وابستگی دارویی، تبعیت می‌کنند. از این رو، به تدریج اعتیاد رفتاری به معنای اعتیاد به رفتارهایی مانند: قمار، خرید کردن، تماشای تلویزیون، ورزش کردن، کارکردن و برخی از موارد مشابه، به شکلی هم عرض اعتیاد به مواد، مطرح گردید.

بررسی‌های انجام شده، دلالت بر آن دارد که زیربنای فیزیولوژیک یک‌سانی، بین اعتیادهای دارویی و اعتیادهای رفتاری وجود دارد. به این معنا که در اعتیاد به مواد، با مصرف ماده الکلی یا روان‌گردان، میزان ترشحات دوپامین و نوراپی‌نفرین در مغز فزونی می‌گیرد. افزایش ترشح هورمون‌های پیش‌گفته، به احساس لذت در موجود می‌انجامد. به شکل مشابهی تکرار رفتارهایی همچون قماربازی، ورزش، اعمال جنسی، خرید، غرق شدن در فناوری‌ها، اسباب ترشح دوپامین و نوراپی‌نفرین را در مغز فراهم می‌آورد. بنابراین لذت‌طلبی انسان‌ها، سبب می‌شود، آن‌ها بیش از پیش، به سوی رفتارهای اخیر رو بیاورند. اما در ادامه، همان محرک‌های پیشین، همان میزان از ترشح دوپامین را در پی ندارند، از این رو کاربران

فناوری‌ها مجبور می‌شوند برای کسب لذت پیشین بر میزان کاربری خود از فناوری بیفزایند و این همان چرخه‌ای است که در اعتیاد به مواد مخدر ملاحظه می‌گردد.

به تعبیر دیگر، اگرچه در آغاز، انتخاب فرد در زمینه انجام رفتاری مانند سروکار داشتن با فناوری‌های ارتباطی جدید، کاملاً ملحوظ است، اما به دلیل ترشح‌های هورمونی مغز، احساس مطلوبی در مغز پدید می‌آید که فرد آن را به عنوان یک احساس خوب و لذت‌بخش تجربه می‌کند، بنابراین لذت حاصل، وی را وا می‌دارد که به تکرار آن رفتار، دست بزند و بدین ترتیب رفته رفته، فرد به جای دست زدن به انتخاب‌های آزادانه پیشین خود، به چرخه استفاده از الگوهای تکانشی وارد شده، از عکس‌العمل‌های ارادی خویش دور می‌گردد. به این ترتیب می‌توان بیان داشت، مغز فرد معتاد، وی را مجبور می‌سازد تا به تکرار رفتار مورد نظر دست بزند.

در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، فناوری‌های ارتباطی جدید به دلیل جذابیت‌های بسیاری که از آن‌ها برخوردارند، از سنین پایین مورد توجه کودکان (و نوجوانان و جوانان) ایرانی قرار می‌گیرند و کاربران در فضایی که به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم، فاقد جذابیت‌های معادل فناوری‌ها است، با کاربری مفرط از فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل در آن‌ها غرق می‌شوند و در این رهگذر نه تنها تبعات زیستی و وحیمی (نظیر آسیب‌های مغزی) گریبان‌گیر آنان می‌گردد، بلکه تبعات و پیامدهای روانی دشوار و شکننده‌ای بر آنان عارض می‌گردد که زندگی فردی و اجتماعی بعدی آنان را به شدت تحت تأثیر خویش قرار خواهد داد.

«پررنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی» عنوان بعدی بود که در تحول‌های اخلاقی- تربیتی کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها مورد بررسی قرار گرفت. در عنوان پررنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از ابتدای کودکی خاطر نشان شد، بررسی بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که در حال حاضر مورد استفاده و کاربری کودکان پیش دبستانی است، حکایت از آن دارد که یکی از القائات گسترده محصولات اخیر عادی‌سازی روابط دوستی دو جنس است. به این معنا که در درجه نخست، تقریباً می‌توان در تمامی الگوهای عروسکی- کارتونی مطرح شده در غرب ملاحظه کرد که این الگوها اگر مؤنث هستند، در کنار خود یک دوست پسر و اگر مذکر هستند، در کنار خود یک (یا چند) دوست دختر دارند.

مضاف بر تبلیغ غیرمستقیم روابط دو جنس توسط الگوهای پردازش شده برای کودکان، در بسیاری از کارتون‌ها و پویانمایی‌های ساخته و پرداخته دستگاه تبلیغاتی غرب، نهاد خانواده، مقوله‌ای کم رنگ و حتی گم و ناپیداست و خلاء وجودی خانواده در تولیدهای اخیر، با دوست جنس مخالف پوشیده می‌شود. با دقت به کارتون‌ها و پویانمایی‌های ارایه شده آن سوی آب، مشخص می‌شود که این تولیدها در عمل آموزش چگونگی برقراری رابطه دو جنس و ارایه معیارهای برقراری روابط آن‌ها را به کودکان ارایه کرده و به شکل غیرمستقیم آموزش می‌دهند.

نکته مهمی که در روابط ترسیم شده دو جنس در کارتونها و پویانمایی‌های غربی ملاحظه می‌شود، تلاش برای دادن رنگ جسمانی به روابط دو جنس است (هر چند کودکانی که دید عینی دارند، از درک مفاهیم انتزاعی نظیر دوستی برای پیشبرد اهداف انسانی و اجتماعی و یا حتی دوستی به شکل عشق معنوی قاصرند). به این معنا که در کارتونها و پویانمایی‌های غربی، روابط جسمانی دو جنس نه تنها به نمایش کشیده می‌شود، بلکه مسأله‌ای مانند بوسیدن جنس مخالف که در شرق گناه محسوب می‌شود، به صورتی تقدس‌آمیز جلوه‌گر شده و به کودکان خردسال در کارتونها و پویانمایی‌هایی مانند زیبای خفته ارایه می‌گردد.

بررسی میدانی اثرات کاربری از محصولات اخیر حکایت از آن دارند که مقوله شکل‌گیری روابط دو جنس که پیشتر در سطح سنی آغاز بلوغ انتظارش می‌رفت، نه تنها به دبستان، بلکه به پیش از دبستان رسیده است و برخی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها پس از آشنا شدن با مقوله و اهمیت دوست جنس مخالف، در پی تحقق آن رفته‌اند.

نکته مهم دیگری که توجه به آن ضرورت دارد، تعمیق روابط جسمانی دو جنس در روابط دوستی‌شان است، به این معنا که همان‌گونه که ادبیات پژوهشی دلالت بر آن دارند که روابط دوستی دو نفره، غالباً به روابط چند نفره و سرانجام به روابط جسمانی بین دو جنس سوق می‌یابند، کودکان کاربر کارتونها و پویانمایی‌ها پس از اقدام به دوست شدن با جنس مخالفشان، به تدریج اندیشه جسمانی کردن روابطشان را هم در سر می‌پرورانند و ممکن است روابط خود را از روابط اجتماعی دو جنس به روابط بدنی خودشان تبدیل کنند.

در عنوان «تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی» خاطرنشان شد، مسأله جامعه‌پذیری، از مقوله‌های مهمی است که در زمینه مسایل اجتماعی مطرح و همواره مورد توجه بوده است. جامعه‌پذیری روندی است که در جریان آن جامعه می‌کوشد تا مسایل مورد نظرش را به ذهن کودکان و نوجوانان جامعه‌اش القا سازد.

جامعه‌پذیری از نظر لغوی به معنای انطباق با جامعه و آشناسازی با جامعه است. در جامعه‌شناسی این مفهوم به فرایندی اطلاق می‌شود که به موجب آن افراد ویژگی‌هایی را که شایسته عضویت آن‌ها در جامعه است را کسب می‌کنند. به عبارت دیگر جامعه‌پذیری نوعی فرایند کنش متقابل اجتماعی است که در خلال آن فرد هنجارها، ارزش‌ها و دیگر عناصر اجتماعی، فرهنگی و سیاسی موجود در گروه یا محیط پیرامون خود را فرا گرفته، درونی کرده و آن را با شخصیت خود یگانه می‌سازد.

جامعه‌پذیری در دو مرحله کلی صورت می‌پذیرد:

جامعه‌پذیری نخستین، فرایندی است که میان فرد و گروهی که با وی در تماس نزدیک و صمیمی هستند، صورت می‌گیرد و غالباً در سال‌های اولیه زندگی، رخ می‌دهد. عوامل اصلی این مرحله خانواده و گروه هم‌سالان هستند.

جامعه‌پذیری ثانوی یا مجدد، فرایندی است که در وضعیت‌های رسمی‌تر روی می‌دهد، ولی هیچ‌یک از این وضعیت‌ها شخصی نیست. در این مرحله عوامل جامعه‌پذیری بخشی از مسوولیت‌های خانواده را به‌عهده می‌گیرند. عوامل اصلی در این مرحله مدرسه و رسانه‌های ارتباط جمعی هستند.

امروزه، نقش رسانه‌ها در جامعه‌پذیری اولیه کودکان و جامعه‌پذیری درازمدت بزرگسالان، به طور گسترده، مورد قبول قرار گرفته است؛ زیرا از یک طرف، هر تأثیری از سوی رسانه‌ها بی‌درنگ، با سایر تأثیرات ناشی از محیط اجتماعی و خانواده، درهم می‌آمیزد. با وجود این، برخی فرضیات اساسی دربارهٔ اثرات بالقوهٔ رسانه‌ها، در سیاست‌های کنترل رسانه‌ها، تصمیم‌گیری‌های خود رسانه و هنجارها و انتظارات والدین در رابطه با استفاده کودکان از رسانه‌ها، متجلی می‌شوند.

اغلب نظریه‌های اخیر در مورد تأثیر فرهنگی، بر این باورند که رسانه‌ها با عرضه کردن نقش‌ها و رفتارهایی که برای ثبات اجتماعی مطلوب هستند، به عنوان عاملی مهم (هم در جامعه‌پذیری رسمی و هم غیررسمی) ایفای نقش می‌کنند و از آنجا که رسانه‌ها نقش صدایی مقتدر را برای همهٔ مردم برعهده دارند و همچنین مردم مقدار زمان معتنا بهی را صرف آن‌ها می‌کنند؛ بنابراین رسانه‌ها در صف اول عوامل جامعه‌پذیرکننده قرار می‌گیرند.

نکته مهمی که در ارتباط با جامعه‌پذیری نباید از آن ناگفته گذشت، تأثیر تعیین کننده خانواده در فرایند جامعه‌پذیری و چگونه جامعه‌پذیر شدن کودک است.

از یک منظر کلی می‌توان خانواده کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها را به سه دسته تقسیم کرد، خانواده‌هایی که به لحاظ تربیتی سرمایه‌گذاری لازم را در امر تربیت فرزندانشان کرده‌اند و به مراقبت جدی از وی مشغول هستند، خانواده‌هایی که نسبت به تربیت فرزندشان توجه نسبی دارند و خانواده‌هایی که تربیت فرزندشان را رها کرده، به دست رسانه‌ها و امثال آن‌ها سپرده‌اند.

در خانواده‌هایی که دست به سرمایه‌گذاری جدی در امر تربیت فرزندشان زده‌اند، کودکان در غالب موارد بر نهج و روال و سبک زندگی پیشنهادی اولیا، جامعه‌پذیر می‌گردند.

در خانواده‌هایی که توجه به تربیت کودکان در آن نسبی بوده است، القانات ارزشی خانواده به فرزند از کارایی اندک و نسبی برخوردارند، زیرا که خانواده نیز در این میان نسبی عمل کرده‌اند و سرانجام در خانواده‌هایی که در تربیت فرزندشان اهتمام جدی نداشته‌اند، کودکان به جای تبعیت و پیروی از ارزش‌ها و هنجارهای اولیا، از ارزش‌ها و هنجارهایی که رسانه (و دوستانش) به وی ارائه می‌کنند، تبعیت می‌کند.

از سوی دیگر باید توجه داشت که جامعه‌پذیری تنها در ابعاد سیاسی محقق نشده، همه ابعاد زندگی را دربر می‌گیرد. بنابراین القانات کارتونها و پویانمایی‌های دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری را نباید منحصر در مسایل سیاسی دید. به تعبیر دیگر، از آنجا که نظام سرمایه‌داری خواهان تربیت افراد به گونه‌ای است که در عین مصرف کننده بودن، دنبال طغیان و قیام نباشند، در صدد تربیت انسان‌هایی رباتیک است که در عین برخورداری از اوج مصرف ممکن، به دنبال تحول‌آفرینی در جامعه نباشند، از این رو



دست به تهیه و تولید محصولات فرهنگی ای می‌زند که خواست اخیر را محقق سازند. بنابراین دستگاه تبلیغاتی اخیر دست به تهیه کارتون‌ها و پویانمایی‌های می‌زند که از سویی با دامن زدن به شهوت‌گرایی و مصرف‌گرایی در سطح کاربران خردسال و نوجوان، افزایش فروش نظام سرمایه‌داری را تضمین کند و از سوی دیگر با تهیه و ارایه محصولات که دست به ترسیم خشونت‌های بی حد و حصر می‌زنند، کودکان و نوجوانان مخاطب خود را چنان مرعوب سازد که اندیشه طغیان علیه نظام فاسد سرمایه‌داری را از ذهن خویش بیرون کنند.

از این رو می‌توان نتیجه گرفت، فضای مجازی به شکل بالقوه امکان تغییر و تحول در روند جامعه پذیری کاربران خویش -خاصه کودکان- را دارد و بسته به میزان بسترسازی فرهنگی اولیا، اولیای مهد و پیش دبستان و اولیای فرهنگی جامعه، اثرگذاری اخیر می‌تواند محدود شده و یا به شکلی قدرتمند عمل کرده و اثرگذار واقع گردد.

«تحول‌های گروه همسالان کودکان پیش دبستانی» عنوان بعدی بود که در کتاب مورد بحث و بررسی قرار گرفت. در این عنوان اشاره شد که کودکان تا حدود ۳-۲ سالگی به تنهایی بازی می‌کنند و حتی وقتی در کنار هم هستند، تمایلی به بازی با هم نشان نمی‌دهند.

در ادامه تحول کودک، کودکان در حالی که باز هم به تنهایی مشغول بازی با خود هستند، ممکن است اسباب بازی‌هایشان را با یکدیگر عوض کنند، اما در گذر زمان، کودکان بازی با همدیگر را شروع می‌کنند و به این ترتیب گروه‌های کوچک ۳-۲ نفره‌ای از اعضای هم‌جنس یا غیرهم‌جنس را تشکیل می‌دهند و از حدود ۶-۵ سالگی به بعد، گروه کودکان خردسال شکل جدی‌تری به خود گرفته، می‌تواند از تشکیل گروه به شکل مشخص‌تری در آنان یاد کرد

گروه همسالان که مرکب از جمعی همسال و همبازی است برخلاف خانواده، از پس عواطف شدید به عضو خود نمی‌نگرد و نسبت به او با محبت فراوان رفتار نمی‌کند. از این رو، قضاوت اعضای گروه همسالان درباره یکدیگر از قضاوت پدر و مادر درباره کودک بی‌غرضانه‌تر و درست‌تر است، و کودک می‌تواند از روی داوری‌هایی که نسبت به او می‌کنند، و در کنش و واکنش‌های آنان منعکس می‌شود، واقعیت وجود خود را بشناسد و راه صحیح سبقت‌جویی و پیشرفت را بیابد. کودک در دوره بلوغ، بیش از هر زمان دیگر تحت تأثیر گروه همسالان قرار می‌گیرد، زیرا در این دوره است که کودک از اتکالی خود به خانواده می‌کاهد و ناگزیر در صدد یافتن تکیه‌گاه‌های دیگری است که مهم‌ترین آن‌ها گروه‌های همسالانند، برمی‌آید.

یکی از ویژگی‌های گروه و گروه همسالان، قواعد مشترکی است که کودکان باید نسبت به آن تبعیت داشته باشند تا به طور متقابل از حمایت گروه برخوردار گردند.

از الزام پنهانی که جهت حفظ انسجام گروه و تبعیت افراد گروه از هنجارها و ارزش‌های آن وجود دارد، با عنوان فشار هنجاری گروه یاد شده است که طی آن از کودکان عضو گروه خواسته می‌شود تا بر مبنای همان هنجارها و ارزش‌ها عمل کند و در غیر این صورت، کودک از سوی جمع زیر فشار نسبی

تا شدید قرار می‌گیرد. اعمال فشار اخیر که می‌توان از آن با عنوان فشار هنجاری گروه سخن گفت، در کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، به صورت تشویق تهیه تبلت و گوشی همراه، آشنا شدن با کاربردهای تبلت، ایکس باکس، گوشی همراه، ماهواره و رایانه، کاربری از برنامه‌ها و بازی‌های وسایل اخیر و مانند آن است و اگر کودکی فاقد وسایل مزبور بوده و یا از تبلت و گوشی اولیایش کاربری نداشته باشد، به نوعی نفی و انکار می‌گردد.

بررسی عملکرد گروه همسالان در کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که اگر کودکانی ناهمنوا با گروه باشند، گروه نخست با زیر فشار قرار دادن و نفی و انکار آنان و سپس در نهایت با طرد آنان از گروه، یا آن‌ها را با گروه هماهنگ کرده و یا آنان را از گروه کنار می‌گذارد.

اگر کودکی به شکل ارادی دست به تقلید از دوستانشان نزند، گروه همسالان ممکن است با استفاده از تمسخر کودک مورد نظر یا زدن برچسب به وی، در عمل او را مجبور به تبعیت از رفتارهای دیگر اعضای گروه کنند.

کودکانی که به دلیل تقلید از دوستان یا برای خنثی کردن تفاخرجویی همسالان و یا برای گریز از تمسخر و استهزای آنان و یا کتک خوردن از آنان خود را مجبور به هم‌رنگ شدن با دوستانشان می‌بینند، در برخورد با اولیا، نخست با خواهش و اصرار از آنان می‌خواهند که مثلاً برای آن‌ها تبلت تهیه کرده یا وسایل الگوهای عروسکی- کارتونی را برای آنان ایتباع کنند، اما اگر اولیا در این جهت اقدام لازم را نشان ندهند، کودکی که زیر فشار دوستانش قرار گرفته است، ممکن است خواهش و اصرار خود را تبدیل به قهر و گریه و زاری کند تا به این ترتیب اولیای وی تسلیم او شده، خواست وی را در جهت تهیه تبلت یا وسایل مورد نظر کودک اجابت کنند.

البته لازم به ذکر است که عامل تربیت خانوادگی در شدت تأثیرپذیری کودک از گروه همسالان مسأله بسیار مهمی است. به این معنا که در خانواده‌هایی که تربیتی متعادل روی کودک اعمال می‌شود و روابط پدر و مادر با فرزند در عین دوستانه بودن و محبت‌آمیز بودن با اقتدار منطقی توأم است، کودکان به نوعی با کنترل درونی رشد می‌کنند و خیلی تحت تأثیر القانات دوستان و محیط خود قرار نمی‌گیرند.

مطالعات میدانی انجام شده دلالت بر آن دارد که کودکان با ملاحظه بازی خاصی در تبلت یا گوشی دوستانشان یا به صرف شنیدن توصیف تأییدآمیز یک بازی و یا به دلیل تشویق دوستان دیگرشان جهت کاربری از یک بازی، کارتون یا پویانمایی، دست به تبعیت زده، طبق رهنمود دوستانشان در این جهت عمل می‌کنند. اظهارات پرنیا، نازنین و محمدرضا در همین زمینه، قابل توجه است. کودکان اخیر به صرف آن که دوستانشان دست به انجام بازی خاصی زده یا از الگوی خاصی خوشش آمده است و یا ابزارهای منتسب به الگویی را برای خودش تهیه کرده است، خودشان را موظف می‌بینند که برای هم‌رنگ شدن با آنان، دست به کاربری از همان بازی زده یا از همان الگو استقبال کنند و یا ابزارهای منتسب به وی را خریداری کرده و به کار ببرند تا از هر جهت شبیه دیگر دوستانشان باشند.

مطالعات میدانی گروه پژوهش حکایت از شکل‌گیری جریان‌های اجتماعی جدیدی در سطح گروه‌های همسالان کودکان پیش دبستانی دارد. مواردی مانند: تفریح‌جویی بر مبنای داشتن وسایل فناوری و کاربری از آن‌ها، تلاش برای تشبیه‌جویی به الگوهای که کودکان از طریق تبلت، گوشی، پی‌اس‌فور و رایانه خود با آن‌ها آشنا می‌گردند و تلاش برای «خفن» جلوه‌گر شدن در برابر دوستان گروه همسالان، برخی از جریان‌های اجتماعی است که در سطح گروه‌های همسالان کودکان پیش دبستانی ملاحظه می‌گردند. دقت در مواردی که بر شمرده شدند، هر ناظری را به این نتیجه‌گیری می‌رساند که فناوری‌های ارتباطی جدید در زندگی فردی و اجتماعی کودکان پیش دبستانی، از نقش پررنگی برخوردارند و ضرورت دارد که با پالایش محتوای فناوری‌ها از سویی و ریختن ادبیات فاخر در این فناوری‌ها از سوی دیگر، کودکان را از تهدیدهای فناوری‌ها دور کرده، به فرصت‌های آن نزدیک‌تر ساخت.

«تحول نועدوستی کودکان پیش دبستانی» عنوان دیگری است که در بررسی مسایل تربیتی-اخلاقی کودکان پیش دبستانی مورد توجه قرار گرفت.

در بررسی کنار نهادن تدریجی نועدوستی کودکان، پس از بررسی برخی از نظریه‌پردازی‌های انجام شده در باب نועدوستی، با تذکر این که فناوری‌های ارتباطی جدید آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند، نخست از برخی از تلاش‌ها در جهت ارتقای نועدوستی کودکان از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها یاد شد و در ادامه، از سوءاستفاده عمیق دستگاه تبلیغاتی غرب در جهت تبدیل کودکان به انسان‌های مطلوب طبع نظام سرمایه‌داری یاد شده، تأکید گردید که نظام سرمایه‌داری برای تبدیل انسان‌ها به افرادی که حداکثر سود ممکن را برای وی رقم بزنند، می‌کوشد تا از طریق تغذیه ارزشی کودکان، آنان را در عین آن که مصرف‌گرا و شهوی تربیت می‌کند، نهایت رعب ممکن را در اذهان آنان وارد سازد تا کودکان در بزرگسالی خویش، به سبب رعب و وحشتی که در اذهان‌شان نهادینه شده است، به همان ابعاد مصرفی و شهوی که در ذهن آنان نهاده شده است رو آورده، از هر نوع اندیشه انقلابی و انقلابی‌گری کناره بگیرند و نظام سرمایه‌داری را با مشکلی مواجه نسازند.

بالتبع القای اوج خشونت‌های ممکن به ذهن کودکان، سبب می‌شود آنان نועدوستی فطری خویش را کنار نهاده، با دست برداشتن از گرایش‌های معطوف به دیگران (که بالطبع به اندیشه‌های تحول‌طلب و انقلابی در جامعه خواهد انجامید)، تنها به گرایش‌های معطوف به خود (و حداکثر خانواده‌اش) بپردازد.

از این رو در ترسیم چگونگی تضعیف و کنار نهادن اندیشه‌های نועدوستانه کودکان، نخست از برخی از ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان (مانند خودمیان‌بینی کودکان خردسال یا عدم فهم مفهوم دقیق مرگ)، یاد شد و تأکید گردید که کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، با سوءاستفاده از ویژگی‌های روان‌شناختی اخیر و تکرار مکرر مضامین پرخاشگرانه، از حساسیت‌های عاطفی کودکان می‌کاهند. به همین ترتیب با آمیخته شدن قتل موجودهای فضایی، زامبی‌ها، حیوان‌ها و انسان‌ها با برنده شدن کودکان، آنان چنان متوجه به دست آوردن جایزه می‌گردند که خود به خود شناخت قتل‌هایی را که انجام می‌دهند، فراموش می‌کنند.

بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های رایج شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه داری، برای حساسیت‌زایی از خشونت قتل و کشتارهایی که در جریان بازی به کودکان رایج می‌گردد، نخست قتل موجودهای فضایی را که به زمین حمله کرده‌اند، از کودک طلب می‌کنند و در ادامه از کودک می‌خواهند تا دست به قتل زامبی‌ها (مرده‌های متحرک مسمم‌کننده) و سرانجام کشتار حیوان‌ها و در نهایت انسان‌ها بزنند.

هم‌زمان با طرح مضامین پرخاشگرانه و فوق پرخاشگرانه، بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب با طرح قهرمان‌های مؤنث و مذکر (نظیر باری، برتو، السا، بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، هالک و مانند آن‌ها)، کودکان نودوست را که در عین حال، نیاز به الگو و دیگرپیروی از الگو را در خود احساس می‌کنند، با الگویی فرابشری مواجه می‌سازند که در همه ابعاد، از اوج جذابیت، قدرت و توان‌مندی ممکن برخوردارند.

از آنجا که از الگوهای پردازش شده جهان سرمایه‌داری انتظار می‌رود که از ارزش‌های جهان سرمایه‌داری دفاع کنند، الگوهای اخیر در عین دامن زدن به مصرف‌گرایی و گرایش‌های شهوی کودکان، به مثابه مدافعان آزادی ترسیم می‌گردند که در پی نجات انسان‌ها، دست به هدم و نابودی آدم‌های فضایی، هیولاها، زامبی‌ها و آدم‌های بد می‌زنند.

کودکان در روند بازی و یا دیدن کارتونها و پویانمایی‌هایی که حاوی الگوهای فرابشری معرفی شده به خودشان هستند، به الگوهای اخیر (که در واقع سمبل نظام امریکا هستند)، علاقه‌مند شده، می‌کوشند تا با درآمدن به هیبت آنان، دست به تکرار کارهای آن‌ها نیز بزنند که در این مسیر به شکل غیرمستقیم به پرخاشگری نسبت به آدم‌بدها می‌افتند و در آینده می‌فهمند این افراد بد، کسانی هستند که در برابر نظام سلطه صف‌آرایی کرده‌اند.

ماحصل نهایی آنچه به اجمال از آن یاد شد، سوق یافتن کودکان دارای عواطف رقیق و لطیف به سوی فردی است که نسبت به خشونت و قتل و کشتار به شکل نسبی حساسیت‌زایی شده است و با فراموش کردن نسبی عواطف نودوستانه‌اش، در پی مصرف بیشتر و بیشتر و علایق جسمانی و نفسانی برآمده است.

در عنوان «تحوّل‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی» مسأله تحول پیش آمده در حل مسأله در کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها آن سوی آب مورد بحث و بررسی قرار گرفت. در این عنوان خاطر نشان شد، افراد در برخورد با مسایل فرارویشان، به شیوه‌های متفاوتی با مسایل برخورد می‌کنند. به این معنا که برخی از افراد در مواجهه با مسأله و مشکل، به شکلی عقلانی و مستدل در پی یافتن راه حلی مناسب برای حل مشکل برمی‌آیند، اما برخی دیگر یا با گریز از مسأله فرارو و یا با توسل به برخوردهای هیجان‌مدار، با مسایل روبرو مواجه می‌گردند.

بررسی سوابق تاریخی در فرهنگ ایران، حکایت از آن دارد که پدران ما در برخورد با دیگران، تعامل با آنان را در دستور کار خویش قرار داده و شأن انسانی خویش را در حفظ ارزش‌های انسانی و حفظ گفتمان با همه (و حتی مخالفان) می‌دانستند.

سوابق تاریخی موجود در فرهنگ ایران، حکایت از آن دارد که گذشته از برخی از شاهان کج‌فهم و خونریز، برخی از حاکمان و حکمای این مرزوبوم در برخورد با مشکلات، به جای اندیشه هدم و نابودی طرف مقابل، با نگاهی مشفقانه و توأم با خیرخواهی و خیراندیشی با دیگران و حتی دشمنان برخورد کرده، تعامل سازنده با آنان را در دستور کار خود قرار می‌دادند. به عنوان نمونه، در ورود به تخت جمشید، باید از دروازه ملت‌ها گذشت و با دیدن پلکان تالار آپادانا، مشخص می‌شود که سکاها برای دادن خراج خویش به شاه، با اسلحه در حال رفتن نزد او هستند، در حالی که هیچ کجای جهان سابقه نداشته و ندارد که افراد تحت سلطه، با سلاح‌هایشان نزد شاه بروند. به همین ترتیب روی دیوارهای پلکان آپادانا، تصویر هندی‌هایی بر سنگ نقش بسته است که با نیم تنه برهنه نزد شاه می‌رفتند، در حالی که ایرانیان تا همین یکی دو قرن پیش، حتی مرد بدون کلاه را بی‌حجاب می‌دانستند.

پذیرش سکاها با شمشیر به نزد شاه، یا پذیرش هندی‌های نیمه برهنه نزد شاه، حکایت از تعامل مبتنی بر احترام ایرانیان با دیگر اقوام عصر خودشان (حتی اگر زیر سیطره ایرانیان باشند) داشت، زیرا سکاها کنار نهادن شمشیر را برای خود عار می‌دانستند و نیمه برهنگی در فرهنگ هندیان رایج بود. مشابه آن چه در تخت جمشید ملاحظه می‌گردد، در شاهنامه حکیم ابوالقاسم فردوسی ملاحظه می‌شود.

فردوسی در جریان طرح صحنه‌های مختلف، بر مسأله فرهنگ گفتمان ایرانیان تأکید خاصی دارد. فردوسی طوسی در داستان رستم و اسفندیار در شاهنامه، بارها بر برخورد مشفقانه رستم با اسفندیار که قصد به اسارت گرفتن وی و بردن او نزد شاه توران زمین را داشت، تأکید می‌ورزد. برخوردهای مشفقانه‌ای که در شاهنامه فردوسی طوسی رقم خورده‌اند، تنها متعلق به شخصیت اسطوره‌ای رستم نبوده، دیگر سرداران ایرانی نیز از آن بهره‌مند بودند. حکیم فردوسی طوسی در داستان گودرز و پیران، دست به ترسیم صحنه‌هایی ناب زده، در اوج خشونت جنگ و ستیز، از رحم و مروت و مدارای گودرز یاد کرده و پس از مرگ پیران نیز اوج شفقت و مهربانی گودرز و کیخسرو، شاه ایرانیان را در ارتباط با جنازه پیران (که قاتل سیاوش و فرزندانش او بود)، به نمایش می‌گذارد.

