

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۱

بررسی اثرات روانی
کاربری کودکان پیش از دبستان
از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه

/ دکتر مرتضی منطقی /
/استاد دانشگاه خوارزمی/



موسسه انتشارات بعثت
تهران - زمستان ۱۳۹۹

سرشناسه	: منطقی، مرتضی، ۱۳۳۶-
عنوان و نام پدیدآور	: بررسی اثرات روانی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه / مرتضی منطقی.
مشخصات نشر	: تهران، بعثت، ۱۳۹۹ -
مشخصات ظاهری	: ج: مصور(رنگی).
شابک	: دوره: 2-978-600-437088-2؛ ج: 1-978-600-437087-5؛ ج: 2-978-600-437089-9
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: تکنولوژی و کودکان -- ایران -- جنبه‌های روانشناسی -- نمونه‌پژوهی
موضوع	: Technology and children -- Iran -- Psychological aspects -- Case studies
موضوع	: رسانه‌های گروهی و کودکان -- ایران -- نمونه‌پژوهی
موضوع	: Mass media and Children -- Iran -- Case studies
موضوع	: آموزش پیش‌دبستانی -- ایران -- جنبه‌های روان‌شناسی -- نمونه‌پژوهی
موضوع	: Education, Preschool -- Iran -- Psychological aspects -- Case studies
رده بندی کنگره	: HQ۷۸۴
رده بندی دیویی	: ۳۰۲/۲۳۰۸۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۳۷۸۱۷۹
وضعیت رکورد	: فیبا



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 روانی کاربری کودکان
 پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی
 تلفن همراه، ماهواره و رایانه**
 جلد ۱
 / دکتر مرتضی منطقی /
 / استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: زمستان ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۲۹۶

شابک جلد اول: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۸۷-۵ / ISBN:978-600-437-087-5

شابک دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۸۸-۲ / ISBN:978-600-437-088-2

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

besat.lib@gmail.com

www.besatpub.ir

© این اثر مشمول قانون حمایت مولفان و مصنفان 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 روانی 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

۷	۱- مقدمه.....
۱۹	۲- بررسی اثرات روانی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری های ارتباطی پیشرفته.....
۱۹	۲-۱- گسترش توانایی های فردی.....
۲۸	۲-۲- تحقق یادگیری و آموزش فعال.....
۵۷	۲-۳- تربیت خلاق کودکان.....
۸۰	۲-۴- تربیت کارآفرین کودکان.....
۹۷	۲-۵- افزایش اعتماد به نفس کودک.....
۱۰۸	۲-۶- کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش.....
۱۲۴	۲-۷- احساس حقارت مضاعف.....
۱۵۱	۲-۸- ارضای هیجان جویی کودک.....
۱۷۲	۲-۹- حل هیجان مدار مسایل.....
۱۹۳	۲-۱۰- پرخاشگری.....
۱۹۴	۱- رهیافت زیست شناختی.....
۱۹۶	۲- رهیافت روانی.....
۱۹۶	۳- رهیافت اجتماعی.....
۲۲۵	۲-۱۱- ایجاد عرصه ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی.....
۲۴۴	۲-۱۲- سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال.....
۲۵۵	۲-۱۳- خودشیفتگی.....
۲۶۱	۲-۱۴- تحقق عشق بچه گانه- بزرگسال.....
۲۷۴	۲-۱۵- برخورد عصبی.....
۲۸۲	۲-۱۶- ترس.....

۱ - مقدمه

بررسی تاریخچه ارایه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به جامعه دلالت بر آن دارد که با ارایه هر فناوری ارتباطی جدیدی به جامعه موجی از بیم‌ها و امیدها در پی آن پدید آمده است و در حالی که برخی از مسوولان از تهدید بودن آن یاد کرده‌اند، افراد دیگری از فرصت‌های فناوری مورد نظر سخن گفته‌اند. گفتمان ایده‌های مخالف و موافق فناوری‌ها در غرب، سرانجام به این راهبرد انجامیده است که با افزایش و ارتقای بهره‌وری شهروندان از فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، خود به خود عرصه کاربری نامناسب از این فناوری‌ها تحدید شده، در مجموع شهروندان قادر به استفاده مثبت از این فناوری‌ها گردند. در راستای اندیشه اخیر، حتی کشورهایی که به فیلترینگ اعتقادی ندارند، در صدد «بسترسازی فرهنگی» برای کاربری مثبت و بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برآمده‌اند و در این راستا به انجام مواردی مانند: تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود (نظیر تهیه انیمشین‌های جنسی برای کاربران متقاضی این دست از اطلاعات)، 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)، انجام اطلاع‌رسانی‌های لازم به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل کننده (تبلت، تلفن همراه، اینترنت و ماهواره) برای اولیا، اعمال نظارت (در اتاق‌های گپ اینترنتی و مانند آن)، 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 (در اتاق‌های گپ اینترنتی و مانند آن)، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، اعمال نظارت، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارایه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت کاربران فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارایه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه، دست زده‌اند.

علاوه بر بسترسازی‌های فرهنگی اخیر، «مدیریت فضای مجازی» و «تدوین قوانین لازم جهت کاربری مناسب از فضای مجازی»، مد نظر مسوولان جوامع مختلف قرار گرفته، کوشیده‌اند با اعمال مدیریت مناسب از سویی و تدوین قوانین لازم از سوی دیگر، محیط فضای مجازی را حتی الامکان پاک نگاه دارند. به عنوان مثال، کره جنوبی با الزامی کردن درج کد ملی افراد برای کاربری از فضای

مجازی، با ایجاد امکان رصد رفتار کاربر در فضای مجازی، در عمل جلوی بسیاری از جرایم فضای مجازی را (که ماحصل ناشناس ماندن افراد در این فضا هست) گرفته است.

در سنگاپور افرادی که مایل به کاربری از فضای مجازی هستند، باید با گذراندن دوره خاص این مسأله، گواهی لازم در جهت صلاحیت کاربری از فضای مجازی را اخذ کنند.

در فرانسه و مالزی سقف کاربری روزانه افراد از فضای مجازی ۳۰ دقیقه است و همین طور در امریکا نه تنها کودکان پیش دبستانی و دبستانی مجاز به کاربری از اینترنت نیستند، بلکه خرید گوشی هوشمند توسط اولیا برای فرزندان اخیر جرم محسوب شده، حتی ممکن است به سلب حق حضانت اولیا در مورد فرزندشان برسد.

در بررسی تطبیقی که دشتی^۱ و یاتیم^۲ (۲۰۱۸)، در سطح کودکان ۳-۵ ساله امریکایی (۵۹ نفر) و کویتی (۵۳ نفر) داشتند، نتیجه گرفتند که دسترسی کودکان خردسال کویتی به تلفن همراه و کاربری از آن، به شکل معناداری بیش تر از کودکان امریکایی است.

اما برخلاف تجربه بشری پیش گفته 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 کاربری کاربران از آن زد.

به بیان دیگر، اگر چه نگارنده بر این مسأله اذعان دارد که گوشی‌های هوشمند از بدو نصب برنامه‌های مختلف روی آن‌ها، پیشاپیش مجوز مرور تمامی اطلاعات صوتی، تصویری و متنی کاربر را از وی گرفته و در عمل تمامی اطلاعات او (و جامعه وی) را به سمت سرویس‌های اطلاعاتی غرب تخلیه می‌کنند، اما همان‌گونه که از آن یاد شد، باید به این نکته توجه داشت که فناوری‌های ارتباطی پیشرفته یک انتخاب نبوده، بلکه یک تحمیل است.

به اعتقاد نگارنده، صرف نفی فناوری‌های ارتباطی که از سوی برخی از نظریه‌پردازان سیاسی ارایه شده و مورد تأکید قرار می‌گیرد، راهکار مؤثری نیست، همان‌گونه که به سبب کاهش قابل توجه سرمایه اجتماعی، دل بستن به جایگزین کردن «کامل» شبکه‌های اطلاع رسانی داخلی، برنامه موفقی نخواهد

بود، اما در این میان می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم، ضمن اطلاع‌رسانی به کاربران (اعم از کودکان، نوجوانان، جوانان، اولیا و اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه) در باب خطرهای بالقوه کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، آنان را از سویی در جهت به حداقل رساندن آسیب‌های فناوری‌های ارتباطی جدید و از سوی دیگر به حداکثر رساندن منافع آن یاری رساند.

رویکرد مبتنی بر نفی و انکار فناوری 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 و با وجود برخی از اقدام‌های شورای عالی انقلاب فرهنگی در دهه هشتاد و تشکیل شورای عالی فضای مجازی در سال ۱۳۹۰ و گذشت قریب به ۸ ساله از عمر این شورا، ماحصل چندانی در جهت تولید ادبیات فاخر، مدیریت فضای مجازی و تدوین قوانین لازم جهت کاربری بهینه از این فضا، به جامعه ارایه نگردیده است و شورای مزبور در همایش‌های سالانه خود^۱، با طرح موضوع دست‌نیافتنی «دستیابی به اینترنت پاک»، هنوز از مرحله شعار دادن به عمل نرسیده است.

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 نزدیک به ربع قرن (از آغاز بحث ماهواره در سال ۱۳۷۳ در مجلس تا حال حاضر) 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 و 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.

سردرگمی که از آن در ارتباط با مسوولان فرهنگی و آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان از آن یاد شد، به سهم خود در خانواده‌ها نیز مؤثر واقع آمده، به سردرگمی نسبی آنان انجامیده است. به این معنا

۱. همایش‌های اخیر به شکل سالانه در سالروز تأسیس شورای عالی فضای مجازی، در هفدهم اسفند ماه هر سال برگزار می‌گردد.

که در مرتبه نخست اهمیت، به دلیل مشغله زیاد اولیا و در مرتبه بعد، به سبب آشنایی اندک آنان با فضای مجازی و سرانجام به سبب عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه درباره فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان تصویر مناسب و درستی از فضای مجازی و فراز و فرودهای آن ندارند، از این رو اولیا نه تنها در غالب موارد چندین گام عقب‌تر از فرزندان خود در زمینه فضای مجازی قرار دارند، بلکه در مواجهه با فضای اخیر دچار تشتت هستند تا جایی که بررسی مواضع اولیا در کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته دلالت بر آن دارد که خط‌مشی اولیا در این جهت، گاه تا ۱۸۰ درجه با یکدیگر تفاوت دارد.

نگارنده به همراه دانشجویانش، برای ارزیابی ترسیمی واقع‌نگر از پیامدهای مثبت و منفی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید و تبعات ستیز اولیای فرهنگی و آموزشی با فناوری‌های اخیر و فضای مجازی در جامعه، در کنار تهیه چندین مجلد کتاب در زمینه بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، چت‌روم‌ها، تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه، در گام بعدی تلاش خویش برای به دست دادن حساسیت‌های فضای مجازی با تهیه برخی از مجموعه‌های محرمانه برای مسوولان آموزش و پرورش عمومی کشور، نظیر «۱۰۰ مصاحبه با کودکان پیش دبستان»، «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان دبستانی»، «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان متوسطه اول» و «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان متوسطه دوم»، درباره چگونگی کاربری آنان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، کوشید تا توجه مسوولان اخیر را به مقوله فضای مجازی جلب کند، اما پس از مسکوت ماندن و بایگانی شدن آثار اخیر - که طی سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۳۹۶ تهیه و به مسوولان ذیربط ارایه گردیده بودند - نگارنده بر آن شد تا مجدداً با مخاطب قرار دادن اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان و اطلاع‌رسانی نسبی به آنان، حساسیت‌های فضای مجازی را برای آنان ترسیم کرده، آنان را تشویق به مداخله فعال در امر کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی سازد تا در این رهگذر با مداخله مؤثر اولیا در امر کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل تهدیدهای فضای مجازی کاستی گرفته، فرصت‌های آن بیش از پیش در دسترس فرزندان آنان قرار گیرد.

روند تهیه اثر حاضر به این ترتیب بود که نگارنده پس از ارایه برخی از اطلاعات اولیه در مورد فضای مجازی به دانشجویان دوره‌های کارشناسی و تحصیلات تکمیلی خویش، و تشریح روش داده بنیاد از پژوهش کیفی - که مبتنی بر انجام مصاحبه‌های عمیق است - از دانشجویان خود می‌خواست تا ضمن مراجعه به مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها (و در صورت ممانعت اولیای مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها - که زیاد هم رخ می‌داد - با مراجعه به پارک‌ها و مراکز عمومی مشابه آن، برای دستیابی به جمعیت مورد نظر برای مصاحبه)، پس از کسب اجازه از اولیای کودکان، مصاحبه عمیقی را با دختران و پسران خردسال پیش دبستانی (۳-۶ ساله) کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید انجام دهند.

لازم به ذکر است که مصاحبه‌های ارایه شده در این اثر، متعلق به کودکان پیش دبستانی دختر و پسر در شهرهای مختلف ایران بوده، کودکان مصاحبه شده نیز به شکل تصادفی (تنها با این شرط که کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند)، از نمونه‌های در دسترس انتخاب گردیده‌اند.^۱

۱. درباره روش پژوهش حاضر باید بیان داشت که در این تحقیق، روش پژوهش، روش کیفی بوده است. گاهی پژوهش‌گران حوزه‌های انسانی با مسأله‌ها و پرسش‌هایی رو به رو می‌شوند که امکان پاسخ‌گویی آن‌ها با کمک روش‌های معمول پژوهش میسر نیست. معمولاً در این پرسش‌ها مؤلفه‌ها و مفاهیمی وجود دارد که نمی‌توان به راحتی آن‌ها را تعریف کرد، یا سابقه‌ای از موارد مشابه آن‌ها در متون قبلی وجود ندارد و بر این اساس نمی‌توان فرضیه‌ای تدوین کرد و در نتیجه نمی‌توان به آزمون فرضیه پرداخت. پژوهش کیفی برای پاسخ به شرایط اخیر، مناسب‌ترین گزینه است. اجرای پژوهش کیفی فرآیندی غیرخطی است و قسمت‌های مختلف آن بیش از آن که در پی یکدیگر قرار گیرند، در کنار هم قرار می‌گیرند. به تعبیر دیگر، در پژوهش کیفی هم‌زمان با گردآوری داده‌ها تحلیل نیز آغاز می‌شود و این فرآیند تا زمانی ادامه می‌یابد که پژوهش‌گر به نقطه اشباع برسد. منظور از نقطه اشباع زمانی است که می‌توان از کیفیت و کفایت (بستگی) داده‌های گردآوری شده برای رسیدن به تحلیلی دقیق اطمینان یافت.

رویکرد پژوهش کیفی در این پژوهش روش داده‌بنیاد بود. روش داده‌بنیاد، روش مناسبی برای پژوهش در حوزه‌هایی است که دانش اندکی درباره آن‌ها در دسترس است.

نظریه‌پردازان نظریه داده‌بنیاد، سعی بر آن دارند که درکی از فرایندهای مرتبط با موضوع‌های بنیادی به وجود آورند. در همه پژوهش‌های کیفی محقق باید یافته‌های خود را که بیشتر جنبه تفسیری دارند، بدون تکیه بر روش‌های آماری، به نحو متقاعد کننده‌ای گزارش کنند.

معمولاً کتاب‌های روش تحقیق کیفی در مورد حجم نمونه مورد بررسی ارقام ۸، ۱۲ و یا ۲۰ مصاحبه کیفی عمیق را در مورد مسأله مورد بررسی پیشنهاد کرده‌اند که به زعم پژوهش‌گر، این ارقام به چند دلیل در ایران درست جواب نمی‌دهد. دلیل نخست را می‌توان در تفاوت روند جامعه‌پذیری در غرب و در ایران خلاصه کرد، به این معنا که به نظر می‌رسد روند جامعه‌پذیری در ایران، روندی دشوار و بعضاً متناقض است، در حالی که در غرب چنین نیست. به عنوان مثال، آنچه خانه، مدرسه و جامعه (به عنوان مهم‌ترین نهادهای جامعه‌پذیر کننده) در ایران به کودک یا جوان القا می‌کنند، خطمشی‌هایی متفاوت است. به تعبیر دیگر، در ایران اولیا از فرزند می‌خواهند، وی تنها به فکر بیرون کشیدن گلیم خویش از آب باشد، اولیای آموزشی در مدرسه به دانش‌آموز مستقیم و غیرمستقیم القا می‌کنند که وی باید ایثار، جهاد و شهادت را در دستور کار خود داشته باشد و سرانجام همین فرد در جامعه شاهد آن است که بسیاری از افراد با هم در زمینه رانت‌خواری و با یکدیگر مسابقه نهاده‌اند، از این رو روند جامعه‌پذیری در ایران با دشواری و تنگنا پیش رفته و محقق می‌گردد، در حالی که نهادهای خانه، مدرسه و جامعه (به عنوان مهم‌ترین نهادهای جامعه‌پذیر کننده) در غرب، در غالب موارد به گونه‌ای یک‌دست و هماهنگ عمل می‌کنند.

دلیل بعدی احتیاط در افزایش حجم نمونه در پژوهش‌های کیفی در ایران را باید در عدم حمایت مالی بسیاری از پژوهش‌ها در ایران دید. به این معنا که به فرض در غرب، پژوهش‌گر خود را موظف می‌داند در برابر گرفتن وقت مصاحبه‌شونده، با پرداخت وجهی، قدردانی لازم را از همکاری و صرف وقت فرد مصاحبه شده انجام دهد، در حالی که این امکان در ایران، در غالب موارد میسر نیست و همین مسأله سبب می‌شود، مصاحبه‌شوندگان به ویژه در پژوهش‌های کیفی که مستلزم صرف وقت کافی است، حاضر به صرف وقت مناسب نشده، مصاحبه خود را زودتر از حد لازم به پایان برسانند. ترس سیاسی پاسخ دهندگان در محیط ایران - که البته در این پژوهش چندان مطرح نبود- و بی‌حوصلگی، عدم تمرکز و پاسخ‌های بعضاً متعارض پاسخ دهندگان - که در پاسخ‌دهندگان خردسال این پژوهش بسیار عیان بود- از دیگر مشکلات پژوهش کیفی به شمار می‌روند.

سازمان‌بندی اولیه پژوهش حاضر شامل بررسی اثرات زیستی، روان‌شناختی، خانوادگی، تربیتی- اخلاقی، آموزشی، اجتماعی، فرهنگی، اعتقادی، اقتصادی، سیاسی و زیبایی‌شناختی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید بود.

آثار اخیر در ۱۱ عنوان مورد نظر تدوین و به دلیل دو جلدی شدن غالب آن‌ها، در مجموع در ۲۱ مجلد کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه) در ابعاد «زیستی»، «روان‌شناختی»، «خانوادگی»، «تربیتی- اخلاقی»، «آموزشی»، «اجتماعی»، «فرهنگی»، «اعتقادی»، «اقتصادی»، «سیاسی»، «زیباشناختی» به دست‌نشر سپرده شده‌اند.^۱

مضاف بر عنوان‌های اخیر، چهار عنوان «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید»، «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی درباره نقش الگوهای عروسکی- کارتونی در تحولات روانی، فرهنگی، اجتماعی و عقیدتی آنان» (در دو جلد)، «بررسی القائات الگوهای عروسکی- کارتونی غربی بر روی کودکان پیش دبستانی» (در دو جلد) و «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰ (بررسی تحول‌های روانی، فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، سیاسی، اقتصادی کودکان پیش دبستانی)»^۲ (در هشت مجلد) نیز برای تکمیل مباحث

مسائل اخیر سبب می‌شود، پژوهش‌گران ایرانی برای وقوف کامل به پدیده کیفی مورد نظر، آمار مصاحبه‌های عمیق خویش را افزایش دهند، همان‌گونه که در پژوهش حاضر، تعداد مصاحبه‌های مورد نظر برای گردآوری داده‌های تحقیق ۱۰۰ مورد مصاحبه عمیق در نظر گرفته شده است.

لازم به ذکر است که مصاحبه‌های ارایه شده در این اثر، متعلق به کودکان پیش دبستانی دختر و پسر در شهرهای مختلف ایران بوده، کودکان مصاحبه شده نیز به شکل تصادفی (تنها با این شرط که کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند)، از نمونه‌های در دسترس انتخاب گردیده‌اند.