با ملاحظه فضای عامی که در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها وجود دارد، می‌توان نتیجه گرفت که سازندگان محصولات اخیر در تولیدات خویش با کنار نهادن فرهنگ گفتمان و حل مسایل فرارو با شیوه‌های انسانی و خدایستدانه، با سوءاستفاده از مواردی مانند سن دیگرپیروی کودک و نועدوستی وی و توجه به ویژگی‌هایی نظیر روحیه مبارزه‌جویی کودکان خردسال و عدم درک مفهوم واقعی مرگ توسط آنان، با ارایه و پردازش به اصطلاح قهرمان‌هایی که اوجی از خشونت و پرخاشگری را از خود به نمایش می‌نهند، به کودکان می‌آموزند که آنان به شکلی کاملاً هیجان‌مدار و بدون کم‌ترین

تأمل، تدبر و تردیدی، برای حل مشکلات پدید آمده، به افرادی که در برابر خود می‌بینند، شلیک کرده یا با شمشیر، تبر و یا سلاح‌های مخوف لیزری و جهنمی که دارند، آنان را تکه تکه و منهدم سازند. در ادبیات روان‌شناسی از شیوه‌های پیش‌گفته با عناوین روش‌های مقابله‌ای مبتنی بر حل مسأله و مبتنی بر هیجان و هیجان‌مداری یاد شده است. افراد در حل مسأله‌مدار مشکلات فرارو به شکل عقلانی و مستدل در پی یافتن راه حلی مناسب برای حل مشکل برمی‌آیند، اما در حل هیجان‌مدار مسایل، افراد با توسل به برخوردهای هیجان‌زده، با مسایل روبرو مواجه می‌گردند.

اگر بحث در سطح کودکان پیش دبستانی پیگیری شود، کودکان پیش دبستان که از ویژگی و خصیصه مهم دیگر پیروی برخوردار هستند و از غنای تجربیات اجتماعی بی‌بهره هستند، مترصد آنند که روش‌های مقابله با مسایل مختلف را یاد گرفته، بر همان نهج و منوال عمل کنند.

با بررسی بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان پیش دبستانی، مشخص می‌شود که حجم عمده این بازی‌ها و کارتونها مبلغ شیوه‌های حل مسأله به صورت هیجان‌مدار هستند، بنابراین می‌توان از تحول حل مسأله در کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب یاد کرده و تأکید کرد سوق یافتن حل مسایل با رویکرد عقلانی به سمت حل مسأله با رویکرد هیجانی تحت تأثیر کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان ایرانی، امر مهمی است که نباید به سادگی از آن گذشت.

عنوان «آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی»، ناظر به یکی از مهم‌ترین تبعات کاربری نامناسب از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها است که عطف توجه به آن بسیار ضروری است. نگاهی به شرکت‌هایی که به لحاظ سخت افزاری و نرم افزاری به شکل دادن به فضای مجازی پرداخته‌اند، این واقعیت را آشکار می‌کند که اگر امریکایی‌ها در جهان واقعی توانسته‌اند حاکمیت تام و تمام خود را اعمال کنند، در حال حاضر در فضای مجازی دنبال این امر بوده، در صدد تحقق حاکمیت مطلق خود بر این فضا هستند.

شرکت‌های اخیر برای پیش برد اهداف سیاسی- اقتصادی خویش، در درجه نخست می‌کوشند تا با کمک روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و دانشمندان مشابه، دست به طراحی جذاب‌ترین صفحات ممکن بزنند تا به این طرق با جذب مخاطبان بیشتر، سود بیش‌تری از تبلیغاتی که به آن‌ها سپرده شده است، به دست بیاورند. بنابراین اندیشه‌ای که پشت سر فضای مجازی وجود دارد، برخلاف تبلیغاتی که از استقلال شرکت‌های معطوف به فضای مجازی سخن می‌گویند، آن است که این شرکت‌ها به دنبال سوق دادن و شکل دادن مخاطبان خود به سمت انسان‌هایی منفعل، پذیرا، درخودمانده و درنهایت انسان‌هایی رباتیک هستند که به طور تام و تمام در خدمت اهداف جهان سرمایه داری باشند، انسان‌هایی که آزادی، استقلال و انتخاب‌گری خویش را به عنوان یک انسان کنار نهاده‌اند و به شکل یک بازیچه در دست شرکت‌های سرمایه‌دار درآمده‌اند.

این انسان‌ها از ویژگی انسان ایده‌آل جهان سرمایه‌داری برخوردارند، یعنی مانند یک گاو می‌خورند و نظیر یک گاو تولید می‌کنند، یعنی همواره دنبال مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر هستند و هیچگاه دنبال عصیان، اعتراض و شورش نیستند.

بنابراین به نظر می‌رسد، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه، در اندیشه مداخله مثبت، مؤثر، فعال و جدی در فضای مجازی نباشند، فضای مجازی با جذابیت‌های عدیده خود، کاربران خویش (خاصه کودکان را که از تفکر انتقادی بی‌بهره هستند) را جذب خود کرده، در نهایت از آنان به جای تربیت انسان‌هایی فعال و انتخابگر، انسان‌هایی منفعل، اسیر و بازی خورده می‌سازد که به سادگی بازپچه دست سیاست‌گذاران پشت سر شرکت‌هایی می‌شوند که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند. هر چند انسان‌های دیگری در این میان چنان نامتعادل بار می‌آیند که در آینده، به صورت پدیده‌ای پرخطر برای خود، اطرافیان و جامعه‌شان ظاهر خواهند شد.

در عنوان «سایر موارد تربیتی-اخلاقی»، بیان شد، موارد تربیتی-اخلاقی که تاکنون مطرح شده‌اند، شامل تمامی اثرات تربیتی-اخلاقی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید نیستند و موارد دیگری نظیر آموزش مسوولیت‌پذیری، آموزش‌های غیر رسمی، تحولات الگویی کودکان، از دست دادن شور کودکی، تحقق نسل فرزندسالار، کاهش تدریجی شرم و حیای کودک، رکیک شدن بیان، کاهش سن دسترسی کودکان به محتوای هرزه‌نگار، آشنا شدن با ریاکاری، خرافه‌گرایی، آسیب خوردن از فقدان سواد رسانه‌ای اولیا، آسیب خوردن از کژکاربری اولیا از فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان نیز در این ارتباط مطرح هستند که به اجمال به گزارش آن‌ها پرداخته شد.

در زیر عنوان «آموزش مسوولیت‌پذیری» خاطر نشان گردید که برخی از بازی‌ها در صدد آموزش مسوولیت‌پذیری به کودکان هستند و این آموزش را از طریق درگیر کردن کودک با بازی‌هایی نظیر تغذیه، پرورش دادن، مراقبت و پرستاری و مانند آن‌ها محقق می‌سازند.

برخی از این دست بازی‌ها ممکن است برای مدت‌های مدید به درازا بینجامند و کاربر فرزند یا موجودی را که تصدی پرورش وی را بر عهده گرفته است، برای زمانی طولانی تصدی کند. طراحان بازی‌های اخیر بر این باورند که انجام بازی‌های مبتنی بر آموزش مسوولیت می‌تواند اثرات مطلوب و بلند مدتی بر کودکان کاربر بگذارند.

در زیر عنوان «آموزش‌های غیررسمی» بیان شد که یکی از مهم‌ترین فرازهای آموزشی، آموزش غیرمستقیم است و این آموزش ممکن است از طرق گوناگون، مانند بازی یا اسباب بازی، انجام بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای، مشاهده عکس، کلیپ، انیمیشن و فیلم، شنیدن یک موسیقی، خواندن یک داستان و نظایر آن محقق گردد. مزیت آموزش غیرمستقیم در برابر آموزش‌های مستقیم آن است که برخلاف تحمیل‌های موجود در آموزش‌های مستقیم، این آموزش به شکل مضمز، پوشیده و پنهان القانات خود را بر ذهن مخاطب خود می‌نشانند.

زیر عنوان «تحولات الگویابی کودکان» مسأله شکل‌گیری شخصیتی کودکان را مورد توجه قرار داد. در این ارتباط بیان شد، کودکان، نوجوانان، جوانان و همه اقشار اجتماعی در روند شکل‌گیری شخصیتی خویش، نیازمند الگو هستند و از این رو اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه ویژه‌ای به مسأله الگوپردازی داشته، الگوهای مختلف علمی، ورزشی، اخلاقی، اجتماعی، عقیدتی و مانند آن‌ها را فراروی اقشار مختلف (خاصه کودکان و نوجوانان) مطرح کنند، زیرا انتخاب یک الگو توسط یک کودک، نوجوان یا جوان، سبب می‌شود، وی چگونه شدن خویش را بر مبنای معیارهای ارزشی که در الگوی خویش می‌بیند، رقم بزند.

بررسی میدانی الگوپردازی‌های انجام شده برای کودکان ایرانی حکایت از آن دارد که با وجود سوابق درخشان در طرح الگوهای مختلف در طول تاریخ فرهنگی ایران، در حال حاضر در کنار بی‌توجهی زیادی که در زمینه پردازش الگوها برای کودکان، نوجوانان و جوانان وجود دارد، بی‌توجهی به پردازش هنری، علمی و روان‌شناختی الگوها از سویی و عدم سرمایه‌گذاری جدی در این زمینه، در مجموع سبب شده‌اند که الگوهای ایرانی در مقایسه با الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری، به شکلی بسیار کم فروغی ظاهر گردند.

بررسی یافته‌های پیش‌گفته و داده‌های میدانی پژوهش حاضر، بیانگر تحولات شدیدی است که در الگوهای مورد علاقه و پذیرش کودکان طی دو و نیم دهه گذشته پدید آمده است.

به این معنا که با سایه گستر شدن بیش از پیش بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های غربی بر جامعه و تولید اندک موارد مشابه در داخل، در حال حاضر شاهد هستیم که شاید بیش‌تر الگوهای مورد علاقه کودکان پیش دبستانی، الگوهای خارجی هستند که از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها و فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای به آنان ارایه شده است.

با گسترش و سیطره فضای مجازی، معادلات قبلی اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه در زمینه طرح الگو برای فرزندان یا متریبان خویش بهم خورده است، زیرا هم‌زمان با طرح و عرضه الگوهای بومی و فرهنگی برای کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه، فضای مجازی اقدام به عرضه انبوهی از الگوهای غیربومی و غیرفرهنگی کرده است و کودکان، نوجوانان و جوانان، برخلاف زمان‌های گذشته که عمدتاً متأثر از الگوهای بومی و فرهنگی خویش بودند و آن‌ها را راهنمای خویش قرار داده، بر همان نهج و منوالی که آن‌ها راه می‌نمودند، رفتار می‌کردند، در غوغای برتری رسانه‌ای غرب، رو به استفاده از الگوهای خارجی آورده و میزان کاربری آنان از این الگوها به شدت افزایش پیدا کرده است.

زیر عنوان «از دست دادن شور کودکی» مقوله مهم بچگی کردن بچه‌ها و لذت بردن آنان از دوران بچگی‌شان را مورد توجه قرار داده بود. در این زمینه خاطر نشان گردید، فناوری‌های ارتباطی جدید از جذابیت‌های گسترده‌ای برخوردارند. گرافیک قابل توجه و عالی، ارضای کنجکاوی‌های کودکان، جذابیت سوژه‌های کارتونها و پویانمایی‌ها، موسیقی محرک و پرهیجان ضمیمه بازی‌ها، مواجه شدن با الگوهای



فرایشی و نظایر آن‌ها، قسمتی از این جذابیت‌ها را تشکیل می‌دهند. اما با وجود جذابیت‌های پیش‌گفته، کودکانی که در تبلت، پی‌اس‌فور، گوشی یا رایانه خود غرق می‌شوند، در عمل فرصت تجربه کردن جهان واقع را از دست می‌دهند. به تعبیر دیگر، کودکانی که از ابتدای زندگی پای دستگاه‌هایی نظیر تبلت و گوشی همراه هستند، در عمل امکان تجربه جهان خارج را به میزان قابل توجهی از دست می‌دهند و عواطف و احساسات کودکانی که دنبال پروانه‌ها کرده، گل‌ها را می‌چینند، برای کبوتران دانه می‌ریزند و یا برای خودشان خانه‌ای بالای درخت درست کرده و یا در کنار جوی آب، بازی کرده روی آب سنگ سر می‌دهند را تجربه نکرده و از دست می‌دهند، اما نکته مهمی که در جریان کاربری کودکان از فناوری‌های ارتباطی جدید پدید می‌آید، خسته کننده شدن جذابیت‌هایی است که فضای مجازی از آن برخوردار است. به تعبیر دیگر، برخلاف طبیعت که همواره شور، عواطف و احساسات آدمی را برمی‌انگیزد، کودکان در جریان کاربری مستمر خویش از فضای مجازی، به تدریج شور و احساسات و عواطف متلاطم خود را در برخورد با فضای مجازی از دست داده، در مواجهه‌های بعدی با آن، نه تنها احساس لذت نمی‌کنند، بلکه حتی ممکن است احساسی از خستگی را تجربه کنند.

«تحقق نسل فرزندسالار» زیر عنوان دیگری بود که در تحولات تربیتی- اخلاقی کودکان پیش دبستانی مورد توجه قرار گرفت.

برخی از پژوهش‌گران از تحقق نسل فرزندسالار در جامعه ایران در چند دهه اخیر خبر می‌دهند، به این معنا که اگر تا زمانی قبل‌تر، در جامعه ایران، پدرسالاری وجود داشت و پدر به مثابه یک مقام مقتدر، تکالیف کودکان را بدان‌ها امر و نهی می‌کرد و کودکان بدون چون و چرا موظف به انجام خواست ولی خود بودند، اما در گذر زمان، به دلایل متعددی، به تدریج حاکمیت پدرسالاری در جامعه کم رنگ شده و جای خود را رفته رفته به فرزندسالاری داده است. به این معنا که بسیاری از خانواده‌هایی که به روش درست تربیت فرزندان، آشنا نیستند یا از اقدام مناسب در این جهت تخطی و قصور می‌ورزند، کودک یا کودکان خانواده را (که برخلاف نسل قبل، از خانواده‌های پر جمعیت به خانواده‌های کم جمعیت و حتی تک فرزند تبدیل شده است)، مورد مهر و محبت بی‌حد و حصر خویش قرار می‌دهند و کودک یا کودکانی که در عمل با قرار گرفتن در مرکز ثقل عواطف و توجهات خانواده، در تشخیص موضع و مقام درست خویش دچار اشتباه شده‌اند، تصور می‌کنند، اولیای آنان چیزی در حد خدمت‌کار آنان هستند، از این رو بدون توجه به امکانات و اقتضاتات اولیا، خواسته‌های مختلف و متنوع خویش را به صورت آمرانه از اولیا تقاضا می‌کنند و به خودشان حق می‌دهند که در صورت مخالفت احتمالی آنان با خواست فرزند با توسل به فشار یا از موضع قهر و غضب، از اولیای خویش انجام خواست خود را تقاضا کنند و با استمرار این امر و به استیصال رساندن آنان، اولیا را وادار به تحقق خواست درست یا نادرست خویش کنند.

با توجه به گسترش فرزندسالاری در سطح جامعه و کم رنگ شدن نقش اقتدار اولیا در تربیت فرزند، به نظر می‌رسد اولیا در مد اجتماعی تبلت‌دار شدن یا گوشی‌دار شدن کودکان خردسال، خود را تسلیم شرایط کرده، بدون اعمال کنترل‌های لازم، نه تنها دست به خرید رسانه‌های دیجیتال مورد نظر

کودکانشان می‌زنند، بلکه نظارت خویش را بر چگونگی کاربری آنان از فناوری‌ها را نیز کاهش داده‌اند تا کودکانشان در اثر سخت‌گیری احتمالی آنان، آزاده خاطر نشده و غبار کدورت خاطر بر چهره وی نشیند. در زیر عنوان «کاهش تدریجی شرم و حیای کاربران» خاطرنشان شد، بررسی‌های نظری و تجربی حکایت از آن دارند که یکی از تبعات روان‌شناختی تلفن همراه و امکانات جانبی آن، کاهش تدریجی شرم و حیاء، در کاربران این فناوری ارتباطی است.

اگر چه لارنس و گایلز در سال ۱۹۹۹ رقم ۱/۵ درصد صفحات هرزه‌نگار برای اینترنت را اعلان داشته‌اند، اما به نظر می‌رسد رقم اخیر در طی سال‌های اخیر به شدت رشد داشته است. دی‌وی‌ریگیلیو (اول دسامبر ۲۰۱۳) در مقاله «پول در هرزه‌نگاری» می‌نویسد:

«به طور متوسط در هر ثانیه، ۲۸۲۵۸ نفر از کاربران اینترنت مضامین هرزه‌نگار را تماشا می‌کنند و بیش از ۳۵٪ از بارگیری‌های اینترنتی، حاوی مطالب پورنوگرافی است. به همین دلیل است که هرزه‌نگاری به کسب و کار پر سودی تبدیل شده است، به شکلی که در اینترنت بیش از ۲/۴ میلیون وب‌سایت اختصاص یافته به پورنوگرافی وجود دارد که حدود ۱۲ درصد کل اینترنت را شامل می‌شود و در هر ۳۹ دقیقه، یک ویدیو جدید پورنو در ایالات متحده ساخته می‌شود.

هم‌زمان با افزایش تولیدهای هرزه‌نگار، کاربران به سبب افزایش برخورد با این مضامین، به تدریج نسبت به آن‌ها کم توجه و حساسیت‌زدایی می‌گردند. به این معنا که با گسترش عرضه محصول‌های هرزه‌نگار از سوی و تنوع یافتن بیش از پیش این موارد، تولیدهای هرزه‌نگار در تغییر نگرش افرادی که مخاطبان آن هستند، مؤثر واقع آمده، نگرش آن‌ها را به تدریج از مقاومت و عدم پذیرش آن‌ها، به سمت خنثی شدن یا پذیرش تدریجی آن‌ها، سوق می‌دهند.

آنچه از آن یاد شد، در روان‌شناسی معاصر با عنوان حساسیت‌زدایی، یا کم اثر کردن تدریجی حساسیت، مطرح گردیده است. به این معنا که با ارایه مستمر یک محرک، مخاطبان آن محرک کم‌کم حساسیت خود را در برابر آن از دست می‌دهند و با افزایش یافتن شدت محرک نیز ممکن است حساسیتی از خود نشان ندهند (مثلاً یک کاربر در اثر دیدن مکرر تصاویر نیمه برهنه در فضای مجازی، ممکن است در گذر زمان به جایی برسد که دیدن تصاویر برهنه نیز واکنش وی را دربر نداشته باشد).

«شفافیت کلام و رکیک شدن بیان» زیر عنوان دیگری بود که در ذیل تبعات تربیتی- اخلاقی کاربری از فناوری‌های جدید ارتباطی مطرح شد.

در این زمینه بیان گردید که تحولات نسلی موجود در جامعه به شفافیت بیان نسل دهه ۹۰ انجامیده است. به این معنا که مواردی مانند تزلزل دیگرپیروی کودکان از بزرگسالان، نسبی شدن ارزش‌ها و هنجارها در اثر مواجه شدن کاربران با ارزش‌ها و هنجارهای متفاوت در فضای مجازی، کاهش نسبی شرم و حیای کاربران و برخی از موارد دیگر شفافیتی بیش از گذشته را برای کودکان نسل دهه ۹۰ به همراه داشته است.

مورد مهم‌تری که در کنار بحث شفافیت کلام کودکان نسل دهه ۹۰ مطرح است، رکیک شدن نسبی بیان آنان است.

در مورد رکیک شدن بیان کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باید بیان داشت، در فضای مجازی به دلیل فقدان سازوکار (مکانیزم)های تهاجم‌شکن، وقوع تخلف و رفتارهای خلاف فزونی می‌یابد.

فقدان ارتباط چشمی انسان‌ها با یکدیگر در فضای مجازی، سبب می‌شود انسان‌ها به شکل کنترل نشده‌تری منویات درونی خویش را محقق کرده یا مضامین خلاف مورد نظر خود را بر زبان بیاورند. حضور یافتن شخصیت‌های حاشیه‌ای در فضای مجازی، حضور برخی از افراد جهت سوءاستفاده از دیگران در فضای مجازی و سرانجام مبادله محتویاتی که دارای مضامین نامناسب و رکیک می‌باشند، همه دست به دست هم داده، فضای مجازی را به صورتی پرخطرتر از فضای واقعی درمی‌آورند.

دختران و پسران کاربر بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌های آن سوی آب (و بعضاً بازی‌های داخلی)، در مصاحبه‌های خود از حرف‌های رکیکی که در فضای مجازی ردوبدل شده یا آنان را مورد خطاب قرار داده، یاد کرده، به شکل نسبی بر رکیک شدن ادبیات خودشان نیز (که ممکن است در برابر شنیدن ناسزا، دست به عمل متقابل بزنند)، صحه نهاده‌اند.

زیر عنوان «کاهش سن دسترسی کودکان به مضامین هرزه‌نگار» به مقوله مهم مواجهه زود هنگام کودکان ایرانی با مضامین هرزه‌نگار توجه داشت.

اعضای گروه پژوهش وقتی از کودکان پیش دبستانی کاربر شبکه‌های اجتماعی یا بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به شکل ضمنی این سوال را می‌کرد که آیا شما با چیز بدی در شبکه‌های اجتماعی، ماهواره‌ها یا بازی‌های خودتان مواجه شده‌اید یا خیر، کودکان پیش دبستانی به شکل عمده یا به طرح مباحث خشونت‌آمیز و یا به طرح مباحث هرزه‌نگار اقدام می‌کردند که این امر در غیاب کنترل جدی اولیا و عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، تا حدودی طبیعی می‌نماید.

گذشته از کاهش سن دسترسی کودکان به مضامین هرزه‌نگار، بررسی‌های میدانی انجام شده گروه پژوهش دلالت بر آن دارد که کودکان پیش دبستانی دسترسی نسبتاً گسترده‌ای به محتوای هرزه‌نگار دارند. بررسی‌های انجام شده حکایت از آن دارد که کودکان ایرانی از سویی به سبب عدم بسترسازی لازم در سطح جامعه، آموزش پیش دبستان، مهدکودک‌ها و رسانه‌های داخلی و از سوی دیگر به دلیل عدم آشنایی کافی اولیای آنان از فراز و فرودهای فضای مجازی، در روند کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، از آزادی عمل بسیار زیادی برخوردارند و در این میان در جریان کاربری بی حساب و کتاب از فضای مجازی به صورت‌های خواسته و ناخواسته، با مضامین هرزه‌نگار مواجه می‌گردند.

بعضی از کودکان مصاحبه شده یادآور می‌گردیدند که دوستان آن‌ها در کوچه و محله یا دوستان مهد کودکی آنان، روی تبلت یا گوشی همراهشان، مضامین نامناسبی داشته‌اند که به آنان نشان داده‌اند. سرانجام برخی از کودکان پیش دبستانی اظهار می‌داشتند که آنان در جریان بازی با تبلت، رایانه یا گوشی پدر، مادر یا خواهر و برادر بزرگ‌ترشان، به طور تصادفی با مضامین هرزه‌نگار آنان مواجه گردیده‌اند.

«آشنا شدن با ریاکاری» زیر عنوان دیگری بود که مورد بحث قرار گرفت. در این ارتباط بیان شد یکی از روش‌های مهم یادگیری کودکان در زندگی روزمره‌شان، یادگیری مشاهده‌ای است. کودکان با دیدن رفتارهای اولیا، مربی، معلم، پلیس یا یک فرد دیندار، با معیار قراردادن تجربیات عاطفی و شناختی خویش از افراد مزبور، این تجربیات را در ذهن خود ذخیره کرده، در جریان زندگی فردی یا اجتماعی‌اش، از آن‌ها به عنوان راهنمای عمل سود خواهند برد. بالطبع اگر افرادی که کودکان از آن‌ها الگوبرداری می‌کنند، به راستی نیک‌اندیش و درست‌کار باشند، کودکان از آنان نیک‌اندیشی و صداقت را فرا خواهند گرفت، اما اگر افرادی که کودک با آن‌ها سروکار دارد، ریاکاری را پیشه خود کرده باشند، کودک با فهم رفتارهای ریاکارانه اطرافیان، به سادگی ریاکاری را پیشه خود خواهد کرد.

زیر عنوان «خرافه‌گرایی» به مسأله مهم تربیت خرافه‌گرای کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها پرداخته بود. در این زمینه مطرح شد که کمپانی‌های سازنده بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، با توجه به آن که جادو و خرافه به نوعی با ماورای طبیعت گره خورده است، با اصرار زیاد، مقوله اخیر را در تعداد قابل ملاحظه‌ای از بازی‌ها و کارتونها می‌آورند. بالطبع کودکان در آغاز، به دلیل تفکر عینی که از آن برخوردارند و قادر به فهم مسایل انتزاعی نیستند، بدون نگاه انتقادآمیز، مضامین مطرح شده در بازی‌ها و کارتونها می‌پذیرند، اما با گذشت زمان و تحول شناخت کودک، تفکر عینی وی جای خود را به تفکر انتزاعی و انتقادی می‌دهد که در این هنگام وی با فهم غیرقابل پذیرش بودن جادو و خرافه‌گرایی، نسبت به اندیشه‌های کودکی خویش، با دیدی انتقادی نگریسته، مفاهیم اخیر را هم از ذهنش کنار می‌گذارد.

اما از سوی دیگر به دلیل آن که مقوله دین نیز با ماورای طبیعت پیوند خورده است، در نتیجه با سحر، جادو و خرافه‌گرایی که آن هم به نوعی با ماورای طبیعت گره خورده است، شباهت و همانندی دورادوری پیدا می‌کنند که در ادامه تحول شناختی کودک، وقتی وی به بطالن و خرافه بودن جادو پی برد، با یک تعمیم ساده، دین مرتبط با ماوراءالطبیعه را نیز طرد کرده، به کناری خواهد نهاد.

«کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند»، زیر عنوان دیگری بود که در تبعات تربیتی- اخلاقی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته مورد توجه و بحث قرار گرفت. در این ارتباط خاطر نشان گردید با سایه گستر شدن فناوری‌های ارتباطی جدید، طی چند دهه اخیر، مسأله والدگری الکترونیکی نیز مطرح شده است و از اولیا انتظار

می‌رود، همسان با والدگری معمولی که در ارتباط با فرزندشان دارند، نسبت به کاربری وی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته نیز عطف توجه داشته باشند و نظارت لازم را بر چگونگی کاربری فرزندشان از محصولات دیجیتالی داشته باشند.

زمانی که اولیای کودکان خردسال فعلی، خودشان کوچک و خردسال بودند، شاید بسیاری از فناوری‌های ارتباطی جدید را به دلیل ابداع نشدن، تجربه نکرده بودند و یا به دلیل تازگی، نو بودن، پر هزینه بودن و گسترش اندکشان، نتوانسته بودند در عمل فناوری‌های جدید را تجربه کنند، اما در زمان حاضر، در درجه نخست اهمیت به دلیل گسترش فراگیر فناوری‌های ارتباطی جدید و در درجه بعدی اهمیت به سبب کاهش هزینه‌های رسانه‌های دیجیتال و سرانجام به دلیل مد شدن اجتماعی کاربری از فناوری‌های جدید، غالب کودکان خردسال به تجربه مواردی نظیر تلفن همراه و تبلت پرداخته‌اند و شاید از بدو تولد خویش با گوشی اولیا به مثابه یک ابزار بازی، به بازی پرداخته‌اند. از این رو، برخلاف احساس نسبتاً غریبه اولیا به ابزاری نظیر تبلت، کودکان خردسال با آن احساس نزدیکی و قرابت بسیاری دارند. مسأله اخیر سبب می‌شود، اولیا برخلاف زمانی که برای کودکان می‌خواهد یک کتاب بخرند، با تورق کتاب، به ارزیابی اولیه آن می‌پردازند، در برخورد با محصولات دیجیتال، احساس ضعف داشته باشند و در عمل با کنار کشیدن نسبی خویش، وظیفه انتخاب بازی فرزندشان را به خود می‌آوردند. به بیان دیگر، برخلاف گذشته که یکی از اولیا هنگام تهیه کتاب برای فرزندش، توفقی در آن داشت و می‌کوشید تا کتابی از هر جهت مناسب برای فرزندش تهیه کند، در حال حاضر غالب اولیا همین رفتار را در تهیه محصولات فرهنگی مرتبط با فناوری‌ها به کار نمی‌برند و تقریباً کودکان آنان آزادانه دست به تهیه انواع و اقسام لوح‌های فشرده یا نصب و پیاده‌سازی بازی‌های دیجیتالی می‌زنند که بالطبع کاربری از این محصولات کنترل نشده، ممکن است برای آنان به شدت عارضه‌زا باشد.

زیر عنوان «فقدان سواد رسانه‌ای اولیا» ناظر بر بررسی فقدان سواد رسانه‌ای غالب اولیای جامعه و تبعات آن برای کودکان کاربر فناوری‌های جدید بود.

در سطح جامعه مسأله سواد رسانه‌ای (نظیر والدگری الکترونیک)، چندان مطرح نیست و از همین رو از اولیا گرفته تا اولیای آموزشی و از اولیای آموزشی گرفته تا کاربران کودک، نوجوان و جوان فناوری‌ها، نمی‌توانند با فناوری‌ها برخورد بهینه‌ای داشته باشند. به این معنا که اولیا به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه و رسانه‌ها درباره فضای مجازی، از سویی با فرصت‌های عدیده فناوری‌های ارتباطی جدید آشنایی لازم را نداشته، آشنایی آنان در این ارتباط بسیار سطحی است و از سوی دیگر با تهدیدهای کم و بیش جدی فناوری‌های پیشرفته و فضای مجازی آشنایی و آگاهی تمام و کمال را ندارند. مضاف بر این، کودکانی که به لحاظ تحولی در دوره تفکر عینی خویش به سر می‌برند، از آنجا که از تفکر انتزاعی بی‌بهره‌اند، فاقد تفکر انتزاعی هستند و بدون تصور این که ممکن است، طرف مقابل سر آنان را کلاه بگذارد، به سادگی با افراد مختلف در فضای مجازی برخورد کنند.

به همین ترتیب باز کودکان به دلیل برخورداری از تفکر عینی، قشنگی و زیبایی یک شیئی یا فرد را مترادف خوبی آن شیئی یا فرد در نظر می‌گیرند و مثلاً در مورد تصویر، کلیپ، انیمیشن و عروسک باری یا برتز، به صرف زیبا بودن آن به خوب بودن آن حکم داده، به سهولت تحت تأثیر این الگوهای عروسکی- کارتونی نامناسب قرار گرفته، درهای ذهن خود را نسبت به القائات ارزشی آنان باز می‌گذارند و از همان بدو کودکی با الگو قرار دادن چنین چهره‌هایی، سبک زندگی آنان را در ذهن خویش درون سازی می‌کنند و این‌ها هم خطراتی است که اولیا به سبب غفلت و ناآگاهی خویش، ممکن است به آسانی از کنار آن‌ها عبور کرده، بر همین مبنا نظارت جدی بر کاربری فرزندشان از فضای مجازی را اعمال نکنند.

با توجه به غفلت نسبی اولیا و اولیای مهد نسبت به القائات ارزشی محصولات فضای مجازی و با عنایت به عدم حساسیت جدی اولیای اخیر در تربیت بهینه فرزند و متربی در دوران حساس رشد پیش از دبستان، می‌توان انتظار داشت که با عدم فعالیت جدی نهادهای فرهنگی خودی و فعالیت‌های همه جانبه نهادهای فرهنگی آن سوی آب (از طریق فضای واقعی و مجازی)، کودکان بیش‌تر از آن که تحت تأثیر ارزش‌های محیط بومی خویش قرار گیرند، تحت تأثیر ارزش‌های بیگانگان قرار خواهند گرفت.