جهت گردآوری داده‌های پژوهش، پس از آموزش ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان پیش دبستانی به دانشجویان و ارایه مهم‌ترین یافته‌های پژوهشی موجود در مورد «چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» (منطقی، ۱۳۹۵، الف)، از همکاران پژوهش درخواست شد تا ضمن بررسی صحت و سقم یافته‌های پیشین، اگر به داده‌های جدیدی برخورد کردند، به احصای این داده‌ها نیز بپردازند.

روایی مدل نظری ارایه شده از طریق انطباق یا عدم انطباق یافته‌های پژوهش با پژوهش پیشین، ارزیابی متخصصان مربوطه و پژوهش‌های مشابه یا تکرار پژوهش حاضر در زمانی دیگر، بررسی خواهد شد.

۱. لازم به ذکر است که در عنوان‌های ۱۱ گانه مورد اشاره، مقدمه و مؤخره کتاب (به جز قسمت جمع‌بندی مباحث) حاوی اطلاعات یک‌سانی است. علت این امر آن بوده است که در اکثریت قریب به اتفاق موارد، اولیا دارای علایق متفاوتی بوده، ممکن است به مطالعه یک یا چند عنوان، از عناوین تهیه شده بسنده کنند که این مسأله نگارنده را بر آن داشت تا به تکرار مقدمه و مؤخره در مجلد‌های اخیر بپردازد. هر چند معرفی مباحث سایر کتاب‌ها که در مقدمه آثار پیش‌گفته آمده است، در عمل تلاشی برای ارایه تصویری جامع‌نگر درباره کودکان پیش دبستانی است. تکرار معدودی از موارد در متن مجلد‌های ۱۱ گانه نیز به سبب وجه اشتراک موارد اخیر بین عنوان‌های ارایه شده هستند.

۲. درباره عنوان «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰» لازم به یادآوری است، این اثر که در تلاش برای ارایه ترسیمی جامعه‌شناختی از تحولات بین نسلی کودکان پیش دبستانی بوده، بیانگر تحولات فوق‌العاده شدید مناسبات نسلی در جامعه است، بعضاً برگرفته از عناوین ۱۱ گانه کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و

فوق مورد توجه قرار گرفتند تا در مجموع شناخت جامع‌تری از فراز و فرودهای کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته توسط کودکان پیش دبستانی و به تبع آن، تحولات گسترده بین نسلی در آنان را در جامعه معاصر به دست داده باشند^۱.

مقدمه حاضر با معرفی عنوان‌های مورد بحث در آثار ۱۱ گانه مورد اشاره و همکاران پژوهش به انجام می‌رسد.

در کتاب «بررسی تبعات زیستی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

کمک به کودکان دارای نیازهای ویژه، ارتقای مهارت‌های حرکتی و بینایی، ناراحتی‌های چشمی و ضعف بینایی، سردرد و سرگیجه، دردهای عضلانی و اسکلتی، کاهش فعالیت‌های جسمانی و چاق شدن، اختلال‌های تغذیه‌ای، آسیب‌های ناشی از کژکاربری از تلفن همراه یا تقلید از اعمال قهرمان‌های کارتونی، پیش‌بینی بلوغ زودرس، تبعات زیستی ناشی از پرتوهای یونیزان و نایونیزان، تغییر ساختار مغز و سایر تبعات زیستی.

در کتاب «بررسی اثرات روانی (روان‌شناختی) کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، احساس حقارت مضاعف، ارضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان‌مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه - بزرگ‌سال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، روان‌بی‌اشتهایی، شب‌اداری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ زودرس، کودک‌آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی.

در کتاب «بررسی اثرات خانوادگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

رایانه) در ابعاد مختلف هستند که این عنوان نه برای اولیا، بلکه برای دانشجویان تحصیلات تکمیلی، پژوهش‌گران انسانی و اجتماعی جامعه، اولیای فرهنگی و برنامه‌ریزان اجتماعی در نظر گرفته شده است و اولیای کودکان پیش دبستانی نیاز چندانی به مراجعه بدان ندارند.

۱. مشابه آن چه از آن درباره کودکان پیش دبستانی از آن یاد شد، با قدری تفاوت، عیناً در سطح کودکان و نوجوانان «دبستانی» و نوجوانان و جوانان «متوسطه اول و دوم دبیرستان» در دست تألیف است که ان‌شالله طی دو و چهار سال آینده ارایه خواهند شد.

ضرورت والدگری الکترونیک، افزایش اطلاعات عمومی فرزندان، ارتقای دانش فرزندان در جریان بازی‌های آموزشی، بهداشتی و هنری، سوادآموزی نسبی کودکان، ارتقای خلاقیت و کارآفرینی فرزندان، نقش آموزشی و مراقبتی خواهر و برادران خانواده نسبت به هم، اثرات زیستی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در کودکان، همراهی خانواده با القائات الگوهای عروسی - کارتونی، استفاده از فناوری‌ها به مثابه پرستار الکترونیک فرزندان، یاری جستن از فناوری‌ها برای سرپوش نهادن بر مشکلات خانواده، تربیت کودکان جزم اندیش (کودکانی با هویت زود بسته شده)، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، یادگیری مشاهده‌ای کژکاربری اولیا (یا خواهر و برادرها) از فضای مجازی، تحقق نسل فرزندسالار، اخذ دیدهای کلیشه‌ای در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال و کارتون‌ها و فیلم‌ها، پر رنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی، استقبال از دید فردگرایی (غربی)، کم رنگ شدن نسبی اهمیت خانواده برای کودک، افشای اطلاعات محرمانه خانواده، تردید در اندیشه دیگرپروی از اولیا، زیر سوال رفتن تدریجی اولیا در برابر کودک، یافتن دید تحقیرآمیز نسبت به اولیا، منفی جلوه‌گر شدن والدگری در نزد کودک، منفی جلوه‌گر شدن تشکیل خانواده در اندیشه کودک، ایجاد تعارض‌ها و درگیری‌های خانوادگی (بین اولیا، اولیا و فرزندان، فرزندان با هم)، کودک آزاری دیجیتال برخی از اولیا، مخفی‌کاری و دور زدن اولیا توسط کودک، تعمیق شکاف بین نسلی و سایر موارد خانوادگی.

در کتاب «بررسی اثرات تربیتی - اخلاقی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

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 کتاب «بررسی اثرات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

تحقق یادگیری و آموزش فعال، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، ارتقای آموزشی افراد خاص، کاربری تخصصی از فناوری‌های پیشرفته، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، افزایش اطلاعات عمومی کودکان، افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان، بازی‌های آموزشی، آموزش دینی کاربران، آموزش هنری کاربران، آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران، بازی‌های

خلاق و علمی، تربیت کارآفرین کودکان، سوادآموزی نسبی، آموزش‌های غیرمستقیم، اتلاف وقت، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی و سایر موارد آموزشی.

در کتاب «بررسی اثرات اجتماعی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

اطلاع رسانی و گسترش ارتباط‌های اجتماعی، اثرپذیری عمیق از الگوهای مطرح شده در بازی‌ها و کارتون‌ها؛ حمایت‌های اطلاعاتی، آموزشی، ابزاری، فنی، حفاظتی، مشاوره‌ای و روانی کودکان از یکدیگر؛ فشار هنجاری گروه و افزایش اثرپذیری از دوستان، برقراری رابطه با جنس مخالف، طرح دوستان مجازی، تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان، عضویت در گروه‌ها و کانال‌های شبکه‌های اجتماعی، کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان، بسترسازی جهت تحولات هویتی آتی کودکان، احساس حقارت ملی، تعمیق گسست نسلی، تحول ارزشی نسل دهه ۹۰، استقبال از سبک زندگی لذت‌مدار، تشویق رفتارهای هنجارشکن و بزه‌کارانه و سایر تبعات اجتماعی.

در کتاب «بررسی اثرات فرهنگی (و زیست محیطی) کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال، جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، سرگرمی و تفریح، آموزش‌های غیرمستقیم، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، القای برخی از مفاهیم فرهنگ فمینیستی به کودکان، ضعف بسترسازی فرهنگی در داخل جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه، جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی، پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخشونت، شهوی و بی‌مسئولیت، تحولات الگویابی کودکان و سایر ابعاد فرهنگی.

در کتاب «بررسی اثرات عقیدتی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

نابسامانی نسبی آموزش دینی کودکان پیش دبستان در جامعه، دیگرپیروی اخلاقی و عقیدتی کودکان خردسال، نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی، مواجهه کودک با مدعیان (بی‌دین) دین‌داری، نقش پررنگ لذت و شهوت‌گرایی در فضای مجازی، آموزش‌های غیررسمی، کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و دینی، تلاش در جهت زمینی کردن مفاهیم آسمانی، طرح خرافی دین و ایجاد تردید در اندیشه الهی، ایجاد تعارض‌های دینی، آشنا شدن با برخی از جریان‌های انحرافی، بسترسازی‌های اولیه برای نفی دین، طرح الگوها به مثابه منجی و جابه‌جایی قدرت خدا با وسیله‌ها و ابزارهای مطرح شده.

در کتاب «بررسی اثرات اقتصادی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر در قسمت اثرات اقتصادی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

آموزش رفتارهای اقتصادی، تشویق کارآفرینی کودکان، ارائه آموزش‌های اولیه در زمینه معرفی برخی از حرفه‌ها به کودکان، طرح امکان کاربری اقتصادی از فضای مجازی برای کودکان، آموزش‌های غیررسمی، سوق دادن کودکان به سمت مصرف‌گرایی هر چه بیش‌تر، فشار دوستان در جهت مصرف هر چه بیش‌تر کالاهای تبلیغ شده در فضای مجازی، تحول‌آفرینی در سبک زندگی کودکان، جهت‌بخشی حرفه‌ای نامناسب به کودکان، نهادینه کردن برخی از قالب‌های کلیشه‌ای اقتصاد سرمایه‌داری در ذهن کودکان، ایجاد سرخوردگی در کودکان اقشار اقتصادی متوسط و ضعیف جامعه، احساس حقارت مضاعف و سوءاستفاده‌های اقتصادی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها.

در کتاب «بررسی اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر در قسمت اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

دیگرپیروی سیاسی کودک از اولیا، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها، آموزش‌های غیررسمی، کم رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی، نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، ستایش ابر شر (در برابر ابر انسان)، افزایش نقد اجتماعی کودکان، کاهش عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، احساس حقارت ملی، یافتن نگاه مثبت به غرب (خاصه امریکا) در جریان بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، پذیرش خضوع در برابر قدرت، طرح ابزار به مثابه منشاء قدرت و سایر تبعات سیاسی.

در کتاب «بررسی آثار زیباشناختی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

مسأله جذابیت از گذشته تاریخ تا حال حاضر، مروری بر نظریه‌پردازی‌ها و پژوهش‌های عرصه جذابیت فیزیکی، نگاه دین به مقوله جذابیت: از جذابیت فیزیکی به جذابیت معنوی، دامن زدن به علایق هنری کودک، عمده کردن جذابیت بدنی در چشم و دل کودکان، استقبال از آرایش کردن و کاهش سن آن، تشویق روحیه مدگرایی و کاهش سن آن، دادن جهت شهوی به علایق زیباشناختی کودکان، استقبال برخی از کودکان از جراحی زیبایی، عمده کردن معیارهای زیبایی غرب در چشم و دل کودکان، ایجاد احساس سرخوردگی، احساس بدشکلی بدنی در کودکان، از زیباشناختی تا سیاست: بسترسازی جهت مثبت شدن دید کودکان به غرب.

اثر حاضر شامل دو جلد است.

جلد نخست حاوی مقدمه تا عنوان «اضطراب» است. جلد دوم کتاب حاوی ادامه مباحث باقی‌مانده است.

کتاب حاضر، جلد نخست این مجموعه به شمار می‌آید.

کتاب حاضر با طرح عنوان‌های: گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، احساس حقارت مضاعف، ارضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان‌مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه- بزرگسال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، روان بی‌اشتهایی، شب‌ادراری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ‌زودرس، کودک‌آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی؛ به بررسی اثرات روانی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته، با ارایه برخی از یافته‌های میدانی و مباحث نظری به انجام رسیده است.

کتاب حاضر پس از ارایه دورنمایی از اثرات روانی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید، با یک جمع‌بندی اجمالی در ضرورت توجه به مسأله فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و ایفای نقش جدی نهادهای فرهنگی- اجتماعی و نظام آموزشی در این جهت به انجام رسیده است.

در انتها، لازم می‌دانم که از آقایان دکتر حمیدرضا کفاش و دکتر مهدی فیض که در سمت معاونت پرورشی آموزش و پرورش همراهی‌های لازم را با پژوهش (منتشر نشده) «۱۰۰ مصاحبه با کودکان پیش دبستان» نگارنده داشتند، تشکر و قدردانی کنم، برخی از فیش‌های کتاب حاضر، از این اثر برداشت شده است. به همین ترتیب باید از دانشجویان محترم کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری که در امر پژوهش میدانی گسترده تحقیق به نگارنده یاری رسانده و وی را رهین منت خویش کردند، سپاس‌گزاری داشته باشم. این عزیزان عبارتند از خانم‌ها و آقایان:

الهام آزادمنجیری، محمد آذرکیوان، مینا آقاجانی، شهلا آقایی، امیرعباس ابراهیم، عارفه ابراهیمی، فیروزه احدی، سحر احمدآبادی، لیدا ارغوانی‌فرد، مریم افشاری، محمدعلی اصغری، فاطمه اکبری، زهرا امیدی، سبا امیرخانی، بهاره ایجانی، کیمیا باقر، مریم باقری، مهران باقری، کیمیا بهارلو، سارا بیدار، فاطمه بیگ‌مرادی، فایزه پرنده، نیلوفر پورابراهیم، نوشین پولادساز، مسعود تقدسی، مریم ثالثی، غزل جنگجو، محمد جهان‌مهر، هدیه جیرانی، شهربانو حسینی، نسیم‌سادات حسینی‌زاده، ثریا خانلری، فاطمه خدایی، آفرین خردپیشه، سارا خوش‌قدم، مهدیه خسروجردی، مریم خیرجو، آذین دارائیان، الهه دهقان، ندا دهقان‌نیری، مرضیه رئیس‌زاده، سهیل راغب، آیلار رحیمی، بهار رضایی، مهتاب رنجبران، فاطمه روشناس، هستی ریاحی، زهرا زیبایی، مریم زینالی، زهرا سعیدی، پارسا سیدزاده، شبنم شاد، علیرضا شرفی، علی شریفی، مایده شفیع، مریم صادقی، زهرا صباحی، فاطمه صدرزاده، فاطمه صیدآبادی، زهرا عسگری‌شایگان، محمدحسین عبداللهی، مهرنوش عطایی، ریحانه علیمی، پرستو عمیدی‌پارسا، مریم طائب، معصومه فتاحی، زهرا فتحی، محمد مهدی فتحیان، علیرضا فلاح تفتی، محمدعلی فلاح‌نژاد، زینب قاسم‌زاده، سارا قاسم‌زاده، فرشته قدیری، الهه قربانی، زینب قنبری، زهرا قیصری، غزل عسگری،

ستایش عین‌علی، احسان غفوری، زهرا کاظمی، الهام کرمی، مریم کی‌خا، فاطمه گرگانی، سارا گل‌افروز، فاطمه غلامی، زهرا کرمی، مریم کریم‌پور، سیده‌پردیس متولی‌منش، اعظم محمدی، ملیکا مردانی، هاله‌سادات مرصعی، مریم مشهدی، آوا معتمدی، شیوا معصومی، زینب مظفری، سارا ملاابراهیمی، فاطمه ملک‌آستانه، سیدمحمد مهدی میرحسینی، زینب میرزایی، المیرا مهمان‌نواز، شهریار نائینی، احسان نجفی، مریم نظری، نگین نقدی، سیده‌غزل وارسته کاشانی، اکرم هزاروسی، زهرا هزاره، مینو همراهی، زهرا یوسفیان.

زحمت تایپ کتاب نیز بر عهده خانم اکرم مظاهری بود که از ایشان نیز تشکر و قدردانی می‌گردد. اجرشان مأجور باد.

۲- بررسی اثرات روانی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

در بررسی اثرات روانی (روان‌شناختی) کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، برخی از موارد به شرح زیر مطرح گردیده‌اند:

گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، احساس حقارت مضاعف، ارضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان‌مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه- بزرگسال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، روان بی‌اشتهایی، شب ادراری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زودهنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ‌زودرس، کودک‌آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی. در ادامه به ترتیب به مباحث اخیر پرداخته خواهد شد.

۲-۱- گسترش توانایی‌های فردی

در گذر زمان، توانایی‌های بشر فزونی گرفته است. در گذشته‌های دور آدمی برای شکار حیوانات، با تهیه تیروکمان، دست خود را بلندتر کرده، به ده‌ها متر دورتر دست می‌یافت. آدمی با تهیه سلاح‌های گرم، وسعت دسترسی خویش را بیشتر کرده، به کیلومترها رساند و در حال حاضر فناوری‌های ارتباطی جدید، دست آدمی را چنان توانمند کرده است که وی می‌تواند به سادگی به آن سوی کره زمین دسترسی داشته باشد. فناوری‌های ارتباطی جدید (نظیر تبلت یا تلفن همراه) از سویی، با گردآوری وسایل رسانه‌ای در خود (مانند رادیو، تلویزیون، روزنامه، ضبط، امکان عکس و فیلم‌برداری) و از سوی دیگر با امکان جست‌وجو در اینترنت، در عمل توانایی‌های گسترده‌ای به کاربران خود بخشیده‌اند و به تعبیری عصاره فناوری‌های پیشین را در مشت آدمی قرار داده‌اند (منطقی، ۱۳۹۳).



با گسترش توانایی‌های فردی افراد، فردیت آنان توسعه یافته، حوزه خصوصی آنان نیز گسترش یافته است و در جریان عمل قدرت انتخاب و بهره‌برداری آنان از منابع مورد نظرشان، فزونی و ارتقا یافته است.



اگر کودکان پیش دبستانی با بسترسازی فرهنگی لازم و با نظارت کافی، از تبلت، تلفن همراه، رایانه و دیگر فناوری‌های ارتباطی جدید در حد محدود استفاده کنند، از مزایای بی‌شماری بهره‌مند خواهند شد. شاید مهم‌ترین مزیت فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برای کودکان، یادگیری و آموزش فعالی است که برای آنان در مواجهه و برخورد با فناوری‌ها رخ می‌دهد، به این معنا که کودکان با سروکله زدن با تنظیمات دستگاه‌های مزبور، خود به خود به فهم عملکرد دستگاه وقوف یافته، در همان سنین پیش دبستان به جایی می‌رسند که می‌توانند راه‌گشای مشکلات فنی اولیاء و اطرافیان بزرگسالشان شوند. تجربه یادگیری فعال، تجربه ارزشمندی است که به کودک می‌آموزد، شخصاً وارد عرصه عمل شده، با دست زدن به تجربه، یاد بگیرد. از منظر پیازه، تنها چیزی که در ذهن کودکان تثبیت می‌شود، یادگیری‌های فعال آنان است و سایر یادگیری‌های انجام شده کودک، امر طوطی‌واری بیش‌تر نیستند. ارضای کنجکاوی‌ها، شکوفایی علایق هنری، علمی، خلاق، زیباشناختی و ورزشی کاربران خردسال و اخذ اطلاعات مورد نیاز دختران و پسران کاربر پیش دبستانی، وجوه دیگری از امکانات جدیدی است که فناوری‌های ارتباطی جدید در اختیار انسان معاصر قرار داده است.



همزمان با ارضای علایق پیش گفته، آموزش‌های غیررسمی و غیرمستقیمی که در روند کاربری از محصولات فرهنگی فضای مجازی تعبیه شده‌اند، مورد توجه و یادگیری کودکان قرار گرفته، مهارت‌های فردی، اجتماعی، رفتارهای زیست محیطی و نظایر آن‌ها را در کودک تحت تأثیر قرار می‌دهند (همان‌گونه که القانات محصولات نامناسب کودکان را در جهت تبدیل شدن به یک مصرف کننده حرفه‌ای کالاهای تبلیغ شده سوق می‌دهند یا القانات سیاسی - عقیدتی آن‌ها می‌تواند دید سیاسی یا عقیدتی خاصی را در آنان نهادینه سازد).

پوشش دادن به سرگرمی کودکان و تنوع‌بخشی به تفریح‌های آنان، امکان ارزشمند دیگری است که در سال‌های اخیر رخ داده‌اند.