زیر عنوان «تهدید بهداشت روانی کودکان» از خطرهای بالقوه‌ای که فضای مجازی برای کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی دارد، یاد کرده است. در این ارتباط بیان شد که فضای مجازی، فضایی آمیخته از فرصت‌ها و تهدیدها است و در صورت بسترسازی فرهنگی لازم از سوی اولیای کودکان، اولیای آموزش پیش دبستان و مهد کودک‌ها و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در جامعه، محصولات عرضه شده در فضای مجازی به نوعی غربالگری شده، کاربران می‌توانند با جهت دهی فرهنگی انجام شده، از ابعاد مثبت و فرصت‌های فضای مجازی بهره‌مند شوند، اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، نظام آموزش پیش دبستان و جامعه برای کاربری بهینه کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) صورت نپذیرد، بالطبع در این شرایط بیش‌تر از فرصت‌های فضای مجازی، تهدیدهای آن رخ نموده، در برابر کاربران گشوده خواهند شد. به این معنا که شرکت‌ها و کمپانی‌های بزرگ اقتصادی با استفاده از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌کوشند تا کاربران خود را در رهگذر بازی و تماشای کارتونها، به این سمت هدایت کنند که مشتریان بالقوه آینده آنان شوند.

جریان‌های سیاسی نیز با توجه به جذابیت‌های فضای مجازی، در صدد برآمده‌اند تا با القای القائات سیاسی خویش در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، به طرح اهداف سیاسی خویش بپردازند. به عنوان مثال، به تمسخر و استهزا کشیدن رقبای سیاسی، امر معمولی است که دهه‌های متمادی در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به کاربران خردسال ارایه شده است.

طرح ارزش‌های جدید سیاسی نظیر ستایش آبر شرّ، وظیفه دیگری است که بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها برعهده دارند، به همین ترتیب ترسیم موضوع‌هایی نظیر جنگ ستارگان و طرح

امریکا به عنوان مدافع جهان در جنگ ستارگان و یا ترسیم جنگ‌های خشونت بار و به نمایش کشیدن ابر قدرتی که در این میان وارد صحنه شده، آرامشی نسبی را به جهان باز می‌گرداند، از موضوع‌های مطرح شده در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌های ماهواره‌ای و پویانمایی‌ها است.

کارکرد دیگر بازی‌های پرخشونت، ترسناک و رعب‌آور، قانع کردن کودکان به این مسأله است که جهان آنان جهانی پرخشونت و پر رعب است و نباید آنان در اندیشه ایجاد جهانی باشند که صلح، آرامش و عدالت در آن برقرار باشد.

کودکانی که دایم در بازی‌های خود دست به کشت و کشتار و هدم و نابودی دشمن ناشناس می‌زنند، با از دست دادن نسبی عواطف نودوستانه خود، جهان خودشان را جهان پر ترسی می‌بینند که هیچ‌گاه نباید در اندیشه تغییر دادن آن باشند، بلکه آنان باید برای گریز از خشونت‌های فرارو، به انسانی فردگرا، خود محور و ربات‌گونه تبدیل شوند که فقط و فقط نگران خودشان بوده، در آینده زندگی‌شان در صدد برآیند تا گلیم خودشان را از آب بیرون بکشند.

جریان‌های عقیدتی مختلف هم با استفاده از فضای مجازی در تلاش برای القای اندیشه‌های عقیدتی خویش به کاربران خردسال ( و نوجوان و جوان) خود برآمده‌اند.

جریان‌های اخیر می‌کوشند تا از سویی با نفی ایدئولوژی‌های انسانی و دین‌مدار رقیب، کودکان را به سمت و سوی ایدئولوژی لذت‌طلبی و مصرف‌گرایی صرف سوق دهند و با زمینی کردن مفاهیم الهی (نظیر فرشتگان و حتی حضرت حق)، به کودکان القا کنند که اندیشه‌های زیبای الهی، اندیشه‌هایی تحقّق‌ناپذیرند و آنچه که در جهان واقع وجود دارد، از سویی ترس و رعب و وحشت و از سوی دیگر لذت‌جویی‌های شهوانی و مادی است. بنابراین آنان باید با کنار نهادن اندیشه‌هایی مانند عدالت‌گرایی و تحقّق عدل و داد در جهان خودشان، در اندیشه سر فرود آوردن در برابر بت سرمایه و مصرف‌گرایی باشند که سرمایه‌داری به عنوان زندگی غایی فراروی آنان می‌نهد.

اهداف اقتصادی، سیاسی و عقیدتی که از آن‌ها یاد شدند، در جریان نمود یافتن در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، یا به صورت بازی‌هایی مبتنی بر خشونت، پرخاشگری و ترس و رعب افراطی به کاربران ارایه می‌گردند و یا به صورت بازی‌هایی که اوجی از رفاه‌طلبی، تجمل‌گرایی و گرایش‌های جنسی را کاربران دامن می‌زنند. البته بازی‌هایی با القائات اقتصادی و سیاسی نیز در این میان وجود دارند که در پی القای اندیشه‌های سیاسی و اقتصادی خاصی به کودکان هستند. مجموعه آن چه از آن یاد شد، بهداشت روانی کاربران خردسال را که غالباً بدون مداخله فرهنگی اولیا، اولیای مهدها و آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان در جامعه مشغول کاربری از محصولات اخیر هستند، به شدت مورد تهدید قرار خواهند داد.

به نظر می‌رسد مجموعه عناوین ذکر شده، بتوانند دورنمای روشنی از اثرات تربیت - اخلاقی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید به دست بدهند.

با توجه به اطلاعاتی که ارائه گردید، می‌توان بیان داشت، آنچه در درجه نخست اهمیت، در مصاحبه‌های انجام شده بارز می‌باشد، سرعت تحولات شش‌پیدی است که در جامعه، فناوری‌ها و حتی در سطح کودکان خردسال ملاحظه می‌شود و در درجه بعدی اهمیت، اطلاعات گردآمده، بیانگر غفلت گسترده‌ای است که اولیای فرهنگی- اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان، اولیای آموزشی و اولیای خود آنان را دربرگرفته است.

در آنچه گذشت، سرعت تحولات شش‌پیدی که در فناوری‌های ارتباطی جدید وجود دارد، قابل لمس است، به همین ترتیب سرعت تحولاتی که در کودکان پیش دبستانی وجود دارد، حیرت برانگیز است. کودکان اخیر از سویی ظرفیت‌های بالایی در فهم فناوری‌ها و به کارگیری آن‌ها را در خود به نمایش می‌نهند و از سویی شکل‌گیری موارد آسیب‌زایی مانند کاهش عزت نفس، افسردگی، احساس بدشکلی بدنی و نظایر آن‌ها را در خود به منصفه ظهور می‌گذاشتند.

کودکان با وجود ملاحظه ممنوعیت ورود تبلت و تلفن همراه به مهد کودک، در عمل در بطن مهد رسمی خویش، با وارد کردن مخفیانه وسایل پیش‌گفته به مهد خود، مهد پنهانی پدید آورده‌اند که در آن انواع آهنگ‌ها، تصاویر، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، ردوبدل می‌گردد و در آنجا کودکان خردسال به یاری هم برخاسته، مشکلات فنی یکدیگر را حل کرده یا هم‌دیگر را در دور زدن اولیایشان، توجیه می‌کنند.

اما در برابر نسلی که در اثر کاربری (و در واقع به میزان زیادی کژ کاربری)، از فضای مجازی به تدریج نگاه و تحلیل‌های فرهنگی- اجتماعی و سیاسی- عقیدتی متفاوتی می‌یابد و غالباً به سمت مواضعی مخالف آنچه مطلوب طبع اولیا، اولیای پرورشی و اولیای فرهنگی- اجتماعی نظام است، سوق می‌یابد، به نظر می‌رسد، غفلت گسترده‌ای وجود دارد.

در آنچه گذشت، انفعال اولیای فرهنگی و اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان به عیان قابل مشاهده بود. اولیای فرهنگی به جای مبادرت ورزیدن به اقدام‌هایی نظیر تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمده است)، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل‌کننده فناوری‌های ارتباطی جدید برای اولیا، اعمال نظارت (از نیروهای انتظامی گرفته تا نهادهای دینی و مردمی)، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی، تدوین قوانین خاص برای حمایت از کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن‌تر، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارائه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارائه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به



جامعه و مانند آن‌ها که در سطح جهان معمول می‌باشد، به طور عمده به دستورهای از بالا به پایین و در غالب موارد با مضامین نفی و انکار فناوری‌ها و فضای مجازی می‌پردازند که آمار کاربری گسترده فیلترشکن از سوی کاربران، به خوبی گواه شکست خطمشی اخیر است.

مسوولان و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه داشته باشند که در درجه نخست اهمیت، فناوری‌ها تحمیل بوده (و آنان در موضع انتخاب قرار ندارند که اگر فناوری‌ها را نخواستند، انتخاب نکنند)، و در درجه بعدی اهمیت، فناوری‌ها و فضای مجازی به دلیل پاسخ نسبی که به نیازهایی مانند ارضای هیجان‌جویی جامعه یا مشکلات جنسی آن می‌دهند، در عمل به سادگی قابل حذف نیستند، مگر آن که پیشاپیش با بازنگری جدی خطمشی‌های فرهنگی- اجتماعی جامعه، مشکلات پیش‌گفته حل شوند. به تعبیر دیگر، زمانی که حتی برخی از مسوولان، کنسرت‌هایی را که در آن اشعار حافظ و مولوی خوانده می‌شود، تحمل نمی‌کنند، انتظار غلبه بر جذابیت‌های بی‌پایان فضای مجازی، انتظار درستی به نظر نمی‌رسد. البته تمهیداتی مانند تهیه اینترنت ملی، موتور جست‌وجوگر یوز، یاحق یا گسترش پیام‌رسان‌های داخلی و نظایر آن در دستور کار اولیای فرهنگی نظام هست که تمهیدات لازمی هم به شمار می‌روند، اما عمق مسأله فناوری‌های جدید در ایران فراتر از این مسایل هست، به این معنا که مسأله فناوری‌ها در عمل با کلان خطمشی‌های نظام گره خورده است و حل مسأله فناوری‌ها در ایران، نه تنها مستلزم کوشش و تلاش در جهت بسترسازی برای فناوری‌های ارتباطی جدید است، بلکه باید هم‌زمان به ایجاد برخی از اصلاحات فرهنگی- اجتماعی در جامعه همت گمارد. به عنوان مثال، فناوری‌ها در حال حاضر به برخی از خلاءهای اجتماعی پاسخ می‌دهند و مثلاً هیجان‌جویی ارضا نشده افراد را به نوعی ارضا می‌کنند یا به مثابه عرصه‌ای برای ابراز نظر افرادی قرار گرفته است که احساس می‌کنند حرف آن‌ها در رسانه‌های جمعی جامعه انعکاس نمی‌یابد و از این رو به دنبال یافتن جایی برای اظهار نظر، شبکه‌های اجتماعی فضای مجازی را در این جهت مورد توجه قرار داده‌اند، به همین ترتیب با شکل‌گیری مقاومت فرهنگی اقبال مختلف اجتماعی در برابر اولیای امور جامعه، مردمی که با از دست دادن تریبون‌های سیاسی، عرصه فرهنگی را عرصه اظهار نظر و احیاناً مخالفت خویش بدل کرده‌اند، به دلیل تخالف ورزی با مسوولان، ممکن است به سادگی از تمهیدهایی نظیر اینترنت ملی یا موتورهای جست‌وجوگر داخلی و یا پیام‌رسان‌های داخلی سود نبرند و اعمال فیلتر مسوولان در این جهت را با به کارگیری فیلترشکن در عمل خنثی کنند.

تجربیهایی مانند توقیف شبکه اجتماعی واتس‌آپ و در پی آن مهاجرت ۱۴ میلیونی کاربران این شبکه در طی یک شبانه روز به شبکه اجتماعی تلگرام؛ فیلتر دو هفته‌ای تلگرام در درگیری‌های دی ۹۶ در جامعه و هجوم کاربران این شبکه برای خرید وی‌پی‌ان (که فیلترشکن پولی است) یا کاربری از ساینفون (که فیلترشکن مجانی است)؛ باقی ماندن ۴۴ میلیون نفر از ۴۵ میلیون کاربر تلگرام در این شبکه اجتماعی پس از اعلان ممنوعیت آن توسط قوه قضائیه (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۰) و یا (به بیان وزیر مخابرات)

روی آوردن کاربران به فیلترشکن‌هایی که در جاسوسی آن‌ها تردیدی نیست، برای رفع احتمال جاسوسی احتمالی تلگرام (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۷)، گواه سردرگمی و خسران‌های تصمیم‌های مطالعه نشده می‌باشند. گذشته از مواضع مسوولان فرهنگی جامعه، مسوولان نظام آموزش عمومی کشور نیز در برخورد با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی، از عملکرد مناسبی برخوردار نیستند و با ممنوعیت ورود تلفن همراه (و در سطحی نازل‌تر، تبلت و رایانه) به مدارس و در حد خفیف‌تری در سطح مهد کودک‌ها، در عمل مخالفت خویش را با فناوری‌های اخیر به معرض دید نهاده‌اند.

اولیای پرورشی و آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان برای رهایی خود از مضامین اتهام این که به فرض در مهد یا مدرسه‌ای، یک تصویر نامناسب رد و بدل شده است، هم کودکان و هم اولیای آنان را تنها نهاده و به آنان پشت کرده‌اند. به تعبیر دیگر، شدت مخالفت اولیای پرورشی و آموزشی با تبلت و تلفن همراه چنان است که با وجود آن که مربیان مهد و معلمان مدارس، بعضاً از نفوذ کلام قابل قبولی در متربیان خود برخوردارند، در بسیاری از موارد، حتی حاضر به تذکر شفاهی برخی از فراز و فرودهای وسایل پیش‌گفته و روشنگری در این جهت نبوده، حاضر نیستند خود را به دردرس انداخته، به نوعی خلاف حکم مسوولان ارشد خویش عمل کنند.

تلاش برخی از اولیای آموزشی که برای اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان سخنرانی می‌آورند که در جریان سخنرانی خویش آنان را قسم می‌دهد (!) ماهواره و اینترنت و تلفن اندرویدی را از بساط زندگی خویش جمع کنند، گواه روشنی در اندیشه بخش قابل تأملی از اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه است.

سرانجام در آنچه گذشت، از اولیایی یاد شد که آنان نیز در غالب موارد از تحول‌هایی که در سطح فرزندان آنان به وقوع پیوسته است، بی‌خبر و ناآگاه هستند.

اگر در جمع مصاحبه‌های انجام شده، مواردی که در آن، کودکان خردسال مهد کودک به دور زدن اولیا و اولیای پرورشی خود پرداخته‌اند، احصاء گردند، بدون تردید این مجموعه از روش‌های فریب اولیا می‌توانند با تنوع شگفت‌آوری انظار اولیا و اولیای پرورشی کودکان را معطوف به خود کند.

ماحصل آنچه از آن یاد شد، کاربری‌های غالباً کنترل نشده فرزندان از فضای مجازی است، کاربری‌هایی که گاه فرزندان بی‌تجربه را در عمل با شکارچیان جنسی و افراد بزه‌کاری در فضای مجازی مواجه می‌کند که با استفاده از غفلت اولیای فرهنگی، پرورشی و آموزشی کاربران خردسال و نوجوان و اولیای آنان، آزادانه در فضای مجازی پرسه زده، شکارهای خویش را طعمه هوا و هوس خویش می‌کنند و آنان را در نهایت به صورت انسانی درهم شکسته و مالمال از کینه و نفرت رها می‌سازند.

در جست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، از سویی توجه به ارزش‌های بومی و ملی- مذهبی و از سوی دیگر توجه به دستاوردهای بشری غرب در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید ضرورت دارد.

در ادامه پس از بررسی اجمالی تجربه بشری غرب در ارتباط با فضای مجازی، از برخی از آرایه طریق‌های بومی در همین رابطه یاد خواهد شد.

دستاورد بشری غرب در مواجهه با فضای مجازی

با گسترش فناوری‌های جدید در جامعه، برخی از پژوهش‌گران ترغیب شدند تا گسترش فناوری‌های ارتباطی نسبتاً قدیمی، مانند تلگراف، تلفن، رادیو، تلویزیون و ویدیو را مورد نظر قرار داده، واکنش شهروندان را در ارتباط با آن‌ها، هنگامی که تازه به جامعه عرضه شده بودند، مورد بررسی قرار دهند. مجموعه مطالعات انجام شده در این زمینه، حکایت از آن دارند که شباهت‌های زیادی بین واکنش مردم در ارتباط با فناوری‌های قدیمی، زمانی که هنوز «تازه» بودند و فناوری‌های بسیار جدید، وجود دارد. مطالعه تاریخچه پدیدآیی فناوری‌های مختلف، نشان می‌دهد که با بروز و ظهور هر فناوری جدیدی، موجی از امیدها و هراس‌ها، فراروی بشر، پدیدار شده است.

با پا به عرصه نهادن تلگراف، این امید در دل برخی از انسان‌های نیک‌اندیش و خیرخواه پدید آمد که این فناوری، به تحقق یک «جامعه جهانی» کمک خواهد کرد و بدین ترتیب دیگر جهان، شاهد رخ دادن جنگی نخواهد بود.

زمانی که تلفن اختراع شد، برخی از منافع کثیر آن سخن به میان آوردند و از خارج شدن انسان‌ها از انزوای اجتماعی و برقراری رابطه بین افراد و برخی از نزدیکانشان که به دلیل بعد راه، از یکدیگر دور افتاده‌اند، سخن گفتند.

با شکل‌گیری اینترنت، این‌اندیشه در افشار گسترده‌ای از مردم شکل گرفت که با کمک اینترنت، می‌توان جامعه‌ای برتر را رقم زد، جامعه‌ای که پیش‌بینی‌ها در آن بیشتر مثبت و امیدوار کننده‌اند و می‌توان در آن به وعده‌های تحقق دموکراسی و یک‌پارچه کردن کشورهای جهان در جامعه‌ای واحد و جهانی، جامه عمل پوشاند.

اما با وجود طرح ابعاد امیدبخش در جریان بروز و ظهور فناوری‌های جدید، برخی از افراد در جهت‌گیری و سمت و سوی متفاوت، نسبت به خطرات بالقوه فناوری‌های مزبور، هشدار دادند. به عنوان مثال، در پی وقوع حملات ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ در امریکا، افراد دیگری به جدّ عقیده یافتند که اینترنت، در جهت سازماندهی افرادی که به برج‌های دوقلوی امریکا و اهدافی مشابه حمله کردند، مورد استفاده قرار گرفته است، از این رو، ضرورت دارد که کنترل‌های گسترده و عمیق‌تری را بر آرایه دهندگان خدمات اینترنتی، اعمال کرد.

سرانجام با آرایه فناوری‌های تلفن همراه و تبلت، در حالی که بعضی از پژوهش‌گران، به طرح مواردی مانند آموزش مبتنی بر تلفن همراه یا تبلت می‌پرداختند، هم‌زمان برخی از منتقدان، هشدار دادند که این وسایل می‌توانند زمینه بروز و شکل‌گیری برخی از مشکلات را در سطح جامعه، فراهم آورند.

تجربه بشری در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل بستر سازی فرهنگی برای افزایش فرصت‌ها و کاهش تهدید فناوری‌های ارتباطی جدید را مطرح کرده است.

بررسی اجمالی کشورهای پیشرو در امر بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی نشان می‌دهد که این کشورها در جریان تهیه بستر فرهنگی مناسب جهت کاربری مناسب از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، در سطوح مختلفی دست به سرمایه‌گذاری زده‌اند.

مراکز دانشگاهی و پژوهشی با انجام پژوهش‌های لازم، شناخت مورد نیاز جهت ایجاد بستر مناسب برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار جامعه را به دست می‌دهند، وزارت ارتباطات نیز حسب فعالیت خود، با تدارک سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی ایمن برای کاربران خردسال و جوان، ایمنی کاربری از فضای مجازی را برای کاربران این سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی فراهم می‌آورد.

وزارت آموزش و پرورش به عنوان دومین خانواده کودکان، نوجوانان و جوانان، در تلاش برای بسترسازی بهینه برای کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی، با پیش گرفتن اقدام‌های مختلف، فضای فرهنگی لازم را جهت کاربری مناسب دانش‌آموزان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراهم می‌آورد. در همین راستا سایر مؤسسات مرتبط با جوانان مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه و دیگر نهادهای دولتی به همراه سازمان‌های غیردولتی و مردم نهاد، می‌کوشند تا با پیش گرفتن مجموعه‌ای از اقدام‌های توانمندساز و ایجابی، دسترسی کاربران خردسال و جوان را به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی فراهم آورند.

از سوی دیگر در کنار اقدام‌های قوای مقننه و مجریه، قوه قضائیه می‌کوشد تا با تدوین قوانین مورد نیاز، ضمن تحدید عرصه‌های کژکاربری از فضای مجازی، امکان کاربری مثبت و مؤثر از این فضا را برای کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراهم آورد.

مجموعه اقدام‌های قوای سه‌گانه، در سطوح نوجوانان و جوانان کاربر، خانواده جوانان کاربر و سرانجام کلان جامعه، به شکل گسترده اطلاع‌رسانی می‌گردد.

البته با وجود اقدام‌های مؤثر اخیر که همگی با هدف کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی برای کاربران خردسال، نوجوان و جوان جامعه است، با این همه هنوز هم مشکلاتی در سر راه ایمن‌سازی فضای مجازی برای کاربران مختلف آن وجود دارد که در انتهای مباحث این قسمت، از آن نیز یاد خواهد شد.

در ادامه، عنوان‌های پیش‌گفته به اجمال مورد بررسی قرار می‌گیرند.

## ۱- فعالیت مراکز دانشگاهی و پژوهشی

مراکز دانشگاهی و پژوهشی جهت ایمن‌سازی فضای مجازی برای اقشار مختلف جامعه، خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان می‌کوشند تا با شناخت هر چه بهتر فضای مجازی، بر مبنای شناخت حاصله رهنمودهای لازم را به نهادهای سیاست‌گذار ارایه کرده، ابزارهای لازم را نیز جهت حصول سیاست‌گذاری‌های انجام شده در جهت ایمن‌سازی فضای مجازی فراهم آورند.

به نظر می‌رسد، اهم فعالیت‌های دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی را بتوان در موارد ذیل خلاصه کرد:

- تلاش در جهت شناخت هر چه بیش‌تر فراز و فرودهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- بررسی فراز و فرودهای تعامل جوانان با فناوری‌های پیشرفته،
- بررسی میزان آگاهی نوجوانان و جوانان از خطرهای فضای مجازی،
- بررسی اثرات سیاست‌گذاری‌های انجام شده در امر فضای مجازی،
- ارایه رهنمود بر مبنای پژوهش‌های انجام شده برای سیاست‌گذاری‌های جدید،
- طراحی سایت‌های امن برای پاسخ به نیاز اولیا،
- تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی،
- تهیه محتوای آموزشی و کمک آموزشی (برای دانش‌آموزان و معلمان)،
- ایجاد کتابخانه‌ها و موزه‌های مجازی،
- پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود،
- تمهید مراکز راهنمایی و مداخله در بحران.

فلوروس<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۳) در بررسی که درباره سوءمصرف اینترنت در یک دوره دو ساله در سطح

۲۰۱۷ دانش‌آموز داشته‌اند، گزارش می‌دهند که میزان سوءمصرف اینترنت به شکل قابل توجهی فزونی یافته است. از این رو بر ضرورت شناخت عوامل مؤثر روان‌شناختی در افراد مهاجم و قربانی در این میان تأکید می‌ورزند. کمیسیون تجارت فدرال<sup>۲</sup> (۲۰۰۹)، در گزارشی که درباره خطرات فضای مجازی به کنگره امریکا داده است، بر ضرورت رتبه‌بندی محتوای روی خط که کاربران از آن بهره می‌برند، تأکید کرده است. به همین ترتیب این کمیسیون بر ضرورت ارتقای فناوری‌ها برای تفکیک نوجوانان کاربر از بزرگ‌سالان تأکید ورزیده است تا کاربران کم‌سال، تنها با همسالان خودشان رابطه برقرار کنند.

شوچوک<sup>۳</sup> (۲۰۱۴) در گزارش پژوهشی خویش، با توجه به یافته‌های پژوهش، سیاست‌گذاری مسوولان در این ارتباط را خواستار گردیده است.

جیانت<sup>۴</sup> (۲۰۱۳) بر مبنای یافته‌های علمی موجود، دست به تهیه یک کتابچه راهنما جهت کاربری اولیای مدارس و اولیای جوانان در جامعه زده است.

یاردی<sup>۵</sup> (۲۰۱۲) نیز در رساله دکتری خودش، دست به طراحی سایت مستقلی زده است که به

سوال‌های اولیا در زمینه کاربری و کژکاربری فرزندان آنان پاسخ می‌دهد.

---

1. Floros, G. D.

2. Federal trade commission

3. Shewchuk, S.

4. Giant, N.

5. Yardi, S. A.

برخی از توصیه‌های ارائه شده توسط انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA)<sup>۱</sup>، آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)<sup>۲</sup> و انجمن بین‌المللی فناوری در آموزش و پرورش (ISTE)<sup>۳</sup> درباره تربیت دیجیتالی فرزندان توسط اولیا، به شرح زیر است:

برای اولین بار در تاریخ بشریت، رسانه‌های محبوب<sup>۴</sup> و قابل دسترس، جوانان را درگیر یک یادگیری اجتماعی گسترده ساخته است.

در دنیای فناوری، منظور از «شهروندی دیجیتالی»<sup>۵</sup> همان راه یادگیری و زندگی کردن مسوولانه در دنیای روی خط یا برخط<sup>۶</sup> است که در جوامع آموزشی و خانگی گسترش یافته است.

کودکان و نوجوانان، «بومی‌های دنیای دیجیتال»<sup>۷</sup> هستند که از بدو تولد به صورت روی خط با زیست‌بومی دیجیتالی<sup>۸</sup> که همواره در حال تغییر است، در تعامل هستند و این زیست‌بوم به کمک رسانه‌های همراه<sup>۹</sup> رشد می‌یابد.

از آن‌جا که فناوری به صورت بخش جدایی‌ناپذیر دنیای پیرامون افراد درآمده است، والدین برای ایجاد عادت سالم و فرهنگ درست و ایجاد مهارت استفاده از فناوری در فرزندانشان، باید به چند نکته‌ی تربیتی ذیل توجه کنند:

- اولیا باید از کودکی به فرزند خود در مورد فناوری آموزش و آگاهی داده، راهنمایی همراه با رشد فرزندان را مد نظر داشته باشند.

به کودکان، در سنین کم، باید آموخت که وسایل الکترونیک از قبیل گوشی، تبلت، لپ‌تاپ و رایانه، اسباب‌بازی نیستند و باید از آن‌ها با احتیاط کاربری داشت. فرزندان لازم است از سن پایین در مورد مزایا و معایب و خطرهای فناوری آگاهی پیدا کنند و متوجه اهمیت نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی و حفظ اطلاعات شخصی در آن شوند.

- اولیا باید به فرزند خود راجع به نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی اخطار و آگاهی بدهند؛ کودکان و به‌خصوص نوجوانان باید بدانند، اطلاعاتی که به اشتراک گذاشته می‌شوند، هرگز قابل

- 
1. Digital Guidelines promoting healthy technology use for children/ apa.org (American Psychological Association).
  2. Growing up digital – Media research symposium/ aap.org (the American Academy of Pediatrics).
  3. Six ways parents can foster good technology habits/ iste.org (International Society for Technology in Education).
  4. User-friendly
  5. Digital Citizenship
  6. Online
  7. Digital Natives
  8. Digital Ecosystem
  9. Mobile Media

پاک‌سازی به طور کامل نخواهند بود و این داده‌ها شامل پیغام‌های نامتعارف و تصاویر ناهنجار نیز هست. همچنین کودکان و نوجوانان ممکن است نسبت به تنظیم‌های امنیتی آگاهی نداشته باشند و ندانند که مجرمان جنسی عموماً از شبکه‌های اجتماعی، اتاق‌های مکالمه<sup>۱</sup>، پُست الکترونیک و بازی‌های برخط برای ارتباط گرفتن و بهره‌گیری از بچه‌ها استفاده می‌کنند.

پس از مطرح کردن نکات امنیتی اخیر با فرزندان و صدور اجازه‌ی استفاده از فناوری برای آن‌ها، باید این قانون برای کودک و نوجوان خانواده جا بیفتد، در صورتی که وی مرتکب اشتباه یا خطایی شد (به دور از ترس از تنبیه شدن)، آن را به والد خود اطلاع دهد. در صورتی که خطر تنبیه کودک را تهدید کند، وی مشکل را اطلاع نمی‌دهد و مجالی برای بحث در مورد مشکل و درس گرفتن از آن پیش نمی‌آید.

- اولیا باید رفتار درست و آداب صحیح در دنیای مجازی را به فرزندان خود آموزش بدهند؛ افراد عمدتاً حرف‌هایی را به صورت مجازی به دیگران می‌زنند که هرگز رو در رو آن را بیان نمی‌کنند. بر اساس نتایج تحقیقات انجام شده توسط شرکت امنیت اینترنتی مک‌آفه<sup>۲</sup> در سال ۲۰۱۴، ۸۷ درصد از نوجوانان شاهد زورگیری اینترنتی بوده‌اند. اولیا باید درباره‌ی اهمیت رفتار محترمانه در تعامل‌های برخط، به فرزندان خود آموزش دهند و از وی بخواهند که در صورت مشاهده‌ی زورگیری اینترنتی و یا برخورد با اطلاعات نگران‌کننده در دنیای مجازی، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا باید در مورد قدرت تصمیم‌گیری دیجیتالی<sup>۳</sup> با فرزندان گفت‌وگو داشته باشند؛ تمیز سایت‌های اینترنتی معتبر و قابل اعتماد و اطلاعات صحیح و واقعی از منابع دروغین، می‌تواند سخت باشد. والدین در خصوص تشخیص و ارزیابی اعتبار<sup>۴</sup> و صحت<sup>۵</sup> اطلاعات برخط بایستی با فرزندان خود گفت‌وگو کنند و به آن‌ها توضیح دهند که چرا نباید برنامه‌های عجیب و ناآشنا را بارگذاری<sup>۶</sup> کنند و یا بر روی پیوندهای<sup>۷</sup> مشکوک کلیک کنند و یا اطلاعات شخصی خود را در برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی غریبه، به اشتراک بگذارند. همچنین باید به فرزندان یاد داد که به پیغام‌های ناخواسته از طرف افراد ناشناس نباید پاسخ دهند و در صورت دریافت این‌گونه پیغام‌ها، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا می‌توانند گاهی فرزند خود را در جایگاه معلم خود قرار دهند؛ فرزندان این نسل غالباً نسبت به والدین خود از آگاهی بیش‌تری نسبت به دنیای فناوری برخوردارند. اگر اولیا گاه‌گاهی از آن‌ها به عنوان راهنمایان و آموزگاران خود در مورد فناوری استفاده کنند، این مسأله موجب تقویت و پرورش استقلال، تفکر مسوولانه و آگاهی آن‌ها می‌شود.