گسترش امکان عمل ارتباطی کودکان به نحوی که در هر زمان و مکانی قادر به برقراری ارتباط با اولیا، آشنایان و دوستانشان باشند، مورد مهم دیگری است که نباید فراموش شود. خلاقیت‌های کودکان پیش دبستانی در عرصه عمق بخشیدن به ارتباط‌های بین خودشان که به صورت ارسال استیکر یا شکلک محقق می‌شود، ناتوانی کودکان در نوشتن را که با آن آشنا نیستند، تاحدودی از بین می‌برد، به همین ترتیب کودکان با ارسال اسکرین شات‌های مختلف (مثلاً از مراحل مختلف نصب یک بازی)، به یکدیگر کمک می‌کنند تا مشکلات فنی خویش را در این ارتباط مرتفع کنند. مقوله به کارگیری فناوری‌های ارتباطی جدید برای کودکان خاص (نظیر کودکان نابینا، نیمه‌بینا، ناشنوا، کم‌شنوا، در خود مانده و مانند آن‌ها)، امر ذیقیمت دیگری است که می‌توانند به کودکان خاص در امر آموزش، ارتباط و سرگرمی کمک‌های شایانی داشته باشند. عاملی و همکاران (۱۳۷۵) در توصیف برخی از امکان عمل‌های جدیدی که فناوری تلفن همراه برای بشر پدید آورده است، می‌نویسند:

«اگر توسعه فردیت آدمی به معنای گسترش قدرت انتخاب وی در نظر گرفته شود، می‌توان بیان داشت، در صورتی که از فناوری‌های ارتباطی جدید به شکل مناسب استفاده شود و کاربر با کاربری عنان گسیخته خویش، عنان خود را به آن نسپرد، فناوری‌های اخیر می‌توانند با گسترش و توسعه فردیت فرد، در عمل از میزان محدودیت‌های فیزیکی و اجتماعی وی بکاهد».

پژوهش‌گران پیش گفته، در بحث نسبتاً مشابهی، از آیین‌زدایی از ورود به فضای مجازی که توسط تلفن همراه رخ می‌دهد، یاد می‌کنند. به زعم این پژوهش‌گران، اینترنت فضایی به وجود می‌آورد که با

استفاده از آن، افراد می‌توانند به شکل موازی با حیات این جهانی خود، زندگی دیگری در جهان مجازی بسازند... اما تا زمانی که افراد برای اتصال به جهان مجازی، نیازمند قرار گرفتن در موقعیتی خاص و شماره‌گیری هستند و به منظور ماندن در آن جهان، نباید از پشت میز رایانه خود برخیزند، آزادی کمتری دارند. به عبارت دیگر این افراد، از سویی از استبداد مکان و زمان، به طور کامل رها نمی‌شوند و از سوی دیگر حریمی کاملاً خصوصی نخواهند داشت.

با استفاده از اینترنت می‌توان در کمتر از چند ثانیه با آن سوی کره زمین ارتباط برقرار کرد، اما ممکن است فرد برای این که متنی را به مکانی بسیار نزدیک‌تر (مثلاً فاصله ۵۰ کیلومتری) بفرستد، ناچار شود زمان زیادی منتظر بماند تا به یک رایانه دسترسی یابد یا امکان اتصال به شبکه اینترنت را پیدا کند. در چنین شرایطی اینترنت فضای آزادی را برای افراد فراهم می‌کند، اما اتصال به آن، آیین خاصی دارد و ورود به آن نیازمند دسترسی به امکانات و طی مراحل است.

اینجا است که نقش تلفن‌های همراه رایانه‌ای در عصر حاضر اهمیت می‌یابد. این دستگاه‌ها از ورود به جهان مجازی، آیین‌زدایی می‌کنند. به این ترتیب که با فراهم شدن نیازهای سخت افزاری و آرایه خدمات مخابراتی لازم، افراد در هر لحظه می‌توانند بدون کمترین تشریفات وارد فضای مجازی شوند. این ورود هم «همه جا در دسترس» است و هم به حریم خصوصی افراد تعلق بیشتری دارد. به بیان دیگر با کمک تلفن‌های همراه رایانه‌ای «ورود به فضای مجازی» بیش از پیش در حوزه حریم فردی قرار می‌گیرد.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، با گسترش توانایی‌های فردی، توسعه فردیت، گسترش حوزه خصوصی آدمی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید و آیین‌زدایی از ورود به فضای مجازی، می‌توان انسان عصر حاضر را به نوعی توانمندتر از انسان‌های اعصار دیگر دانست.



مصاحبه زیر که با بهداد ۶ ساله صورت پذیرفته است، نمونه بارزی از گسترش توانایی‌های فردی کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید به شمار می‌رود:

«- سلام.

سلام.

- اسمت چیه؟

آقا بهداد، محمد بهداد.

- به به، چه اسم قشنگی. بهدادجان، چند سالته؟

من ۶ سالمه، سال دیگه می‌رم مدرسه.

- بهداد تو خواهر یا برادر هم داری؟

بله. یه خواهر دارم.

- اسمش چیه؟

بهشته.

- چند سالشه؟

بزرگه، می‌ره دانشگاه.

- بعد تو حوصله‌ات سر می‌ره، با بهشته بازی می‌کنی؟

بعضی وقتا، آخه بهشته سرش شلوغه، همش دانشگاهس، وقتی هم میاد، باید کلی کاردستی درست

کنه (منظور بهداد از تهیه کاردستی، تهیه ماکت و انجام پروژه‌های دانشگاه است).

- پس چی کار می‌کنی؟

از مهد که می‌آم، یه کم می‌خوابم، بعد پویا می‌بینم.

- چی می‌بینی؟

نقاشی نقاشی، کارتون، کارتون بلند.

- دیگه چی توی تلویزیون می‌بینی؟

آقا پلیسه (برنامه‌های تلویزیونی که توسط پلیس‌ها اجرا شده و درباره مسایلی مانند پلیس نامحسوس،

ترافیک جاده‌ها و تصادف‌ها صحبت می‌شود و پلیس نامحسوس دست به جرمه افراد متخلف می‌زند).

- چرا اون برنامه رو دوست داری؟ مگه چی داره که دوستش داری؟

آخه توش تصادف نشون می‌ده، ماشین‌ها با سرعت میان، بعد یه دفعه می‌خورن به هم.

- تصادف رو دوست داری؟

خیلی، من با ماشین‌هام که بازی می‌کنم، اونا با سرعت میان، بعد یه دفعه به هم می‌خورن (بهداد

اصلاً روحیه خشنی ندارد و فقط به ماشین سواری و تصادف علاقه‌مند است).

- دیگه چی بازی‌هایی می‌کنی؟

من لگو هام رو مٹ پل می‌چینم کنار فرش (در حاشیه فرش)، بعد ماشینام میان از زیر پل رد می‌شن،

بعد یهو تصادف می‌کنن.

- بهداد تو تبلت داری؟

نه، ندارم.

- دوست داری داشته باشی؟

آره.

- به مامان و بابات گفتمی برات تبلت تهیه کنند؟

آره گفتم، ولی اونا می‌گن، اگه تبلت هم بخریم، باز همون روزی نیم ساعت رو باید بازی کنم.

- مگه تو بازی می‌کنی، مامانت برات ساعت می‌گذاره؟

آره، با گوشی بهشته که بازی می‌کنم، بهشته نیم ساعت آلام می‌ذاره که زنگ بزنه سر ساعت، ولی بعضی وقتا من آلامشو خاموش می‌کنم تا زنگ نزنه، بیش‌تر بازی کنم. ولی بعداً که تموم شد، به بهشته می‌گم که آلامش رو خاموش کردم. ولی اصلاً بیش‌تر وقتا بهشته سر نیم ساعت میاد، خودش میاد گوشیش رو ازم می‌گیره.

- بهداد تو با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟

بازی که نه، ولی مامانم می‌ره تو تلگرامش، صفحه بهشته رو می‌یاره، من با بهشته چت می‌کنم، براش استیکر می‌فرستم، گل می‌فرستم براش (بهداد در مهد الفبا را یاد گرفته است).

- بهداد تو دیگه با گوشی بهشته چی کار می‌کنی؟

می‌رم تو ماشین حساب، عددها رو جمع می‌کنم، کم می‌کنم، تا ببینم چه جوری می‌شه یا مثلاً می‌رم تو نقشه (مپ گوشی)، بعد خونه خودمونو می‌بینم، می‌رم خیابون‌ها رو می‌بینم (بهداد خیلی به نقشه علاقه‌مند است و خیلی با نقشه کار می‌کند. لازم به یادآوری است در مصاحبه با مادر وی مشخص شد که ساعات کار بهداد با نقشه، جزو ساعات بازی وی محسوب نمی‌شود).

- دیگه با گوشی چی کار می‌کنی؟

می‌رم نقشه مترو رو نگاه می‌کنم، ایستگاه‌ها رو نگاه می‌کنم.

- بهداد قبلاًها که کوچیک‌تر بودی و بهت گوشی نمی‌دادن، از کجا نقشه می‌آوردی؟

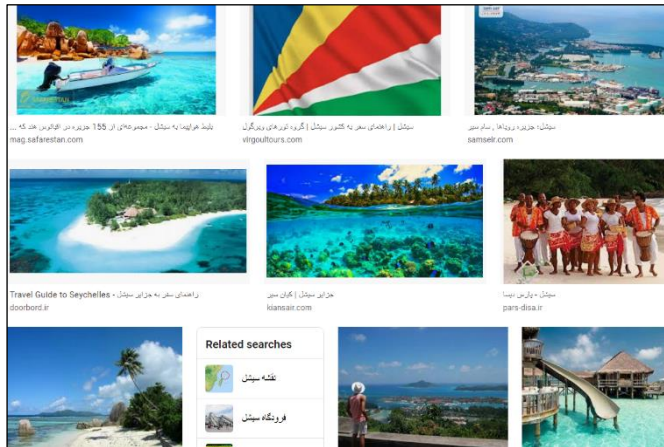
یه کاغذ بزرگ داشتیم، خیلی بزرگ بود، پهنش می‌کردم کف اتاق بهشته، بعد شهرها رو نگاه می‌کردم.

- بهداد تو توی اینترنت جست‌وجو و سرچ هم می‌کنی؟

آره.

- چی سرچ می‌کنی؟

شهرهایی رو که مسافرت رفتیم، برج ایفل، سی‌شل (سی‌شل نام کشوری است که بهداد آن را نقشه دیده است و البته جالب اینجاست، با وجود آن که خیلی از افراد با این کشور آشنا نیستند، اما بهداد می‌داند این کشور کجا واقع شده است و حتی شکل پرچم آن کشور چگونه است).



- بهداد تو نقشه گوشی بهشته، کجاها رو می بینی؟

شمال، اهواز، خونمون، پاریس، سیبری.

- بهداد دوست هات تو مهد تبلت دارن؟

بله.

- چه بازی هایی می کنند؟

نمی دونم، ازشون نمی پرسم.

- دوست داری بیش تر بازی کنی؟

آره، مهمونی که می ریم، همه دارن بازی می کنن، بعضی وقتاش دلم می خواد منم بازی کنم.

- از مامانت پرسیدی چرا فقط روزی نیم ساعت باید بازی کنی؟

آره پرسیدم، یه خانم هست تو مهدمون (خانم روان شناس)، مامانم می گه اون خانومه گفته، اگه

بیش تر بازی کنم، مغزم کوچولو می مونه، رشد نمی کنه. بعد من بهشون می گم، چرا دوستام بیش تر بازی

می کنن، پس اونا هم مغزشون کوچولو می مونه دیگه، بعد مامانم می گه که مامان اونا با سلامتی اونا

اهمیت نمی ده.

- بهداد تو نقاشی چی می کنی؟

همه چی. شهرهایی که مسافرت رفتیم، اولین رنگین کمونی که دیدم.

خاله تو پلاسکو رو یادته؟

- بله که یادمه.

من فرداش یه نقاشی کشیدم که پلاسکو داشت می ریخت، با کلی آتش نشان خوب.



- تو می‌دونی اون‌ا چرا خوب بودن؟
- چون رفته بودن جون آدم‌ا رو نجات بدن.
- بهداد تو مجله و کتاب هم دوست داری؟
- آره، مه‌دمون مجله داره، مامان هم از مدرسه کلی مجله میاره، من هم می‌رم اون‌ا رو می‌بینم.
- شما ماهواره دارین؟
- آره داریم، ولی الان دیگه قطعه.
- قبلاً که قطع نبود، چی نشون می‌داد؟
- اخبار بی‌بی‌سی، آهنگ، فیلم.
- بعد تو می‌تونستی هر کانالی که می‌خواستی رو نگاه کنی؟
- نه، کانال‌مون قفل داشت، منم قفلش رو نمی‌دونستم.
- بهداد توی ماهواره چیزی دیدی که عجیب باشه؟
- آره، یه بار تو یه فیلمه که نگاه می‌کردیم، یه آقاهه بود که لباس نداشت. بعد من پرسیدم که چرا این لباس نداره، بهشته گفت، چون آقاهه گرمش شده.
- بهداد تو اون موقع‌هایی که بخوای بیش‌تر بازی کنی، می‌ری یواشکی گوشی مامان و آبی‌جی رو برداری؟
- نه اصلاً، بعدشم گوشی‌هاشون رمز داره، من اگه بخوام بیش‌تر بازی کنم، به مامانم بگم، بعضی وقتاش می‌ذاره».



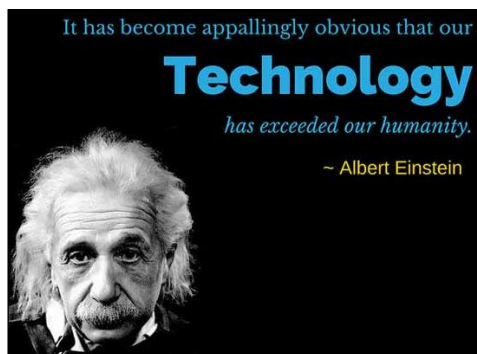
همان‌گونه که از متن مصاحبه به‌داده برمی‌آید، خانواده به‌داده در غیاب بسترسازی فرهنگی لازم جهت کاربری مناسب از فناوری‌های ارتباطی جدید توسط نهادهای فرهنگی و آموزشی (پیش دبستان و دبستان) جامعه، رأساً کوشیده‌اند. خلاءهای محیطی موجود را پر کنند و ضمن آشناسازی فرزندشان با

کاربردهای تلفن همراه، او را به سمت و سوی استفاده از منابع علمی که از طریق گوشی دسترسی به آن‌ها میسر می‌شود، سوق دهند.

بهداد در مصاحبه خودش بیان می‌داد که اولاً اولیا برای وی تبلت یا گوشی تهیه نکرده‌اند، و وی را توجیه کرده‌اند، کودکانی که از وسایل اخیر در حد گسترده سود می‌برند، دچار برخی از آسیب‌های زیستی می‌گردند، اما در عین حال برای آن که بهداد در این میان احساس حرمان و خسران نکند، با کمک خواهر بزرگ‌تر او، روزانه نیم ساعت گوشی وی را در اختیار بهداد قرار می‌دهند تا با آن به بازی بپردازد. مضاف بر این، گاهی بهداد در کنار مادر نشسته و با نظارت وی با گوشی او، با خواهرش بهشته چت می‌کند.

خانواده بهداد در کنار اقدامات اخیر، ماهواره خانه را نیز جمع کرده‌اند تا ماهواره به فرزندانش آسیبی نرزد. به همین ترتیب اولیای بهداد در اقدامی هوشمندانه، به وی اعلان داشته‌اند که اگر وی استفاده علمی از گوشی داشته باشد، وقت اخیر جزو نیم ساعت کاربری مجاز وی از گوشی محسوب نخواهد شد، به همین دلیل بهداد با کمک و تشویق خانواده، روی نقشه‌های تلفن همراه تمرکز یافته است و با توجه به مسافرت‌های داخلی و خارجی که با خانواده‌اش داشته است، در صدد کسب اطلاعات تکمیلی و بیش‌تر از مناطق اخیر برآمده است.

علاوه بر تمرکز بهداد روی نقشه مناطق جغرافیایی مختلف، بهداد در مصاحبه خویش بیان می‌دارد او (در حالی که وارد دبستان نشده است) با جمع اعداد، در گوشی در این اندیشه است که جمع اعداد از چه منطقی برخوردار است. نکته اخیر در بردارنده عصاره آموزش فعالی است که پیازه از آن یاد کرده، آموزش ایده‌آل را آموزشی معرفی می‌کند که کودک در آن به شکل فعالی وارد صحنه شده، با تجربیات شخصی که در این میان دارد، به کسب آموخته‌هایی نایل می‌آید که همواره در ذهن او باقی می‌مانند. وگرنه اگر حتی معلمان در برابر چشمان کودکان، یک آزمایش شیمی را نیز انجام بدهند، به دلیل منفعل بودن کودک، در عمل هیچ چیز عاید وی نخواهد شد.

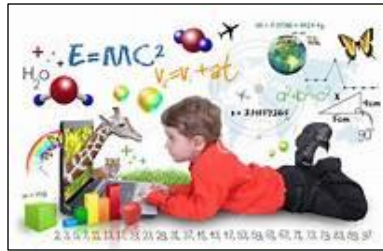
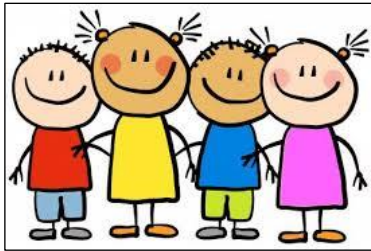


۲-۲- تحقق یادگیری و آموزش فعال

«آقا پوریا، به نظرت با تبلت و کامپیوتر چیزی هم می‌شه چیزی یاد گرفت؟
آره.

- به نظرت یه دانشمند با کامپیوتر یا تبلت می‌تونه چه کارهایی بکنه؟
می‌تونه با کامپیوتر و دستگاه‌ها آزمایش انجام بده.

- دوست داری بزرگ شدی چه کاره بشی؟
دانشمند» (پوریا، ۶ ساله).



یکی از ابعاد جدید آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، ایجاد بستری جهت تحقق آموزش فعال این کاربران خردسال می‌باشد.

پیاژه در نظریه‌پردازی که در باب تحول روانی آدمی دارد، تمام فرایندهای روانی را در نظامی منسجم، مد نظر قرار داده، در مورد آن‌ها بحث می‌کند. اگر از مجموعه مباحث اخیر، توجه خود را بیشتر معطوف به تحول جنبه شناختی کنیم، ملاحظه می‌شود که پیاژه، سه دوره را در تحول شناختی فرد مطرح می‌سازد.

اولین دوره تحول روانی کودک، در طول دو سال اول زندگی وی مشاهده می‌شود. پیاژه با توجه به کنش متقابل و نزدیکی که بین فعالیت‌های حرکتی و ادراکی کودکان در این دوره وجود دارد، از آن با عنوان دوره حسی- حرکتی یاد می‌کند. در این مقطع زمانی «کودک برای شناخت اشیا باید روی آن‌ها عمل کند، و در نتیجه آن‌ها را دگرگون سازد» (منصور و دادستان، ۱۳۷۴). از این رو در این دوره «تماس کودک با دنیای خارج به صورت عملی خواهد بود. کودک محیط را از این راه درک کرده، از این طریق با آن مبادله می‌کند یا با آن روبرو می‌شود» (منصور، ۱۳۷۸).

دومین دوره تحول روانی کودک از ۲ تا ۱۲-۱۱ سالگی به طول می‌انجامد. پیاژه از این دوره با عنوان دوره تهیه و استقرار عملیات منطقی عینی یاد می‌کند. در این دوره هوش تجسمی یا تصویری در کودک آغاز شده، شکل می‌گیرد. دوره اخیر خود به دو نیم دوره تقسیم می‌گردد. نیم دوره نخست از ۲ تا ۷ سالگی و نیم دوره دوم از ۷ تا ۱۲-۱۱ سالگی به طول می‌انجامد.