- 
1. Chatroom
  2. The Internet Security firm McAfee
  3. Digital Decision-making
  4. Authenticity
  5. Accuracy
  6. Download
  7. Links

- هر کس برای خانواده‌ی خود، باید برنامه‌ی استفاده از فناوری و مشارکت در امور خانه را تعریف کند؛ به تعبیر دیگر رسانه‌ها در چارچوب ضوابط و قواعد خانواده و شیوه‌ی تربیتی هر فرد باید قرار گیرد. در صورتی که با برنامه‌ریزی از رسانه‌ها استفاده شود، این موارد می‌توانند زندگی روزمره‌ی افراد خانواده را بهبود بخشند، اما در صورتی که افراد بدون برنامه‌ریزی به سراغ رسانه‌ها بروند، می‌تواند جای بسیار از فعالیت‌های مهم زندگی، مانند تعامل‌های رو در رو، اوقاتی که با خانواده صرف می‌شود، فعالیت‌های خارج از خانه، ورزش و خواب را بگیرد. همچنین گذاشتن مسوولیت‌هایی در خانه بر دوش فرزندان (و دور کردن آن‌ها از فناوری) موجب رشد و پرورش احساس مسوولیت و تفکر انتقادی در آن‌ها می‌شود.

- باید میان دنیای مجازی و واقعی تعادل مناسبی برقرار شود؛ برقراری تعادل زمانی بین دو دنیای مجازی و واقعی از اهمیت بالایی برخوردار است. سلامتی روانی و فیزیکی با فعالیت‌های بیرون از خانه و تحرک رابطه‌ی مستقیم دارد. در کنار اهمیت بحث درباره‌ی کاربری صحیح از فناوری با فرزندان، آموزش ذهن‌هایشان برای لذت بردن از زندگی در «لحظه» نیز نیازمند به توجه ویژه است. بنابراین، استفاده از فناوری، هم‌چون بسیاری از فعالیت‌ها و کارکردهای دیگر، باید از محدودیت‌هایی برخوردار باشد و در کنار تعامل‌های مجازی، به تعامل‌های اجتماعی در دنیای واقعی نیز پرداخته شود. چرا که برای کودکان، گفت‌وگوهای دوطرفه با دیگران نه تنها اسباب رشد و تحول زبان را فراهم می‌آورد (تحقیقات انجام شده نشان داده‌اند که شنیدن منفعل و یا تعامل یک‌طرفه از طریق وسایل الکترونیک، نسبت به گفت‌وگوهای دوطرفه در رشد و تحول زبان تأثیر چشم‌گیری ندارند)، بلکه به تعمیق روابط هم‌حسی با دیگران و نوع‌دوستی کودکان نیز می‌انجامد.

- اولیا باید تا حد ممکن در زمان استفاده از فناوری، کنار فرزند خود باشند؛ مشارکت با فرزندان زمانی که آنان در دنیای مجازی سیر می‌کنند، می‌تواند به بهبود تعامل‌های اجتماعی و یادگیری کودک منجر شود. هم‌بازی شدن در بازی‌های ویدیویی با فرزندان توسط والدین، می‌تواند به آن‌ها رفتار و اخلاق انسانی و آداب بازی کردن را بیاموزد. تماشای برنامه‌های تلویزیونی با آن‌ها، فرصت‌هایی برای به اشتراک گذاشتن تجربیات و دیدگاه والدین و راهنمایی کردن آن‌ها را ایجاد می‌کند. نظارت صرف بر کاربری فرزندان از فناوری کافی نیست، بلکه می‌بایست با آن‌ها در تعامل بود تا نسبت به آن، آگاهی لازم حاصل شود.

- اولیا باید توجه داشته باشند که از فناوری به عنوان پرستار بچه استفاده نکنند؛ رسانه‌ها می‌توانند در آرام نگه‌داشتن کودکان بسیار مؤثر واقع شوند، اما این مسأله نبایست راهی باشد که آن‌ها برای ساکت ماندن فرزند بیاموزند. کودکان باید یاد بگیرند که هیجان‌های قوی را تشخیص دهند و آن را کنترل کنند، فعالیت‌های خلاقانه ابداع کنند تا بر بی‌حوصلگی<sup>۱</sup> خود غلبه و آن را مدیریت کنند، با تنفس عمیق، بتوانند آرام شوند و یا با گفت‌وگو و مشورت کردن، مشکلی را حل کنند و راهبرها و راه‌کارهای نو برای هدایت هیجان‌ها و احساساتشان پیدا کنند.



- از دیگر تمهیدهایی است که اولیا باید بدان توجه داشته باشند، ایجاد مکان و زمان‌هایی عاری از فناوری در خانه است؛ در زمان صرف وعده‌ی غذایی، دوره‌می‌های خانوادگی یا اجتماعی و زمان خواب فرزندان، فناوری باید دور از دسترس قرار گیرد. پژوهش‌ها در خصوص استفاده از فناوری در زمان خواب، نشان داده‌اند که کاربری فناوری در این زمان بر کیفیت خواب تأثیرگذار است. بنابراین از نیم ساعت قبل از خواب، می‌بایست از استفاده از وسایل الکترونیک پرهیز کرد. همچنین از روشن گذاشتن تلویزیون، زمانی که کسی به آن توجهی ندارد، باید اجتناب ورزید؛ چرا که تلویزیون روشن در پس‌زمینه می‌تواند در تعامل رو در روی والدین با فرزندان تداخل ایجاد کند و حواس آن‌ها را از گفت‌وگو پرت کند. در خصوص شارژ کردن وسایل الکترونیک نیز بهتر است این وسایل بیرون از اتاق خواب و در طول شب شارژ شوند تا افراد نسبت به استفاده از آن‌ها در هنگام خواب، وسوسه نشوند.

تغییرات اخیر موجب بهبود روابط خانوادگی، رژیم غذایی سالم‌تر و خواب بهتر می‌شوند. آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) برای سنین مختلف از نوزادان زیر ۲ سال تا نوجوانان ۱۸ ساله، میزان زمان استفاده از فناوری و چگونگی کاربری از آن را به شرح زیر ارایه کرده است:

### کاربری نوزادان زیر ۲ سال:

نوزادان زیر ۲ سال به طرز حیرت‌آوری در ضربه‌زدن<sup>۱</sup> و کشیدن<sup>۲</sup> مهارت دارند، اما وسایل الکترونیک نظیر گوشی و تبلت می‌بایست از دسترس آن‌ها دور باشند.

بسیاری از والدین از گوشی هوشمند خود به عنوان «پستانک» و یا «پرستار بچه» استفاده می‌کنند؛ چرا که برنامه‌های مختلف و رنگارنگ و جالب، به سادگی نوزاد را آرام کرده و آرام نگه می‌دارد.

در این خصوص، والدین باید بدانند که مغز کودک در سه سال ابتدایی زندگی خود، سریع‌ترین میزان رشد خود را دارد و این بازه‌ی زمانی، حیاتی‌ترین وقت برای تحولات زبانی، هیجانی، اجتماعی و مهارت‌های حرکتی هستند. تعامل با دیگران و استفاده و تجربه کردن تمامی حس‌های خود در دنیای واقعی نسبت به تعامل کودک تنها با یک صفحه‌ی تصویری متحرک در این تحولات تأثیر چشم‌گیر و مؤثری دارند (به تعبیر دیگر، تجربه‌ی حرکت و لمس یک توپ با تصویر یا ویدیوی آن، حتی اگر تکان بخورد و صدا دهد، بسیار متفاوت است).

آشنا کردن کودکان با فناوری در این سن خوب است، ولی باید دقت داشت که تنها بخش بسیار کمی از زمان کودکان در طول روز به آن اختصاص داده شود؛ چرا که کودکان در این سنین بیش‌ترین آموزه‌های خود را از محیط اجتماعی می‌گیرند و باید بیش‌ترین زمان از بیداری خود را صرف کارهایی کنند که برای تحول مغزشان مفید است.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)، در سال ۲۰۱۶، بر اذعان خود حاکی از آن که «کودکان زیر ۲ سال هیچ‌گونه زمانی را صرف فناوری و نشستن پای گوشی‌ها نباید کنند»، به شرح زیر تغییر داد: برای نوزادان ۱۸ ماهه، تنها تماس ویدیویی با بستگان هم‌چون پدربزرگ و مادربزرگ مجاز است. برای نوزادان بین ۱۸ تا ۲۴ ماه، تماشای برنامه‌هایی با کیفیت بالا و آموزنده همراه با والدین (هم‌چون سه سام استریت<sup>۱</sup> و واندر پتس<sup>۲</sup>) تعیین شده است. برای کودکان بین ۲ تا ۵ سال، یک ساعت در روز استفاده از فناوری و برای کودکان ۶ سال به بالا، محدودیت زمانی لازم برای کاربری از فناوری باید در نظر گرفته شود.

هرچند این کاربری پیشنهادی در سال ۲۰۱۶، نسبت به آنچه در سال ۲۰۱۰ تعریف شده بود، از سخت‌گیری کم‌تری برخوردار بود؛ اما هنوز برای بسیاری از خانواده‌ها، بسیار سخت‌گیرانه و تاحدودی غیرضروری به نظر می‌آید. پژوهشی که دانشگاه آکسفورد<sup>۳</sup> در دسامبر سال ۲۰۱۷ منتشر شد، نشان داد که همبستگی‌ای بین سلامت کودکان و اجرای محدودیت‌های کاربری‌ای که آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) تعریف کرده است، وجود ندارد.

برخی از نکات دیگر برای ایجاد تعادل در استفاده از فناوری برای کودکان به قرار زیر است: آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) با وجود اذعان به ارزش گفت‌وگوهای دوجانبه، حتی اگر از صفحه نمایش گوشی صورت گیرد، میزان استفاده از فناوری جهت تماس‌های ویدیویی با بستگان را برای کودکان محدود کرده، هشدار می‌دهد، با وجود مشغله‌های روزمره، والدین نباید از فناوری به عنوان پستانک یا پرستار الکترونیک برای آرام نگه‌داشتن کودکانشان استفاده کنند؛ در صورتی که اولیا نمی‌توانند به کودک خود رسیدگی کنند، بهتر است به او کتاب یا اسباب‌بازی‌ای بدهند که بتواند از تمامی حس‌های خود استفاده کند.

از سوی دیگر در معرض قرار گرفتن کودک در برابر حجم زیاد فناوری خطرناک است؛ این در حالی است که کودک هم می‌تواند برای وسایل الکترونیک خطرناک جلوه‌گر شده، اطلاعات وسایل اخیر را از بین ببرد و یا اسباب انتشار آن‌ها در فضای مجازی را فراهم آورد.

### کاربری کودکان نوپا و پیش‌دبستانی (۲ الی ۵ سال):

والدین با صرف زمان برای بازی، تماشا و یا جست‌وجو با کودکان، زمانی بدون فناوری به وجود می‌آورند. کودک در هنگام تحرک، نسبت به یادگیری بسیار کنجکاو است و به همین دلیل دور نگه‌داشتن وسایل الکترونیک سخت به نظر می‌رسد. نتایج نظرسنجی انجام‌شده توسط مؤسسه‌ی

۱. Sesame Street برنامه خیابان سه‌سامی برنامه‌ای برای کودکان است که به منظور آموزش‌های فرهنگی و تربیتی آنان با نمایش عروسکی و انیمیشن‌های جذاب تهیه شده است.

۲. Wonder Pets برنامه حیوان‌های شگفت، در رابطه با دنیای حیوانات برای کودکان تهیه شده است.

اریکسون<sup>۱</sup> بر روی تعدادی از والدین حاکی از آن بود که بیش از ۸۵ درصد از آنان به کودک زیر ۶ سال خود اجازه‌ی استفاده از فناوری را در خانه می‌دهند و ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که استفاده از فناوری را برای کودک خود مفید می‌دانستند که از جمله‌ی آن به موارد ذیل می‌توان اشاره کرد: سوادآموزی، آمادگی برای مدرسه رفتن و کسب موفقیت در مدرسه. در حالی که بیش از هر زمان دیگری، برنامه‌ها و ابزارهای بسیاری مختص به کودکان طراحی شده است، والدین می‌بایست فناوری را بخش کوچکی از فعالیت‌ها و یادگیری‌های کودکان در این سن در نظر گیرند.

در این سن، کودکان در حال یادگیری رفتارهای اجتماعی انسانی از قبیل به اشتراک‌گذاری<sup>۲</sup>، کمک کردن، بخشش<sup>۳</sup> و بهره‌گیری<sup>۴</sup> از دیگران هستند. این سن زمانی است که بچه‌ها یاد می‌گیرند این فعالیت‌ها را انجام دهند. فناوری در این مراحل تحولی، زمانی که والدین با آن‌ها بازی یا جست‌وجو می‌کنند و یا فیلم می‌بینند، می‌تواند کمک کرده و زمان کاربری از فناوری به زمان ایجاد عطف و نزدیکی کودک با دیگران و حتی زیست محیط وی تبدیل شود.

درباره انتخاب برنامه و بازی رایانه‌ای برای کودکان نیز لازم به یادآوری است، والدین پیش از خرید بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت دارد که رده‌ی سنی محتوای دیجیتالی مورد نظر را بررسی کنند. استفان بالکم<sup>۵</sup>، مؤسس و مدیرعامل مؤسسه‌ی غیرانتفاعی امنیت روی خط خانواده<sup>۶</sup> که نماینده شرکت‌هایی همچون آمازون<sup>۷</sup> و وریزون<sup>۸</sup> با هدف امن‌تر کردن دنیای برخط برای کودکان و خانواده است، پیشنهاد می‌دهد، والدین به جای استفاده از طبقه‌بندی‌های انجام شده توسط فروشگاه‌های معمولی و برخط، از رتبه‌بندی‌های اتحاد بین‌المللی رتبه‌بندی سنی<sup>۹</sup> (IARC) استفاده کنند. گوگل<sup>۱۰</sup>، مایکروسافت<sup>۱۱</sup>، نینتندو<sup>۱۲</sup> و بسیاری از شرکت‌های عظیم فناوری از رتبه‌بندی‌های IARC در حین ساختن محتوا استفاده می‌کنند. به علاوه، رتبه‌بندی‌های IARC مرتبط به سیستم‌های ملی رتبه‌بندی سنی است.

- 
1. Erikson Institute
  2. Sharing
  3. Donating
  4. Benefiting
  5. Stefan Balkam
  6. The Family Online Safety
  7. فروشگاه خرید اینترنتی - Amazon
  8. شرکت مخابراتی آمریکا - Verizon
  9. International Age Rating Coalition (IARC)
  10. Google
  11. Microsoft
  12. Nintendo

از بعضی از برنامه‌های مناسب برای کودکان نوپا می‌توان به کیدیل<sup>۱</sup>، موتور جست‌وجوگر مجازی گوگل برای کودکان و کیدوز<sup>۲</sup> که یک مجموعه‌ی سازمان‌یافته از برنامه‌ها و محتوای مناسب برای کودکان است، اشاره کرد.

سایت CommonSenseMedia.org به آرایه‌ی نظرات کاربران در مورد برنامه‌ها و بازی‌ها بر اساس گروه‌های سنی پرداخته است. باید در نظر داشت که توصیه‌های سنی ارائه شده توسط فروشگاه‌های برخط برنامه و سایت‌هایی مانند یوتیوب<sup>۳</sup> همیشه دقیق نیستند. هرچند، بعضی از تأمین‌کننده‌ها برای نفوذ به فهرست‌های رتبه‌بندی و نشان دادن محتوای خود به عنوان محتوایی مفید برای کودک، تلاش زیادی می‌کنند. در نتیجه، بهترین ابتکار این است که محتوایی که فرزندان به آن دسترسی دارد را خود والدین مورد بررسی قرار دهند.

نکته قابل ذکر دیگری که در این مقطع سنی باید از آن یاد کرد، تنظیم فضاها و زمان‌هایی برای کودک است که وی دور از فناوری باشد.

والدین باید با تدوین قوانینی برای خانواده‌ی خود، زمان‌هایی را در نظر بگیرند که در آن افراد خانواده به‌دور از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند، نظیر عدم استفاده از فناوری دو ساعت قبل از وقت خواب و حین غذا خوردن، یا تعیین قسمت‌هایی از خانه که استفاده از وسایل الکترونیک در آن ممنوع است - مانند ممنوعیت کاربری از تلفن‌های همراه، رایانه‌ها و تلویزیون در اتاق‌های خواب و غذاخوری - این‌گونه قوانین سخت‌گیرانه که همه اعضای خانواده آن‌ها را رعایت می‌کنند، با ایجاد زمان‌های به‌دور از فناوری برای اعضای خانواده، زمان مصاحبت افراد با خانواده را افزایش می‌دهد.

### کاربری کودک جوان (۶ الی ۱۲ سال):

این سن، زمان مناسبی برای یادگیری عادت‌های سالم کاربری از فناوری است. احتمالاً کودکان در دوره‌ی دبستان به طور روزمره از فناوری استفاده می‌کنند. به همین دلیل، آن‌ها در این بازه‌ی زمانی به راهنمایی والدین خود بیش از پیش نیازمندند، تلاش والدین در این مقطع سنی - که اتفاقاً سن دیگر پیروی اخلاقی کودک نیز به شمار می‌آید - مؤثر واقع شده و می‌توانند کاربری صحیح از فناوری را به آن‌ها آموزش دهند و پایه‌های ارزش‌های خانوادگی خود را مستحکم کنند.

برخی از نکاتی که در این سن باید مورد توجه قرار گیرند، به شرح زیرند:

ساختن حساب کاربری کودکان، امر لازمی در این مقطع سنی به حساب می‌آید.

---

1. Kiddle  
2. Kidoz  
3. YouTube

کودکان در این بازه‌ی سنی ممکن است برای انجام دادن تکالیف خود از رایانه استفاده کنند. برنامه‌ی کنترل به آنان کمک می‌کند تا محدودیت زمانی برای استفاده از رایانه و برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی را در نظر بگیرند.

تلاش برای آموزش به خود فرزندان موجب می‌شود مشکلات بیش‌تری پیش آید؛ مثلاً لپ‌تاپ را پرت کنند، شیرشان را روی صفحه کلید بریزند، صفحه نمایش را بشکنند و با پنهان‌کاری مسوولیت این کارها را قبول نکنند! بهترین راه این است که دستگاه‌هایی مخصوص خود آن‌ها در نظر گرفته شود و اگر والدین تبلت یا لپ‌تاپ مخصوص کار دارند، کودکان را از آن دور نگه دارند.

کرومبوک‌ها<sup>۱</sup> لپ‌تاپ‌های ارزان‌قیمتی هستند و در نتیجه برای استفاده‌ی کودکان مناسب هستند. نگه‌داری وسایل هوشمند در اتاق خاصی که همه‌ی اعضای خانواده از آن استفاده می‌کنند، بهتر است، زیرا روی استفاده‌ی کودکان از آن‌ها نظارت وجود خواهد داشت.

بها دادن به خلاقیت کودکان نکته قابل توجه دیگری است که نباید آن را از یاد برد<sup>۲</sup>.

آموزش روش‌های شخصی‌سازی، نکته قابل توجه دیگری است که نباید از نظر دور بماند. اولیا می‌بایست از سنین پایین صحبت کردن در مورد امنیت در فضای مجازی را با کودکان خود آغاز کرده و هرازگاهی آن‌ها را تکرار کنند. والدین باید به کودکان خود بیاموزند که هر آن چه که در فضای مجازی به اشتراک می‌گذارند، از بین نمی‌رود و آن‌ها هرگز نباید اطلاعات خصوصی و حساس خود را به اشتراک بگذارند. ممکن است برای والدین مقدور نباشد که در مورد هر برنامه‌ی جدیدی که ساخته می‌شود، اطلاعات زیادی داشته باشند، اما می‌توانند از طریق صحبت با کودکانشان آن‌ها را از این آسیب‌ها مصون بدارند. کودکانی که در مورد کارهایی که به صورت برخط انجام می‌دهند، صحبت می‌کنند، راحت‌تر می‌توانند ناراحتی و نگرانی خود را نسبت به اتفاق‌های خاصی که در دنیای مجازی برایشان می‌افتد، ابراز کنند.

کارت‌های امنیتی اینترنتی مؤسسه‌ی آن‌لاین ایمنی خانواده<sup>۳</sup> می‌تواند به والدین کمک کند برای وسایل الکترونیک جدیدی که به کودکانشان می‌دهند، قوانینی اصولی مشخص کنند. مقوله مزاحم‌های اینترنتی، مسأله مهم دیگری است که اولیا باید به آن عطف توجه داشته باشند.

### 1. Chromebooks

۲- فناوری می‌تواند خیلی چیزها به کودکان بیاموزد، ولی این امر بستگی به برنامه‌هایی دارد که والدین برای آن‌ها انتخاب می‌کنند. اگر فرزندان به ساختن اشیاء علاقه دارد می‌توان از برنامه‌های ذیل استفاده کرد:

- برنامه‌ی اُسمو (Osmo) که اشیای واقعی را با نمونه‌های دیجیتالی روی آی‌پد ادغام می‌کند و باعث یادگیری و تجربه‌ی دیداری می‌شود.  
- برنامه‌ی اسکراچ (Scratch) که توسط مؤسسه‌ی تکنولوژی ماساچوست (M.I.T) ساخته شده است، به کودکان تفکر استدلالی را از طریق قصه‌نویسی، انیمیشن‌سازی و بازی‌سازی یاد می‌دهد.

- برنامه‌ی تونتستیک (Toontastic)، خلاقیت کودکان را برای فیلم‌سازی یا نویسندگی در آینده بهبود می‌بخشد.

هم‌چنین می‌توان از بازی‌های ویدیویی ساخته شده برای اعضای خانواده استفاده کرد که برای پلی‌استیشن، ایکس‌باکس و مانند آن‌ها تهیه شده‌اند.

### 3. Family Online Safety Institute (F.O.S.I)

مزاحمت، چه در دنیای واقعی چه مجازی، مشکلی است که ممکن است برای کودکان در دوره‌ی دبستان پیش بیاید. تحقیقات در این مورد نشان داده است که زندگی کودکان در دنیای واقعی تفاوت چندانی با دنیای مجازی ندارد. والدین باید به کودکانشان بیاموزند که:

- وقتی مزاحمت، چه در دنیای مجازی و چه در دنیای واقعی را دیدند، دست روی دست نگذارند و بزرگ‌ترهایشان را در این زمینه باخبر سازند.

- از قربانی این مزاحمت حمایت کنند و جلوی مزاحم بایستند.

- از قربانی حمایت کنند، مثلاً او را در کارهای خود شریک کنند و ارتباطشان را بیش‌تر کنند و هم‌چنین حالش را جویا باشند<sup>۱</sup>.

نکته دیگر، برخورداری یا عدم برخورداری از گوشی شخصی توسط کودکان است.

در بازه سنی ۶ تا ۱۲ سال، ممکن است کودکان از والدین تقاضای خرید گوشی برای خودشان را داشته باشند، چون بعضی از دوستانشان گوشی دارند. طبق تحقیقات نیلسن<sup>۲</sup>، از نظر سنی، تعداد کودکانی که گوشی می‌خرند به ترتیب در ۱۰ سالگی، ۸ سالگی، ۹ سالگی و ۱۱ سالگی بیش‌تر است. اکثر والدین به منظور حفظ ارتباط دایمی با فرزندان و یا دانستن موقعیتی مکانی آن‌ها در هر زمان برای آن‌ها گوشی می‌خرند. اما این‌که بقیه‌ی بچه‌ها گوشی دارند، به معنای آمادگی فرزندان برای داشتن گوشی نیست. باید قبل از خریدن گوشی برای آن‌ها به نکات ذیل توجه کرد:

- آیا کودک در قبال چیزهایی که دارد مسوولیت‌پذیر است؟

- آیا اگر برای وی گوشی خریداری شود، از قوانین والدین خود در مورد استفاده از آن پیروی می‌کند؟

- آیا کودک به اندازه‌ی کافی مسوولیت‌پذیر هست که از پیام فرستادن و عکس و فیلم فرستادن در فضای مجازی درست استفاده کند؟

در هر صورت استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی گزینه مطلوبی است که در بازه سنی اخیر می‌تواند مد نظر باشد.

### کاربری نوجوانان و جوانان (۱۳ الی ۱۸ سال):

نوجوانان و جوانان در این سن خواهان آزادی و حریم خصوصی بیش‌تری هستند، اما والدین باید از امنیت آن‌ها در برابر دنیای مجازی (و حتی واقعی) مطمئن بوده، با حفظ اعتماد، نسبت به اعمالشان آگاه باشند.

نوجوانان استقلال بیش‌تری می‌خواهند، که این مسأله شامل خودکفایی‌شان در استفاده از وسایل الکترونیک‌شان، بدون نظارت والدین نیز می‌شود. والدین باید از نظارت‌های سخت‌گیرانه به راهنمایی‌های آگاهی‌بخش به نوجوانانشان برای ایجاد احساس مسوولیت در آن‌ها، تغییر رویه دهند.

۱. در سایت [stopbullying.gov](http://stopbullying.gov) پیشنهادی بیش‌تری برای والدین و کودکان در راستای جلوگیری از مزاحمت وجود دارد.

برای استفاده از گوشی و وسایل الکترونیک می‌بایست قوانینی وجود داشته باشد (اگرچه انتظار می‌رود در سنین قبل‌تر قوانین لازم تدوین و برای فرزند مطرح شده باشد).

نظارت کامل بر آن چه نوجوان به صورت برخط انجام می‌دهد، برای والدین غیرممکن است، اما نظارت‌های دوره‌ای بر آن چه نوجوان با داشتن آزادی در دسترسی به فناوری دیجیتال، انجام می‌دهد، می‌تواند بینشی کلی از میزان مسوولیت‌پذیری در کاربری از فناوری وی را به والدین بدهد. دادن تعهد درخصوص چگونگی استفاده از گوشی توسط فرزند، امر لازمی است که باید همواره مورد توجه اولیا باشد. برخی از قواعد غیرقابل بحث شامل موارد ذیل است:

- در هنگام رانندگی هرگز از گوشی استفاده نشود.

- عکس‌ها و ویدیوهای نامناسب هرگز دیده نشده و به اشتراک گذاشته نشوند.

- فرزند در صورت ترک کردن یا رسیدن به خانه‌ی دوستش، حتماً به والد خود خبر بدهد.

درباره‌ی عادت‌های سالم استفاده از شبکه‌های اجتماعی و تفکر انتقادی فرزند باید مطمئن شد که عزت نفس وی وابسته به لایک‌ها و اشتراک‌گذاری‌ها نیست.

اولیا باید راجع به پیام‌های تبلیغاتی که می‌توانند درجهت سوءاستفاده از افراد به کار گرفته شوند، به فرزندشان آگاهی دهند که باید ضمن توجه به انبوه شایعات موجود در فضای مجازی، به طور کلی نسبت به هر آن چه که در فضای مجازی می‌بینند، مشکوک بوده، با احتیاط لازم برخورد کنند.

والدین می‌توانند با دنبال کردن<sup>۱</sup> فرزند خود در شبکه‌های اجتماعی، از کارهای وی در هر دوره‌ای آگاهی یابند (و این مسأله می‌بایست یک قاعده‌ی غیرقابل مذاکره باشد، حتی اگر فرزند در مقابلش مقاومت می‌کند).

نکته مهم دیگری است که اولیا در جریان کاربری فرزند از فناوری‌های ارتباطی جدید باید بدان توجه لازم را معطوف دارند، اعتمادسازی متقابل است. به این معنا که اولیا باید دقت کنند که نظارت آنان به شکل ناخواسته تبدیل به جاسوسی<sup>۲</sup> نشود.

در این مرحله‌ی حساس تحول فرزند، والدین لازم است بین احترام به نیاز حریم خصوصی فرزندان خود و تضمین کردن امنیت آن‌ها، تعادل ایجاد کنند.

چند ایده برای قوانین کلی این تعادل به قرار زیر است: والدین به تلفن‌های آن‌ها گوش نمی‌دهند و پست‌های الکترونیک‌شان را نمی‌خوانند، مگر آن که مشکوک به چیزی باشند. در مقابل، فرزندان تلفن یا رمزعبور حساب کاربری خود را هر زمان که والدین بخواهند فعالیت‌های آن‌ها را بازبینی کنند، تحویل می‌دهند. این کار به نوجوانان اجازه می‌دهد که بدانند که والدین حق نظارت بر آن‌ها را دارند.

---

1. Follow/ Friend

2. Spying

راهکار هوشمندانه‌ای برای ایجاد اعتماد بین فرزندان و والدین برای دسترسی به حساب‌های کاربری فرزندان در صورت نیاز، آن است که والدین از فرزندان خود بخواهند، رمز عبور خود را در یک قفلک که در زمان نیاز باید شکسته شود بگذارند. والدین توضیح می‌دهند که نمی‌خواهند به حساب کاربری آن‌ها دسترسی پیدا کنند، ولی می‌خواهند که توانایی اقدام در «مواقع اضطراری» را داشته باشند. هدایت به سمت بهره‌وری بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید، نکته دیگری است که اولیا باید بدان توجه لازم را معطوف دارند.

والدین بایستی علایق فرزندان خود را به سمت بهره‌وری هر چه بیش‌تر از فضای مجازی هدایت کنند. سواد دیجیتالی<sup>۱</sup> یک مهارت فوق‌العاده کارآمد است و فناوری می‌تواند موقعیت‌های ابتکاری و آکادمیک ارائه کند. در صورت علاقه‌مندی فرزندان، کلاس‌های برنامه‌نویسی، طراحی دیجیتالی، انیمیشن‌سازی یا هر موضوع فناوری محور موجود است که بتواند به وی کمک کند که از فناوری بهره‌مند شود و برای استفاده از آن در آینده، آماده شود.

جلوگیری از اعتیاد به فناوری، مسأله مهم دیگری است که باید اولیا بدان توجه داشته باشند. دو علامت هشداردهنده اولیه در رابطه با رابطه ناسالم فرزندان با فناوری وجود دارد که می‌بایست نسبت به آن‌ها آگاه بود؛ یکی از آن‌ها رفتاری و دیگری عاطفی است.

در جنبه‌ی رفتاری، تشخیص عبور زمان استفاده از رایانه از حد مجاز، مهم است، به نحوی که وقت لازم برای بازی کردن در دنیای واقعی، انجام ورزش‌های فیزیکی و ارتباط واقعی را از فرزند می‌گیرد. در رابطه با جنبه عاطفی، تشخیص تجربه منفی فرزند، بعد از استفاده از رایانه مهم است، مخصوصاً اگر احساس اذیت‌شدن<sup>۲</sup> و یا حس کلی بدی از تعامل‌های برخط خود دارند. این امر ممکن است در شبکه‌های اجتماعی، ارتباط برقرار کردن با پیغام یا بازی‌های چند نفره‌ی نقش‌آفرینی<sup>۳</sup> و مانند آن‌ها اتفاق بیفتد.

باید مراقب بود که فرزندان فعالیت‌های غیررایانه‌ای را که زمانی دوست داشت، با فعالیت رایانه‌ای جایگزین نکند، از خوابش به دلیل استفاده‌ی شبانه از فناوری نکاهد و یا تعامل‌های بین‌فردی (از جمله شام‌های خانوادگی) توسط فناوری جایگزین نشود.

## ۲- وزارت ارتباطات

- 
1. Digital Literacy
  2. Bullied
  3. Role-playing



وزارت ارتباطات به دلیل وظیفه ذاتی خودش، تلاش می‌کند تا برای کاربران خردسال فضایی مناسب و امن ایجاد کند. از این رو دست به تمهید راهکارهایی جهت تحقق این امر می‌زند. برخی از اقدام‌های این وزارت خانه به قرار زیر است:

- تهیه و تدارک سایت‌های مناسب و سالم جهت افزایش ایمنی روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی،  
- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی.

در برخی از کشورهای جهان، سازمان‌های ملی برای نظارت بر محتویات رسانه‌های دیجیتالی که مورد استفاده کودکان پیش دبستان و بالاتر قرار می‌گیرند، وارد صحنه شده‌اند (شورای ملی مطالعات اجتماعی<sup>۱</sup>، ۲۰۱۳؛ سامشن<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۴).

هندرسون<sup>۳</sup> و دی زوارت<sup>۴</sup> (۲۰۱۴)، در مقاله خویش گزارش می‌دهند که وزارت ارتباطات استرالیا جهت افزایش امنیت روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان زیر ۱۸ سال، ضمن ایجاد یک گروه در زمینه حفظ ایمنی کودکان، تلاش در جهت حذف موارد آسیب‌زا برای کودکان در رسانه‌های اجتماعی را خواستار شده است.

یونیسیف (میرکا<sup>۵</sup>، ۲۰۱۱) و بنیاد جی‌اس‌ام<sup>۶</sup> (۲۰۱۳) در اسناد منتشره خود با طرح سیم‌کارت دانش‌آموزی، خاطرنشان ساخته‌اند که سیم‌کارت اخیر با جذابیت‌های متعددی توأم است (نظیر دانلود کتاب‌های کمک درسی، بازی، فیلم، موسیقی، خرید بلیط با تخفیف، طرح یک شبکه اجتماعی خاص برای دارندگان سیم‌کارت دانش‌آموزی، ایجاد یک باشگاه از صاحبان سیم‌کارت مزبور و مانند آن)، امکان تماس دانش‌آموزان را محدود به افراد خانواده کرده، در طی ساعات کلاس درس نیز فعال نیست.

منطقه‌ی (۱۳۹۵، ی) در توصیف برخی از ویژگی‌های سیم‌کارت دانش‌آموزی می‌نویسد:  
«کودکی، نوجوانی و جوانی سنین بحرانی محسوب می‌گردند، زیرا اثرپذیری‌های سنین اخیر، تأثیرپذیری‌هایی ماندگار بوده، در جهت‌گیری ارزشی و شخصیتی آنان در طول زندگی‌شان مؤثر واقع می‌گردند. حساسیت سنین رشد و تحول از سویی و احتمال آسیب خوردگی کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی از سوی دیگر، سبب شده است، حتی کشورهایی که اعتقادی به فیلترینگ ندارند، در عمل در صدد فیلتر کردن کودکان، نوجوانان و جوانان خویش برآیند.  
یکی از جلوه‌های بارز فیلتر کردن افراد سنین رشد و تحول، تهیه و ارایه سیم‌کارت دانش‌آموزی به دانش‌آموزان است.

- 
1. National council for the social studies
  2. Sumsion, J.
  3. Henderson, M.
  4. De Zwart, M.
  5. Mirkka, M.
  6. GSM Association

سیم کارت دانش آموزی، سیم kartی با ظرفیت‌های قابل توجه و امکانات جذاب می‌باشد که توجه دانش‌آموزان را معطوف به خود کرده، نیازهای ارتباطی، آموزشی و تفریحی آنان را به خوبی مرتفع می‌سازد. مسأله اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان در برابر ارایه سیم کارت دانش آموزی به آنان، در برابر آن مقاومت نکرده، نسبت به آن پذیرا باشند.

سیم کارت دانش آموزی ضمن ایجاد امکان تماس دانش‌آموزان با اطرافیان‌شان، حاوی برخی از جذابیت‌های جانبی به قرار زیر است: سامانه کمک آموزشی، پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیک، سامانه مشاوره دانش‌آموزان، سامانه مشاوره حمایتی- اجتماعی کودک و نوجوانان، پورتال دانلود بازی، پورتال اختصاصی موسیقی و فیلم، شبکه اجتماعی دانش آموزی، باشگاه دانش آموزی، کیف پول الکترونیکی، بلیط الکترونیکی، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش آموز و والدین.

سامانه کمک آموزشی، سامانه‌ای است که بر بستر تلفن همراه، امکان دسترسی دانش‌آموزان به محتوای آموزشی در مقطع خودشان را فراهم می‌آورد.

دانش‌آموزانی که احساس می‌کنند، متوجه درسی از دروس خویش نشده‌اند، می‌توانند با استفاده از تلفن همراه یا تبلت خودشان در فضای مجازی به اطلاعات آموزشی خودشان به شکل کلاس درسی، پرسش و پاسخ و رفع اشکال، دسترسی پیدا کنند.

پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیکی امکان دانلود کتاب‌های الکترونیکی رایگان و کتاب‌های آموزشی مناسب را که از طریق کیف پول الکترونیکی نیز قابل اکتساب است، در دسترس دانش‌آموز قرار می‌دهد. سامانه مشاوره دانش‌آموزان، امکان عمل دیگری است که سیم کارت دانش آموزی دسترسی به آن را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

دانش‌آموزان می‌توانند نیازهای مشاوره‌ای خود را از گستره مباحث درسی گرفته تا مباحث اطلاعاتی، سلامتی، فرهنگی، اجتماعی و حمایتی و امنیتی از سامانه مزبور دریافت دارند. به این معنا که اگر به فرض دانش‌آموزان کاربر فضای مجازی، در جریان کاربری خویش از این فضا به مانع و رادعی برخوردند یا از سوی فرد یا افرادی مورد تهدید قرار گرفتند، می‌توانند با مراجعه به سامانه مزبور، از حمایت آن یا تدابیر پیشنهادی آن در جهت حل مشکل استفاده کنند.

سامانه اختصاصی دانلود بازی، موسیقی و فیلم، از دیگر جذابیت‌های سیم کارت دانش آموزی است که اوقات فراغت آنان را به شکل بهینه تأمین می‌سازد، به این معنا که سیم کارت دانش آموزی به دلیل امنیت بالایی که از آن برخوردار است، مانع از رسوخ افراد غیردانش‌آموز در بین دارندگان سیم کارت‌های دانش آموزی شده، با هدایت غیرمستقیم اولیای آموزشی، منابع ارزشمندی در زمینه‌های بازی (نظیر بازی‌های آموزشی)، موسیقی و فیلم (مانند فیلم‌های علمی و فرهنگی- اجتماعی)، در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

از آنجا که شبکه‌های اجتماعی از جذابیت‌های قابل توجه فضای مجازی بوده، کاربران فضای مجازی علاقه‌مند به کاربری از آن می‌باشند، برای سیم کارت دانش آموزی شبکه اجتماعی خاصی تعریف

شده است که تقریباً تمامی امکانات یک شبکه اجتماعی مناسب و به روز را در اختیار دانش‌آموزان کاربر قرار می‌دهد، بالطبع همان‌گونه که پیش‌تر به آن اشاره شد، اولاً به سبب موانع امنیتی که فراروی افراد غیردانش‌آموز وجود دارد و ثانیاً به دلیل حضور کارشناسان تربیتی در فضای شبکه اجتماعی سیم‌کارت دانش‌آموزی، مباحث مطرح شده در این شبکه اجتماعی، بسیار سالم‌تر از شبکه‌های معمولی بوده، تفاوتی کیفی با آنان را به معرض دید می‌نهند. به تعبیر دیگر، تمهید اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان ضمن برخوردار شدن از امکان بهره‌برداری از یک شبکه اجتماعی، در معرض خطر تهدیدهایی که در شبکه‌های اجتماعی دیگر وجود دارد، قرار نگیرند.

باشگاه دانش‌آموزی، طرح نوآورانه دیگری است که برای سیم‌کارت دانش‌آموزی تعریف شده است. به این معنا که دانش‌آموزان دارای سیم‌کارت دانش‌آموزی، در عمل می‌توانند عضو باشگاهی برمبنای سیم‌کارت مورد استفاده خویش شده، از مزایای عضویت در آن برخوردار شوند. مزایای اخیر مواردی مانند امکان برخوردار شدن از تخفیف‌های ویژه برای خرید بلیط رخدادهای علمی، هنری، ادبی ورزشی و نظیر آن است.

سیم‌کارت دانش‌آموزی از جذابیت‌های دیگری مانند کیف پول الکترونیکی و تهیه بلیط الکترونیکی نیز برخوردار است. به این معنا که اولیا می‌توانند وجه مورد نیاز فرزند را به سیم‌کارت دانش‌آموزی وی واریز کرده، دانش‌آموز در مواقع ضروری از تلفن همراهش به مثابه کیف پول الکترونیکی سود برده، دست به تهیه و خرید مایحتاج مورد نیازش بزند. مضاف براین، سیم‌کارت دانش‌آموزی واجد این ویژگی مثبت می‌باشد که دانش‌آموزان بلیط‌های مورد نیاز خویش (نظیر بلیط اتوبوس) را از این طریق با تخفیف (مانند ۱۵٪ تخفیف) تهیه می‌کنند.

از آنجا که یکی از مشکلات جدی محیط‌های آموزشی کاربری دانش‌آموزان از تلفن همراه در کلاس و احياناً سر جلسه امتحان، به منظور تقلب، می‌باشد، تمهیدی اندیشیده شده است که سیم‌کارت دانش‌آموزی از بدو ورود شاگرد به مدرسه تا زمان خروج وی از مدرسه فعال نیست و به این ترتیب امکان کژکاربری احتمالی از گوشی همراه توسط دانش‌آموزان در محیط آموزشی به شدت تقلیل می‌یابد. البته لازم به یادآوری است، در صورتی که دانش‌آموزی در طول ساعات مدرسه دچار ناراحتی جسمی و یا مشکل خاص دیگری شد، می‌تواند با مراجعه به دفتر مدرسه کد خاصی از دفتر دریافت دارد تا با آن با اولیای خویش تماس حاصل کرده، آنان را در جریان مسأله و مشکل خویش قرار دهد و در صورت نیاز اولیا برای کمک به وی به مدرسه بیایند.

ویژگی مثبت دیگری که در سیم‌کارت دانش‌آموزی در نظر گرفته شده است، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش‌آموز و اولیای وی است.

مدرسه با ارایه اطلاعات مورد نیاز آموزشی (از مقررات گرفته تا تاریخ امتحانات) دانش‌آموزان، جذابیت خاصی برای خود در نزد دانش‌آموزان پدید می‌آورد. مضاف براین، سامانه ارتباطی مزبور، ارتباط مسوولان مدرسه با اولیای دانش‌آموزان را نیز تمهید دیده است و اولیا از طریق این سامانه در جریان مسایل علمی، آموزشی، اخلاقی و تربیتی فرزندش در مدرسه قرار می‌گیرد.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، با پیش گرفتن راهکار سیم‌کارت دانش‌آموزی، بتوان ضمن تصحیح خطای اولیای آموزش و پرورش دال بر ممنوعیت ورود تلفن همراه به مدرسه، در درجه نخست با مدارس پنهانی که در جریان ممنوعیت نادرست تلفن همراه به مدارس، در مدارس آموزش و پرورش پدید آمده است و دانش‌آموزان با بردن تلفن همراه خویش، دست به مبادله انواع اطلاعات خویش در مدرسه می‌زنند، به مقابله پرداخت و در درجه بعدی اهمیت، با اتکا به تلفن همراه دانش‌آموزان، از یادگیری مبتنی بر تلفن همراه (یا موبایل لرنینگ) که در حال حاضر انقلابی آموزشی در جهان حاضر پدید آورده است، در سطح مدارس سود جست.

### ۳- آموزش و پرورش

وزارت آموزش و پرورش، مسوولیت تربیت علمی، اخلاقی و فرهنگی دانش‌آموزان را برعهده دارد و بعد از خانواده، اثرگذارترین نهاد بر روی کودکان، نوجوانان و جوانان تحت پوشش خود هست. بررسی ادبیات پژوهش در زمینه انتظاراتی که از وزارت آموزش و پرورش در کشورهای غربی می‌رود، موارد زیر را در بسترسازی فرهنگی جهت کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی مشخص می‌سازد:

- ارایه مباحث فناوری‌ها به شکل ضمنی در متون درسی،
- اختصاص واحد مستقل سواد رسانه‌ای در برخی از کشورها،
- ارایه برخی از درس‌ها به صورت ترکیبی از تدریس مستقیم و تدریس روی خط،
- انجام فعالیت‌های فوق برنامه در ارتباط با خطرهای فضای مجازی،
- ارسال محتوا در ارتباط با فضای مجازی امن برای اولیای دانش‌آموزان،
- برگزاری کلاس‌های آموزشی برای والدین دانش‌آموزان،
- اختصاص خط تلفن مستقل برای ارتباط اولیا با مسوولان مدارس در زمینه کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- ایجاد امکان ارتباط ای‌میلی اولیا با مسوولان مدرسه در ارتباط با کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- درگیر کردن اولیای مدرسه (مدیران، مشاوران، روان‌شناسان و معلمان) با مقوله فضای مجازی،
- تهیه کتابچه راهنما برای مسوولان و اولیای مدارس،
- ارایه و معرفی سایت‌های امن و سالم به دانش‌آموزان و معلمان،
- ارتقای مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان،
- ارایه کنترل شده فضای مجازی (با فیلتر کردن سایت‌های نامناسب) به دانش‌آموزان.

برسون<sup>۱</sup> و برسون<sup>۲</sup> (۲۰۰۳) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، دانش‌آموزان با سرعت بیشتری نسبت به خانه، در مدارس به فضای مجازی دسترسی پیدا می‌کنند، از این رو ضرورت دارد که آموزش و پرورش به امنیت روی‌خط دانش‌آموزان توجه ویژه نشان دهد.

بوشونگ<sup>۳</sup> (۲۰۰۲) در مقاله خویش گزارش می‌دهد، با توجه به آمار کاربری کودکان از اینترنت، ضرورت فیلتر کردن اینترنت برای کودکان به شدت احساس می‌شود.

مانزو<sup>۴</sup> (۲۰۰۹) در مقاله‌ای با عنوان رفع فیلتر، از زاویه دید دیگری وارد مقوله کاربری دانش‌آموزان از اینترنت شده، بیان می‌دارد، تکیه صرف روی فیلترینگ اینترنت برای نوجوانان و جوانان چندان ثمربخش نیست، اما باید با ایجاد سایت‌ها و فضاهای امن برای دانش‌آموزان، امکان برخورداری آنان از فضای مجازی را بیش از پیش فراهم آورد. از نظر مانزو، حضور و مشارکت معلمان در فضاهای اخیر، بر جذابیت سایت‌های امن پیشنهادی برای جوانان می‌افزاید.

وین<sup>۵</sup> (۲۰۱۲) در مقاله‌ای که با عنوان ترویج شهروندی دیجیتالی از طریق شبکه‌های مبتنی بر مدارس تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، شبکه‌های اجتماعی جدیدی وجود دارند که از امکان کنترل دقیق‌تری برخوردارند و می‌توانند امکان تماس دانش‌آموزان را با همسالان خودشان و معلمان و اولیای مدرسه فراهم سازند، بنابراین استقبال از این شبکه‌ها توسط اولیای مدارس می‌تواند برای آنان راهگشا باشد.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، از ضرورت اختصاص سایت خاصی برای دانش‌آموزان یاد می‌کند که امنیت آنان را در فضای مجازی تأمین کند.

گذشته از ضرورت توجه مدارس به مسأله فضای مجازی، تأکید در کاربری مثبت و بهینه از فضای مجازی مورد توجه بسیاری از متخصصان و پژوهش‌گران آموزشی قرار گرفته است.

رانگولوف<sup>۶</sup> (۲۰۱۰) در گزارش پژوهشی خود خاطرنشان می‌سازد، برنامه اینترنت امن توسط کمیسیون اروپا مورد تأیید قرار گرفته است و یافته‌های حاصل از بررسی ۳۰ کشور اروپایی نشان می‌دهد، آموزش امنیت اطلاعاتی در مدارس ابتدایی و متوسطه مورد توجه قرار گرفته است.

مک تاویش<sup>۷</sup> و فیلیپنکو<sup>۸</sup> (۲۰۱۶) در مقاله خویش از ضرورت توجه مسوولان به سواد رسانه‌ای کاربران یاد کرده‌اند.

- 
1. Berson, I. R.
  2. Berson, M. J.
  3. Bushong, S.
  4. Manso, K. K.
  5. Winn, M. R..
  6. Rangelov, S.
  7. Mctavish, M.
  8. Filipenko, M.

گزارش تهیه شده توسط مجمع کتابخانه‌های مدارس کانادا (۲۰۰۰) در ارتباط با سیاست اینترنت امن و حفظ حریم شخصی، از ضرورت ارزیابی یک واحد درسی در کلاس‌های ششم تا نهم یاد می‌کند. این واحد درسی در صدد ارتقای سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان بوده، سایت‌های مناسب را نیز برای کاربری آنان معرفی می‌کند.

کرونهولز<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) گزارش می‌دهد، از اواسط دهه ۱۹۹۰، آموزش روی‌خط مطرح گردیده است و طبق برآورد انجمن بین‌المللی یادگیری روی‌خط، ۸۲٪ مدارس در حال حاضر حداقل یک دوره روی‌خط را ارائه می‌دهند. از این رو کرونهولز پیشنهاد می‌کند، برای رفع مشکلات دوره‌های صرفاً حضوری یا غیرحضوری (و روی‌خط)، می‌توان ترکیب برنامه‌های حضوری و روی‌خط را در نظام آموزشی در دستور کار قرار داد. طرح اخیر در برخی از مدارس در حال اجرا است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵) برگزاری دوره‌های آموزشی برای اولیای دانش‌آموزان را یکی از الزام‌های آموزش و پرورش معرفی می‌کند. به همین ترتیب دستورالعمل اخیر از اولیای مدارس خواسته است تا با اختصاص یک ایمیل و اعلان یک خط تلفن مشخص، امکان دسترسی و اظهارنظر اولیای دانش‌آموزان برای مسوولان مدارس را فراهم آورند.

ضرورت آموزش بیش از پیش مراقبان دانش‌آوزان در مدرسه، درخواست دیگری است که در دستورالعمل وزارت آموزش و پرورش بریتانیا، منعکس گردیده است.

اولسن<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۱) برای ارتقای ایمنی دانش‌آموزان در فضای مجازی، افزایش مراقبت دانش‌آموزان توسط مراقبان آنان در مدارس را مورد تأکید قرار داده‌اند.

مک فارلان<sup>۳</sup> (۲۰۰۷) نیز روی مسوولیت بیش‌تر مدیران مدارس در آسیب‌های فضای مجازی تأکید دارد. تعمیق روابط اولیا و مشاوران، مقوله دیگری است که در زمینه ارتباط مدرسه با اولیا، مورد توجه قرار گرفته است.

گروبز<sup>۴</sup> (۲۰۱۳) در بررسی که در سطح جمعی از اولیای دانش‌آموزان داشت، انتظارات آنان از مدرسه را از طریق مرتب‌سازی کارت‌های حاوی خواست اولیا، دریافت داشت. انتظارات اخیر که شامل مواردی مانند مهارت‌های والدگری، خودآگاهی و عزت نفس جوانان، روابط همسالان، سلامت بهداشتی، فرصت‌های تحصیلی، انتخاب شغل، ارتباط با معلمان، کاربری از فناوری‌های ارتباطی و ایمنی در جریان کاربری از اینترنت بود، دورنمای روشنی از انتظارات اولیا برای مشاوران مدارس ترسیم می‌نماید و آنان می‌توانند در جریان پاسخ به انتظاراتی اخیر در عمل به روابط خود با اولیا نیز عمق بیش‌تری ببخشند.

- 
1. Kronholz, J.
  2. Olsen, H.
  3. Mac Farlane, M. A.
  4. Grubbs, N. K.

ولنتین<sup>۱</sup> (۲۰۱۳) در مقاله‌ای که در مورد درخواست‌های جنسی روی خط تهیه کرده است، از خطر اخیر که نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی را مورد تهدید خود قرار داده است، یاد می‌کند و خواستار مداخله جدی‌تر روان‌شناسان مدرسه در این زمینه گردیده است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، ضمن تأکید فیلترینگ اینترنت مدارس و حفاظت اولیای مدارس از دانش‌آموزان در برابر زورگیری الکترونیکی و آزارهای جنسی، آنان را موظف می‌سازد تا ضمن تشویق نوجوانان و جوانان به کاربری از برنامه‌های سالم اینترنتی (مانند استفاده از برنامه «تور افسانه‌ای اینترنتی»)، دست به اطلاع‌رسانی درباره تروریسم به دانش‌آموزان زده، مانع پیوستن آنان به گروه‌های اخیر (نظیر داعش) شوند.

شوچوک (۲۰۱۴) در بررسی توصیه‌های ارایه شده به مسوولان مدارس خاطرنشان می‌سازد، این توصیه‌ها از ابهام نسبی برخوردارند و ضرورت دارد توصیه‌ها و سیاست‌گذاری‌های انجام شده، ضمن به روز شدن، مورد بازنگری و تدقیق بیش‌تری قرار گیرند.

#### ۴- سایر مؤسسات مرتبط با نوجوانان و جوانان

از آنجا که مقوله فضای مجازی، مقوله مهمی است و فضای مجازی به سرعت در حال گسترش است، اولیای فرهنگی نوجوانان و جوانان در جوامع مختلف می‌کوشند، در جریان بسترسازی فرهنگی برای ایجاد فضایی امن و کاربری بهینه جوانان از فضای مجازی، از تمامی امکان‌های موجود در جامعه در این جهت بهره‌مند گردند. از این رو در تدوین راهکارهای اجرایی بهینه‌سازی کاربری از فضای مجازی از امکانات مختلفی که جوانان کم و بیش با آن‌ها مرتبط هستند، سود برده، پیشنهاد استفاده از این امکانات را نیز داده‌اند. امکانات زیر عبارتند از:

- مراکز پزشکی،

- مراکز مشاوره و روان‌درمانی،

- کتابخانه‌ها،

- و نهادهای دینی (کلیسا).

پزشکان، روان‌شناسان، مشاوران، کتابداران کتابخانه‌ها و مراجع دینی، بعضاً محل رجوع نوجوانان و جوانان هستند. این افراد می‌توانند در جریان خدمات‌رسانی به مراجعان جوان خویش، به شکل ضمنی به انتقال برخی از توصیه‌های مهم در جهت بهینه‌سازی کاربری جوانان از فضای مجازی دست بزنند. کولیر<sup>۲</sup> (۲۰۰۹) در مقاله‌ای که در زمینه ایمنی روی خط دانش‌آموزان تهیه کرده است، در جمع‌بندی مقاله خود روی نکته اخیر تأکید کرده، یادآور گردیده است که کتابداران کتابخانه که محل رجوع دانش‌آموزان

1. Valentine, C.

2. Collier, A.

هستند، می‌توانند به شکل مستقیم و غیرمستقیم (یعنی با معرفی منابع مناسب)، در عمل دست به راهنمایی جوانان برای بهینه‌سازی کاربری خودشان از فضای مجازی بزنند. گرشام<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) نیز با تأکید ورود کلیسا در فضای مجازی، خاطرنشان می‌سازد، می‌توان آموزه‌های دینی (خاصه آموزه‌هایی که ناظر بر مسایل جمعی و اجتماعی هستند) را در فضای مجازی مطرح کرد و به آموزش آن به علاقه‌مندان و فراگیران پرداخت. بالطبع نوجوانان و جوانانی که به مسایلی نظیر زیست محیطی، اخلاق اجتماعی و مانند آن‌ها توجه خاصی نشان می‌دهند، به سادگی می‌توانند مورد خطاب این دست از آموزش‌ها قرار گیرند.

## ۵- اطلاع‌رسانی مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه

فضای مجازی امکان عمل‌های گسترده‌ای را فراروی بشر گشوده است. یکی از این امکان عمل‌ها، روی آوردن افراد بزهکار از جهان واقعی به فضای مجازی است، زیرا یک بزهکار در جهان واقعی خود را با تهدیدت گلوله‌های آتشین پلیس مواجه می‌بیند، اما با تحقق همان بزهکاری در فضای مجازی، آن فرد از گلوله‌های آتشین پلیس در امان خواهد بود. بنابراین مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه با وقوف به اهمیت یافتن فضای مجازی و مهاجرت افراد بزهکار به فضای مجازی، وظیفه خود می‌دانند که دست به روشنگری‌های لازم در این جهت برای اقشار مختلف اجتماعی، از نوجوانان و جوانان گرفته تا اولیای آنان بزنند. در بررسی اجمالی ادبیات پژوهش در این زمینه، اقدام‌های زیر ملاحظه می‌گردند:

- ایجاد جریان‌های اجتماعی روشنگر در ارتباط با فضای مجازی،
- ارایه ابزارهای کنترل‌کننده به اولیا،
- نشر کتاب، کتابچه، جزوات و برشورها و پوسترهای اطلاع‌رسانی برای اقشار مختلف اجتماعی،
- راه‌اندازی سایت‌های خاص کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه،
- ارایه هشدارهای لازم به خانواده‌ها<sup>۲</sup>.

### 1. Gresham, J.

۱. هشدارهای اخیر غالباً در ارتباط با موارد زیر هستند:
  - برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی (Website)،
  - برنامه‌های پیام‌دهی (Texting Apps)،
  - برنامه‌های محرمانه و مخفی (Secret Apps)،
  - برنامه‌های ملاقات (Meeting Apps)،
  - گزارش مشکل (Reporting Problem)،
  - مشکلات فنی،
  - مشکلات ایجاد شده توسط فناوری،
  - ایمنی و امنیت (Safety and Security).



- ارایه هشدارهای ضروری به جامعه،  
- حضور یافتن پلیس در فضای مجازی (نظیر اتاق‌های گپ اینترنتی) برای رصد فعالیت افراد مختلف،  
- ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای تهیه محیطی امن‌تر.  
وزارت امنیت ملی امریکا<sup>۱</sup> (۲۰۱۱)، در یکی از اقدام‌های خود کوشید تا با راه‌اندازی پویش اجتماعی «توقف کن، تأمل کن و سپس وصل شو»<sup>۲</sup>، نسبت به جرایم موجود در فضای مجازی اطلاع‌رسانی کرده، وظایف نوجوانان و جوانان، اولیای آنان و اولیای آموزش دانش‌آموزان را در این جهت یادآور شود.  
وزارت امنیت ملی امریکا (۲۰۱۳) در فراز دیگری از تلاش‌های خود، با تهیه یک بستر آموزشی برای اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان، کوشیده است تا حساسیت اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان را نسبت به کاربری از فضای مجازی افزایش داده، آنان را تشویق به مداخله فعال در امر کاربری فرزند یا دانش‌آموزشان کنند.

## ۶- سایر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی

از آنجا که امر بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه از فضای مجازی کار پیچیده و دشواری است، از هر امکان عملی برای مواجهه با این مسأله و انجام آن باید استقبال کرد، بنابراین نه تنها نهادهای دولتی دیگر (مثلاً مراکز تبلیغاتی نظام)، موظف به همکاری در بسترسازی فرهنگی برای ایجاد اینترنت امن هستند، بلکه نهادهای مردم‌یار یا مدنی هم به یاری طلبیده شده، از این نهادها هم درخواست می‌شود تا در جریان اطلاع‌رسانی و ایمن‌سازی بیش از پیش اینترنت، به کمک دیگر نهادهای دولتی آمده، به این ترتیب فضای امنی را برای کاربری آنان از فضای مجازی فراهم آورند. بررسی‌های اولیه در این زمینه، اقدام‌ها زیر را که از سوی دیگر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی صورت می‌پذیرد، مشخص کرده‌اند:

- 
- بازی‌ها،
  - کنترل والدین (Parental Control)،
  - امکانات تلفن‌های همراه (Mobile Features)،
  - دسترسی به موقعیت مکانی (Location Consent)،
  - اطلاعات حساب بانکی،
  - رمز عبور (Password)،
  - تنظیم‌های امنیتی،
  - شهرت (اعتبار) دیجیتالی (Digital Reputation)،
  - تفکر انتقادی (Critical Thinking)،
  - تنظیم‌های لازم جهت حفظ حریم خصوصی (Privacy Settings)،
  - (Teaching parents Tech/ aplatformforgood.org)
- <sup>2</sup> - US Department of Homeland Security  
<sup>3</sup> - Stop, Think, Connect

- تهیه کتاب، کتابچه، برشور و پوستر برای اولیا و دانش‌آموزان،
  - راه‌اندازی سایت‌های امن برای کودکان، نوجوانان و جوانان،
  - درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای و سایت‌های فضای مجازی،
  - برگزاری کلاس‌های آموزشی برای اولیا و مراقبان نوجوانان و جوانان،
  - برگزاری سالانه روز اینترنت امن،
  - برگزاری همایش‌های علمی- تخصصی در زمینه فراز و فرودهای فضای مجازی،
  - ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین.
- استفاده از نهادهای مدنی یا مردم‌یار، از تجربیات موفق است که در بسیاری از کشورهای جهان جامه عمل پوشیده‌اند (آتمور<sup>۱</sup>، ۱۹۹۸؛ وان‌دیجکن<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۱).

برخی از پژوهش‌گران (ولیس،؟، ترجمه اوحدی و همکاران، ۱۳۸۲)، با گزارش بعضی از اقدام‌های مثبت انسان‌ها و مجامع نیک اندیش، یادآور می‌گردند، از آنجا که برخی از کاربران سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی، جهت آموزش یا رفع خلاءهای اطلاعاتی خویش، به سایت‌های مزبور روی آورده‌اند، با تهیه سایت‌هایی که مثلاً با تهیه پویانمایی، به ارایه اطلاعات جنسی لازم به کاربران می‌پردازند یا تهیه سایت‌هایی که در آن متخصصان سکس، به سوال‌های اختلال‌های کارکردی افراد در مسایل جنسی پاسخ می‌دهند، سعی در رفع نیاز کاربرانی می‌کنند که به سبب خلاء اطلاعاتیشان، خود را نیازمند سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی می‌بینند و به این ترتیب می‌کوشند تا از مراجعان به سایت‌های هرزه‌نگار بکاهدند.