کودک در مقطع سنی ۷ تا ۱۲-۱۱ سال به صورت عینی و در حد محدودی بر اساس عملیات منطقی عمل می‌کند. به تعبیر دیگر «کودک پس از طی مراحل، در حدود ۸-۷ سالگی به تشکیل یک منطق و ساخت‌های عملیاتی که پیازه آن‌ها را «عینی» می‌نامد، نایل می‌گردد. این صفت «عینی» در مقابل «صوری» (که به عملیات دوره بعد اطلاق می‌شود)، به ویژه برای روان‌شناسی عملیات منطقی، به طور کلی به گونه‌ای خاص آموزنده است، چه دارای این معناست که در این تراز که تراز آغاز منطق به معنای دقیق کلمه است، عملیات هنوز در مورد قضایا یا جمله‌های لفظی به کار نمی‌افتد، بلکه در مورد خود اشیاء عمل می‌کنند و به طبقه‌بندی کردن آن‌ها، ردیف کردن آن‌ها، مطابقت دادن آن‌ها و غیره محدود می‌گردند. به عبارت دیگر، عمل ذهنی تازه استقرار یافته، هنوز به عمل درباره اشیاء و دست‌کاری واقعی یا تقریباً ذهنی آن‌ها وابسته است» (منصور و دادستان، ۱۳۷۴).

پیاژه از سومین دوره تحول روانی با عنوان دوره هوش انتزاعی یا عملیات منطق صوری یاد می‌کند. این دوره از ۱۲-۱۱ سالگی شروع شده، در ۱۵ سالگی به مرحله تعادل خود می‌رسد. در این دوره که دوره استقرار هوش انتزاعی است، نه تنها واقعیات به صورت بارز و آسان‌تری در معرض عملیات ذهنی قرار می‌گیرند، بلکه نوجوان در آستانه تفکر انتزاعی خود تنها بر واقعیات محدود تکیه نکرده، به آنچه در سطح ممکن وجود دارد، فکر می‌کند و به این ترتیب حوزه عملیات ذهنی وی، وسعت بسیاری می‌یابد. در این دوره، منطق عینی که منطق محدودی بود، به عنوان جزئی از منطق صوری یا انتزاعی که در شبکه وسیع‌تری عمل می‌کند، در می‌آید. این حد، آخرین حد تکمیل ساختمان‌های ذهنی است و از این پس هیچ نوع ساختمان جدیدی در مجموعه شناختی فرد بنا نمی‌شود. بنابراین نوجوان ۱۵-۱۴ ساله از لحاظ ابزار ذهنی به حداکثر تحول عقلی خود رسیده است و می‌تواند تمامی اعمال ذهنی را انجام دهد، منتها چیزی که یک بزرگ‌سال را از یک نوجوان متمایز می‌کند، مسأله بیشتر بودن تجربه بزرگ‌سال در قیاس با نوجوان است (منصور، ۱۳۷۸).

پیاژه در بحثی که در مورد عوامل مؤثر در تحول روانی دارد، روی نقش تجربه تأکید می‌ورزد. او با طرح دو تجربه فیزیکی یا جسمانی و تجربه منطقی-ریاضی، از تأثیر این تجربیات در تحول روانی فرد یاد می‌کند. وی می‌نویسد:

«در تجربه جسمانی، شناخت اشیاء از طریق انتزاع ساده آن‌ها حاصل می‌آید، به این معنی که از مجموعه خاصیت‌های یک شیئی، ویژگی خاصی منفک شده، بدون توجه به سایر خاصیت‌های شیئی، در نظر گرفته می‌شود. به این ترتیب تجربه جسمانی به کودک امکان آن را می‌دهد که وزن اشیاء را کشف کند، رنگ آن‌ها و مانند آن را نادیده انگارد یا به این کشف نایل آید که وزن اشیایی که دارای ماهیتی یک‌سان هستند، به حجم آن‌ها بستگی دارد.

تجربه دیگری که حایز اهمیتی اساسی است، اما همواره فراموش شده است، تجربه منطقی-ریاضی است. این تجربه نیز مشتمل بر عمل کردن در مورد اشیاء است. اما شناختی که بدان منتهی می‌شود،

به خودی خود از اشیاء منتج نشده است، بلکه حاصل اعمالی است که در مورد اشیاء به کار بسته شده‌اند و این به هیچ‌وجه مشابه شناختی که مستقیماً از اشیاء ناشی می‌شود، نیست. به عنوان نمونه، کودکی که ریگ‌ها را می‌شمرد و برای انجام این کار، آن‌ها را در یک ردیف خطی قرار می‌دهد و با شمردن آن‌ها از چپ به راست، به این کشف نایل می‌آید که تعداد آن‌ها ده عدد است و با شمردن آن‌ها از راست به چپ باز در می‌یابد که تعدادشان ده تا است، سپس آن‌ها را دایره وار می‌چیند و باز آن‌ها را ده عدد می‌یابد و غیره، به این ترتیب از راه تجربه کشف می‌کند که مجموع، مستقل از ترتیب است. چنین تجربه‌ای یک تجربه منطقی-ریاضی است، نه یک تجربه جسمانی. آنچه کودک کشف کرده، رابطه‌ای است که برای او جدید است. رابطه‌ای بین دو عمل مرتب کردن و جمع کردن (در نتیجه بین دو عمل ذهنی) و نه دست یافتن به خاصیتی از ریگ‌ها» (منصور و دادستان، ۱۳۷۴).



بنابراین در نظریه تعاملی پیازه، نقش محیط به طور عمده در تجربیات جسمانی و منطقی-ریاضی کودک خلاصه می‌شود و محیط با در دسترس قرار دادن امکان عمل‌های لازم به کودک، اسباب تحول شناختی کودک را به شکل بهینه فراهم می‌آورد.

پیاژه بر مبنای نظریه‌اش در مورد تحول روانی و خاصه تحول شناختی، دست به نقد نظام آموزشی موجود می‌زند. وی در کتاب «آینده تربیت» پس از بیان اشکال‌های عدیده‌ای که به نظام آموزشی موجود وارد است، با توجه به مراحل روانی که بدان‌ها دست یافته است، دست به ارائه طریقی زده، از «آموزش فعال» به عنوان شایسته‌ترین نظام ممکن در آموزش کودکان یاد می‌کند. وی در کتاب مزبور، در نقد کتاب‌های آموزش ریاضی و تجربی می‌نویسد:

«یاددهی یا آموزش عدد تا زمانی که کودک هنوز به سطح سازمان روانی لازم برای درک آن نرسیده است، چه دستاورد مثبتی به همراه دارد؟ همچنین می‌توان از خود پرسید، وقتی کودک فقط از راه پرداختن به عمل در مورد اشیای عینی می‌تواند یاد بگیرد و به شناختی نایل آید، یک آموزش صوری و منحصرأ کلامی چیست؟

... آزمایش معلم در برابر شاگردان یا حتی انجام آن‌ها به دست خود شاگردان، اما بر اساس طرز عملی از پیش تعیین شده که به آنان تفریر می‌گردد، نخواهد توانست قواعد عمومی هر آزمایش عملی، مانند

تغییر یک عامل یا خنثی ساختن عوامل دیگر را بدان‌ها بیاموزد. وقتی انسان آزمایشی را با آزادی لازم از نظر ابتکار انجام ندهد، دیگر آزمایش نیست، بلکه یک آموخته‌سازی است که بر اثر فقدان درک کافی اقدامات پی در پی، ارزش‌سازندگی را ندارد» (پیازه، ؟، ترجمه منصور و دادستان، ۱۳۷۱).

پیازه بر مبنای نظریه تحول ذهنی خودش دست به طرح «آموزش فعال» می‌زند. وی در این باره خاطرنشان می‌سازد که تحقق آموزش مزبور، منوط به برخورد فعال کودک در جریان تجربیات روزمره و آموزش‌پیش است.

از نظر پیازه، از آنجاکه تفکر کودک پیش‌دستانی و دبستانی، تفکری عینی است، بنابراین ضرورت دارد با در دسترس قراردادن اشیای مختلف در اختیار وی و همین‌طور تماس دادن او با روابط اجتماعی ملموسی که در اطراف و اکناف خویش آن‌ها را در می‌یابد، او را به سمت آموزش فعالی سوق داد تا در جریان کشف و اختراع موارد متنوع، آمادگی سوق یافتن به سمت تفکر صوری و انتزاعی را به دست آورد. بر این مبنای، از پیش‌پیدا است که ارایه مفاهیم غیرعینی و ملموسی مانند جرم، وزن، کشش ملکولی و مانند آن یا طرح مسایلی که قرن‌ها پیش رخ داده‌اند، برای بچه‌ها، نه تنها ممکن است در تحول ذهنی آنان نقش مثبتی برجای نگذارند، بلکه ممکن است تحول ذهنی آنان را با تأخیر نیز مواجه سازند.



الکایند، در تجربه‌ای در این زمینه می‌نویسد:

«مدتی پیش، من از یک مدرسه ابتدایی، در یکی از شهرهای دانشگاهی انگلیس دیدار کردم. بیشتر کودکان این مدرسه، فرزندان اساتید دانشگاه بودند و همان‌طور که انتظار می‌رفت، کودکانی نسبتاً تیزهوش و با قدرت بیان خوب بودند. در کلاس دوم ابتدایی، کاری که این کودکان درباره حادثه تاریخی «آتش‌سوزی لندن در سال ۱۶۶۶» انجام داده بودند، به من نشان داده شد. بدین معنی که داستانی درباره آتش‌سوزی مزبور برای کودکان خوانده می‌شد و تصویری را در این خصوص به آن‌ها نشان می‌دادند. تکلیف دانش‌آموزان این بود که مقاله کوتاهی پیرامون حادثه اخیر بنویسند. مقالات کودکان از نظر روشنی بیان، سازمان‌دهی، و واژه‌های به کار برده شده، فوق‌العاده بود، اما تمامی آن‌ها کیفیتی یک‌نواخت داشتند، یعنی کودکان آنچه را که از داستان شنیده بودند، دوباره بیان داشتند. با وجود این که مقالات مزبور تبحر فوق‌العاده این کودکان را نشان می‌داد، اما به کلی عاری از خلاقیت و خودانگیزگی

بود. علاوه بر این، از آن جا که این مطالب، فراتر از سطح فهم کودک بود، بعید به نظر می‌رسید که چیزی از آن در ذهن آن‌ها باقی بماند.

چند روز بعد، فرصتی دست داد تا از مدرسه‌ای ابتدایی، واقع در یک دهکده کوچک انگلیسی نیز دیدن کنم. بیشتر کودکان این مدرسه از طبقه کارگر یا کسبه ساکن همان دهکده بودند. کودکان دوم ابتدایی این مدرسه نیز مقاله می‌نوشتند، ولی مقالاتی به گونه‌ای کاملاً متفاوت. آن‌ها روز قبل از مقاله نویسی، از کلیسایی کوچک دیدن کرده بودند و سنگ‌های قبر واقع در قبرستان آن کلیسا را مورد بررسی قرار داده و از برخی از آن‌ها با نهادن کاغذ روی سنگ قبرها و کشیدن مداد روی آن‌ها، نقشه‌برداری کرده بودند. مقالاتی که این کودکان نوشته بودند، اگر چه از حیث رعایت دستور زبان و ظرافت‌های فن بیان (چیزی که به خوبی در مقالات فرزندان اساتید اخیر مشهود بود)، چندان بهره‌ای نداشت، ولی سرشار از خودانگیزگی و خلاقیت بود. از آن جا که این مطالب با تجارب شخصی کودکان ارتباط نزدیک پیدا کرده بود، به احتمال زیاد در ذهن آن‌ها باقی خواهد ماند، زیرا که قابلیت جذب به درون مجموعه دانش ایشان را داشت» (الکاینده،؟، ترجمه نائلی، ۱۳۷۴).



دادستان در تحقیقی که در مورد «توان ذهنی و درک مفاهیم دانش‌آموزان دوره ابتدایی» انجام داده است، به شکل مشابهی گزارش می‌کند:

«با استخراج سه اصل کلی از نظریه پیاژه، می‌توان نقش معلم در کلاس را مشخص کرد. این سه اصل عبارتند از:

- شناخت، حاصل اعمال کودک است.

- شناخت می‌تواند به قلمروهای متفاوت جسمانی، اجتماعی و منطقی- ریاضی تقسیم شود که هر یک از انواع آن به شیوه متفاوتی در کودکان گسترش می‌یابد و روش‌های آموزشی متفاوتی را نیز فرا می‌خواند.

- هوش در دوره‌های مختلف تحول، از لحاظ کیفی تغییر می‌کند.

اصل اول: شناخت کودک حاصل اعمال وی بر محیط جسمانی و اجتماعی است. بنابراین نمی‌توان شناخت واقعی را تنها در سطح کلامی به وی انتقال داد. ضمن آن که انگیزش برای عمل باید از

رغبت‌های کودک سرچشمه بگیرد. به محض پذیرش این نکته که شناخت بدون عمل امکان پذیر نیست، کلاسی باید دایر شود که امکان عمل را برای کودک فراهم آورد.

اصل دوم: شناخت به انواع مختلف جسمانی، اجتماعی و ریاضی-منطقی تقسیم می‌شود. هر نوع شناخت به گونه‌ای متفاوت بنا می‌گردد. بنابراین، وظیفه معلم برحسب قلمرو شناختی که شاگرد با آن مواجه است، تغییر می‌کند.

شناخت جسمانی به منزله شناخت ویژگی‌های ماهیت اشیای جهان برونی است، ویژگی‌هایی که کودک بر اساس عمل خود بر اشیاء و مشاهده نتایج عمل، کشف می‌کند. غلتیدن توپ در سراسیمه‌ی، شناوری اجسام معین در آب و مانند آن، مواردی از شناخت جسمانی‌اند. بنابراین منبع شناخت جسمانی در شیئی است، یعنی در شیوه‌ای که شیئی توسط فرد مورد مشاهده قرار می‌گیرد و ویژگی‌های آن کشف می‌شوند.

شناخت اجتماعی از طریق تفویض‌ها و انتقال‌های اجتماعی آموخته می‌شود. در حالی که منبع اصلی شناخت جسمانی را اشیاء تشکیل می‌دهند، منبع اصلی شناخت اجتماعی در اصول، ارزش‌ها و قراردادهای گروه اجتماعی قرار دارد.

شناخت منطقی متضمن آفرینش و ابداع رابطه بین اشیاء است. تمامی شیوه‌های سازماندهی واقعیت مانند طبقه‌بندی اشیاء، مقایسه مفاهیم عددی و مقدار، مقایسه اندازه‌های متفاوت و مقایسه و ارزیابی دیدگاه‌های مختلف به منزله بخشی از این نوع شناخت هستند. گرچه این شناخت نیز نتیجه عمل کردن در مورد اشیاء است، اما به خودی خود از اشیاء منتج نمی‌شود. به عنوان نمونه، دریافت این که مجموع مستقل از ترتیب عناصر است، یک تجربه منطقی-ریاضی است.

در زمینه شناخت جسمانی، وظیفه معلم آن است که فرصت‌های کافی برای عمل در مورد اشیاء و اکتشاف آن‌ها را برای شاگرد فراهم آورد. شاگرد را باید تشویق کرد که پیش از عمل به پیش‌بینی بپردازد و سپس بر اساس عمل، به واریسی پیش‌بینی خود اقدام کند.

در زمینه شناخت اجتماعی، وظیفه معلم انتقال صحیح اطلاعات با در نظر گرفتن رغبت‌های کودک‌ان است. معلم باید به شاگردان کمک کند تا نتایج اجتماعی رفتارشان را درک کنند، به عبارت دیگر وی باید همواره توجه شاگردان را نسبت به ارتباط‌های علی رفتار جلب کند و بدین ترتیب کنش‌وری اجتماعی آن‌ها را متحول سازد.

در زمینه شناخت منطقی-ریاضی، معلم باید متوجه باشد که تحمیل مفاهیم به کودک و وادار ساختن وی به تکرار آن‌ها، مانع تحول منطقی وی می‌شود. زیرا این عمل لزوماً بدان معنا نیست که افکار وی تغییر کرده است. معلم باید با فراهم کردن مواد و طرح پرسش‌های متناسب به کودک کمک کند تا بسیاری از روابط ممکن را ابداع یا کشف کند. این نقش معلم به ویژه وقتی شاگرد در خلال فعالیت‌های خود متوجه ناهماهنگی‌ها و محدودیت‌های فکر خویش می‌شود، دارای اهمیتی اساسی است.

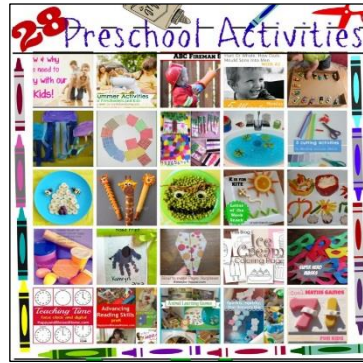
... اما متأسفانه پرورشکاران به این دلیل که بین سه منبع متفاوت شناخت تمایز قایل نمی‌شوند و چون فرآیند بنا شدن یادگیری را نمی‌شناسند، نمی‌توانند روش‌های خود را با محتوای آموزش منطق سازند و از اینجاست که برای مثال، ریاضیات نیز با همان شیوه‌ای آموزش داده می‌شود که در قلمرو انتقال شناخت‌های اجتماعی یا جسمانی به کاربرده می‌شود، یعنی نشان دادن، توصیف کردن، بیان کردن و توضیح دادن» (دادستان، ۱۳۷۶، جلد ۳).

گذشته از گرایش‌های پیازه‌ای که آموزش فعال را سنگ بنای آموزش و خلاقیت می‌دانند، ملاحظه نتایج پژوهشی بسیاری از محققانی که از گرایش‌های غیرپیازه‌ای برخوردارند، حکایت از آن دارند که نظام مبتنی بر آموزش فعال، بیشترین تأثیر را در تربیت خلاق دانش‌آموزان ایفا می‌کند (منطقی، ۱۳۹۰، الف).



ویاوری^۱ (۲۰۱۰)، از منظری متفاوت با تأکید در ضرورت فردی شدن آموزش خاطر نشان می‌سازد: از دیویی^۲ تا ویگوتسکی^۳ و از ویگوتسکی تا سیلی براون^۴، همگی از یادگیری به عنوان امری فردی که در متن اجتماعی رخ می‌دهد، یاد کرده‌اند. تلفن همراه به دلیل امکاناتی که از آن برخوردار است (از جست‌وجوی اطلاعات در اینترنت گرفته تا بازیابی اطلاعات، نرم افزارهای مختلف، اتصال به شبکه‌های یادگیری و مانند آن)، در عمل تأییدی بر نظریات پیش‌گفته است و با شخصی کردن یادگیری، تحول قابل توجهی در پیشرفت جامعه فراهم می‌آورد. با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان اظهار داشت که ایده‌آل‌ترین شکل آموزشی پیشنهادی پیازه (به عنوان سردمدار بررسی تحول ذهنی آدمی)، یادگیری فعال است.

1. Weaver, Anne
2. Dewey, J.
3. Vygotsky, L.
4. Seely Brown



با بررسی تعامل کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید مانند تبلت، گوشی همراه و رایانه، این نتیجه حاصل می‌گردد که فناوری‌های اخیر به دلیل جذابیت‌های عیدیه‌ای (نظیر چندرسانه‌ای بودن، جذابیت‌های بصری زیاد، ارضای هیجان‌جویی کاربر، دامن زدن به کنجکاوی‌های کودک و مانند آن) که از آن برخوردارند، در عمل بستر مناسبی جهت یادگیری فعال کودک و درگیر شدن کودک با شیوه آزمون و خطا در ارتباط با فناوری‌های تبلت، گوشی همراه و رایانه پدید می‌آورند و کودک را بر آن می‌دارند تا شخصاً زوایای نهفته موجود در فناوری‌های اخیر را رمزگشایی کرده، ضمن معرفی آن برای دوستان و همسالانش، از امکانات جدید نیز استفاده کند.

پلومن^۱ و همکاران (۲۰۱۲) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، وقتی آنان از کودکان پیش دبستانی خردسال می‌پرسیدند که شما چگونه کار با فناوری‌ها را آموخته‌اید، آنان بیان می‌داشتند که ما با مشاهده طرز کار اطرافیانمان با تبلت، رایانه و تلفن همراه، کار با فناوری‌ها را یاد گرفته‌ایم. به تعبیر دیگر، کپی‌برداری شاید اولین گام در جهت ورود به دنیای فناوری‌ها توسط برخی از کودکان باشد، اما کودکان دیگری در سطحی پیشرفته‌تر عمل کرده، تنها با در دسترس داشتن تبلت، رایانه و یا تلفن همراه، در برخورد فعالی که با وسایل مزبور دارند، به راز و رمز کاربری از این وسایل دست می‌یابند.

کوزه^۲ و چن^۳ (۲۰۱۰) در بررسی که در مورد چگونگی مواجهه کودکان پیش دبستانی با تبلت داشتند، ۴۱ کودک پیش دبستانی ۳-۶ ساله را مورد بررسی قرار دادند و چگونگی مواجهه آنان با تبلت و کاربری از آن را فیلم برداری کردند.

بررسی اطلاعات گردآوری شده حکایت از آن داشت که کودکان پیش دبستانی با علاقه با تبلت مواجه شده و در جریان انجام تکلیفی نظیر نقاشی کشیدن با تبلت، هرگاه به یک مشکل فنی برخورد می‌کردند، بدون آن که احساس ناراحتی و ناکامی از خود نشان بدهند، با آزمون و خطا به حل آن می‌پرداختند.

1. Plowman, L.
2. Couse, L. J.
3. Chen, D. W.

بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستان، به شکل بازی تحقق آموزش فعال را در سطح کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید به نمایش می‌گذارد.



بررسی میدانی انجام شده، حکایت از جذابیت بیش از حد فناوری‌های ارتباطی جدید در چشم و دل کودکان تا جوانان دارد. مصاحبه‌های یاسین و مادر امیرعلی ۶ ساله، مصادیقی از جذابیت‌های بسیار زیاد رسانه‌های دیجیتال را به معرض دید می‌گذارند:

«- تو کار کردن با گوشی را چه طوری یاد گرفتی؟»

اولین باری که چشمم به گوشی رسید. دقتت دقت کردم، یاد گرفتم. ۱۰ روزه یاد گرفتیم.»
«مصاحبه با مادر امیرعلی:

پسر من بسیار باهوش هست، اما گوشی نداره و گوشی پدرش هم فقط شب‌ها در دسترس او هست، او خودش برنامه داندلود می‌کند و تنظیمات گوشی را تصادفی تغییر می‌دهد.
امیرعلی از زمانی که با گوشی کار می‌کند در خانه آرام‌تر شده و کم‌تر شیطنتم می‌کند.»
یکی از اعضای گروه پژوهش که با سارینای ۶ ساله مصاحبه کرده بود، در حاشیه مصاحبه وی خاطر نشان ساخته است:

«در این مصاحبه من طی شش ساعت مدام، تمام بازی‌های سارینا با تبلتش را از آغاز تا پایان همراهی کردم و هم چنین بیش‌تر توجه‌ام به نحوه‌ی بازی کردن و محتوای بازی‌های او معطوف بود تا جایی که این همراهی کردن در بازی‌ها، چند ساعت طول کشید و این نشان می‌دهد که کودک ظرفیت و انگیزه استفاده‌ی طولانی مدت از تبلت را دارد. نکته‌ی دیگر این که بازی‌های سارینا و اغلب دختران، شامل بچه‌داری، آرایش کردن، بازی مربوط به مدارس و پزشک بودن و مانند آن‌ها است که این مسأله به معنای ارضای علایق طبیعی دختران در دنیای مجازی است. بنابراین توجه به بازی‌های دیجیتالی کودکان از مسایل مهمی است که نباید به سادگی از کنار آن‌ها گذشت.»

در بررسی‌های مقدماتی انجام شده، مشخص می‌گردد، جذابیت فناوری‌ها برای کودکان خردسال به قدری زیاد است که اگر خانواده و اولیای کودکان نیز با آنان همراهی نکرده، کاربری از تبلت یا تلفن همراه را به آن‌ها آموزش ندهند، خود کودکان شخصاً در صدد به دست آوردن تبلت دوستان یا تلفن همراه اطرافیان برآمده، یا مخفیانه سر گوشی اولیایشان رفته، سعی می‌کنند کاربری از آن را فراگیرند.

بررسی‌های به عمل آمده بیانگر آن است که کودکان پیش دبستان، در نخستین گام از آموزش و برخورد فعال خویش با تلفن همراه یا تبلت، با مشاهده چگونگی کاربری اولیا و اطرافیان، به شکل نسبی با استفاده از تلفن همراه یا تبلت آشنا می‌گردند و در صورت ممانعت احتمالی اولیا نیز می‌کوشند با گردآوری مخفیانه اطلاعات لازم (نظیر مخفیانه دیدن رمزگشایی گوشی اولیا برای یادگیری رمز باز کردن گوشی آنان و یا حتی متوسل شدن به دیگر کودکان فامیل برای مشاهده غیرمستقیم رمزگشایی گوشی اولیا و گزارش آن به کودک)، به گوشی یا تبلت دست یافته، با ورود در آن، به کنجکاو‌های خویش پاسخ دهند.

اگرچه کودکان در جریان یادگیری‌های مشاهده‌ای ناکافی خویش یا پیش گرفتن آزمون و خطا در یادگیری کاربری‌های مختلف تلفن همراه و تبلت اولیا، ممکن است به دستگاه مورد نظر آسیب زده، اطلاعات آن را پاک کرده و یا کلاً آن را از کار ببندازند، اما در ادامه همین آزمون و خطا، رفته رفته به یادگیری کاربری‌های مختلف تلفن همراه، تبلت و رایانه اولیا، آشنا می‌گردند و به نوعی آموزش فعال پیاژه را در جریان استفاده خود از فناوری‌ها، محقق می‌سازند.

در این مرحله کودک ضمن یاد دادن آموخته‌های خود به دوستانش، به یادگیری‌های خویش عمق بخشیده، دست به جست‌وجوهای اکتشافی در دیگر کاربردهای فنی گوشی، تبلت یا رایانه زده، در محتویات فضای مجازی نیز دست به غور و تفحص بزند.



کودکان پیش دبستانی در این مرحله، ممکن است آموخته‌های خویش از تبلت یا گوشی همراه و یا رایانه را به دیگر فناوری‌ها انتقال دهند و به فرض پس از یادگیری چگونگی کاربری از برنامه‌های تلفن همراه، بکوشند تا یادگیری اخیر را روی تبلت یا رایانه پیاده کرده، تفاوت دو وسیله را در برنامه موردنظر (نظیر گالری عکس، عکاسی یا دانلود کلیپ و فیلم) دریابند.

یادگیری مبتنی بر آزمون و خطای کودک در کاربری از فناوری‌ها، وی را به سطحی ارتقا می‌دهد که بعضاً مشکل گشای اولیا یا اطرافیان واقع شده، وقتی آنان در جریان کاربری از تلفن همراه یا سایر وسایل فنی خویش دچار مشکل شدند، با رجوع به فرزندشان، از وی بخواهند تا او مشکل آنان را حل کند.

نکته مهمی که در روند یادگیری فعال کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید وجود دارد، تعمیم یادگیری فعال آنان از مسایل فناوری به سطح سایر مباحث علمی است

که این مسأله بیانگر اهمیت یادگیری فعالی است که کودکان در برخورد با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، می‌توانند از آن بهره‌مند گردند. در ادامه، مصادیقی از آنچه از آن یاد شد، مورد بررسی قرار خواهند گرفت. همان‌گونه که از آن یاد شد، کودکان در نخستین مرحله، با کنجکاوی، به مشاهده کاربری اولیا و اطرافیان از تلفن همراه (و در مراحل بعد، تبلت یا رایانه) آنان پرداخته، با یادگیری مشاهده‌ای خویش، چگونگی کاربری از فناوری مورد نظر را یاد می‌گیرند، البته ممکن است کودکان در یادگیری‌های مشاهده‌ای اولیه خود برداشت‌های اشتباهی داشته باشند که بلافاصله در روند آزمون و خطای خویش در برخورد با فناوری مورد نظر آن را تصحیح می‌کنند.



مصاحبه‌های انجام شده با کیان و حسنا و فاطمه ضحی ۶ ساله، نمایشگر کنجکاوی وافر کودکان در رابطه با تبلت یا تلفن همراه است که یادگیری‌های مشاهده‌ای کودکان بر همین مبنا تحقق می‌یابد:

«- بچه‌ها کدومتون می‌دونید تلگرام چیه؟»

کیان: من می‌دونم، مامانم هی می‌ره توش چیز چیز می‌خونه.

- مامانم فقط چیزی می‌خونه؟

کیان: عکس مکس هم می‌فرسته.

حسنا: مامان من فقط به دوستاش پیامک می‌ده.

- توی تلگرام؟

حسنا: آره، ولی داداشم برای مامانم یه تلگرامی فرستاده، اینجاش هم سبزه.

- خودتون با تلگرام کار نمی‌کنید؟

کیان: نه، مامانم اجازه نمی‌ده، ولی من می‌رم توش.»

«می‌خوام یه چیزی بگم.

- بفرمایید.

گوشتیو می‌دی؟

- یه کم با هم حرف بزیم بعد.

۱. در این قسمت لازم به یادآوری است که اگر کودکان بدون بسترسازی‌های فرهنگی لازم و بدون نظارت اولیا دست به کاربری عنان‌گسیخته از فناوری و فضای مجازی بزنند، آسیب‌های روانی- اجتماعی- فرهنگی- عقیدتی گسترده‌ای متوجه آنان خواهد شد.

می‌خوام بازی کنم.

- باشه، ولی باید دانلود کنیم.

من آرایش بازی می‌خوام.

- باشه از اینترنت می‌گیریم. می‌دونی اینترنت چیه؟

آره.

- چیه؟

یه عالمه توش بازی هست.

(در ادامه مصاحبه، پس از آن که من گوشی خودم را به فاطمه دادم تا قدری با آن بازی کند، فاطمه

بلافاصله رمز گوشی را باز کرد و به من گفت که به گوشی من دقت کرده بود تا رمز آن را یاد بگیرد.

به هر صورت با وجود آن که فاطمه گوشی و تبلت نداشت، ولی به خوبی می‌توانست از گوشی - و

احتمالاً تبلت - کاربری داشته باشد)».

اظهارات امیرحسین و ریحانه ۵ ساله و امیرمحمد و ماهان ۶ ساله، مصادیقی از چگونگی یادگیری

مشاهده‌ای کاربری از فناوری را به دست می‌دهند:

«- امیرحسین بازی‌ها رو از کجا دانلود می‌کنی؟

از بازار، با شریک هم می‌شه بازی ریخت، ولی بازار اینترنت می‌خواد، ولی با شریک، بدون اینترنت

هم می‌شه بازی ریخت.

- چه طوری یاد گرفتی با شیرایت کار کنی؟

از مامانم.

- مامانت یادت داده؟

بله.

- چه طوری؟

کوچیک بودم یادم داده.

- بلدی با بازار کار کنی؟

آره.

- از کجا یاد گرفتی؟

خودم یاد گرفتم.

- چه طوری یاد گرفتی؟

مامانم که برنامه دانلود می‌کرد، یاد گرفتم.»

«- || با اینستا چه کار می‌کردی؟

با خواهرم عکس می‌گرفتیم، می‌نوشت خواهرم، منو ریحانه بهویی.»

- خواهرت بلده قشنگ بنویسه؟

آره خاله.

- از کی یاد گرفته بودین عکس بهویی رو؟

از مامانم و خاله و دختر خاله.

- اینستا رو هم اون‌ها یادتون دادن؟

نه، نمی‌دونستن از دستشون نگاه کردیم، یاد گرفتیم».

«- امیرمحمد داندلود کردن رو بلدی؟

آره.

- داندلود کردن چه جوریه؟

می‌ریم تو بازار هر چی که خواستیم می‌زنیمش، بعد یه چیز سبز رنگی میاد، بعد یه نوشته داره... اگر

یه دونه از اینا داشت، یعنی پولیه نمی‌شه، اگر فقط نوشته داشت، یه ذره می‌زنیم داندلود می‌شه... بعدش

دیگه طول می‌ده تا برسه.

- این‌ها رو کی بهت یاد داده؟

خودم.

- خودت که نمی‌تونی.

خودم یاد گرفتم دیگه.

- از کی؟

من بعضی وقتا می‌دیدم آبجیم می‌رفت تو بازی‌ها... این جور ی یاد گرفتم دیگه».

«- آقا ماهان چه طوری کار کردن با تبلت رو یاد گرفتی؟

مامانم وقتی با تبلتش کار می‌کرد، منم نگاه می‌کردم.

کم‌کم، کم‌کم یاد گرفتم، خیلییی آسونه».

برخی از کودکان در صورت مواجه شدن با ممانعت اولیا، گزارش می‌دهند که اطلاعات مورد نظر خود

را (در زمینه فناوری‌ها یا سایر مسایل)، به شکل مخفیانه گردآوری می‌کنند:

«- با گوشی مامان و بابات بازی می‌کنی؟

آره.

- گوشی اون‌ها رمز داره؟

آره.

- رمزش رو اون‌ها برات باز می‌کنند؟

نه، اون‌ها بهم یاد ندادن. به حدیثه (دختر خالم) گفتم بین مامانم گوشیش رو چه طوری بازی

می‌کنه. اون دید و رمزگوشی مامانم رو به من یاد داد» (بهشاد، ۶ ساله).

«- بهشته خانم پس متین رو خیلی دوست داری؟»

آره.

- خوب می‌تونی بگی از کی یاد گرفتی که عشق و ازدواج چیه که از عاشق شدن و علاقه به ازدواج

با متین حرف می‌زنی؟

از عموم.

- یعنی عموت به تو یاد داد؟

نه.

- پس چی؟

عموم با احمد صحبت می‌کرد.

- احمد کیه؟

پسر عمو علی (عموی بهشته با پسر بزرگ خود درباره‌ی ازدواج صحبت می‌کرده که بهشته به

حرف‌های آن‌ها گوش داده و از این ره‌گذر، به برداشت‌های اخیر خود رسیده است).

- تو پیش عموت نشسته بودی؟

نه.

- چرا نه؟

نمی‌داشتن برم پیششون.

- پس تو چه جوری شنیدی؟

به خاطر آب خوردن می‌رفتم.

- حالا واقعاً تشنه بودی؟

نه.

- پس الکی به خاطر آب خوردن می‌رفتی و حرفاشون رو گوش می‌دادی؟

آره.»

البته در برخی از مواقع یادگیری‌های مشاهده‌ای کودکان درست نیست که کودکان در مدت اندکی

به تصحیح یادگیری خود می‌پردازند:

«- عبدالرضا می‌دونی اینترنت چیه؟»

بین من هی اون دکمه‌هه رو می‌زنم تو گوشی، ولی وصل نمی‌شه، می‌دم مامانم می‌زنه (عبدالرضا

اینترنت را وای فای و مودم می‌داند).

- (صفحه جست‌وجوگر را نشان می‌دهم) این هم به نظرت اینترنته؟

نه، این نمی‌دونم چیه (صرفاً به خاطر گفته والدین، مودم را اینترنت می‌داند).

- مامانت وصلش می‌کنه؟

آره.

- بعد تو با اون چه کار می کنی؟

من بازی نصب می کنم دیگه...».

برخی از کودکان پیش دبستانی در جریان مصاحبه خویش خاطرنشان می سازند که اولیای آنان به آن ها اجازه نمی دهند که رأساً دست به کاربری تام و تمام از تبلت یا گوشی همراهشان بزنند، ولی کودکان در این دست موارد، غالباً راه حل مناسب برای دور زدن موانع سر راه خود را می یابند:

«- آقا هیراد، شده بازی دانلود کنی، ولی خوب نباشه؟

آره.

- بعد دوباره خودت بلدی پاک کنی؟

پاک کنم؟ نه.

- نه؟

مامانم اجازه نمی ده، من پاک کنم. اما می خوام از دوستانم یاد بگیرم».

کودکان پس از یادگیری های مشاهده ای اولیه شان، در ارتباط با وسیله مورد نظر، دست به آزمون و خطا می زنند تا با سایر کاربردهای تلفن همراه یا تبلت آشنا شوند. البته در این میان ممکن است کودکان به وسیله اولیایشان نیز آسیب بزنند، اما به هر صورت این مسأله، روند یادگیری آنان را متوقف نمی سازد. مصاحبه های انجام شده با متین و امیرعلی ۶ ساله و ویونای ۵ ساله، مصادیقی از تحقق آموزش فعال مورد نظر پیاژه را به نمایش می گذارند که طی آن کودکان با درگیری فعال با فناوری مورد استفاده خودشان، در عمل به کارآیی های مختلف آن فناوری وقوف و آگاهی یافته اند:

«- کارتون باب اسفنجی رو دیدی.

امیرعلی: آره، بازیشم هست.

- بازیش چه جوریه؟ چه کار باید بکنیم؟

امیرعلی: یاد می گیری، منم اول بلد نبودم، تو لپ تاپ زن عموم داشت، خیلی آسون بود، خوب بود،

بازیش یه کوچولویی بچه گونه بود، ولی یه کوچولویی هم بزرگونه بود، خوب بود... .

- تو فقط از بازار دانلود می کنی؟

امیرعلی: نمی دونم، می گن شاید بازار خوب نباشه، من رو گوشی بابام ریختم همه کل چیزایی که

داشت رو پاک کرد، همه رو پاک کرد.

- یعنی وقتی یه بازی از بازار روی گوش بیابات ریختی، همه چی پاک شد؟

امیرعلی: آره، هی ادامه دادم، بعد دیدم خوب نیست، زاپیا بهتره.

- با اون چه جور بازی می گیری؟

امیرعلی: با اون خیلی خوبه، اصلاً هیچ کاری نمی‌کنه، هیچی نمی‌شه، ولی بازار خراب می‌کنه گوشیتو.

متین: آره، زاییا.

- بعد گوشیت خراب شد، تونستی خودت درستش کنی؟

امیرعلی: نه، گوشی من نبود، گوشی بابام بود، خراب که، همه پیشو می‌بره از بین، آهان، گوشیشم خراب شد... .

امیرعلی: تفنگای جدید بنویس.

- این اومد.

امیرعلی: چی رو زدی؟

- همون تفنگای جدید.

(گوشی را می‌گیرد).

امیرعلی: این خوب نیست!

- چرا؟

امیرعلی: من می‌خوام اون یکی رو دانلود کنم.

- ترسناکه؟

امیرعلی: نه، بد نیست، برای تو عالیه، ولی برای بچه‌ها خوب نیست.

- پس نصب کن ببینیم.

امیرعلی: اینترنتت چه تنده، اینترنت بابام خیلی کمه.

- نصب نمی‌شه؟

امیرعلی: بذار ببینم.

متین: نصب نمی‌شه.

امیرعلی: این یکی رو می‌ریزم.

- ترسناکه‌ها.

امیرعلی: این (پیغام) میاد.

امیرعلی: الان باید چه کار کنیم؟

(با گوشی کار می‌کند تا پیغام را به روش آزمون و خطا اعمال کند).

امیرعلی: بازی شروع شده! نصب شد! تفنگتو برات آماده کردم!».

«- ویونا بعد خودت بازی نصب می‌کردی؟

آره... می‌رفتم بازار... بعد می‌رفتم از تکنولوژیش، بازی رو نصب می‌کردم، بعد می‌رفتم تو بازیش،

تغییر می‌کردم... یه بارم همه چیش پاک شد».

کودکان پیش دبستانی به دلیل ناتوانی در خواندن و نوشتن، در عمل با مشکلات متعددی در جریان کاربری خود از فناوری‌های ارتباطی جدید مواجه می‌گردند، اما مشکلات اخیر آنان را وادار به عقب‌نشینی نکرده، آنان می‌کوشند با اتخاذ برخی از تمهیدات، مشکلات پیش آمده را دور زده و یا آن‌ها را کم رنگ‌تر کنند. به عنوان مثال، ارتباط صوتی و ارسال صوت، یا برقراری ارتباط از طریق شکلک‌ها (ارتباط استیکری)، نمونه‌ای از این تمهیدات است. در بعضی از موارد نیز مشاهده می‌شود، کودک به دلیل ناتوانی در نوشتن نام بازی، با انتخاب گزینه همه بازی‌ها، به مرور انبوهی از بازی‌ها می‌پردازد و بر مبنای برچسب و لگوی بازی، بازی مورد نظر خود را نصب می‌کند. تجربیات زیر از مصاحبه سامان و محمد ۶ ساله گرفته شده است:

«- سامان با تلگرام هم کار می‌کنی؟»

آره، با دوستانم تماس می‌گیرم.

- چه طوری، یعنی بلدی چیزی بنویسی؟

نه، استیکر برایشون می‌فرستم، اونا هم می‌فهمن چی می‌خوام بگم».

«- محمد کی بازی‌ها رو برات می‌ریزه؟»

خودم.

- از کجا می‌ریزی؟

رو یه کیف می‌زنم، می‌ره یه عکسی هست، اونو می‌زنم بازی میاد.

- اسم اون کیفه بازار نیست؟

چرا هست.

- بعد، اونجا بلدی اسم بازی رو بنویسی؟

نه.

- می‌دی کسی برات بنویسه؟

آره، ولی خودمم بلدم یه کارایی بکنم.