## ۷- قوه قضائیه

از قوه قضائیه نیز همپای سایر قوای مقننه و مجریه انتظار می‌رود تا در بحث کاربری از فضای مجازی و ایمن‌سازی فضای مجازی ورود پیدا کرده، در جهت سالم‌سازی هرچه بیش‌تر فضای مجازی بکوشد. از این رو قوه قضائیه غالب کشورهای غربی کوشیده‌اند تا با تدوین قوانین مناسب، امکان کژکاربری از فضای مجازی را برای کاربران تحدید کرده، بستری برای کاربری بهینه و مثبت برای کاربران پدید آورد.

بررسی اجمالی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارند که قوه قضائیه کشورهای غربی در موارد زیر، اقدام‌های قابل توجهی انجام داده‌اند:

- تدوین قوانین لازم برای حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،
- تدوین قوانین منع آسیب و ایذایی کاربران فضای مجازی (مانند ممنوعیت هرزه‌نگاری کودکان، نژادپرستی، زورگیری الکترونیکی، سرقت هویت و نظایر آن‌ها)،

- تدوین قوانین ناظر بر حسن عملکرد اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان. مجموعه نهادهای مقتنه، مجریه و قضائیه در کشورهای غربی می‌کوشند در جریان ایمن‌سازی فضای مجازی، کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان از اینترنت را فراهم آورند. از این رو در کنار اقدام‌های اجرایی که در این زمینه برای جوانان صورت می‌پذیرد، اطلاع‌رسانی‌های گسترده برای جمعیت هدف که کودکان، نوجوانان و جوانان هستند، ضرورت دارد.

## ۸- اطلاع‌رسانی نهادهای مختلف اجتماعی برای ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فراز و فرودهای فضای مجازی

بررسی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارد که اطلاع‌رسانی به نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی در اشکال زیر صورت پذیرفته است:

- ایجاد شبکه‌های اجتماعی و سایت‌های خاص برای کاربری جوانان،
- ارایه محتوای سواد رسانه‌ای به شکل مستقیم و غیرمستقیم در مباحث آموزشی و فوق‌برنامه،
- تشویق تفکر انتقادی نوجوانان و جوانان،
- تشویق نوجوانان و جوانان به انتقال مسایل و مشکلات پیش آمده برای آنان در فضای مجازی به اولیا،
- ایجاد امکان گفت‌وگوی روی خط کاربران نوجوان و جوان با متخصصان سلامت روان،
- در دسترس قراردادن روزنامه‌های الکترونیکی جهت ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،
- هشدار به کودکان، نوجوانان و جوانان مبنی بر ماندن سوابق فرد در فضای مجازی و دخالت این موارد در استخدام و آینده شغلی آنان.

آلورمان<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) در مقاله خود گزارش می‌دهد، جوانان در جریان کاربری از فضای مجازی، رفته رفته به فراز و فرودهای آن وقوف یافته، به این ترتیب سواد رسانه‌ای خود را بالا می‌برند. اما برخی از مطالعات حکایت از آن دارد که درک کاربران نوجوان از خطرات بالقوه فضای مجازی در حد رضایت‌بخش و قابل قبول نیست (راموس سولر<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۸، زیلکا<sup>۳</sup>، ۲۰۱۷).

سولداتووا<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی چگونگی مواجهه نوجوانان و جوانان با خطرهای فضای مجازی گزارش می‌دهند که غالباً کاربران نوجوان و جوان در برخورد با ابعاد آسیب‌زای فضای مجازی آشفته شده و به شکلی منفعل با آنها مواجه می‌گردند. بنابراین اطلاع‌رسانی و مداخله فعال در ایمن‌سازی فضای مجازی برای نوجوانان و جوانان امری الزامی است.

---

1. Alvermann, D. E.  
2. Ramos-Soler, I.  
3. Zilka, G. C.  
4. Soldatova, G. U.

گالاقر<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) در مقاله پژوهشی خویش نتیجه می‌گیرد، فیلترینگ تنهای فضای مجازی برای نوجوانان و جوان جوابگو نیست و باید هم‌زمان با فیلتر نسبی سایت‌های نامناسب در فضای مجازی برای کاربران جوان، سواد رسانه‌ای آنان را ارتقاء بخشید.

دولینگ<sup>۲</sup> و ریکوود<sup>۳</sup> (۲۰۱۴) از شکل‌گیری امکان گفت‌وگوی نوجوانان و جوانان در فضای مجازی با جمعی از متخصصان سلامت روان به صورت روی خط یاد می‌کند.

گروسین<sup>۴</sup> و ادmondسون<sup>۵</sup> (۲۰۰۳) از تهیه روزنامه‌های الکترونیک برای نوجوانان و جوانان یاد کرده، خاطر نشان می‌سازند، جوانان می‌توانند در فضای مجازی از این روزنامه‌ها سود ببرند.

سرانجام درج<sup>۶</sup> (۲۰۱۷)، در مقاله خود با روشنگری درباره ماندن رد پای جوانان در سایت‌هایی که به آن‌ها رفته و از آن‌ها کاربری دارند، خطاب به آنان بیان می‌دارد، در صورت کژکاربری جوانان از فضای مجازی، رد پاهای باقی مانده افراد در زمان استخدام افراد، آنان را دچار مشکل می‌کند، از این رو جوانان بهتر است با آینده‌نگری لازم، دست از کاربری نامناسب از فضای مجازی دست بردارند.

## ۹- اطلاع رسانی برای اولیای دانش‌آموزان

اولیای دانش‌آموزان، وظیفه تربیت فرزندشان را نیز برعهده دارند، از این رو باید بدان‌ها کمک کرد تا در کنار نهادهای مختلفی که در جامعه در صدد بسترسازی برای رشد و تعالی وی هستند، وظایف خود را نیز به نحو احسن انجام دهند تا با اطمینان بیش‌تری فرزندشان از رشد و شکوفایی علمی و انسانی لازم برخوردار گردد.

اقدام‌های انجام گرفته شده جهت اطلاع‌رسانی به اولیای دانش‌آموزان و ایجاد روشنگری‌های لازم و تنویر افکار آنان، به اجمال در ادبیات پژوهش به قرار زیر عنوان شده است:

- ارایه کتاب، کتابچه، برشور، پوستر و بسته‌های آموزشی تهیه شده برای اولیا،
- برگزاری کلاس آموزشی برای ارتقای آگاهی اولیا در زمینه فضای مجازی،
- ارایه انواع ابزارهای کنترل فناوری‌ها (رایانه، تلفن همراه و دیگر فناوری‌های ارتباطی) به اولیا (که در غالب موارد رایگان هستند)،
- رتبه‌بندی محتوای سایت‌ها جهت اطلاع اولیا،
- تعمیق روابط اولیا با مشاوران مدارس،

---

1. Gallagher, F.  
2. Dowling, M. J.  
3. Rickwood, D. J.  
4. Grusin, E. K.  
5. Edmondson, A.  
6. Dredge, S.

- تشویق گذاشتن قرار و مدارهای مشترک اولیا با فرزند، جهت کاربری مناسب وی از فناوری‌های ارتباطی،  
- تعمیق رابطه دوستانه با فرزند برای ممانعت از پنهان کردن مشکلات پیش آمده برای وی،  
- معرفی سایت‌های مناسب به فرزند،  
- نظارت بر نحوه کاربری فرزند از فضای مجازی،  
- مداخله فعال در جهت حل مشکلات پیش آمده برای فرزند در فضای مجازی.

رابرتز<sup>۱</sup> (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که با عنوان «والدین کودکان سایبری باید چه کار بکنند»، تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، با وجود آن که کودکان در برخورد با فضای مجازی از برخی از فرصت‌های موجود در این فضا برخوردار می‌گردند، اما باید دانست که فضای اخیر تهدیدهایی نیز برای کودکان در بردارد و ضرورت دارد که اولیا برای محافظت فرزندانشان از تهدیدهایی که در فضای مجازی فرزندان آن‌ها را تهدید می‌کند، رأساً وارد صحنه شده، حفظ و حراست از کودکانشان را در فضای مجازی محقق سازند.

برخی از بررسی‌های انجام شده حکایت از آن دارد که حداقل برخی از اولیا از آگاهی لازم برای نظارت بر چگونگی مصرف فناوری توسط فرزندشان بی‌بهره‌اند. به عنوان مثال، درج (۲۰۱۷) گزارش می‌دهد، اولیای یک فرزند ده ساله، با تصور این که تبلت امکان انتقال اطلاعات به دیگران را ندارد، برای فرزندشان تبلت تهیه کردند، اما پس از مدتی دریافتند که فرزند ده ساله آنان، ویدیوی برهنه‌ای را که از دختر همسایه در جریان چت با وی تهیه کرده بود، در فضای مجازی به نمایش نهاده است. از این رو آگاه‌سازی هر چه بیش‌تر اولیا توسط بسیاری از پژوهش‌گران مورد تأیید قرار گرفته است (مک دونالد- بارون<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۷) از همین رو رابرتز (۲۰۱۰) بیان می‌دارد، باید اولیا در صدد ارتقای دانش و آگاهی خود در زمینه جوانان باشند تا جایی که در حد و شأن یک کارشناس جوانان ظاهر شوند.

ارایه برنامه‌های کنترل که به اولیا امکان مسدود کردن سایت‌ها و یا محتواهای نامناسب یا محدود کردن زمان کاربری از اینترنت را می‌دهد (دفتر تحقیقات فدرال، ۲۰۰۱، استینبرگ<sup>۳</sup>، ۲۰۱۷) وجه دیگری از یاری رساندن به اولیای دانش‌آموزان را تشکیل می‌دهد.

یبارا<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۹) در گزارش تحقیقی خویش خاطرنشان می‌سازند، بررسی آنان در زمینه مواجهه کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر با موارد ناخواسته جنسی، در مواردی که رایانه یا تلفن آن‌ها دارای ابزارهای کنترل کننده بوده‌اند، به مراتب کم‌تر از مواردی است که روی فناوری‌های مورد استفاده آنان، ابزار کنترل اولیا نصب نشده بود.

- 
1. Roberts, K. J.
  2. Mac Donald-Brown, C.
  3. Steinberg, S.
  4. Ybarra, M. L.

معرفی سایت‌های مفید به فرزند (درج، ۲۰۱۷)، تهیه کتابچه‌های راهنما برای اولیا (مرکز پی‌ای‌سی‌ای‌ار<sup>۱</sup>، ۲۰۱۳)، اطلاع رسانی در زمینه وب سایت‌های امن به اولیا (آدلمن<sup>۲</sup>، ۲۰۰۴) و روشنگری در مورد خطرهای بالقوه فناوری‌ها (نظیر زورگیری الکترونیکی که کاربر را به کاهش عملکرد تحصیلی تا افکار خودکشی مبتلا می‌سازد) (هولادی<sup>۳</sup>، ۲۰۱۰)، قسمت دیگری از اطلاع‌رسانی به اولیا را تشکیل می‌دهند.

آیرس<sup>۴</sup> (۲۰۰۷) در مقاله خود پس از بیان خطرهای جنسی که کاربران خردسال و کم سن فضای مجازی را تهدید می‌کند، خاطرنشان می‌سازد، اولیا برای جلوگیری و ممانعت از خطر پیش‌گفته، باید ضمن آرایه برخی از اطلاعات لازم به فرزند (مانند طرح مراکز خصوصی بدن دختران و پسران برای آنان)، رابطه خویش را چنان با فرزندشان عمیق کنند که در صورت پیش آمدن هرگونه مشکلی برای فرزند، وی بلافاصله اولیای خود را در جریان آن قرار دهد تا آنان برای حل مشکل او، به کمکش بشتابند.

تشویق اولیا برای گذاشتن قرار و مدارهای مشترک با فرزند برای کاربری از فضای مجازی، امر مهم دیگری است که همواره به اولیا توصیه شده است (درج، ۲۰۱۷). این قرار و مدارها مواردی مانند میزان استفاده روزانه، باز نکردن نامه‌های الکترونیکی ناشناس، عدم ارتباط با افراد ناشناس، نظارت پست‌های فرزند، پرهیز از ارسال تصاویر خویش و یا کاهش رزولوشن تصویر در صورت ارسال، توجه به حریم خصوصی خویش در شبکه‌های اجتماعی و نظایر آن هستند.

اولیا موظف هستند درباره تبعات کژکاربری از فضای مجازی (که مواردی مانند افسردگی فیس‌بوکی، زورگیری الکترونیکی، اذیت و آزارهای جنسی و نظایر آن‌ها هستند)، برای فرزندشان صحبت کنند (درج، ۲۰۱۷).

تبدیل اشتباهات فرزند به یک کلاس درس از سوی اولیا برای فرزند، متضمن اثرات ارزشمندی برای آینده کاربری وی خواهد بود.

انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA)<sup>۵</sup> در توصیه‌هایی که برای کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید دارد، به ذکر نکات زیر به والدین پرداخته است:

«در رابطه با فناوری، والدین نسبت به فرزندان خود که از بدو تولد با فناوری سر و کار داشته‌اند، از آگاهی کم‌تری برخوردارند و حتی به نظر می‌رسد با نسلی که پس از به دنیا آمدن، در عمل با وسیله‌های الکترونیکی سروکار داشته‌اند، هرگز نرسند!

---

1. PACER Center

2. Adelman, H.

3. Holladay, J.

4. Ayers, L.

5. Connected and content managing healthy technology use/ apa.org (American Psychological Association).

با این وجود، مانند بسیاری از موارد دیگر، آگاهی پیدا کردن نسبت به فناوری و قابلیت‌های آن، غیرممکن نبوده، به سادگی امکان‌پذیر است و اولیا می‌توانند نحوه‌ی عملکرد برنامه‌ها<sup>۱</sup> و تنظیمات امنیتی<sup>۲</sup> را مطابق با ارزش‌های خانوادگی<sup>۳</sup> خود، شخصی‌سازی<sup>۴</sup> کنند.

همچنین ضرورت دارد، والدین عاداتی سالم در خصوص استفاده از فناوری در خود ایجاد کنند، زیرا که فرزندان به طور عمده از والدین خود الگوبرداری می‌کنند. این عادات عبارتند از:

- در هنگام رانندگی از تلفن همراه خود استفاده نکنند؛ سالانه هزاران آمریکایی در اثر رانندگی پرخطر و با توجه اندک، جان خود را از دست می‌دهند. در هنگام رانندگی، اختراهای گوشی خود را خاموش کرده و آن را دور از دسترس قرار دهند.

- نسبت به خواب خود آگاه باشند؛ پژوهش‌های بسیاری نشان داده است که استفاده شبانه‌ای از گوشی هوشمند می‌تواند در کیفیت خواب افراد دخالت کند. با توجه به این واقعیت که تلفن‌های همراه و وسایل الکترونیک دیگر از خود نور آبی<sup>۵</sup> ساطع می‌کنند، می‌توانند بر ترشح هورمون ملاتونین (که هورمون مرتبط با خواب است) اثر بگذارند. اما مشکل دیگر آن است، محتوایی که در این وسایل در اختیار کاربران قرار می‌دهند، غالباً تحریک‌کننده هستند؛ برای مثال یک پیغام<sup>۶</sup> یا توییت<sup>۷</sup> در وقت خواب<sup>۸</sup> می‌تواند موجب شود که مغز در هنگامی که باید استراحت کند، شروع به پردازش اطلاعات کند.

از این رو ضرورت دارد اولیا از وسایل الکترونیک خود، در هنگام دیروقت استفاده نکنند. همچنین از استفاده از گوشی خود به عنوان ساعت کوکی پرهیز کنند (زیرا برای بسیاری از افراد، بودن گوشی در کنار تخت، بسیار وسوسه‌انگیز واقع می‌شود).

- اختراهای<sup>۹</sup> گوشی خود را خاموش کنند؛ بسیاری از افراد گوشی‌های خود را روی تنظیماتی قرار می‌دهند که در صورت دریافت یک پست الکترونیک جدید، پیغام جدید و یا اختراهای برنامه‌های رسانه‌های اجتماعی، به فرد اطلاع دهد. نتایج نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، حاکی از آن است تنها ۱۹ درصد از آمریکایی‌ها اختراهای گوشی خود را خاموش می‌کنند؛ این در حالی است که اختراهای مداوم می‌تواند بر روی تندرستی و سلامت تأثیرات منفی بگذارد. در تحقیقات اخیر روان‌شناسان دانشگاه بریتیش کلمبیا<sup>۱۰</sup>، میزان بی‌توجهی<sup>۱</sup> و بیش‌فعالی<sup>۲</sup> در طول زمانی که افراد اختراهای گوشی هوشمند

1. Apps
2. Security Setting
3. Family Agenda
4. Customize
5. Blue Light
6. Text
7. Tweet - پیغام‌های رسانه‌ی تویتر به این نام مشهورند.
8. Bedtime
9. Notifications
- 10 - University of British Columbia

خود را خاموش می‌کنند، نسبت به زمانی که آن را روشن می‌گذارند، کم‌تر گزارش شده است. همچنین اختلالاتی پیاپی با بهره‌وری پایین‌تر، ارتباط اجتماعی ضعیف‌تر و سلامت روانی کم‌تر همراه است. در همان تیم پژوهش در پژوهشی مشابه نشان دادند که افرادی که به طور مداوم پست الکترونیک خود را بررسی می‌کنند، میزان استرس بیش‌تری را نسبت به افرادی که تنها سه بار در روز این کار را انجام می‌دهند، گزارش دادند. برای مدیریت استرس و افزایش تمرکز، باید تصمیمی واقع‌بینانه درباره‌ی اختلالی که واقعاً مورد نیاز است، گرفته شود. برای مثال، پست‌های الکترونیک کاری نسبت به اختلالاتی فیس‌بوک از اهمیت چشم‌گیری برخوردارند.

- انتظارات دیگران را نسبت به خود مدیریت کنند؛ در صورتی که افراد برنامه‌ی خاصی برای استفاده از گوشی خود دارند، بهتر است آن را به اطرافیان خود اطلاع دهند (برای مثال: فرد در طی زمان کار، گوشی خود را مورد بازبینی قرار نمی‌دهد و یا در طول سفر به پست‌های الکترونیک کاری خود پاسخ نمی‌دهد). در غیر این صورت با وجود بستگان و یا همکارانی که با مشکلی مواجه شده‌اند، از زمان خود نمی‌تواند به خوبی (چه در محل کار، چه در تعطیلات و مانند آن)، استفاده کند.

- از رسانه‌ی اجتماعی عاقلانه استفاده کنند؛ بسیاری از افراد در مقایسه‌ی زندگی خود با «ویترین»<sup>۳</sup> زندگی دوستانشان، در رسانه‌های اجتماعی، زندگی خودشان را بی‌روح‌تر می‌یابند.

تحقیقات انجام شده رابطه‌ی مستقیمی بین بودن در رسانه‌های اجتماعی و احساس افسردگی را گزارش کرده‌اند. ولی افراد می‌توانند ارتباط خود را با فضای مجازی و رسانه‌های اجتماعی به منظور بهبود آن تغییر دهند؛ تحقیقات نشان داده‌اند، زمانی که افراد از رسانه‌های اجتماعی به شکل منفعلانه استفاده می‌کنند (مانند استفاده از اطلاعات و گشتن در بین پست‌های دیگران)، میزان سلامت و تندرستی‌شان کاهش می‌یابد. این در حالی است که رسانه‌های اجتماعی بر روی سلامت افرادی که به طور فعالانه از آن استفاده می‌کنند (مانند پست کردن مطلب، به اشتراک گذاشتن ایده‌ها و یا نظر دادن زیر پست دیگران)، تأثیر منفی نگذاشته است. برای استفاده‌ی بهینه از شبکه‌ی اجتماعی باید به صورت فعالانه با آن درگیر شد. (هم‌چنین نباید فراموش کرد که زندگی واقعی افراد به ندرت به بی‌نقصی «ویترین»هایی است که در رسانه‌های اجتماعی به نمایش گذاشته می‌شوند).

- در حال زندگی کنند؛ فناوری و رسانه‌های مجازی سبب شده‌اند تا افراد به راحتی با یکدیگر در ارتباط باشند، ولی به سادگی می‌توانند آن‌ها را نسبت به ارتباطاتشان در دنیای واقعی بی‌توجه کنند. تعاملات رو در رو و فیزیکی برای سلامت عاطفی<sup>۴</sup> افراد ضروری و مهم است. در نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، ۴۴ درصد از افرادی که پست الکترونیک خود، پیغام‌ها و رسانه‌های اجتماعی را به

- 
1. Inattention
  2. Hyperactivity
  3. Showcase
  4. Emotional Well-being



طور مداوم مورد بازبینی قرار می‌دهند، گزارش کرده‌اند، حتی زمانی که در کنار خانواده‌ی خود هستند، احساس می‌کنند که از آن‌ها جدا شده‌اند. افراد بزرگسال هنگامی که افراد با دوستان و یا خانواده‌ی خود وقت می‌گذارند، باید تلاش کنند تا از وسایل الکترونیک خود نظیر گوشی هوشمند «جدا» شوند (و مثلاً زمان صرفِ شام یا وعده‌های غذایی دیگر و یا دورهمی‌های خانوادگی یا دوستانه آن را بی‌صدا کرده و دور از دسترس قرار دهند).

- زمانی را برای تجدید قوا در نظر بگیرند؛ زمان‌های آرامش به منظور فکر کردن برای تمدد اعصاب، تفکر و حتی افزایش و سرعت بخشیدن به خلاقیت، حیاتی هستند. اگر در اوقات فراغت گوشی، به عنوان اولین گزینه برای پُر کردن این زمان‌ها در عموم افراد دیده می‌شود، می‌توان گفت آن‌ها فرصت لازم برای تجدید قوای خویش را از دست می‌دهند، از این رو بهتر است تلاش کنند تا زمانی را برای جدا بودن از گوشی خود اختصاص دهند. این کار هر چند در ابتدا به نظر سخت می‌رسد، اما به تدریج به شکل عادت درآمده و افراد می‌توانند از آن زمان‌های آرامش‌بخش به خوبی استفاده کنند.

برخی از پژوهش‌گران دیگر با توجه به دید فنی عمیقی که نوجوانان و جوانان از آن برخوردار هستند و مواردی مانند فیلتر کردن فناوری‌ها را در حد یک چالش جزئی می‌بینند (درج، ۲۰۱۷)، پیشنهاد می‌کنند، باید برای کنترل وضعیت اخیر از میزان تمرکز بر والدین کاست و از مدرسه و نهادهای اطلاع‌رسان دیگر جامعه در این جهت، کمک گرفت (استیوز<sup>۲</sup> و وبستر<sup>۳</sup>، ۲۰۰۸، اولا گونجیو<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸).

فینکلهور<sup>۵</sup> و همکاران (۱۹۹۹)، از زاویه دید دیگری بیان می‌دارد، بسیاری از جوانان تهدیدهای جنسی و موارد مشابهی را که متوجه آنان می‌شود، به اولیای خود منتقل نمی‌کنند، از این رو ضرورت دارد تا نقش سایر نهادهای زیربنا در این جهت پررنگ‌تر شوند.

## ۱۰- مشکلات حل نشده خطرآفرین

با وجود تلاش‌هایی که نهادهای مختلف در سطح کلان تا میان برد و خرد جامعه، جهت بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان (غربی) از فضای مجازی انجام داده‌اند، اما باز هم مشکلات حل نشده‌ای در این میان وجود دارد که بیانگر سختی و صعوبت کار در زمینه بهینه‌سازی فضای مجازی است. برخی از این مشکلات حل نشده، به شرح زیر گزارش شده‌اند:

- تعارض ساختاری موجود در نظام‌های لیبرالیستی در جهت اخلاقی بارآوردن نوجوانان و جوانان،
- دور زدن قوانین کاربری از شبکه‌های اجتماعی توسط نوجوانان،

---

1. Silent
2. Steeves, V.
3. Webster, C.
4. Olagunju, A. D.
5. Finkelhor, D.

- کاربری نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی از محتواهای خشن و هرزه‌نگار،
  - عقب‌ماندن متخصصان فناوری‌های ارتباطی جدید از جوانان، در راستای شناخت کژکاربری‌های جدید نوجوانان و جوانان از فضای مجازی.
  - عقب‌ماندگی نسبی سیاست‌گذاری‌های انجام شده از تحولات شدید فناوری‌های ارتباطی جدید،
  - دستیابی به نقطه تعادل مناسب بین فیلترینگ اینترنت و آزاد نهادن کاربری نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،
  - هجوم بازاربازان و سرمایه‌دارها به فضای مجازی برای اقناع نوجوانان و جوان برای مصرف کالاهای آنان.
- جوامع غربی که غالباً طرفدار سرمایه‌داری بوده و بر همین مبنا الزام لیبرال بودن را پذیرفته‌اند، با تربیت اخلاقی انسان‌ها تعارضی ساختاری دارند، زیرا از سویی لیبرال بودن، حکم به آزادی رفتارهای انسان‌ها دارد، و بر همین مبنا بسیاری از تولیدکنندگان در پی کسب سود هر چه بیش‌تر، ممکن است به سادگی به تولید محتواهای نامناسب (نظیر بازی‌های دیجیتالی پرخاشگرانه و فوق‌پرخاشگرانه، بازی‌های مبتنی بر زامبی، فرانکنشتاین، دراکولا، پویانمایی‌ها و کارتون‌های هرزه‌نگار یا معطوف به بزهکاری- نظیر بازی‌های سرقت بانک- یا شیطان‌پرستی و مانند آن‌ها) دست بزنند و به نام آزادی، محصولات خود را به جامعه عرضه کنند و در این روند، کودکانی که تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی از تفکر عینی (و غیرانتقادی) برخوردار هستند و به لحاظ اخلاقی نیز تا همین سنین دیگ‌ریپرو هستند، به سادگی تحت تأثیر القانات بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های اخیر قرار می‌گیرند و به شکلی غیراخلاقی تربیت می‌شوند، به بیان دیگر، اگر پیازه در نظریه شناختی خودش نشان می‌دهد که جوانان در حدود ۱۶-۱۵ سالگی به تفکر انتزاعی (و انتقادی) می‌رسند، تفکر انتزاعی و انتقادی آنان باز هم مانند افراد بزرگسال عمل نمی‌کند و آن‌ها احتیاج به فرصت بیش‌تری برای ممارست و تمرین در این جهت دارند تا کاملاً شبیه یک انسان بزرگسال استدلال کند. بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، انسان‌ها در حدود ۱۸-۱۷ سالگی به راستی در مسند انتخاب کردن‌های واقعی خود قرار می‌گیرند و اگر طبق فلسفه لیبرالیسم، رایه هر تفکری در جامعه مباح باشد، در سن اخیر باید مواردی مانند هم‌جنس‌گرایی، هرزه‌نگاری، شیطان‌پرستی، پرستش قدرت- و پذیرش هدم و نابود کردن قشر ضعیف طبق نظریه دارونیسیم اجتماعی و نظریه قدرت نیچه- و نظایر آن‌ها به جوان عرضه شود، تا وی با انتخاب آزاد خودش دست به گزینش و پذیرش یا رد آن‌ها بزند، نه آن که در ۵ سالگی که کودک در شرایط تفکر غیرانتقادی و دیگ‌ریپروی اخلاقی قرار دارد، به وی با بازی‌ها و پویانمایی‌هایی نظیر باب اسفنجی، سیمز، دهکده لازلو و نظایر آن‌ها، هم‌جنس‌گرایی را پیشنهاد داد یا با بازی‌هایی مانند پرندگان خشمگین، مسلمانان را خوک‌های بدی ترسیم کرد که شایسته هدم و نابودی هستند و یا با بازی پو، غایت مقصود را برای کودکان مصرف همبرگر و محصولات مک‌دونالد ترسیم کرد.

تیلور و کوایل (۲۰۰۳) در کتاب هرزه‌نگاری کودکان، خاطرنشان می‌سازند، با وجود ممنوعیت تهیه تصاویر هرزه‌نگارانه از کودکان در غرب، با این همه اینترنت حاوی انبوهی از این تصاویر است و به نظر نمی‌رسد که بتوان با آن به مقابله جدی برخاست، به این معنا که به دلیل ساختار اینترنت، اقدام‌های پلیس برای برخورد با قربانیان و تهیه کنندگان پورنوگرافی کودکان، غالباً به انجام مثبتی نمی‌انجامد. از سوی دیگر، تفاوت قوانین کشورهای مختلف جهان، امکان برخورد قانونی واحد و یک‌پارچه با مقوله هرزه‌نگاری از کودکان را با بن‌بست مواجه می‌سازد. علاوه بر این، تقاضا از ارایه دهندگان خدمات اینترنتی، مبنی بر ممانعت از ارایه هرزه‌نگاری کودکان در اینترنت، به دلیل آن که این اقدام از سود آن‌ها می‌کاهد، با موافقت آن‌ها توأم نمی‌شود، و در نهایت یونسکو نیز در برخورد با این جرم فراگیر و گسترده اینترنتی، سکوت را پیشه خود کرده و اقدام مشخصی را در دستور کار خود ندارد، فضای ناامید کننده‌ای در مواجهه و کنترل هرزه‌نگاری‌های فزاینده اینترنتی، پدید می‌آید.

ویلسون<sup>۱</sup> و مک آلونی<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که در باب حمایت از کنواسیون حقوق کودک تهیه کرده‌اند، در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند، این حق کودک است که از آسیب، سوءاستفاده و استثمار محافظت شود، اما از سوی دیگر نویسندگان مقاله به طرح این تعارض می‌پردازند که اینترنت توسط هیچ سازمان رسمی اداره نمی‌شود و کسی در این میان مسوولیت پذیری ندارد که به رعایت حقوق کودکان در فضای مجازی پرداخته و به آن احترام بگذارد.

لوی<sup>۳</sup> (۲۰۱۱) و فیسر<sup>۴</sup> (۲۰۱۲) در مقالات خود بیان می‌دارند، با تحلیل اسناد دولتی از سال‌های ۱۹۹۷ تا ۲۰۰۱ و بررسی بیش از ۹۰۰ مقاله، این نتیجه حاصل می‌شود که در زمان اخیر، توجه بیش‌تر جامعه معطوف به خطرناک دیدن فضای مجازی بوده است و حالا باید با تغییر دید اخیر، رویکرد برخورد فعال‌تر کودکان، نوجوانان و جوانان با فضای مجازی در دستور کار نهادهای مختلف قرار گیرد تا ضمن آن که بچه‌ها، توانایی شهروند دیجیتال خوب شدن را می‌یابند، حقوق دموکراتیک آنان نیز رعایت شود. بلیزر<sup>۵</sup> (۲۰۱۲) در مقاله خود با نقد نسبی فیلترینگ اینترنت مدارس، خاطرنشان می‌سازد، فیلتر کردن اینترنت در عمل امکان دسترسی دانش‌آموزان به اطلاعات لازم و استفاده از ابزارهای ارتباطی موجود برای تحقیق و تفحص و یادگیری کودکان را محدود می‌سازد و باید در اندیشه دسترسی بیش‌تر نوجوانان و جوانان از فضای مجازی بود.

سرانجام اوست<sup>۶</sup> (۲۰۱۳) در گزارش پژوهشی خود تأکید می‌ورزد، حق خودمختاری کودکان (در جامعه لیبرال) به هیچ روی نباید نادیده گرفته شود و در شرایطی که مدارس اصرار بر فیلتر کردن

- 
1. Wilson, J. E.
  2. Mc Aloney, K.
  3. Levy, P.
  4. Facer, K.
  5. Blazer, C.
  6. Ost, S.

اینترنت دارند، باید کوشید تا نقطه تعادل لازم بین آزادی انتخاب کودکان و ضرورت مراقبت از آنان را به دست آورد.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) نیز با ارایه برخی از توصیه‌ها، خواستار توجه به آن‌ها شده است. برخی از این موارد به قرار زیرند:

«- ارزیابی و ارایه راهنمایی‌های به‌روز شده برای مراقبان، معلمان و سایر ذینفعان در مورد استفاده از رسانه‌های دیجیتال در میان کودکان و نوجوانان، به خصوص کودکان زیر ۲ سال.

- توسعه ابزارهای مشخص و کاربردی برای کمک به برنامه خانواده‌ها و نظارت بر استفاده از رسانه‌های دیجیتال، شامل ارایه اطلاعات درباره‌ی چگونگی کاربری متعادل فرزندان از رسانه.

- تحقیقات حمایت‌کننده بر روی بخش‌های توسعه‌ی اولیه مغز و باقی موضوعات مربوط به استفاده از رسانه‌های دیجیتال، از سوی نهادهای دولت فدرال، جوامع بشردوستانه و نهادهای دانشگاهی.

- همکاری با صنایع سخت‌افزار و نرم‌افزار برای ادامه‌ی تلاش برای ارایه‌ی امنیت اینترنتی برای همه‌ی کودکان و نوجوانان؛

- کار پیوسته با پزشکان متخصص اطفال و دیگر متخصصان بهداشت برای رسیدگی به تأثیر رسانه‌های دیجیتال بر کودکان و نوجوانان».

اما همان‌گونه که از آن یاد شد، تعارض ساختاری نظام‌های سرمایه‌داری و لیبرال، مانع از دستیابی به معیارهای تربیت اخلاقی ایده‌آل کودکان و نوجوانان می‌گردد و کودکان در غوغای طرح دیدگاه‌های مختلف در فضای لیبرال، به دلیل فقدان تفکر انتزاعی و انتقادی و دیگر پیروی خویش، به شدت در معرض آسیب قرار دارند. عقب‌ماندگی اولیا و اولیای تربیتی جوانان از جوانان کاربر اینترنت (گوری<sup>۱</sup>)، ۲۰۱۲) و اصولاً عقب‌ماندگی سیاست‌گذاری‌های انجام شده در قیاس با پیشرفت سریع فناوری‌های ارتباطی جدید (آنانسیق<sup>۲</sup> و ولی<sup>۳</sup>، ۲۰۱۶) از امور مهمی است که نمی‌توان به سادگی از آن‌ها چشم پوشید.

لیوینگستون<sup>۴</sup> و هاددون<sup>۵</sup> (۲۰۰۸) در مطالعه مروری که در ۲۳۵ بررسی انجام شده دارند، گزارش می‌دهند، گزارش‌های اخذ شده از همه کشورها، حاوی شواهد نگران‌کننده‌ای از کاربری خطرناک روی خط کودکان هست. یعنی با وجود بسترسازی‌های فرهنگی انجام گرفته شده، باز هم تهدید و خطرهای فضای مجازی متوجه اقشار خردسال جامعه هست.

- 
1. Guerry, R.
  2. Annansingh, F.
  3. Veli, T.
  4. Livingstone, S.
  5. Haddon, L.

ویدن<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۳)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، برخی از نوجوانان و جوانان دست به دور زدن قوانین موجود در کاربری از شبکه‌های اجتماعی می‌زنند (و مثلاً قبل از ۱۳ سالگی، عضو شبکه اجتماعی فیس‌بوک می‌گردند).

شارپلس<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۰۹) هم در مقاله خود گزارش می‌دهند، آنان در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۶-۱۱ ساله داشته‌اند، به این نتیجه رسیده‌اند که ۷۴٪ آنان از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند و البته جمعی از این افراد با وجود نداشتن سن لازم برای دسترسی به شبکه‌های اجتماعی، با گزارش نادرست سنشان، شروع به کاربری از این شبکه‌ها کرده‌اند.

تسالیکی<sup>۳</sup> (۲۰۱۱) در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۷-۹ ساله انجام داده است، میزان کاربری آنان از متون هرزه‌نگار روی خط را نگران‌کننده توصیف کرده است و از ضرورت اطلاع‌رسانی گسترده در مورد مضرات هرزه‌نگاری برای کاربران نوجوانان و جوان یاد می‌کند.

لینح<sup>۴</sup> (۲۰۰۷) از منطری متفاوت به مسأله کاربری نوجوانان و جوانان از شبکه‌های اجتماعی پرداخته است. او گزارش می‌کند، نوجوانان و جوانان ۱۷-۱۲ ساله آمریکایی در سال ۲۰۰۷، ۵۵٪ کاربری روی خط از شبکه‌های اجتماعی مختلف داشته‌اند و این استقبال گسترده از فضای مجازی سبب شده است، علاوه بر تجاوزگران جنسی و زورگیران الکترونیکی، بازاریابان و فروشندگان مختلف هم برای بازاریابی و فروش محصولات خود به فضای مجازی هجوم بیاورند و نوجوانان و جوانان از این جهت هم مورد سوءاستفاده آنان قرار گیرند.

به هر روی آنچه به اجمال در این قسمت از آن یاد شد، بیانگر آن است که غرب برای ایمن کردن فضای مجازی مورد استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان با بسیج تمامی امکان عمل‌های ممکن، وارد صحنه شده است و می‌کوشد تا با گسترش فرصت‌های موجود در فضای مجازی، در عمل از تهدیدهای آن بکاهد.

بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در ایران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته موجد فرهنگ جدیدی هستند. در فرهنگ اخیر، اولاً با توجه به نوجویی و نوگرایی جوانان و ثانیاً با عنایت به علائق وافر آنان به فناوری‌ها و ثالثاً با توجه به انعطاف‌پذیری بیشتر آنان، انتظار می‌رود که بیشترین اثرپذیری فرهنگی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را در سطح جوانان مشاهده کرد که البته همین مسأله توسط برخی از پژوهش‌های انجام شده (رید<sup>۵</sup> و رید<sup>۶</sup>، ۲۰۰۴، آودی<sup>۷</sup>، ۲۰۰۴)، مورد تأکید قرار گرفته است.

- 
1. Weeden, S.
  2. Sharples, M.
  3. Tsaliki, L.
  4. Linh, C.
  5. Reid, D.
  6. Reid, F.
  7. Audrey, N. S.

لورنته<sup>۱</sup> (۲۰۰۲)، از فرهنگ اخیر با تعبیر هوشمندانه شمشیر دو لبه، یاد کرده، در عمل بر فرصت‌ها و تهدیدهای این فرهنگ جدید تأکید می‌ورزد.

برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی باید دست به سرمایه‌گذاری‌های فرهنگی لازم زد. از این رو با توجه به ضرورت کاربری از فضای مجازی، در بسیاری از کشورهای جهان تلاش شده است تا با بسترسازی فرهنگی لازم، تهدیدهای فضای مجازی کاهش یابد و کاربران در محیطی امن‌تر بتوانند با استفاده از فرصت‌های آن، به اعتلای خود و جامعه‌شان بپردازند.

در بررسی مواجهه و برخورد ایران با فناوری‌های ارتباطی جدید باید گفت که اولیای فرهنگی کشور برخلاف تجربه بشری غرب که معطوف به افزایش فرصت‌ها برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی است، بیش‌تر متوجه نفی فناوری‌های ارتباطی جدید شده‌اند، زیرا به زعم آنان از این فناوری‌ها می‌توان به شکل نامناسب نیز سود جست، از این رو باید به مقابله و محدود کردن آن‌ها اهتمام ورزید. ممنوعیت قانونی کاربری از ویدیو توسط مجلس شورای اسلامی در اوایل انقلاب و تداوم این رویکرد که در حال حاضر خود را در ممنوعیت ماهواره، ممنوعیت برخی از شبکه‌های اجتماعی و منع ورود تلفن همراه به مدارس نشان می‌دهد، بیانگر رویکرد متفاوت مسوولان فرهنگی کشور در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی جدید است.

در گذر زمان با سایه گستر شدن بیش از پیش فناوری‌های ارتباطی جدید در جامعه، این مسأله خود به خود به تضعیف نسبی رویکرد نفی و انکار فناوری‌ها انجامیده است و به نظر می‌رسد رویکرد اخیر به اجبار جای خود را به سردرگمی در مواجهه با فضای مجازی داده است. رویکرد اخیر از دیگر شاخصه‌های مهم برخورد مسوولان فرهنگی ایران با فضای مجازی بوده است. به این معنا که از سال ۱۳۷۳ که برای اولین بار بحث ماهواره در مجلس شورای اسلامی مطرح شد، تا حال حاضر، بحث‌های همان زمان مجلس که معطوف به چه باید کرد بود، تداوم یافته، مسوولان فرهنگی نظام در این جهت به خط‌مشی واحدی نرسیده‌اند.

بنابراین سیطره رویکرد نفی و انکار فضای مجازی و در ادامه سردرگمی در چگونگی کاربری از فضای مجازی، در عمل فرصت بسترسازی فرهنگی را به میزان زیادی از مسوولان فرهنگی گرفته است و به این ترتیب بار مواجهه با فضای مجازی و تبعات گسترده آن، به تنهایی روی دوش خانواده‌ها افتاده است و البته در این میان برخی از اولیا نیز به سبب ناآگاهی و غفلت، ممکن است برای تسهیل کارهایشان در خانه، با خرید یک تبلت، تلفن همراه یا پی‌اس‌فور برای فرزندشان، در عمل تلاش کنند که از این فناوری‌ها به عنوان یک پرستار الکترونیک سود ببرند که بالطبع همین امر تبعات آسیب‌زای مواجهه کودکان و نوجوانان با فضای مجازی را دو چندان خواهد کرد.

درجست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، منطقی (۱۳۹۵، ج)، در جریان ارایه راهکارهای لازم برای برخورد با فضای مجازی، از سه سطح راهکارهای کلان‌نگر، حدواسط و خردنگر به شرح زیر یاد کرده است:

«در سطح نخست باید «اقدام‌های کلان‌نگر اولیا»، مورد تأمل اولیا قرار گرفته، انتظارات به حقی را که آنان می‌توانند، از نهادهای مختلف فرهنگی، اجتماعی و سیاست‌گذار جامعه، نسبت به برنامه‌ریزی‌های اصولی و تدارک و تمهید اقدام‌های مناسب، برای فرزندان‌شان داشته باشند، مورد تأکید قرار گیرد. در سطح بعد، باید «اقدام‌های حد واسط اولیا»، مورد توجه قرار گیرد. موارد اخیر، اقدام‌هایی هستند که بستر لازم برای رشد و تعالی شخصیتی فرزندان را فراهم آورده، بدان‌ها انگیزه، هدف، کنترل درونی و در نهایت هویتی مطلوب می‌بخشند. بالطبع، بسترسازی شخصیتی اخیر، فرزندان را نه تنها در برابر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، مقاوم ساخته، به استفاده بهینه فرزندان از آن‌ها می‌انجامد، بلکه در سایر مراتب فردی و اجتماعی، یاور آن‌ها بوده، به اتخاذ تصمیم‌های مناسب و مطلوب آنان خواهد انجامید. در آخرین سطح از اقدام‌های اولیا، باید «اقدام‌های جزءنگر اولیا در ارتباط با فرزندان»، مدنظر قرار گرفته شود و اقدام‌های مثبت و مؤثر اولیا، در ارتباط با چگونگی استفاده فرزندان از فناوری‌های جدید، مورد تأکید قرار گرفته و توصیه گردد.

### ۱- اقدام‌های کلان‌نگر اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر اولیا، از منظری به دو دسته اقدام‌های عام و اقدام‌های خاص، قابل تقسیم هستند. موارد عام، شامل اقدام‌هایی هستند که تحقق آن‌ها در مجموع به ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه خواهند انجامید، بالطبع افرادی که از هویت محقق و قدرت‌مندی برخوردار باشند، در برابر آسیب‌های مختلف، با شایستگی نسبی برخورد خواهند کرد. نکته اخیر، ذیل عنوان «بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان<sup>۱</sup>، نوجوانان و جوانان»، مورد بحث قرار گرفته است.

موارد خاص، ناظر بر تقاضای «فرهنگ‌سازی در زمینه‌ی فناوری‌های ارتباطی جدید»، توسط مسوولان است که در جامعه، خلاء آن به شدت احساس می‌شود و فقدان فرهنگ‌سازی مناسب سبب شده است، از مجموعه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، بیشتر تهدیدهای آن متوجه کاربران (خاصه در سطح نوجوانان و جوانان) ایرانی شود. در ادامه، هر دو عنوان پیش‌گفته، مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

### ۱-۱- بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان

بسترسازی برای ارتقای هویتی جوانان، نیازمند رفع برخی از موانع و مشکلات فراروی جوانان و ایجاد شرایط لازم برای شکوفایی آنان است. برخی از این موارد عبارتند از: ضرورت بازنگری جدی در مسایل

---

۱. از هویت در دوران پیش دبستان نمی‌توان سخن گفت، اما برخی از بسترهای فرهنگی-اجتماعی می‌توانند به دورنمای هویتی کودک جهت‌های مشخصی بدهند.

کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد تکلیفی به کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد آرمان گرایانه به رویکرد مداخله‌گرایانه، تغییر رویکرد جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی، تلاش جدی در جهت بسترسازی‌های اقتصادی، سیاسی و فرهنگی- اجتماعی لازم برای شکوفایی کودکان، نوجوانان و جوانان، کوشش در جهت تحقق هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان، تلاش برای تبدیل تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به فرصت، الگوبرداری‌های مختلف برای کودکان، نوجوانان و جوانان و توجه به برنامه‌های هویت بخش، به آن پرداخته خواهد شد<sup>۱</sup>.

## ۲-۱- انتظار فرهنگ سازی برای استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

فرهنگ‌سازی در بدو ظهور و بروز هر پدیده‌ای، امر مهمی به شمار می‌رود. در جریان فرهنگ‌سازی، با طرح ابعاد مثبت و بهینه‌ی فناوری موردنظر و یادآوری تهدیدهای آن، مردم رفته‌رفته فضایی جهت استفاده از ابعاد مثبت فناوری و اندیشیدن برای کاهش و تقلیل تهدیدهای احتمالی آن، پدید می‌آوردند و بدین ترتیب، بستر پذیرش فناوری جدیدالتأسیس را برای جامعه با کم‌ترین هزینه ممکن و حداکثر سود مورد نظر رقم می‌زنند.

ملاحظه طرح و جذب تدریجی فناوری‌های مختلف در غرب، حکایت از برنامه‌ریزی‌های حساب شده و اندیشیده در این جهت دارد. اما بررسی تطبیقی طرح و جذب همان فناوری‌ها در کشورهای جهان سوم، حکایت از نوعی از تأخر فرهنگی و نابسامانی در روند پذیرش فناوری‌های جدید الاحداث دارد، چرا که با گسترش تدریجی فناوری در جامعه، سردمداران و اولیای امور جامعه، در اندیشه برخورد بهینه با فناوری پیش‌گفته برنیامده، دست به فرهنگ‌سازی لازم در این جهت نزده‌اند. به عنوان مثال، با ظهور پدیده ویدیو در غرب، استفاده از این فناوری به عنوان یک وسیله کمک آموزشی، فرهنگی، تفریحی و خدماتی مطرح شد، هر چند برخی از این وسیله، در جهات منفی مورد نظرشان نیز سود بردند، اما با ورود همین فناوری به ایران، به علت عدم فرهنگ‌سازی و بسترسازی برای استفاده از آن در مدارس، دانشگاه‌ها، مؤسسات فرهنگی و موارد دیگر، تهدیدهای آن خود را بیشتر نشان داد و مسوولان فرهنگی وقت جامعه، چاره‌ای جز ممنوعیت آن (که در نهایت به تسلیم شدن در برابر آن انجامید)، ندیدند.

جامعه ایران با فناوری‌های تبلت، اینترنت، تلفن همراه و ماهواره نیز مانند ویدیو، بدون فرهنگ‌سازی جدی برخورد کرده است. به این معنا که با وجود انبوهی از استفاده‌های مثبت که می‌توان از اینترنت و ماهواره داشت، بررسی‌های میدانی مقدماتی، بیانگر این مسأله هستند که استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از اینترنت و ماهواره، در درجه اول اهمیت، ابعاد تفریحی، هیجان‌جویانه (و جنسی) و سرزدن به سایت‌ها و کانال‌های خلاف عرف جامعه می‌باشد.

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.



استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از تبلت و تلفن همراه نیز علاوه بر ایجاد ارتباط‌های لازم، به میزان بسیار زیادی به برخوردهای غیر مفید، سرکاری و مواردی که به‌طور عمد به تخلیه هیجانی آن‌ها می‌انجامد، محدود می‌شوند.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی، ضرورت فرهنگ‌سازی برای کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید، در جامعه امری ضروری به شمار می‌آید که به هیچ وجه نباید از آن با غفلت گذشت.

منطقی (۱۳۹۵ الف)، ضمن تأکید ضرورت بسترسازی فرهنگی در سطح خرد برای کاربری بهینه کاربران از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از ضرورت بسترسازی کلان نگر در جامعه و تجدید نظرهای جدی در خط‌مشی‌های فرهنگی-اجتماعی جامعه نیز یاد کرده است. وی در همین ارتباط می‌نویسد:

فضای مجازی، مقوله بسیار غامضی برای ایران به شمار می‌رود، زیرا نه تنها رویکرد سلبی اولیای فرهنگی در مواجهه با فضای مجازی چندان راهگشا واقع نشده است، بلکه با گره خوردن برخی مسایل جوانان (مانند افزایش سن ازدواج جوانان در جامعه و هم‌زمان فزونی گرفتن تحریک‌های محیطی در حالی که پاسخ مقتضی به مسایل جنسی جوانان داده نشده است و یا عدم پاسخ مقتضی به هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان) با فضای مجازی، مسأله فضای مجازی در ایران بسیار پیچیده شده است. بنابراین در راهکارهای کلان‌نگر ضرورت دارد تا هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی برای تعدیل و تخفیف مشکلات کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فناوری‌های جدید (نظیر راه‌اندازی پیام‌رسان‌های داخلی، اینترنت ملی و موتورهای جست‌وجوگر ملی)، دست به بسترسازی برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته زد. برخی از این راهکارهای کلان‌نگر به قرار زیرند:

- ارتقاء و افزایش سرمایه اجتماعی،
- تقلیل تنش‌های سیاسی موجود در سطح جامعه،
- شورآفرینی سیاسی در سطح جامعه و پذیرش مشارکت فعال جوانان در مسایل سیاسی جامعه،
- بازنگری جدی در خط‌مشی‌های فرهنگی-اجتماعی جامعه،
- توجه ویژه به مسأله تحول در قرائت دینی نوجوانان و جوانان و هدایت بهینه آن،
- تمهید راهکارهای مناسب جهت کاهش مشکلات اجتماعی- فرهنگی-اقتصادی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،

- پرداختن به گسست و انقطاع گفتمان بین نسلی،
- پرداختن به افسردگی اجتماعی نوجوانان و جوانان،
- تمهید راهکارهای مناسب برای ارضای هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،
- تمهید راهکارهای مناسب برای حل مشکلات جنسی جامعه،
- گسترش فضاهای تفریحی در جامعه،
- پذیرش کنترل شده برنامه‌های ماهواره‌ای (نظیر تجربه مالزی)،
- افزایش محتوای برنامه‌های تلویزیونی ایران،

- افزایش سواد رسانه‌ای شهروندان،
  - گسترش خدمات مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
  - تهیه آثار فاخر برای عرضه در فضای مجازی،
  - بها دادن به پژوهش در عرصه مسایل فرهنگی مرتبط با فضای مجازی در جامعه،
  - تدوین قوانین لازم جهت بهره‌برداری از فضای مجازی (به عنوان مثال، الزامی کردن درج کد ملی افراد برای کاربری از فضای مجازی یا گذراندن دوره‌ای خاص جهت اخذ گواهی لازم در جهت صلاحیت کاربری از فضای مجازی یا ممانعت از کاربری کودکان پیش دبستانی و دبستانی از کاربری از گوشی‌های هوشمند و اینترنت و اعلان جرم علیه اولیای خاطی در امر والدگری الکترونیک مناسب فرزندان)،
  - تدوین قوانین لازم جهت حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی که در معرض پرخاشگری و زورگیری الکترونیکی دیگران واقع شده‌اند،
  - راه‌اندازی سرویس‌های ارایه خدمات مشاوره‌ای به کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،
  - ارایه آموزش‌های لازم به اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان برای نظارت بر کاربری فرزند از فضای مجازی،
  - تشویق خانواده‌ها برای ارتقای سواد رسانه و سواد شبانه آنان،
  - تهیه انواع ابزارهای کنترل (نظیر ابزارهایی که زمان کاربری فرزند از فضای مجازی یا عدم ورود وی به سایت‌های خاصی را کنترل می‌کند) برای قرار دادن در اختیار اولیا،
  - تلاش برای رساندن بینش خانواده به ضرورت اعمال والدگری الکترونیک در کنار والدگری معمول،
  - تهیه و تدوین برنامه‌هایی که امکان کنترل کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را برای اولیا میسر می‌سازد.
  - اعمال سایر کنترل‌های لازم برای تحدید خطرات فضای مجازی.
- گذشته از خطمشی‌های کلان‌نگر پیش‌گفته، مشخصاً از آموزش پیش دبستان، آموزش و پرورش و پرورش و آموزش عالی کشور می‌توان انتظارهای مشخص‌تری جهت بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته داشت.<sup>۱</sup>

---

۱. برخی از مواردی که می‌توان از آموزش پیش دبستان، آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور انتظار داشت، به قرار زیرند:

الف: پیشنهاد بسترسازی فرهنگی توسط نظام آموزش عمومی کشور

برخی از پیشنهادها کاربردی برای اولیای نظام آموزش عمومی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:

۱- وظایف نظام آموزش پیش دبستان و دبستان

۱-۱- عطف توجه خاص به نظام پیش دبستان،

۱-۲- کنار نهادن نگاه حراستی در کلان آموزش و پرورش،

۱-۳- تغییر جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی در کلان نظام آموزش و پرورش کشور،

- ۴-۱- ورود اولیا به مراکز تصمیم‌گیری آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور،
- ۵-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت غنا بخشیدن به آموزش پیش دبستان (که در حال حاضر به صورت پله و رها شده‌ای به سمت کی‌برداری تام و تمام از الگوهای غربی پیش می‌رود).
- ۶-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت تدریس برخی از دروس، هدایت پروژه‌های دانش‌آموزی، ارائه خدمات مشاوره و مددکاری برای دانش‌آموزان مسأله‌دار، همکاری در برگزاری همایش‌های علمی، برگزاری اردوهای علمی و تفریحی، همکاری در اجرای کلاس‌های فوق برنامه و مانند آن‌ها،
- ۷-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین محتوای آموزشی مهد کودک‌ها،
- ۸-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین کتاب‌های درسی،
- ۹-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان،
- ۱۰-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی کشور،
- ۱۱-۱- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی و تمهیدهای لازم جهت جذابیت بخشیدن به این سیم کارت (مانند ایجاد یک شبکه اجتماعی برای کاربران این سیم کارت، ایجاد پورتال بازی، فیلم، انیمیشن و موسیقی برای این سیم کارت، ایجاد پورتال کلاس‌های کمک آموزشی، تهیه کتاب‌های کمک آموزشی و خرید انواع بلیط‌ها با این سیم کارت، ایجاد باشگاه برای کاربران سیم کارت دانش‌آموزی، اعلان ورود و خروج دانش‌آموز و پروند درسی وی به اولیا از طریق این سیم کارت، ایجاد امکان رصد خرج پول توجیبی دانش‌آموز از طریق سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)،
- ۱۲-۱- آموزش اولیای دانش‌آموزان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۱۳-۱- تهیه (یا کی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی (ابزارهای کنترل اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، تبلت)،
- ۱۴-۱- تدوین قوانین لازم برای کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی و قوانین حمایت از کاربران فضای مجازی در برابر تعدی دیگران به دانش‌آموزان کاربر،
- ۱۵-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای مربیان مهد کودک‌ها جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش آنان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث پرورشی،
- ۱۶-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای معلمان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش معلمان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث درسی،
- ۱۷-۱- تعدیل مقاومت برخی از اولیا و مربیان که در برابر نوآوری آموزشی کاربری آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد،
- ۱۸-۱- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور با تمهیدات لازم (مانند تهیه سیم کارت دانش‌آموزی)،
- ۱۹-۱- تمهید راهکارهای نرم افزاری و سخت افزاری لازم جهت ممانعت از سوءاستفاده کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۲۰-۱- تهیه محتوا و ادبیات فاخر (تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب لاگ‌های تخصصی و فرهنگی- اجتماعی توسط مربیان و معلمان)،
- ۲۱-۱- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۲۲-۱- تهیه تولیدات علمی- فرهنگی تحت پوشش E-Journal, E-Newsletter (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان)،
- ۲۳-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۲۴-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی مربیان و معلمان کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۲۵-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی کودکان، نوجوانان و جوانان در ارتباط با فضای مجازی،

- ۱-۲۶- ارایه مشاوره‌های روی خط در مباحث درسی و موارد حمایتی به دانش‌آموزان و اولیای آنان.
- ۱-۲۷- حضور فعال در فضای مجازی (ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی- اجتماعی مانند انجمن معلمان تاریخ، ادبیات، باستان‌شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۱-۲۸- حضور فعال مربیان و معلمان در چت‌روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های عمومی- نظیر مشکلات تربیتی کودکان- و تخصصی- نظیر اتاق گپ باستان-شناسی ایران- و چت روم‌های نودوستانه)،
- ۱-۲۹- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره در زمینه سوءاستفاده‌های احتمالی از کاربران خردسال، نوجوان و جوان، اطلاع رسانی به جوانان در زمینه خطرات فضای مجازی)،
- ۱-۳۰- برخورد فعال در جهت ارتقای مهارت‌های اجتماعی کاربران نوجوان و جوان،
- ۱-۳۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
- ۱-۳۲- بسیج اولیای کودکان پیش دبستان و اولیای دانش‌آموزان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
- ۱-۳۳- ارایه راهنمایی به مربیان و معلمان جهت شناخت بیش از پیش فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی و چگونگی کاربری بهینه از این فضای.
- ۱-۳۴- در نظر گرفتن امتیاز فعالیت فرهنگی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (با تأکید بر تولید محتوا برای فضای مجازی)،
- ۱-۳۵- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح مربیان پرورشی (مانند تهیه بازی‌های نودوستانه، بازی‌های خلاق و علمی و تهیه بازی‌های تفریحی برای کودکان پیش دبستان)،
- ۱-۳۶- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح معلمان آموزشی (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
- ۱-۳۷- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای معلمان داشته باشد).
- ۱-۳۸- اعمال تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی مربیان پرورشی و معلمان آموزشی که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
- ۱-۳۹- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۱-۴۰- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۱-۴۱- اطلاع رسانی نتایج پژوهش‌های انجام شده در زمینه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به مربیان، اولیای آنان و معلمانشان،
- ۱-۴۲- انجام پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۱-۴۳- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (مانند تهیه بازی‌های آموزشی، مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها)،
- ۱-۴۴- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح دانش‌آموزان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،
- ۱-۴۵- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در اولیای دانش‌آموزان،
- ۱-۴۶- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۱-۴۷- تعمیق هویت بخشی تاریخی دانش‌آموزان،
- ۱-۴۸- تعمیق هویت بخشی اجتماعی دانش‌آموزان (با اتکا به تجربیات انقلاب مانند تجربه جهاد سازندگی، جنگ)،

- ۱-۴۹- سوق دادن جوانان به سمت سازمان‌های مدنی،
- ۱-۵۰- سوق دادن جوانان به سمت حمایت از محیط زیست،
- ۱-۵۱- تبدیل جوانان به یک مددکار اجتماعی،
- ۱-۵۲- ایجاد برنامه‌های مشترک بین دانشگاه و آموزش و پرورش با محوریت دانش‌آموزان (مانند به کارگیری دانش‌آموزان به مثابه بازوهای اجرایی برخی از پژوهش‌های انسانی-اجتماعی در دانشگاه‌ها).
- ب- برخی از پیشنهادها برای کاربردی برای اولیای نظام آموزش عالی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
  - ۱- وظایف آموزش عالی
    - ۱-۱- تأسیس رشته مستقلی برای شناخت فضای مجازی،
    - ۱-۲- تأسیس رشته‌های بین رشته‌ای (مانند مسایل حقوقی فضای مجازی، روان‌شناسی فضای مجازی و...)
    - ۱-۳- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای استادان (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای استادان داشته باشد).
    - ۱-۴- سوق دادن نظام آموزش عالی به سمت استفاده بهینه از فضای مجازی (همکاری دانشگاه‌ها در تهیه متون درسی برای آموزش‌های مجازی، گسترش دوره‌های آموزش مجازی در سطوح کارشناسی و کارشناسی ارشد).
    - ۱-۵- تعریف دوره‌های آموزشی برای استادان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی،
    - ۱-۶- تعدیل مقاومت برخی از استادان که در برابر نوآوری آموزشی کاربردی آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد.
    - ۱-۷- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در استادان (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
    - ۱-۸- تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی استادان که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
    - ۱-۹- قرارداد تولید محتوا و ادبیات فاخر برای فضای مجازی (نظیر تولید محتوا برای پخش بلوتوثی در متروها برای شهرداری، تهیه ایمیل‌های نوع‌دوستانه- برای سازمان‌های خیریه-)
    - ۱-۱۰- همکاری با سایر نهادهای ذیربط (مانند پلیس فتا، قوه قضائیه) برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی،
    - ۱-۱۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
    - ۱-۱۲- بسیج اولیای دانشجویان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
  - ۱-۱۳- وارد کردن اولیای دانشجویان به مراکز تصمیم‌گیری آموزش عالی (به ویژه در ابعاد فرهنگی-اجتماعی)،
  - ۱-۱۴- توجیه نهادهای ذیربط (مانند شورای عالی فناوری یا شورای فیلترینگ) در مقوله برخورد با فضای مجازی (تبدیل رویکرد مبتنی بر نفی نهادهای مزبور به رویکرد مداخله مثبت و فعال)،
  - ۱-۱۵- همکاری با نهادهای ذیربط برای ارائه خدمات تخصصی به آن‌ها در زمینه فضای مجازی (مانند ارائه مشاوره روی خط به شهروندان، مربیان مهد کودک‌ها و اولیای دانش‌آموزان).
  - ۱-۱۶- ارائه خدمات مشاوره‌ای به استادان جهت کاربردی بهینه از فضای مجازی.
- ۲- وظایف استادان
  - ۱-۲- پژوهش
    - ۱-۱-۲- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
    - ۲-۱-۲- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
    - ۲-۱-۳- پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
  - ۲-۲- آموزش

- ۲-۱- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام پرورشی و آموزشی،
- ۲-۲- تعریف دوره‌های مستقل و بین رشته‌ای فضای مجازی در تحصیلات تکمیلی (مانند تعریف رشته ارشد فناوری برای قوه قضائیه و نیروی انتظامی)،
- ۲-۳- بسترسازی در جهت گسترش یادگیری مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۲-۴- بسترسازی در جهت گسترش کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در زمینه‌های خدماتی، تجارتي و پزشکی،
- ۲-۵- بازنگری جدی در چگونگی طراحی الگوهای عروسکی- کارتون ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۲-۳- تهیه محتوا و ادبیات فاخر،
- ۲-۳-۱- تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب‌لاگ‌های تخصصی و فرهنگی- اجتماعی توسط دانشجویان،
- ۲-۳-۲- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۲-۳-۳- تهیه تولیدهای علمی- فرهنگی تحت پوشش نشریات مجازی (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان، معرفی مطالعات و دستاوردهای جدید در زمینه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته)،
- ۲-۴- حضور فعال در فضای مجازی
- ۲-۴-۱- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی- اجتماعی (مانند انجمن استادان تاریخ، انجمن استادان ادبیات، باستان شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۲-۴-۲- حضور فعال در چت روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های تخصصی نظیر اتاق گپ باستان شناسی ایران و چت روم‌های نودوستانه- مانند چت روم‌های کودکان سندرم دان، زنان سقط جنینی-)، ارائه مشاوره‌های روی خط به دانشجویان و اولیای آنان.
- ۲-۴-۳- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره روانی و پزشکی، اطلاع رسانی)،
- عرضه و ارائه الگوهای عروسکی- کارتون ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۲-۵- بسترسازی فرهنگی برای جامعه
- ۲-۵-۱- برخورد فعال در زمینه بسترسازی فرهنگی جهت برخورد مناسب و بهینه با فناوری‌های ارتباطی جدید (پرهیز از تبلیغات مبتنی بر هراس اخلاقی در جامعه، پذیرش تحمیلی بودن فناوری‌ها، پذیرش فرصت و تهدید بودن فناوری‌ها، پرهیز از آرمان‌گرایی‌های غیرواقع نگر، پذیرش راهکارهای مبتنی بر دفع افسد به فاسد)،
- ۲-۵-۲- اطلاع‌رسانی درباره فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به اولیا، اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه،
- ۲-۵-۳- پیشنهاد راهکارهای اجرایی در جهت برخورد فعال نیروی انتظامی و قضایی برای برخورد با جرایم فضای مجازی،
- ۲-۵-۴- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح سایر شهروندان،
- ۲-۵-۵- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۲-۵-۶- آموزش اولیای دانشجویان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۲-۵-۷- تهیه (یا کپی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی،
- ۲-۵-۸- تدوین مباحث سواد رسانه‌ای برای دانشجویان، دانش‌آموزان و سایر اقشار اجتماعی.
- ۲-۶- ایفای نقش درمانی برای آسیب خوردگان فضای مجازی.
- ۲-۷- سوق دادن رساله‌ها و پژوهش‌های دانشجویان به سمت شناخت هر چه بهتر فضای مجازی،

## ۲- اقدام‌های حد واسط تربیتی اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر، شامل اقدام‌هایی می‌شدند که همکاری، برنامه‌ریزی و سرمایه‌گذاری مسوولان امر را به خود می‌طلبیدند و اولیا باید با طرح خواسته‌های منطقی خودشان، از اولیای امور کودکان، نوجوانان و جوانان، تحقق آن‌ها را جهت تربیت بهینه فرزندشان در متن جامعه، خواستار می‌شدند. اما اقدام‌های حدواسط و جزءنگر، اقدام‌هایی به شمار می‌روند که اولیا در آن‌ها نقش محوری ایفا می‌کنند.