- به من هم یاد می‌دی؟

آره، می‌زنم پخش همه‌ی بازی‌ها.

- گوشی هم چنین امکاناتی رو داره؟

آره».

کودکان پس از یادگیری فعالی که در ارتباط با فناوری‌های تلفن همراه یا تبلت و رایانه دارند، یافته‌ها و آموخته‌های خود را در اختیار دوستان یا اطرافیان‌شان قرار داده، می‌کوشند یادگیری خویش را به آنان نیز منتقل کنند. افزود ۵ ساله، در جریان مصاحبه‌اش، ضمن آن که نشان می‌دهد، کاربری از بازی‌های مختلف را در جریان آزمون و خطا یاد می‌گیرد، بدون آن که به مصاحبه‌گر (به عنوان یک فرد بزرگسال)

که در صحنه حضور داشت، مراجعه‌ای داشته باشد، شخصاً مشکلات سر راه کاربری خود از بازی را رفع کرده، می‌کوشد راه موفقیت در بازی را نیز به پژوهش‌گر یاد بدهد:

«افرود گفتی بازی کردن بلدی... با موبایل من، بهم یاد می‌دی؟»

بازی داری؟

- آره.

خب بده بازی کنم ببینم، می‌تونم بازی کنم.

این چه شکلیه؟

باحاله!

(با آزمون و خطا وارد بازی شده و کم‌کم یاد می‌گیرد، در ادامه، تلاش می‌کند به من هم یاد بدهد).

- افرود تو خیلی باهوشی.

(افرود به بازی ادامه می‌دهد و خودش را تشویق می‌کند!)

سه تایشونو زدم کشتم!

من اینو بازی کردم... .

- کی؟

همون روز دیگه که اومده بودی، داشتیم میر بازی می‌کردیم، من اینو بازی کرده بودم.

- آهان آره، دوست داری بازم بازی کنیم؟

آره.

(شروع می‌کند به بازی، بعضی جاها کمک می‌گیرد، اما اکثر بخش‌ها را بی‌نیاز از کمک من با آزمون و

خطا انجام می‌دهد، در اکثر قسمت‌ها به حرف‌های من توجهی نمی‌کند).

نگاه کن! ببین چه کار کرد! (بازی را نشانم می‌دهد).

ببین، اینو بزنی می‌پره، اونو بزنی راه می‌ره، اونو بزنی، لباسش عوض می‌شه.

اینو ببین... قارچه... باید بزنی روش.»



مصاحبه طاهای ۶ ساله بیانگر آن است، وی در حالی که در تلفظ اینستاگرام دچار مشکل است و آن را ایساگام می‌نامد، اما نه تنها برای مادرش بازی‌های مختلف را می‌ریزد، بلکه با رفتن به تنظیمات تبلتش، از امکانات آن سود می‌برد:

«- طاهها چه قدر بازی سابوی برات جذابه؟

خیلی دوسش دارم، مامانم این بازی رو تو گوشیش داره.

- با گوشی مامانت هم همین بازی رو می کنی؟

نه خاله. مامانم خودشم این بازی رو می کنه.

- تو براش ریختی؟

آره.

- خودش گفت برای منم بریز؟

نه، من شارژ تبلتم تند تند تموم می شه. تو گوشیش ریختم که با گوشی اون بازی کنم.

- مامانت هم خیلی این بازی رو می کنه؟

آره، وقتی می بازه، می ده به من، وقتی هم من می بازم، می دم به اون.

- تو هم تبلتت رمز داره؟

آره.

- خودت رمز گذاشتی؟

آره.

- از کی یاد گرفتی؟

کاری نداره، بری تو تنظیمات، رمزش میاد».



در این مرحله کودکان خردسال در پاسخ به این پرسش که چگونه کاربری از تبلت یا گوشی و یا بازی های دیجیتالی را یاد گرفته اید، به صراحت شخص خودشان را مطرح می سازند:

«- خوب تو چه طوری کار کردن با تبلت رو یاد گرفتی؟

بلدم، یعنی از همون اول بلد بودم، هیچکی یادم نداد» (طاهها، ۶ ساله).

«- خاله دوست داری بازی های جدید یاد بگیری، بازی کنی؟

اوهوم.

- مثلاً من الان بهت گوشیمو بدم، دوست داری بازی هام رو بازی کنی؟

آره.

(شروع به بازی match land می کند).

- خاله می دونی بازی چطوریه؟

نوچ.

- می خوای یادت بدم؟

اوهوم.

- ببین خاله، اینجا رو ببین، مثلاً این دو تا رو باید با هم عوض کنی، اونایی که رنگشون مثل همه، بغل هم، با هم دیگه باشن... آفرین، بزن خاله رو صفحه، بزن، آهان، آفرین... خاله یکی دیگه بزن ببینیم، باید اونهایی که هم رنگ هستن، بگذاری کنار هم دیگه، ببین مثلاً باید سفید رو با نارنجی عوض کنی. آفرین... آفرین خاله (حرکات چشمی و کنترل دستی آلا، فوق العاده به نظر می رسند).

- بازی رو دوست داری؟

آره.

- خاله بردی آفرین. بازی رو دوست داشتی؟

آره.

(برای این که کودک خسته نشود بازی دیگری - Digby jump - را به او می دهد که انجام بدهد).

چه طوریه؟

- باید بزنی رو صفحه پیره.

(بازی را یاد می گیرد و ادامه می دهد) «آلا، ۶ ساله).



در ادامه یادگیری کودک که به شیوه فعال صورت پذیرفته است، کودکان می کوشند با همان روش، به دیگر کاربری های تلفن همراه یا تبلت فرارویشان آگاهی یابند. گاهی هم در جریان یادگیری های اخیر کودکان خردسال، برخی از یادگیری های شهودی برای آنان محقق می گردد. اظهارات روزینا و پارسای ۶ ساله، مصادیقی در جهت ادامه و گسترش یادگیری آنان را به دست داده، تجربه ویونای ۶ ساله نیز حکایت از یادگیری شهودی دارد که در روند آزمون و خطای کودک برای وی پدید آمده است:

«- روزینا خانم، خودت یاد گرفتی بازی کنی یا کسی بهت یاد داد؟

خودم یاد گرفتم.

- خاله با تبلت بلدی عکس هم بگیری؟

آره.

- ببین می‌توننی تو موبایل من نشون بدی عکس گرفتن چه طوریه؟

بله، پیدا کنم؟ این جور (به راحتی برنامه را از روی گوشی پیدا می‌کند و نشانم می‌دهد).

- می‌شه یه عکس ازم بگیری یا اگه دوست داری از خودت بگیر.

نه از شما (عکس می‌گیرد).

- خوب خاله از چی با تبلت بیش‌تر عکس می‌گیری؟

بیش‌تر از خودم می‌گیرم. از خودم می‌گیرم، بعد می‌رم روی صفحه، رو صفحش کلی عکس داره،

می‌تونم کنار خودم آریل رو بذارم کنار خودم، باری بذارم مثلاً کنار خودم، سیندرلا بذارم کنار خودم، یه

آقاهه رو بذارم، داره به هم کلاسیاش درس نشون می‌ده».

«- آقا پارسا، مامانت می‌دونه تو چه بازی‌هایی رو می‌ریزی؟

آره، ولی یکیشو نمی‌دونست، بعد که فهمید پاکش کرد. دوبار ریختمااا بازی رو، ولی هر دو بار رو

فهمید، پاک کرد.

- چه جور بود که مامانت نفهمید؟

اون روز سرش درد می‌کرد، بازی‌هام رو نگاه نکرده بود تا یه مدت من بازی می‌کردم، بعد یهو فهمید.

چشمش نخورده بود قبل از اون.

- چند وقت بازی کردی که بعدش مامانت نفهمید؟

امممم نمی‌دونم، ولی فکر کنم یه ماه اینا بود، آخه برده بودم اون بازی رو صفحه آخر گوشی مامانم،

بعد مامانم اون صفحه آخر رو اصلاً نگاه نمی‌کرد، برای همون نفهمیده بود.

- از کجا یاد گرفتی که ببری صفحه آخر؟

از جایی یاد نگرفتم، کاری نداره که همین جور بگیری روی بازی فشار بدی انگشتتو، بعد می‌توننی

هرجا که دلت خواست ببریش».

«- بلدی کارتون و فیلم از اینترنت دانلود کنی؟

آره، بزنی السا آنا، کل فیلماش میاد.

- یعنی بلدی بنویسی؟

اینجا رو بلام فقط.

- این‌ها رو کی یاد داده بهت بنویسی؟

خودم بلد بودم.

- خوب چه طوری بلد بودی؟

دیدم مامانم چیا رو می‌زد تو تبلتم که بیاد.

کیتی بازی، فیلم بزن.

- باشه!

بزنی کارتون، کارتونش میاد.

- خودت بلدی بزنی یا کسی برات می‌زنه؟ (اینجا باز هم شک کردم که چه طور بدون سواد نوشتن می‌توانند در جست‌وجوگر سرچ کرده و کارتونش را دانلود کند).

باورم نمی‌شه، یعنی الان خودم گفتم؟ بلد نبودم، الان یهویی تونستم، یعنی تو گوشی بابام می‌تونم، آخ جون (کودک چیز جدیدی را کشف کرده است).

- یعنی چه طوری؟

یعنی از اینجا بلد نبودم (منظورش صفحه جست‌وجوگر است).

- یعنی از اینجا نمی‌تونستی دانلود کنی؟

نه، بابام می‌گفت تو گوشیش نمی‌شه، اما اینجا شد.

- آهان فهمیدم.

- پس بلد نبودی بنویسی؟

آره، وای نمی‌دونستم می‌شه، یهویی به شما گفتم (احساس ذوق زدگی)»^۱.

سروکله زدن با تنظیمات تبلت و تلفن همراه، وجه دیگری از کاربری کودکان پیش دبستانی از رسانه‌های دیجیتال را تشکیل می‌دهد:

«- دیبا خانم بازی‌های گوشتیت رو از کجا میاری؟

سیم کارت ندارم، نمی‌تونم بازی دانلود کنم، مامان برام می‌ریزه. اما یه بار این قدر شیریت رو انگولک کردم، دو تا بازی پیدا شد» (دیبا، ۶ ساله).

جست‌وجو در فضای مجازی و محتواهای موجود در آن، قسمت دیگری از فعالیت‌های کودک در جهت تداوم یادگیری‌های فعال او به شمار می‌رود. شایان ۶ ساله، در مصاحبه خود از برخورد اکتشافی که با فضای مجازی دارد، به شرح زیر یاد کرده است:

«- شایان بچه‌های مهد تبلت یا گوشی دارند؟

گوشی ندارن، تبلت دارن ولی.

- با تبلت‌هاشون چه کارهایی می‌کنند؟

بازی می‌کنن، کارتون می‌بینن.

۱. از گوشی آیفن بازی یا فیلم را تنها می‌توان از آپ‌استور دانلود کرد، ویونا نیز از گوشی پدرش نمی‌توانست، از سایر جست‌وجوگرها و وبسایت‌ها، بازی یا فیلم بگیرد. اما من (پژوهش‌گر) نرم‌افزاری روی گوشی خودم داشتم که این امکان را برای من فراهم می‌آورد که با گوشی خودم از سایر جست‌وجوگرها، بازی و فیلم دانلود کنم. ویونا در جریان آزمون و خطای خویش به این مسأله رسید و به همین دلیل خیلی خوشحال شد.

- چه بازی‌هایی دارند؟

نمی‌دونم، ولی فکر کنم سونیک، ساب وی، بازی جنگی و موتور و این‌ها.

- توی اینترنت هم می‌رن؟

آره می‌رن.

- دنبال چی می‌گردند و چی سرچ می‌کنند؟

مثلاً مانی عکس فوتبالیست‌ها رو می‌بینه، عکس موتور، ماشین.

- تو چی، توی اینترنت می‌ری، چی سرچ می‌کنی؟

من یه بار اسم خودمو زدم که عکس خودمو ببینم، بعد اسم مامان و اسم بابا.

- تو مگه سواد داری؟

بلدم بنویسم، خاله پریسا بهمون الفبا یاد می‌ده، اسم خودمونو بنویسیم، اسم کوچه‌ها رو بخونیم.

- بعد اسم خودت رو سرچ می‌کنی، چیزی میاره؟

کلی چیز الکی، اصلاً هم عکس منو نمیاره، بین مثلاً بزنی مسی، کل عکس مسی رو میاره، ولی

عکس منو نمیاره.

- دیگه چی سرچ می‌کنی؟

عکس موتور، ماشین، دایناسور، شیر، از اون راه راه‌ها».

مصاحبه‌های انجام شده با رادین ۴ ساله (و مادر بزرگش)، مادر یسنای ۵ ساله و تبسم ۶ ساله، در

درجه نخست بیانگر عقب ماندن اولیا از فرزندشان در زمینه دانش فنی نسبت به تلفن همراه یا تبلت و

رایانه‌شان است و در درجه بعد، بیانگر اعتماد به نفس کودکان پیش دبستانی که در جریان یادگیری و

آموزش فعالشان، به دانش لازم جهت کاربری از ظرفیت‌های مختلف فناوری‌های ارتباطی دست یافته‌اند.

«- رادین مهدکودک هم می‌ری یا نه؟

مهدکودک؟

- آره، مهدکودک؟

نه، مهدکودک نمی‌رم، خونه هستم... .

(مادر بزرگش ما را در حال بازی با گوشی می‌بیند و گوشی من را از دستش می‌گیرد).

مادر بزرگ رادین: یا موبایل مامان و باباش یا موبایل من همش دستشه، یه چیزایی رو بلده که

مادرش بلد نیست، ماشالا باهوشن بچه‌ها، اعداد رو هم بلده از ۱ تا ۱۵ فارسی و انگلیسی بلده، بهش

بگی دو تا کم‌تر از ۹ هم می‌گه ۷ می‌شه».

«یه وقتایی مامانم بلد نیست با گوشی کارکنه، من بهش یاد می‌دم.

- مثلاً چی یادش می‌دی؟

مثلاً می‌خواد آدمک بفرسته برای کسی، من بهش یاد می‌دم.

- تو از کجا یاد گرفتی؟

من خودم یاد گرفتم.

- چه طوری یاد گرفتی؟

گوشی دیگران رو دیدم یاد گرفتم.

- از گوشی کی یاد گرفتی؟

مثلاً گوشی خاله‌ام، عمه‌ام».



کودکان یادگیری‌های فعالی را که در ارتباط با کاربری از تلفن همراه، تبلت و اینترنت داشته‌اند، هم برای گسترش یادگیری‌هایشان در کاربری از فناوری‌ها و هم در سایر مسایل علمی به کار می‌برند. صاحبه‌های انجام شده با طاهای ۶ ساله، محمد ۵ ساله و دانیال ۶ ساله، نمونه‌هایی در جهات اخیر را به دست می‌دهند:

«- بیش‌تر تبلت رو دوست داری یا مینیون؟

تبلت.

- چرا تبلت؟

چون می‌تونم برم تو تبلتم مینیون رو ببینم.

- چه طوری؟

می‌نویسم انمشن (انیمیشن) مینیون، بعد میاره برام.

- مگه تو سواد داری؟

خاله وحیده بهمون یاد داده. مامانم بهم یه کم نوشتن یاد داده که می‌رم کلاس اول، راحت باشم.

- خوب چرا نمی‌ری از تلویزیون ببینی؟

خب بعضی اوقات که مینیون نشون نمی‌ده، می‌رم تو تبلتم می‌بینم.

- خوب وقتی تو تبلت می‌بینی، به مامانت می‌گی؟

آره، بعضی اسم‌های سخت هم می‌گم، مامانم برام بزنه.

- چه طوری می‌دونستی تو تبلت هم بزنی، می‌تونی فیلم رو ببینی؟

از عقلم استفاده کردم.

- بعد دیگه چه کارهایی رو این جور از عقلت استفاده کردی؟

مثلاً می‌تونم آهنگم بگیرم.

- چه آهنگی؟

می‌زنم آهنگ مینیون‌ها.

«آخیش. بردم، بردم.»

- سه‌تا ستاره گرفتی.

آره. با قبلیا می‌شه ۹ تا ستاره.

- چه جور می‌شمردی؟

خب سه‌تا الان. سه‌تا هم دفعه‌ی قبل باشه... (محاسبه با انگشت) ۴ و ۵ و ۶ و بعدشم سه‌تا دیگه...

آره ۹ تا.»



«... دانیال اسباب بازی‌های خودش را نشانم داد که وقتی نزدیک هم می‌شدند، بوق می‌زدند.»

- چرا وقتی نزدیک همدیگه می‌شن، بوق می‌زنن؟

چون نباید زیاد نزدیک هم بشن.

- آدم‌ها چی، آدم‌ها نباید زیادی بهم بچسبین و نزدیک هم بشن؟

می‌تونن، ولی دور باشن نمی‌تونن.

چرا نمی‌تونن؟

چون عروسکام آنتنی ان، بی‌سیم می‌شه از دور صدای همو بشنون، اما ما آدم‌ها که آنتن نداریم.

خوب به جاش تبلت و گوشی درست کردیم، مگه نه؟

!! آره‌هه خاله، بهش فک نکرده بودم، ما آدم‌ها آنتن داریم (ذوق بسیار).»

تعمیم یادگیری فعال کودکان به سایر عرصه‌های زندگی فردی و اجتماعی کودکان، مقوله دیگری

است که در سطح برخی از کودکان پیش دبستانی قابل مشاهده است. در مصاحبه‌های نیوشا و سهیل

۶ ساله، اشاراتی به همین مسأله هست:

«- نیوشا باریت چه جوریه؟»

یه عالمه لباس و لوازم آرایش داره، میز آرایش هم داره، همه‌اش آرایشش می‌کنم، به بابام گفتم برای منم میز توالت بگیره، من عاشق آرایش کردنم.

- بزرگ شدی می‌خوای چه کاره بشی؟

می‌خوام آرایشگر بشم، همه رو آرایش کنم.

- بلدی؟

آره، مامان بابام رو هم آرایش می‌کنم.

کی بهت یاد داده؟

خودم یاد گرفتم.

- چه جوری؟

مامانم هم کمکم کرده».

«خاله کارتون فوتبالیستا رو دیدی.

- آره مگه این کارتون چی هستش؟

تو تلویزیون نشون می‌دادنش خاله خوب.

- خوب؟

تو تلویزیون بابای سوباسا می‌میره، بعدش عموش میاد به سوباسا کمک می‌کنه. یادته خاله جون.

- آره یادمه؟

اون عموش نبود، دوست پسر مامانشه.

- تو از کجا می‌دونی دوست پسر مامانشه؟

چون رفتم سیدیش رو گرفتم».



نکته مهمی که در ارتباط با آموزش فعال کودکان پیش دبستانی لازم به ذکر است، هم‌زمانی آغاز این یادگیری با آغاز ارتباط فعال کودک با تبلت و تلفن همراه است، همان‌گونه که از مصاحبه‌های زیر برمی‌آید، آسنای ۳ ساله با دیدن چگونگی رمزگشایی گوشی اولیا، به رمز گوشی اولیا وقوف یافته است و سنلای ۳ ساله، با تایپ کلمات نامفهوم، برای دیگران پیامک ارسال می‌کند.

«- با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟

آره.

- گوشیشون رمز داره؟

آره.

- رمزشون رو بلدی؟

آره.

- می‌دونن رمزشون رو بلدی؟

آره.

- خودشون یادت دادن؟

نه خودم دستشونو دیدم، یاد گرفتم».

«- سلنا می‌تونه با گوشی به کسی زنگ بزنه؟»

فقط شماره باباشو می‌شناسه، چون تو روز چند بار به باباش زنگ می‌زنی.

- شماره رو سلنا خودش می‌گیره؟

نه تو حافظه‌ی گوشیم هست، خودشم می‌تونه اونو بیاره.

- پیامک می‌تونه بفرسته؟

آره می‌تونه بفرسته، یه سری چیزای نامفهوم می‌نویسه، می‌فرسته برا بقیه.

- از کی یاد گرفته؟

دیده من می‌فرستم، از خودم یاد گرفته».

عرشپای ۶ ساله، در مصاحبه‌اش گزارش می‌دهد، خواهر ۳/۵ ساله او که به صورت آزمون و خطا با گوشی یا تبلت وی بازی می‌کند، گاهی به دلیل اشتباهش، اینترنت آن‌ها را تمام می‌کند. مادر آریای ۳ ساله هم از فرزندش یاد کرده، خاطرنشان می‌سازد، در حالی که آن‌ها به فرزندشان دانلود بازی را یاد نداده‌اند، او خودش رأساً این کار را یاد گرفته است و سرانجام رادین ۴ ساله در مصاحبه خود بیان می‌دارد، برنامه‌هایی را در ارتباط با تبلت و موبایل اطرافیانش فراگرفته است که نام آن‌ها را نمی‌داند:

«آره، خواهر من سه سال و نیمش هست. سرخود می‌ره تو بازار... .

- بعد چیزی دانلود می‌کنه؟

نصب رو می‌زنه، میاد بیرون، خواهرم تبلت رو نگاه می‌کنه، حواسش نیس داره دانلود می‌شه، می‌گه خب این هیچی نیست، می‌ذاره دو ساعت بعد برمی‌داره، می‌گه ای، این چیه، می‌زنه می‌گه، حالا اشکال نداره، می‌گن عرشپا تو بودی؟ منو دعوا می‌کنن.

- !!

می‌گم مامان پرینیا بوده، می‌گه دروغ نگو، تویی... آخر فهمید که پرینیا، انقدددد باهام زدتشششش.

- پرینیا رو؟

آره.

- چون بازی دانلود کرد؟

اینترنتمونو اون تموم کرد.

- آهان پس واسه همین.

رفت تو کِلَش، همین طوری چمای منو خرج می کرد، بین من ۱۸۰ تا جم داشتم.

- خب؟

۶ تا الان دارم.»



«- آریا بازی هاش رو خودش دانلود می کنه؟

جدیداً آره و از طریق اپلیکیشن بازار که خوب و مطمئنه، تقریباً این کار رو انجام می ده، اصلاً خودش یاد گرفته ها، ما چیزی بهش یاد ندادیم، آپشن های دیگه ی گوشی رو هم بلده، به جز قسمتای مربوط به بازی. جدیداً با شیر ایت زیاد ور می ره برای انتقال بازی و اینا به گوشی های دیگه. حالا این که چه جوری رفته یاد گرفته، واسم عجیبه که خودمم فکر می کنم کلاً همه چیز رو با توجه به استفاده من یاد گرفته... البته به هر حال تکنولوژی همینه و کاریش هم نمی شه کرد... همه همینن... دنیا به این سمت رفته... دست ما هم نیست... مگه این که بزرگ تر بشه و خودش بیشتر درک کنه.»

«دیگه چه کارهایی با تبلت و موبایل می کنی؟

- به جز بازی؟... اوممم... همه بازی ها رو بلدم.

به جز بازی چی؟

- به جز بازی، همه چی بلدم.

مثلاً چی؟

- همه چی دیگه، ولی اسماشونو بلد نیستم.»



تعمیم یادگیری فعال کودکان به سایر عرصه‌های زندگی فردی و اجتماعی، مقوله دیگری است که در سطح برخی از کودکان پیش دبستانی قابل مشاهده است. مصاحبه‌های نیوشا و سهیل ۶ ساله، اشاراتی به همین مسأله دارد:

«- باریت چه جوریه؟»

یه عالمه لباس و لوازم آرایش داره، میز آرایش هم داره، همه‌اش آرایش می‌کنم، به بابام گفتم برای منم میز توالت بگیره، من عاشق آرایش کردم.
- بزرگ که شدی، می‌خوای چه کاره بشی؟
می‌خوام آرایشگر بشم، همه رو آرایش کنم.
- بلدی؟

آره، مامان بابام رو هم آرایش می‌کنم.

کی بهت یاد داده؟

خودم یاد گرفتم.

- چه جوری؟

مامانم هم کمک کرده.»

«خاله کارتون فوتبالیستا رو دیدی؟»

- آره، مگه این کارتون چی هستش؟

تو تلویزیون نشون می‌دادنش خاله خوب.

- خوب؟

تو تلویزیون بابای سوباسا می‌میره، بعدش عموش میاد به سوباسا کمک می‌کنه. یادته خاله جون.

- آره یادمه؟

اون عموش نبود، دوست پسر مامانشه.

- تو از کجا می‌دونی دوست پسر مامانشه؟

چون رفتم سی‌دیش رو گرفتم.»

گاهی بعضی از اولیا با ایجاد ممانعت بر سر راه کاربری مفرط فرزندشان از تبلت و گوشی، این انگیزه را در کودکان که مسحور جذابیت‌های فناوری‌های جدید شده است، پدید می‌آورند که با سروکله زدن با تنظیمات تبلت یا گوشی همراه، بر محدودیت‌های اعمال شده اولیا فایق آمده، مشکل خود را حل کند. نمونه رضای ۵ ساله، مورد بارزی در همین جهت می‌باشد. یکی از پژوهش‌گران تحقیق در همین رابطه از رضا (فرزند خواهرش) به شرح زیر یاد می‌کرد:

«رضای ۵ ساله، کودکی است که اگر یکی از اطرافیان او در جریان نصب برنامه‌ای روی گوشی خودش مشکلی داشته باشد، رضا در صدد رفع مشکل او برمی‌آید و پیگیرهای وی غالباً در این جهت جواب می‌دهد...»

یک بار مادر رضا در کنترل نوع کاربری فرزندش از بازی‌ها، پس از مشاهده کژ کاربری فرزندش از بازی‌های دیجیتال، برخی از این بازی‌ها را حذف کرد، اما رضا برای انجام بازی، با جست‌وجوی گوشی، راه‌هایی خلاقانه‌ای برای نصب مجدد آن پیدا کرده است که حتی والدین هم از آن‌ها غافلند، به عنوان مثال، مادر با حذف بازی، برنامه‌ی شیرایت را هم برای جلوگیری از دریافت مجدد بازی‌ها توسط فرزندش از همسن و سال‌های خودش، حذف کرده بود، ولی رضا با جست‌وجو در پوشه‌ی فایل منیجر، پوشه‌ی شیرایت را یافته و برنامه‌ها را دوباره نصب کرده و هر بار پس از استفاده، آن را حذف می‌کرد تا والدین متوجه کاربری او از بازی‌های ممنوع شده توسط خودشان نشوند و بار دیگر با گرفتن گوشی همین روند را تکرار می‌کرد.»



۲-۳- تربیت خلاق کودکان



در جهان امروز، مقوله تربیت خلاق کودکان تا بزرگسالان جامعه به عنوان مسأله‌ای اساسی در سطح جوامع مختلف بشری مطرح شده است و اندیشه آموزش افراد برای خلاق (و کارآفرین) بار آمدن آنان، چنان گسترده شده است که تربیت اخیر افراد، چیزی در حد آموزش سواد خواندن و نوشتن به آنان تلقی می‌گردد که باید از سطح کودکی نیز آغاز شود.

منطقی (۱۳۹۰، الف) درباره اهمیت خلاقیت و ضرورت آموزش آن می‌نویسد: مسأله خلاقیت از منظرهای مختلفی نگریسته شده است. این عامل به عنوان یک مسأله آموزشی، به مثابه یک مسأله انگیزشی و به عنوان شرط بقا در عصر فراصنعت، مورد توجه و عنایت محققان و برنامه‌ریزان اجتماع واقع شده است. اما با وجود وجوه به ظاهر متفاوت و متنوع خلاقیت، در چشم‌اندازی کلان‌نگر، ابعاد پیش‌گفته، در وفاق با یکدیگر قرار داشته، می‌توان از منظر واحدی بدان نگریست. از این

رو، در این قسمت پس از پرداختن جداگانه به مسایل مزبور، در انجام با نگاه واحدی که به آن‌ها خواهد شد، مسأله چگونگی آموزش خلاقیت مورد مذاقه و بررسی قرار خواهد گرفت.



اگر به مسأله خلاقیت از منظری آموزشی نگریسته شود، مشخص می‌شود که از این دید، خلاقیت یکی از اساسی‌ترین مسایل آموزشی جهان حاضر، به شمار می‌رود.

اگرچه زمانی کانت، فیلسوف عصر روشنگری، در یکی از اصولی که به برنامه‌ریزان تربیتی پیشنهاد می‌کرد، خاطر نشان می‌ساخت، کودکان نباید صرفاً برای حال، بلکه باید برای آینده تربیت شوند، اما انفجار اطلاعاتی که در عصر حاضر پدید آمده است، تحقق پیشنهاد کانت را به مثابه امری حیاتی، جلوه‌گر می‌سازد. به این معنا که اگر زمانی محتوای آموزش، انتقال دانش موجود به نسل بعد بود، پیشرفت دانش و انقلاب اطلاعاتی، سبب شده است که عمر مفید آخرین یافته‌های علمی به سرعت تنزل یافته، هر پنج سال یک‌بار، میزان دانش بشر به دو برابر افزایش یابد. از این رو پیش‌بینی این که چه دانش‌هایی برای برخورد مؤثر با محیط لازم است، به شکل فزاینده‌ای با مشکل روبرو خواهد شد. بنابراین آموزش و پرورش باید نقش سازشی خود را به نقشی زایشی تغییر داده، به آموختن یادگیری (یادگیری یادگیری)^۱ بپردازد و بدین سان، به تربیت انسان‌هایی نایل آید که برای اندیشیدن، نوآوری، شناخت و مقابله با ناشناخته‌ها و موقعیت‌های دشوار آماده شوند. به تعبیر دیگر، بدون آن که اهمیت کلی اطلاعات نفی شود، باید از اطلاعات به عنوان مواد خام و نه محصول نهایی، یاد کرد و تأکید سنتی در کسب دانش از طریق حفظ مطالب، به یادگیری خلاق تغییر یابد که بر اهمیت استفاده از دانش، از طریق تجزیه، تحلیل و ترکیب اطلاعات تأکید دارد.

انعکاس واقعیات پیش‌گفته، در سطح آموزش و پرورش، سبب شده است که تحرکی اساسی در غالب کشورهای جهان در جهت ایجاد تحول در نظام آموزشی مرسوم، پدید آید، به شکلی که برخی از گزارش‌های متعلق به دهه هفتاد، از طراحی برنامه‌های آموزشی سه ساله، برای آشناسازی معلمان با روش‌های تدریس خلاق یاد می‌کنند.

گذشته از اهمیت بسیار زیاد خلاقیت از منظر آموزشی که به اجمال از آن یاد شد، به سبب آن که مفهوم خلاقیت طی دهه‌های گذشته، به تدریج از زاویه محدود شناختی، به زاویه گسترده‌تر شخصیت خلاق کشیده شده است، و اساساً برخی از روان‌شناسان معتقدند که خلاقیت و سلامت روانی دست در دست هم دارند، می‌توان به مسأله خلاقیت از منظر غیرشناختی و از دیدی انگیزشی و شخصیتی نیز توجه کرد و نقش مهم آن را در زمینه اخیر، مورد بررسی قرار داد.

انعطاف‌پذیری وسیع ذهنی کودکان پیش از آمدن به دبستان، مصداق بارزی از سرمایه‌های درونی آنان را به منصفه ظهور می‌گذارد. اما همین کودکان پس از گذشت چند سال، تمامی شور، نشاط و خلاقیت پیشین خود را به کناری نهاده، در نهایت انفعال، راه همنوایی با جامعه را پیش می‌گیرند. تورنس در مطالعات خود به مسأله اخیر اشاره داشته، خاطرنشان می‌سازد که در حدود ۱۰ سالگی منحنی خلاقیت کودکان دچار افت شده، این افت چنان است که دیگر بسیاری از آنان هرگز خلاقیت کودکی را باز نخواهند یافت.



نگارنده در تجربیات عینی خود، شاهد بوده است که وقتی از شاگردان ۱۱- ۱۰ ساله دبستانی می‌خواست تا به تهیه یک تابلو با موضوعی دلخواه بپردازند، چگونه دانش‌آموزان از سر یأس و استیصال، در صدد برمی‌آمدند تا مخفیانه از لابلای کتاب‌هایشان و یا با نگاه کردن به روزنامه‌های دیواری مدرسه، در صدد یافتن موضوع تابلویشان برآیند.

چشم انداز سومی که می‌توان از آن به مقوله خلاقیت نگریست، منظر آینده قریب الوقوع جامعه بشری است. تحولات فناوری، انقلاب الکترونیک و انفجار اطلاعاتی، چهره جدیدی به جهان معاصر داده‌اند و در این میان، خلاقیت به عنوان بنیان جوامع پیشرفته آتی، در نظر گرفته شده، دور ماندن از آن، به مثابه از دست دادن شرط بقا تلقی می‌شود.

تافلر در کتاب «موج سوم»، از سه موج که تمدن بشری تا به حال شاهد آن بوده است، سخن می‌گوید. موج نخست، حاوی انقلاب کشاورزی بود که هزاران سال به طول انجامید. با شکل‌گیری انقلاب صنعتی از قرن ۱۷ میلادی، موج دوم شکل گرفت و پس از گذشت ۳۰۰ سال از برپایی تمدن صنعتی، در موج سوم که بشر دوره جنینی آن را پشت سر نهاده است، آدمی خود را با جهشی غیرقابل

تصور و با عمیق‌ترین خیزش اجتماعی و خلاقانه‌ترین نوسازی که جامعه تاکنون به خود دیده است، مواجه می‌بیند.

به نظر تافلر، جوامع موج اول، به سبب وابسته کردن انسان‌ها به زمین، نسلی تربیت کرد که از تفکری محدود، برخوردار بود.

موج دوم با تحولاتی که در پی داشت، اعتقاد آمیخته تمدن کشاورزی را به اقتصاد تولید و مصرف تبدیل کرد، مواد خام از مناطقی دور به کارخانه‌ها منتقل شده، پس از تهیه کالا، به مناطق دور دیگری فرستاده می‌شدند. رسانه‌های همگانی جدید، مردم را در معرض اطلاعات و تصورات ذهنی تازه‌ای درباره سرزمین‌های دور دست قرار می‌دادند. با گسترش تحرک و جابه‌جایی انسان، افق‌های ذهنی گسترش بیشتری یافتند و تحت تأثیر این تحولات، محل‌گرایی کم‌کم از بین رفت و تفکر ملی با گستره وسیع‌تری، شکل گرفت و به این ترتیب، یک ذهنیت موج دومی پدید آمد. در این میان، هم‌سان‌سازی، هم‌زمان‌سازی و تمرکز، پیشینه‌سازی، تخصص‌گرایی و تراکم، قواعد اساسی تمدن موج دوم را تشکیل داده، تصمیم‌گیری‌های اجتماعی با توجه به قواعد مزبور انجام می‌گرفتند.

رو به اتمام نهادن منابع سوخت فسیلی، آلودگی محیط زیست و موارد مشابه که از تبعات تمدن موج دوم بود، بشر را واداشت تا در جست‌وجوی منابع جدید انرژی برآید که در عین حال، به آلوده سازی محیط زیست، نیانجامند.

هم‌زمان با جست‌وجوی منابع تازه برای انرژی، انقلاب الکترونیکی و انفجار اطلاعاتی، سبب شده است که بسیاری از کارکنان کارخانه‌ها، به جای ارتباط با مواد خام، با اطلاعات سر و کار داشته باشند و همین مسأله با توجه به گسترش ارتباطات رسانه‌ای، این امکان عمل را به افراد بدهد که از قید و بند کار در کارخانه و ادارات رها شده، کارشان را در خانه‌شان انجام دهند و به این ترتیب هم‌زمان با رجعت بسیاری از افراد شاغل در جامعه به خانه، نظام جدید تولید، به واحدهای تولیدی کوچک‌تری متکی شده، به شکل نامتمرکز درآیند. سقوط تولیدهای انبوه و یکسان و اوج‌گیری تولیداتی متنوع و طبق علایق و سلیقه مشتریان و ایجاد بازارهای کوچک، پدیده دیگری است که تولید انبوه تمدن موج دوم را کم رنگ و حذف می‌کنند.

تافلر در معرفی یکی از دیگر مشخصه‌های مهم تمدن موج سوم، از خلاقیت سخن به میان می‌آورد. وی نه تنها از خلاقیت به عنوان عامل پیش برنده تمدن موج دوم به سمت تمدن موج سوم یاد کرده، بلکه از این مسأله، به عنوان یکی از نتایج طبیعی تمدن موج سوم نیز یاد می‌کند. وی با تذکر این که اساسی‌ترین ماده خام تمدن موج سوم که فرسایش ندارد، اطلاعات و تخیل است، یادآور می‌گردد: «تمدن موج سوم به یک آرمان شهر عملی در آینده می‌انجامد. در این آرمان شهر عملی، می‌توان تمدنی را دید که به تفاوت‌های فردی امکان بروز می‌دهد و تنوع نژادی و منطقه‌ای و مذهبی و پاره فرهنگی

را به جای سرکوب کردن، با آغوش باز پذیرا می‌شود... این تمدن علائق زیادی را به خلاقیت جلب می‌کند».

تحولات اخیر تافلر را بدانجا می‌کشاند که می‌پرسد: «آیا در زمانی که تمدن صنعتی به حال سکرآت افتاده است، تقلید از آن بجا است و آیا صنعتی شدن به طریق مرسوم، تنها راه به سوی پیشرفت است». در ادامه، وی با تذکر این که تولید نامتمرکز، انرژی احیاپذیر، بریدن از شهر، کار در خانه، تولید برای مصرف شخصی به میزان وسیع و مانند آن‌ها که از خصایص تمدن موج سوم هستند، تفاوتی اساسی با تمدن موج دوم داشته، رجعتی دیالکتیکی به گذشته را تداعی می‌کند، خاطرنشان می‌سازد: «به نظر می‌رسد بیشتر کشورهای موج اول، می‌توانند برخی از ویژگی‌های تمدن موج سوم را به خود گیرند، بدون آن‌که از فرهنگ خود به طور کامل صرف‌نظر کرده یا توسعه صنعتی موج دوم را طی کنند».

تافلر در مورد چگونگی دستیابی به توسعه اخیر، ترکیب فناوری‌های جدید با برخی از ویژگی‌های تمدن موج اول را پیشنهاد می‌کند. وی می‌نویسد: «بسیاری از متفکران آینده‌نگر، تحلیل‌گران اجتماعی، استادان و دانشمندان، اعتقاد دارند که تحول مبتنی بر توسعه صنایع روستایی ساده و کم سرمایه متناسب با روستا از سویی و توجه به فناوری‌های به دقت انتخاب شده، پیچیده و همراه با نظام اقتصادی، هم اکنون در حال تکوین است و ما را به سوی سنتز جدیدی رهنمون است که می‌توان آن را در خلاقیت خلاصه کرد».

بنابراین، تافلر ضمن تبیین تحولات شگرفی که جوامع بشری در اطراف و اکناف خود، شاهد آن هستند، با پیشنهاد ترکیبی از گاندی با ماهواره‌ها، خاطرنشان می‌سازد که خلاقیت در شرایط پیش گفته، شرط بقا است و بالطبع، جوامع جهان سوم برای گریز از این که به یک زاغه نشین دهکده واحد جهانی، تبدیل شوند، باید با اتکا به خلاقیت مردمشان، موفق به ترکیب فناوری‌های پیشرفته با مختصات تمدن موج اولی خودشان شوند تا به این ترتیب راه پیشرفت و توسعه اقتصادی و فرهنگی جوامعشان را رقم بزنند. مسأله اخیر خاصه برای ایران که اقتصادی تکی محصولی داشته، به شکل اساسی متکی به درآمدهای نفتی است، حایز اهمیت است، زیرا با تمام شدن ذخایر نفتی، بنیان‌های اقتصادی متزلزل کشور به سادگی ویران شده، کشور سرانجامی جز تبدیل شدن به یک زاغه‌نشین در دهکده جهانی را نخواهد داشت (تافلر، ۱۹۸۰، ترجمه خوارزمی، ۱۳۷۸).



بنابراین همان‌گونه که در آغاز خاطر نشان شد، اگرچه در برخورد با مسأله خلاقیت، شاید بتوان به آن از مناظر مختلفی نگریست، اما در نهایت منظرهای پیش‌گفته، در انجام با یکدیگر به وحدت می‌رسند. به این معنا که تربیت خلاق کودکان، نوجوانان و جوانان در جریان آموزش، به خلاق بارآمدن این ذخایر انسانی خواهد انجامید و این شخصیت‌های خلاق، به سبب برخورداری از ویژگی‌های شخصیتی مطلوبی مانند: اعتماد به نفس، استقلال اندیشه، نوآوری و مانند آن‌ها که در وجود خود محقق ساخته‌اند، در حل بسیاری از معضلات روانی- اجتماعی جامعه‌شان، مؤثر واقع خواهند آمد و بدین ترتیب نه تنها می‌توانند مانع پسرفت جامعه‌شان در شرایط متحول جهان کنونی شوند، بلکه راه تعالی آن را در دستیابی به سوی توسعه‌ای انسانی، هموار خواهند ساخت.