۸-۲- تلاش در جهت ارایه محتوای «پاک» به شهروندان (مانند ارایه ترجمه‌های به روز مهم‌ترین اخبار و حوادث منعکس شده در اینترنت، ارایه به روز ترجمه اخبار علمی مهم‌ترین صفحات اینترنتی، ارایه کلیپ‌های منتخب (و پاک) یوتیوب و مانند آن با زیرنویس فارسی، ارایه ایمیل‌های نودوستانه،

۹-۲- نظارت بر تولید محتوا برای فضای مجازی توسط دانشجویان،

۹-۲-۱- بسترسازی فرهنگی در جهت استفاده مثبت دانشجویان از فناوری‌های ارتباطی جدید مانند (سوق دادن تهیه تکالیف درسی به صورت تهیه یک کلیپ یا انیمیشن، استفاده از بازی‌های ویدیویی یا حضور در چت‌روم‌ها جهت تحقق مباحث آموزشی، راه‌اندازی چت‌روم‌های تخصصی، تهیه برخی از مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، استفاده از برخی از کانال‌های ماهواره‌ای جهت آموزش)،

۹-۲-۲- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در دانشجویان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،

۹-۲-۳- جشنواره تهیه بهترین انیمیشن‌ها و کلیپ‌های علمی -آموزشی، فرهنگی -اجتماعی و تفریحی با همکاری استادان،

۹-۲-۴- دعوت از دانشجویان برای نقد و بررسی فضای مجازی،

۹-۲-۵- جشنواره بهترین وب‌لاگ‌های تخصصی دانشجویان با همکاری استادان،

۹-۲-۱۰- تلاش در جهت ارتقای سواد رسانه‌ای دانشجویان و دیگر شهروندان، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی و عالی کشور، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان.

۹-۲-۱۱- نظارت بر جشنواره‌های تولید ادبیات فاخر در سطح استادان، دانشجویان و دیگر اقشار اجتماعی،

۹-۲-۱۲- جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی.

۳- وظایف دانشجویان

۳-۱- تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی،

۳-۲- تهیه وب‌نوشت‌های نودوستانه،

۳-۳- تهیه وب‌نوشت‌های فرهنگی -اجتماعی،

۳-۴- شرکت در چت‌روم‌های تخصصی،

۳-۵- شرکت در نقد و بررسی تحولات فضای مجازی،

۳-۶- شرکت در جشنواره‌های تولیدات فضای مجازی،

۳-۷- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با موضوع‌های علمی، نودوستانه، زیست محیطی.

۳-۸- نقد فعال فضای مجازی در رسانه‌ها با هدف ارتقای سطح سواد رسانه‌ای جامعه،

۳-۹- همکاری با استادان و دیگر نهادهای ذیربط برای تهیه اینترنت پاک (ارایه مباحث علمی، فرهنگی و اجتماعی با سانسور ابعاد پرخاشگرانه، مبلغ الکلیسم و اعتیاد و شهوی مندرج در اطلاعات اینترنتی) در پیام‌سان‌های داخلی و اینترنت ملی.

۳-۱۰- ایده‌پردازی در جهت چگونگی طرح الگوهای عروسکی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل.

اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا، شامل بسترسازی‌های تربیتی والدین، در ارتباط با فرزندانشان است. فرزندانی که از اولیایی حساس، متعهد و آشنا با مسایل تربیتی برخوردارند، در بستر تربیتی که آن‌ها برایشان فراهم آورده، از امکانات تعالی دینی، اخلاقی، علمی، هنری، ورزشی و در مجموع هویتی خویش، برخوردار خواهند شد و در این عرصه، به گونه‌ای تربیت خواهند شد که به طور کلی در برابر آسیب‌ها، تهدیدها و انواع خطرهای احتمالی که در فراز و نشیب زندگی، فراوی آن‌ها رخ می‌دهد، به گونه‌ای نسبتاً باکفایت، عمل خواهند کرد، اما اگر والدین، برای فرزندشان دست به سرمایه‌گذاری‌های پیش‌گفته نزنند و فرزند آن‌ها از بسترهای تعالی بخش اخیر، محروم بماند، بیشتر رشدی فیزیکی داشته، از رشد و کفایت روانی و شخصیتی لازم برخوردار نخواهد شد و در برخورد با هر مسأله و مشکلی، به شکل پهنه با آن برخورد نکرده، به سادگی در صدد حل آن برنخواهد آمد.

در این قسمت، با بررسی عناوین: «تربیت دینی- انقلابی فرزند»، «تربیت نوع‌دوستانه فرزند»، «تربیت علمی و خلاق فرزند»، «تربیت هنری فرزند»، «هویت بخشیدن به فرزند»، «شکوفاسازی استعدادها فرزند»، «ارضای هیجان‌جویی فرزند»، «پرکردن فراغ بال فرزند با کار و ورزش» و «توجه به گروه هم‌سالان فرزند»، درباره اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا که در مجموع به تربیت پهنه و مطلوب فرزند خواهد انجامید، بحث خواهد شد.<sup>۱</sup>

### ۳- نگاهی به اقدام‌های جزءنگر اولیا

در بررسی اقدام‌های جزءنگر اولیا، سه عنوان: «ضرورت کسب شناخت و انتقال اطلاعات لازم به فرزند»، «فرهنگ‌سازی برای استفاده پهنه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید»، «اقدام‌های درمانی»، مورد بحث قرار گرفته‌اند.

در محور «ضرورت کسب شناخت و انتقال آن به فرزند»، ضمن تأکید بر ضرورت حساس شدن اولیا نسبت به فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های جدید، خاطرنشان گردیده است که اولیا ضمن انتقال دانش و اطلاعات به فرزندشان، در ارتباط با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی، باید به ارتقای دانش ارایه شده به سطح نگرش، و در ادامه ارتقای سطح نگرش به رفتار و عمل، اهتمام ورزند. زیرا دانش به تنهایی کافی نیست و باید با عواطف فرزند چنان آمیخته شود که برای وی تبدیل به باور شود. در سطحی فراتر، اولیا باید با تحریک فرزند به اقدام و عمل، باور وی را به جریان عمل، پیوند زنند تا شاهد بهترین نتیجه ممکن در این ارتباط باشند.

در محور بعد، «فرهنگ‌سازی برای استفاده پهنه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته»، مورد توجه قرار گرفته است. در این محور ضمن برشمردن اقدام‌هایی که والدین باید شخصاً به رعایت آن‌ها بپردازند، از ضرورت قرار و مدارهای اولیه، در ارتباط با چگونگی استفاده از فناوری‌ها، یاد گردیده است. در

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.



ادامه، از بسترسازی اولیا جهت استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تبلت، تلفن همراه، رایانه، ماهواره)، به مثابه یک منبع کمک آموزشی، تحقیقاتی، خلاق و تفریحی، سخن رفته است. به همین ترتیب، در محور اخیر، خاطرنشان گردیده است که اولیا می‌توانند از خود الگویی در جهت چگونگی استفاده مثبت و مؤثر در برابر فرزندان ترسیم کنند تا آن‌ها نیز بر مبنای یادگیری مشاهده‌ای، به الگوبرداری از رفتارهای آن‌ها دست بزنند.

سرانجام در آخرین محور، ذیل عنوان «اقدام‌های درمانی»، یادآوری گردیده است که در صورت وابستگی فرزند به فناوری‌های ارتباطی جدید، پیش گرفتن چه اقدام‌هایی از سوی اولیا، به کاهش وابستگی فرزند خواهد انجامید<sup>۱</sup>.

با توجه به آنچه از آن یاد شد، در یک جمع‌بندی اجمالی باید بیان داشت، راه حل مشکل فضای مجازی در ایران، در گام نخست وفاق مسوولان در پذیرش کنترل شده یا نفی آن می‌باشد و در صورت پذیرش ارایه کنترل شده فضای مجازی به جامعه، باید هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی لازم جهت تقویت تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و افزایش فرصت‌های آن‌ها، در خط‌مشی‌های کلان‌نگر فرهنگی- اجتماعی نیز تجدید نظرهای لازم انجام پذیرد، در غیر این صورت، به نظر می‌رسد دورنمایی که در این اثر به دست داده شد، به شکل پرنگ‌تری جامعه را دربر گرفته، سیطره خود را در فضای اجتماعی به معرض دید خواهد گذارد.

---

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.



## منابع

- آگبرن و نیم کوف (؟). زمینه جامعه‌شناسی. ترجمه امیرحسین آریان‌پور، چ ۷. ۱۳۵۳. تهران: کتاب‌های جیبی.
- اتکینسون و همکاران (۲۰۰۰). زمینه روان‌شناسی هیلگارد. ترجمه براهنی و همکاران. ۱۳۹۳. چ ۲۰. تهران: رشد.
- بختیاری، مهدی (۱۳۹۳). جامعه‌پذیری. سایت پژوهه. ۲۴ آبان ۱۳۹۳.
- بستانی، محمود (؟). اسلام و روان‌شناسی. ترجمه محمود هوشیم. ۱۳۷۲. مشهد: آستان قدس.
- حاجی پور، زهرا (۱۳۸۸). باری، شوالیه زیبا. اینترنت.
- سالک حدادی، نگار و بدری، رحیم (۱۳۹۲). بررسی تأثیر آموزش مهارت‌های زندگی بر سبک‌های مقابله‌ای. فصلنامه آموزش و ارزشیابی. سال ششم. شماره ۲۱. بهار ۱۳۹۲.
- شرقاوی، حسن محمد(؟). روان‌شناسی اسلامی. ترجمه سیدمحمدباقر حجتی(۱۳۶۳). تهران: دفتر نشر و فرهنگ اسلامی.
- شکری، امید؛ کدیور، پروین و دانش‌پور، زهره (۱۳۸۶). نقش سبک‌های مقابله در تنیدگی تحصیلی و پیشرفت تحصیلی. فصلنامه روان‌شناسان ایرانی. سال سوم. شماره ۱۱. بهار ۱۳۸۶.
- کریاسیان، قاسم (۱۳۹۳). جامعه‌پذیری. سایت پژوهه. ۲۴ آبان ۱۳۹۳.
- کوئن، بروس (؟). مبانی جامعه‌شناسی. تهران: سمت. ترجمه دکتر غلامعباس توسلی و دکتر رضا فاضل، ۱۳۸۷.
- فرانکل، ویکتور (؟). انسان در جست‌وجوی معنا. علی اکبر معارفی. ۱۳۶۷. چ ۴. تهران: دانشگاه تهران.
- فرانکل، ویکتور (؟). فریاد ناشنیده برای معنا. علی علوی‌نیا و مصطفی تبریزی. ۱۳۷۱. تهران: یادآوران.
- مظلومی، رجبعلی (۱۳۶۶). با تربیت مکتبی آشنا شویم. تهران: امیرکبیر.
- منصور، محمود. (۱۳۷۲). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۱. تهران: ترمه.
- منصور، محمود؛ دادستان، پریخ (۱۳۷۴). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۲. تهران: ژرف.
- منطقی، مرتضی (۱۳۷۲). روان‌شناسی تربیتی. ج ۲. تهران: جهاددانشگاهی تربیت معلم.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۶). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: تلفن همراه. تهران: عابد.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۶). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. تهران: عابد.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰). نظریه چندوجهی معناگرا. فصل‌نامه پژوهش‌های کاربردی روان‌شناختی. ۲۱-۳۰. ۳ (۲). ۱۳۹۰.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰). زن شرقی، مرد غربی: روان‌شناسی اختلافی زن و مرد. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰). آموزش غیررسمی. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۴ الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

- منطقی، مرتضی (۱۳۹۴ ب). بررسی تحولات هویتی جوانان بعد از انقلاب اسلامی. مقاله ارایه شده در همایش نکوداشت دکتر علی شریعتمداری. دانشگاه خوارزمی، ۱۳۹۴.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه اول از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه دوم از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ج). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های جدید: بازی‌های ویدیویی- رایانه- ای. تهران: انجمن اولیا و مربیان.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، و). بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه. تهران: انجمن اولیا و مربیان.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ی). سیم کارت دانش‌آموزی. پیوند. شماره ۴۴۳. دی ماه ۱۳۹۵.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۶، الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۱.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۶، ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۲.
- منطقی، مرتضی (منتشر نشده). زندگی از افق دید باری، برتز و السا.
- نجاتی، محمد عثمان (۵). قرآن و روان‌شناسی. ترجمه عباس عرب. ۱۳۶۷. مشهد: آستان قدس.
- نجف‌زاده، مهدی و اطهری، سیدحسین. (۱۳۹۱). نشانه‌های پست مدرن در کارت‌های تلویزیونی. فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی. ۴۰ (۷۲). ۳۵ - ۹.
- نصر، سیدحسین (۱۹۹۶). دین و نظم طبیعت. ترجمه انشالله رحمتی. ۱۳۸۵. تهران: نی.

Adelman, Hallee (2004). Teaching Online Safety. *Voices from the Middle*, v11 n3 p17-22 Mar 2004

Alvermann, Donna E. (2011). Moving On/Keeping Pace: Youth's Literate Identities and Multimodal Digital Texts. *Yearbook of the National Society for the Study of Education*, v110 n1 p109-128 2011

Annansingh, Fenio; Veli, Thomas (2016). An Investigation into Risks Awareness and E-Safety Needs of Children on the Internet: A Study of Devon, UK. *Interactive Technology and Smart Education*, v13 n2 p147-165 2016

Atmore, Eric (1998). Reconstructing Early Childhood Development Services in South Africa: From Apartheid to Democracy. *International Journal of Early Years Education*, v6 n3 p291-98 Oct 1998

Audrey, N. S. (2004). Mobile phone and youth: A look at the U.S student market. The International Telecommunication Union (ITU). <http://www.itu.int/futuremobile>.

Ayers, Lauren (2007). How to Protect Kids from Child Molesters. Online Submission

Berson, Michael J.; Berson, Ilene R. (2003). Lessons Learned about Schools and Their Responsibility To Foster Safety Online. *Journal of School Violence*, v2 n1 p105-17 2003

Bertozi, Elena (2012). Killing for Girls: Predation Play and Female Empowerment. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v32 n6 p447-454 Dec 2012

Blazer, Christie (2012). Social Networking in Schools: Benefits and Risks; Review of the Research; Policy Considerations; and Current Practices. *Information Capsule*. Volume 1109. Research Services, Miami-Dade County Public Schools

Bukatko, D. & Marvin, W. D. (1998). *Child development, a thematic approach*. Houghton Mifflin company.

Bushong, Sara (2002). Parenting the Internet: Resources for Parents and Children. *Teacher Librarian*, v29 n5 p12-16 Jun 2002

Catron, Emerald (2018). 20 Ways Your Cell Phone Harms Your Health. [bestlifeonline.com](http://bestlifeonline.com)  
March 8, 2018

Collier, Anne (2009). A Better Safety Net: It's Time to Get Smart about Online Safety. *School Library Journal*, v55 n11 p36-38 Nov 2009

Conners-Burrow, Nicola A.; McKelvey, Lorraine M.; Fussell, Jill J. (2011). Social Outcomes Associated with Media Viewing Habits of Low-Income Preschool Children. *Early Education and Development*, v22 n2 p256-273 2011

Dashti, Fatimah A.; Yateem, Azizah K. (2018). Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States. *International Journal of Early Childhood*, v50 n1 p121-134 Apr 2018

Department for Education and The Rt Hon Nicky Morgan (2015). New measures to keep children safe online at school and at home. Published 22 December 2015

Descy, Don E. (2006). Keeping Kids Safe Online. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, v50 n5 p3-4 Oct 2006

DiVirgilio, A. (Dec 01, 2013). Money In Pornography: One Of The Most Misunderstood Industries.

Dowling, Mitchell J.; Rickwood, Debra J. (2014). Experiences of Counsellors Providing Online Chat Counselling to Young People. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, v24 n2 p183-196 Dec 2014

Dredge, Stuart (2017). How do I keep my children safe online? What the security experts tell their kids. Mon 11 Aug 2014 12.40 BST Last modified on Fri 26 May 2017 10.26 BST

Facer, Keri (2012). After the Moral Panic? Reframing the Debate about Child Safety Online. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, v33 n3 p397-413 2012

Federal Bureau of Investigation, Washington, DC. Crimes against Children Unit. (2001). *A Parent's Guide to Internet Safety*.

Federal Trade Commission (2009). *Virtual Worlds and Kids: Mapping the Risks*. A Report to Congress.

Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (1999). *Online Victimization: A Report on the Nation's Youth*.

Floros, Georgios D.; Siomos, Konstantinos E.; Fisoun, Virginia; Dafouli, Evaggelia; Geroukalis, Dimitrios (2013). Adolescent Online Cyberbullying in Greece: The Impact of Parental Online Security Practices, Bonding, and Online Impulsiveness. *Journal of School Health*, v83 n6 p445-453 Jun 2013

Gallagher, Frank (2011). Hand in Hand: Media Literacy and Internet Safety. Library Media Connection, v29 n4 p16, 18 Jan-Feb 2011

Giant, Nikki (2013). E-Safety for the i-Generation: Combating the Misuse and Abuse of Technology in Schools. Jessica Kingsley Publishers

Gresham, John (2006). The Divine Pedagogy as a Model for Online Education. Teaching Theology & Religion, v9 n1 p24-28 Jan 2006

Grubbs, Natalie Kane (2013). School Counselor-Parent Collaborations: Parents' Perceptions of How School Counselors Can Meet Their Needs. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia State University

Grusin, Elinor Kelley; Edmondson, Aimee (2003). Taking It to the Web: Youth News Moves Online. Newspaper Research Journal, v24 n3 p91-96 Sum 2003

GSM Association and the mobile society research institute within NTT DOCOMO (2013). Children's use of mobile phones, An international comparison ZOD.

Guerry, Richard (2012). Building a Digital Consciousness: Make "Public and Permanent" the Golden Rule. Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review, v77 n7 p57-59 Mar 2012

Gunduz, Semseddin (2007). Health Problems with the Use of Information Technologies. Online Submission, Paper presented at the International Educational Technology (IETC) Conference (7th, Nicosia, Turkish Republic of Northern Cyprus, May 3-5, 2007)

Henderson, Michael; de Zwart, Melissa (2014). ACCE Submission to Public Consultation to "Enhancing Online Safety for Children". Australian Educational Computing, v29 n1 2014

Holladay, Jennifer (2010). Cyberbullying. Teaching Tolerance, n38 p42-46 Fall 2010

Huerta, D. (2017). What Pornography Does to Our Children. Focus on the family.

Huh, Youn Jung (2017). Rethinking Young Children's Digital Game Play outside of the Home as a Means of Coping with Modern Life. Early Child Development and Care, 2017

Joinson, A. N. (2003). Understanding the psychology of internet behavior, virtual worlds, real lives. London: Palgrave Macmillan.

Kronholz, June (2011). Getting at-Risk Teens to Graduation: Blended Learning Offers a Second Chance. Education Next, v11 n4 p24-31 Fall 2011

Levy, Peter (2011). Confronting Cyberbullying. T.H.E. Journal, v38 n5 p25-27 May 2011

Linh, Claudia (2007). [Your College Here] Wants to Be Your "Friend". Campus Technology, v20 n13 p44-46, 48, 50, 52 Sep 2007

Livingstone, Sonia; Haddon, Leslie (2008). Risky Experiences for Children Online: Charting European Research on Children and the Internet. Children & Society, v22 n4 p314-323 Jul 2008

MacFarlane, Maureen A. (2007). Misbehavior in Cyberspace. School Administrator, v64 n9 p4-8 Oct 2007

Manzo, Kathleen Kennedy (2009). Filtering Fixes. Education Week, v29 n2 p23-25 Sep 2009

McDonald-Brown, Craig; Laxman, Kumar; Hope, John (2017). Sources of Support and Mediation Online for 9-12-Year-Old Children. *E-Learning and Digital Media*, v14 n1-2 p52-71 Jan-Mar 2017

McTavish, Marianne; Filipenko, Margot (2016). Reimagining Understandings of Literacy in Teacher Preparation Programs Using Digital Literacy Autobiographies. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, v32 n2 p73-81 2016

Mirkka, Mattila (2011). Mobile technologies for child protection, A brief note. Unicef. Dakar.

Nikolopoulou, Kleopatra; Gialamas, Vasilis (2018). Mobile Phone Dependence: Secondary School Pupils' Attitudes. *Education and Information Technologies*, v23 n6 p2821-2839 Nov 2018

Olagunju, Amos O. (2008). Harmonizing the Interests of Free Speech, Obscenity and Child Pornography on Cyberspace: The New Roles of Parents, Technology and Legislation for Internet Safety. Online Submission, Paper presented at the Oxford Round Table on "The Regulation of Cyberspace: Balancing the Interests" (Oxford, England, Mar 28, 2008)

Olsen, Heather; Thompson, Donna; Hudson, Susan (2011). Outdoor Learning: Supervision Is More than Watching Children Play. *Dimensions of Early Childhood*, v39 n1 p3-11 2011

Ost, Suzanne (2013). Balancing Autonomy Rights and Protection: Children's Involvement in a Child Safety Online Project. *Children & Society*, v27 n3 p208-219 May 2013

PACER Center (2013). Cyberbullying: What Parents Can Do to Protect Their Children

Palaiologou, Ioanna (2014). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. Pages 5-24 | Published online: 24 Jun 2014

Plowman, L. & Mc Pake, J. (2012). Seven myths about young children and technology. Pages 27-33. Published online: 18 Dec 2012

Ramos-Soler, Irene; López-Sánchez, Carmen; Torrecillas-Lacave, Teresa (2018). Online Risk Perception in Young People and Its Effects on Digital Behaviour. *Comunicar: Media Education Research Journal*, v26 n56 p71-79 2018

Rangelov, Stanislav (2010). Summary Report Education on Online Safety in Schools in Europe. *New Horizons in Education*, v58 n3 p149-163 Dec 2010

Reid, D. & Reid, F. (2004). Insights into the Social and Psychological Effects of SMS Text Messaging. The social and psychological effects of Text. February 2004.

Roberts, Kevin J. (2010). Cyber Children: What Parents Need to Know. *Exceptional Parent*, v40 n9 p36-37 Sep 2010

Rothman, E. F. ; Kaczmarzsky, C.; Burke, N.; Jansen, E. & Baughman, A. (2014). "Without Porn ... I Wouldn't Know Half the Things I Know Now": A Qualitative Study of Pornography Use Among a Sample of Urban, Low-Income, Black and Hispanic Youth. Pages 736-746 | Published online: 28 Oct 2014

Sabini, J. (1995). *Social psychology*. Second Ed. New York: W. W. Norton & company.

Schaefer, R. T. & Lamm, R. P. (1992). *Sociology*. Fourth Ed. New York: McGraw - Hill.

Seo, Mijung; Choi, Eunsil (2018). Classes of Trajectory in Mobile Phone Dependency and the Effects of Negative Parenting on Them during Early Adolescence. *School Psychology International*, v39 n2 p156-169 Apr 2018

School Libraries in Canada (2000). *Online Marketing to Kids: How To Protect Yourself*.

School Libraries in Canada, v20 n2 p10-11 2000

Shaffer, D. (2000). *Social and personality development*. Fourth Ed. United Kingdom: Wadsworth.

Sharples, M.; Graber, R.; Harrison, C.; Logan, K. (2009). E-Safety and Web 2.0 for Children Aged 11-16. *Journal of Computer Assisted Learning*, v25 n1 p70-84 Feb 2009

Shewchuk, Samantha (2014). Children in Need of Protection: Reporting Policies in Ontario School Boards. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, n162 p1-37 Aug 2014

Slutsky, Ruslan; DeShetler, Lori M. (2017). How Technology Is Transforming the Ways in Which Children Play. *Early Child Development and Care*, v187 n7 p1138-1146 2017

Smith, P. K. ;Cowie, H. & Blades, M. (1998). *Understanding children's development*. Third Ed. London: Black well.

Soldatova, Galina Urtanbekovna; Rasskazova, Elena Igorevna (2016). Adolescent Safety on the Internet: Risks, Coping with Problems and Parental Mediation. *Russian Education & Society*, v58 n2 p133-162 2016

Steeves, Valerie; Webster, Cheryl (2008). Closing the Barn Door: The Effect of Parental Supervision on Canadian Children's Online Privacy. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v28 n1 p4-19 2008

Steinberg, Scott (2017). *How to Keep Kids Safe in Online Games and Apps*. August 23, 2017

Sumsion, Jennifer; Grieshaber, Sue; McArdle, Felicity; Shield, Paul (2014). Pathways to Partnership. *Australasian Journal of Early Childhood*, v39 n3 p4-13 Sep 2014

Taylor, M. & Quayle, E. (2003). *Child pornography*. New York: Brunner-Routledge.

Tsaliki, Liza (2011). Playing with Porn: Greek Children's Explorations in Pornography. *Sex Education: Sexuality, Society and Learning*, v11 n3 p293-302 2011  
US Department of Homeland Security (2011). *Parents and Educators [Tip Card]*

US Department of Homeland Security (2013). *Spread the Word: The Stop. Think. Connect. [TM] Community Outreach Guide*

Valentine, Christopher (2013). Online Sexual Solicitation: The Role and Responsibility of Parents and School Psychologists. *Communique*, v41 n5 p1, 18-22 Jan-Feb 2013

Vasudeva, Sanjay; Colthorpe, Kay; Ernst, Hardy; Lam, Kai Wei (2019). How Biomedical Science Students Use Their Mobile Devices for Learning. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 2019

Vedder-Weiss, Dana; Fortus, David (2011). Adolescents' Declining Motivation to Learn Science: A Follow-Up Study. *Journal of Research in Science Teaching*, v49 n9 p1057-1095 Nov 2012



Walsh, s. et al. (2007). Over connected? A cualitative exploration of the relationship between Australian youth and their mobile phones. Health and biomedical innovation. QLD4056

Weeden, Shalynn; Cooke, Bethany; McVey, Michael (2013). Underage Children and Social Networking. Journal of Research on Technology in Education, v45 n3 p249-262 2013

Wilson, Joanne Elaine; McAloney, Kareena (2010). Upholding the Convention on the Rights of the Child: A Quandary in Cyberspace. Child Care in Practice, v16 n2 p167-180 Apr 2010

Winn, Matthew R. (2012). Promote Digital Citizenship through School-Based Social Networking. Learning & Leading with Technology, v39 n4 p10-13 Dec 2011-Jan 2012

Yardi, Sarita A. (2012). Social Media at the Boundaries: Supporting Parents in Managing Youth's Social Media Use. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia Institute of Technology

Ybarra, Michele L.; Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (2009). Associations between Blocking, Monitoring, and Filtering Software on the Home Computer and Youth-Reported Unwanted Exposure to Sexual Material Online. Child Abuse & Neglect: The International Journal, v33 n12 p857-869 Dec 2009

Zilka, Gila Cohen (2017). Awareness of eSafety and Potential Online Dangers among Children and Teenagers. Journal of Information Technology Education: Research, v16 p319-338 2017