سوریانو^۱ (۱۹۹۳)، با استفاده از تمثیلی، از اهمیت فوق‌العاده خلاقیت در جوامع آتی سخن می‌گوید. وی با مورد مقایسه قرار دادن سواد و خلاقیت، بیان می‌دارد: «تا یکی دو قرن پیش، تنها مردم قلیلی توانایی خواندن و نوشتن را داشتند و اعتقاد عموم بر آن بود که خواندن و نوشتن، مهارت پیچیده و خاصی است که تنها مردم اندکی می‌توانند از این توانایی، برخوردار باشند. مشابه همین اعتقاد در حال حاضر در مورد خلاقیت وجود دارد. به این معنا که اگرچه در حال حاضر مردم اعتقاد دارند، افراد اندک و قلیلی از ویژگی خلاقیت برخوردارند، اما به زودی روزی فرا خواهد رسید که تمامی مردم خلاقیت و خلاق بودن را حق طبیعی تمامی انسان‌ها دانسته، از آن به مثابه ضرورتی برای زندگی انسان‌ها یاد خواهند کرد».

دیویس^۲ (۲۰۰۶)، بعد از گذشت بیش از یک دهه از بیان سوریانو، با تأکید بر بیان وی، در مقاله خویش خاطر نشان می‌سازد، «امروزه، بحث‌های خلاقیت و نوآوری تبدیل به شعار روزمره زمانه ما شده است».



اهمیت خلاقیت سبب شده است که پژوهش‌گران زیادی متوجه آن شده، در صدد ترسیم و تدقیق آموزش خلاقیت از سطح سنی پیش دبستان کودکان برآیند که یکی از جدیدترین این روش‌ها، ارتقای خلاقیت کودکان در ارتباط با فناوری‌های جدید است.

اکیسی^۱ (۲۰۱۶) در مقاله خویش متذکر می‌گردد، استفاده از ICT در سطح کودکان پیش دبستانی، یادگیری را لذت‌بخش‌تر و معنادارتر کرده، مهارت‌های تفکر خلاق را توسعه می‌دهد. مضاف بر این، کودکانی که از فناوری‌های ارتباطی جدید سود می‌برند، از نظر توسعه ذهنی، شکل‌گیری اطلاعات، مهارت‌های حل مسأله و مهارت‌های زبانی بهتر از کسانی هستند که از ICT استفاده نمی‌کنند.



آرنوت^۲ و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی که در سطح کودکان ۵-۳ ساله داشتند، برای مدت سه ماه، آی‌پد در اختیار آنان قرار دادند تا از آن کاربری داشته باشند. بعد از اتمام این دوره، مقایسه گروه آزمایشی (که از امکان عمل بازی و کاربری از آی‌پد برخوردار بودند) و گروه کنترل (که از امکان اخیر بی‌بهره بودند)، نشان داد که کودکان گروه آزمایشی، ضمن دست زدن به بازی‌های خلاق، در صدد گردآوری داده برای پژوهش‌های ابتدایی خویش هستند.

مارش^۳ و همکاران (۲۰۱۶) و امین‌الرعا^۴ و همکاران (۲۰۱۶) نیز در گزارش پژوهشی خویش از نقش مثبت و مؤثر کاربری از رسانه‌های دیجیتال در افزایش خلاقیت کودکان یاد کرده‌اند. از همین رو برخی از محققان با توجه به یافته‌های اخیر، بر ضرورت توجه اولیا کودکان و مسوولان جامعه به قرار دادن رسانه‌های دیجیتال در دسترس فرزندان تأکید داشته‌اند تا آنان با دستاوردها و ذخایر فرهنگی گسترده‌تری وارد مدرسه شوند.

برخی از پژوهش‌گران با توجه به علایق وافر اتحادیه اروپا به خلاقیت و نوآوری، به بررسی مسأله آموزش خلاقیت در دوران پیش دبستان پرداختند. بعضی از بررسی‌های انجام شده، دلالت بر آن دارد که بین آموزش علوم و خلاقیت، همبستگی مثبتی وجود دارد، از این رو پژوهش‌گران با احصای مواردی که در علوم مطرح شده، با خلاقیت مناسب دارند (مانند بازی و اکتشاف، حل مسأله، پرسش و کنجکاوی، استدلال، انگیزه، گفت‌وگو و همکاری)، پیشنهاد می‌کنند با دامن زدن به موارد اخیر، در عمل می‌توان

1. Ekici, F. Y.
2. Arnott, L.
3. Marsh, J.
4. Aminolroaya, S.

امیدوار بود که خلاقیت کودکان پیش دبستان که در جریان آموزش علوم، تحت آموزش‌های اخیر قرار می‌گیرند، بیش‌تر از قبل خواهد شد (کارمین^۱ و همکاران، ۲۰۱۵).

دیل^۲ و توئل^۳ (۲۰۱۱) در گزارش پژوهش خود خاطرنشان می‌سازند:

کودکانی که در جریان کاربری خود از فناوری‌های ارتباطی جدید، به مشاهده برنامه‌های آموزشی مناسب می‌پردازند، در مقایسه با کودکانی که کاربر برنامه‌های خشن و یا صرفاً سرگرم کننده هستند، از سویی نمرات بالاتری کسب کرده، کتاب بیش‌تری مطالعه می‌کنند و از سوی دیگر ارزش بیش‌تری برای پیشرفت علمی قایل هستند و خلاقیت بیش‌تری از خود به معرض دید می‌گذارند.



بررسی میدانی بازی‌هایی که کودکان ایرانی به انجام آن‌ها مبادرت می‌ورزند، حکایت از آن دارد که برخی از بازی‌ها، بازی‌های فکری و معمایی بوده، کودکان را به تأمل و تدبیر وامی‌دارد. بازی‌های راهبردی نیز در همین دسته از بازی‌ها قرار می‌گیرند، تعداد اندکی از بازی‌ها نیز، بازی‌های خلاقیتی هستند که به خلاقیت کودکان دامن می‌زنند. اما نکته مهمی که در این قسمت باید به آن توجه داشت، این است که برای کاربری بازی‌های فکری و معمایی یا خلاق، یک بسترسازی فرهنگی اولیه، از سوی خانواده یا مهدکودک ضرورت دارد و علت قلیل بودن کاربری از بازی‌های خلاق در سطح کودکان خردسال، دقیقاً به خاطر کم توجهی اولیا یا اولیای مهدکودک نسبت به کاربری کودک از بازی‌های دیجیتال است.

تصاویر زیر متعلق به راد ۳ سال و یک ماهه است. راد پس از دیدن یک کارتون که در آن قایقی را با پارو می‌رانند، با استفاده از دو راکت تنیس در حال قایق سواری و پارو زدن روی زمین بوده، خود – و قایقش – را با دست‌هایش جلو می‌کشد:

1. Cremin, T.
2. Diehl, D. C.
3. Toelle, S. C.



مصاحبه‌های امیرعلی، پرنیا و پارسای ۶ ساله، دلالت بر آن دارند که این کودکان، با دیدن برخی از کارتون‌های خلاق، در عمل جرعه‌هایی از خلاقیت را در خود احساس کرده‌اند و این مسأله انگیزه انجام کاری خلاق را در آنان پدید آورده است:

«- امیرعلی تو کارتون هم می‌بینی؟»

آره، صبح‌ها تو مهدکودک کارتون انگلیسی می‌بینم، بعدش کارتون فارسی می‌بینم.

- چه کارتون‌هایی رو بیش‌تر دوست داری؟

من یه کارتونو خیلی دوست دارم که شما نمی‌بینی، تو جم جونپور نشون می‌ده.

- خوب اسمش چیه؟

مهندسین.

- موضوعش چیه؟

تو مهندسین مثلاً همه چیز خراب می‌شه، یه آدمای کوچولو هستن که اسمشون فیکسیاست.

- خوب اون‌ها چه کار می‌کنن؟

یواشکی می‌رن اون دستگاه‌ها رو می‌رن درست می‌کنن، بدون این که آدما متوجه بشن، چون خیلی

کوچولوان.

- چرا این کارها رو می‌کنن؟

چون دستگاه‌ها خراب می‌شن دیگه، باید درست شن.

- دیگه چی می‌بینی؟

ماشیناسورا.

- می‌خوای راجع به ماشیناسورا هم توضیح بدی؟

آره. ماشیناسورا چند تا ماشین که همه چی می‌سازن و خیلی خوشگلن خودشون و تازه رنگارنگن.

- مثلاً چی می‌سازن؟

الاکلنگ... موم و خونه. همشونم آهنیه. معلومه قوین. راستش منم دوست داشتم مثل اونا همه چی

رو می‌ساختم یا هر چی که خراب می‌شد رو درست می‌کردم.

... بعد خیلی دوست دارم نقاشی کارتون‌ها رو بکشم. دایی مهدیم شهید شده، به خاطر همین یه اسلحه‌هایی توی خونه‌ی مادر بزرگم اینا هست. از اونا نگاه می‌کنم، می‌کشم. عمو اسماعیل هم یه اسلحه داره. قبلنا می‌رفته جنگ.

- پس اسلحه‌های جنگی رو هم دوست داری؟

من دوست دارم وقتی بزرگ شدم، خودم یه لباس رباتی بسازم و یه تک‌تیرانداز و کلت بردارم برم جنگ. بعد یه سپرم برای خودم درست کنم.

- چه جور می‌خواهی سپر درست کنی؟

نمی‌دونم... هم می‌تونم از بقیه بپرسم و کارتون‌ها و فیلم‌های مختلف راجع به اون رو ببینم، هم خودم فکر می‌کنم تا یه راهی پیدا کنم».

«- پرنیا تو تا حالا سعی کردی مثل ماشین‌سورها 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 ماشین‌سورها، همیشه ماشین‌سورها برنده می‌شن؟
آره.

- به نظرت چرا؟

چون قوی هستن.

- پرنیا توی این کارتون، ماشین‌سورها چه طوری مشکلشون 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 بزننشون؟ آخه اونا خیلی قوی و بزرگن.
نه.

- تا حالا سعی کردی مثل ماشین‌سورها 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 وسایلیش رو برات بخرن، وسایلیش 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 دوست داشتی که ربات‌ها واقعی بودن و تو با اون‌ها یه تیم داشتی؟
آره، دلم می‌خواد سریع‌تر بزرگ بشم، خودم ربات بسازم، اما خیلی سخته.
- چرا؟
چون که وقت زیادی می‌گیره و این که همه‌اش باید کار کنی، چون که اونا فیلم دارن.
- یعنی چی که فیلم دارن؟
نمی‌دونم دقیقاً، اما کسایی که ربات می‌سازن، فیلم می‌زارن تو سرشون.
...
- آهان، خوب نگفتی چرا ساختن ربات کار سختیه؟
چون که ده تا پیچ و پونزده هزارتا مهره لازم داره.
- خوب مگه تو نداری؟

نه.

- بزرگ بشی هم نمی‌تونی اون‌ها رو بخری بسازی؟
نه، آخه خیلی پول نیاز داره.

- یعنی فکر می‌کنی به خاطر پولش نمی‌تونی بسازی؟
آره، ولی همین دو سه روز پیش داشتم یه چیزایی جمع می‌کردم واسه رباتم، فکر کنم تا دو سه روز دیگه درست بشن.

- آهان، پس یعنی چند روزه که داری روش کار می‌کنی.
آره، دارم وسایلاش رو جمع می‌کنم فعلاً، بعد که همه‌اش رو پیدا کردم، می‌سازمش.
- خوب اگر رباتت رو بسازی، چه رباتی می‌سازی؟
یه نوعی می‌خوام بسازم که این چیزایی که بهشون وصل می‌شه، حرکت می‌کنند، اون‌ها رو بهشون وصل کنم.

- یعنی می‌خوای یه ربات‌هایی بسازی که حرکت کنند؟
آره، برای همین می‌خوام ربات بسازم اصلاً.
- خوب بعد حرکت کنند که چه کار کنند؟
مثلاً نظافت و کارای خونه رو به من کمک کنند یا تو مشق‌هام».



در موارد دیگری برخی از اولیا کوشیده‌اند با استفاده از برنامه‌های مناسب، کاربری بهینه و خلاق را برای فرزندشان رقم بزنند. مصاحبه‌های ارشک، سینا و دُرَسای ۶ ساله مصادیقی از همین معنا را به دست می‌دهند:

«- ارشک تو توی لپ تاپ هم بازی داری؟

آره.

- چه بازی‌هایی؟

- بازی شطرنج، چون خودم شطرنج می‌خوام شرکت کنم.

- آهان مسابقات شطرنج؟

آره.

- شطرنج خیلی بلدی؟

آره بلدم.

- از کی یاد گرفتی؟

بابام بهم یاد داده».

«- سینا تو توی تبلنت چی داری؟

بازی.

- چه بازی‌هایی داری؟

موتورسواری، بازی جنگی، بازی فکری هم دارم.

- اِ، بازی فکریت چه جوریه هست؟

بازی فکریه این جوریه که کلی باید فکر کنی، کلی کار کنی تا در آسانسور باز بشه (منظورش بازی‌هایی

است که در جریان آن، باید رمز بازی را دریافت تا در جوایز باز شود).

- بعد مامانت بهت می‌گه چه بازی‌هایی انجام بدی؟

اوممم... آره، بعضی وقتا بازی فکری می‌کنم... مثلاً یعنی اون می‌ره یه جا قایم می‌شه... بعد تو باید

فکر کنی، پیداش کنی. اگر پیداش نکنی می‌سوزی... اگر پیداش کنی نمی‌سوزی... هی جایزه می‌گیری

هی فن‌دقات بیش‌تر می‌شه... با اون فن‌دقا می‌تونی بزنی بترکن، جایزه از توش در بیاد».

«- خوب دُرسا، بازی خونه چه جوریه؟

می‌ریم تو یه خونه، باید دنبال کلید بگردیم در اتاقا رو باز کنیم. اون همش معماست.

- خودت معماهاش رو حل می‌کنی؟

آره. ولی اون جاهایی که ریاضی داره رو می‌گم مامانم بره. مثلاً می‌ری یه چیزی رو از تو اتاق پیدا

می‌کنی که اون جواب یه معما تو یه جای دیگه‌اس. همش همین طوره».



مصاحبه با آرش ۶ ساله، نمونه بارزی از سوق یافتن کودکان به سمت بازی‌های خلاق و ارضای

کنجکاوی آنان حتی در سنین پیش دبستان در جهات مثبت است:

«من یه بازی هوش سنج هم دارم.

- چی؟

چی می‌گن؟ برای مغزه.

- آهان، بازی هوشیبه؟

آره، مغز آدمو درگیر می‌کنه.

- چه جوریه؟

نگاه کن تو یه چیزی، تو یه... تو یه... تو یه ظرفی یه توپ می‌ذارن، ۲۰ بار می‌چرخونن، سریع... ولی

من به سریعی پیداشون می‌کنم.

- باید انتخاب کنی که توپه توی کدوم ظرفه؟

آره.

من یه بازی دارم، یه بازی مثلثیه، چند تا مثلث میان وسط خب، سبز خب، بعدش می‌برنشون اون

ور، دوباره یه شکلاهی دیگه میاد، بعد باید جواب بدی توش کدوما رو دیدی، کدوما رو ندیدی.

- چه بازی‌های خوبی... اینا رو توی لپ تاپت داری یا گوشی مامان و بابات؟

تو لپ تاپم دارم.

بعدش یه موشکی هست، شکلاهی خمیر بازی رو نشون می‌ده، مثلاً می‌گه، اگه می‌خواهی موشک

درست کنی، باید یه دونه گردی چیز درست کنی، گرد باشه، بعدش بذاری جلوی شیشه‌هاش، من تا

حالا درست کردم، چند تا درست کردم، بعدش تو شکل چیزه، تو شکل لپ تاپه، با خمیر بازی نمی‌خواد

انجام بدی، کلاً تو لپ تاپه خمیر بازیش. بعدش وقتی می‌خواهی گردش کنی می‌ذاریمش وسط، این

جوری می‌کنیم (حالت گرد کردن خمیر با دست را نشان می‌دهد).

- آهان، خوب؟

هی روی لپ تاپت این جوری می‌کنی تا گرد بشه.

من یه بار ماشین درست کردم، اون قد رو برنامهمه کار کردم، حتی باهاش فیلم ساختم.

- چه جوری فیلم ساختی؟

اومدم ساختمش، بعد خونه و اینام ساختم کنارش، پارک و اینا، سرسره هست، خودش ساخته، هی

خودش می‌ره جلو، یه عکس باید بگیره از تو لپ تاپت، می‌ره جلو یه عکس، می‌ره جلو یه عکس، می‌ره

جلو یه عکس، بعدش صحنه‌ی سریعی می‌کنی.

- با همون لپ تاپ این کار رو می‌کنی؟

آره، صحنه‌ی سریعی می‌کنی، بعدش میاد تو حافظه‌اش.

- چه جوری اون وقت صحنه‌ی سریع می‌شه؟

یه چیزی هست، یه دماسنجی هست... خب؟ دماسنج سرد می‌شه، خب، یه دستی هم هست، یه

چیزی هست زیرش، زیر اون لپ تاپم خب، اونو می‌زنم، توش می‌ره جلو، یه دونه این ور هست، یه دونه

این ور... .

- توی دکمه‌هاشه؟

آره.

مثلاً براش یه دونه چیزم ساختم، یه میدون ساختم، خیلی آسون بود، اصلاً کاری نداشت، با مداد انجامش دادم... مداد توش بود.

- چه جوری؟

می‌بینی... تو گوش‌های یه چیزی هست، می‌زنی یه ماژیکایی میاد، توش یه چیزایی می‌کشی؟

- آهان، خوب؟

اومدم یه صافی کشیدم، یه گردی هم بالاش کشیدم، یه گردی هم پایینش کشیدم، از اون ته تا بالا، بعدش وقتی می‌خواستم براش چراغ درست کنم، چراغ اون بالا رو، رو درخته می‌افته، دیگه، ولی من آه آه، آه آه، یه دونه صافی کشیدم، یه دونه مثلثی دراز ۴ گوش کشیدم. دوباره یه دونه دیگه کشیدم بالاش، دو تا گردی گذاختم توش، بعدش ماشینه رو وقتی چراغه می‌خواست تیک تاک کنه، بیاد بالا، پایین بیاد، بالا پایین یه چیزی... یه چیز ریزی بود اون وسط، هی می‌اومد بالا پایین.

- اون چی بود؟

تو لپ تاپم یه دونه صافی هست این جور.

- خوب؟

خب، بعدش یه گردی هست اینجا، هی میاد بالا پایین، اون چراغه رو می‌بره بالا و پایین.

- آهان.

بعدش من یه چیزی ساختم.

- چی؟

یه چیزی توی اون گوشیم بود خب، توی لپ تاپم بود، می‌گم گوشیم... لپ تاپم بود خب، امممم یه شکلائی نشون می‌داد، مثلاً شکلائی چراغ قوه، ماشین واقعی، قایق، یه قایقی هست خب، چیزه... هم جمع می‌شه، هم باز می‌شه.

- خوب؟

چندتا چوبه، باید بستنی بخوری، چند تا فقط، زیاد نمی‌خواد، باید بذاری دوروبرش، بعدش از اینجا شکشو می‌کشی، از تو لپ تاپت که یادت بمونه از کجا، یه پروانه هم داره پشتش... می‌سازی، می‌داریش تو آب دیگه؟ پروانه داره، می‌ره جلو عقب... . یه دکمه‌ای هم هست، لمسیه، دکمه نیستا که این جور باشه، بعدش بزنی روش بیاد، یه چیزی هست، یه، یه چیزی... اول به دستت صابون می‌زنی، بعدش یه چیز شیشه‌ای می‌ذاری جلوت، بعدش انگشتتو می‌ذاری روش، بعدش می‌ذاری روی پروانش، فقط با دست خودت کار می‌کنه.

- یه ماشینایی هم هستن، عکسشونو می اندازن، مثلاً من ماشینامو میارم وسط خونمون خب، عکساشونو می گیرم، طرحشونو درست می کنم.
- طرحشونو عوض می کنی؟
- آره، رنگ می زنم بهشون، لاستیکاشونو عوض می کنم.
- با گوشه عکس می گیری؟
- ها، آره.
- با گوشه کی؟
- با گوشهههههههه... لپ تاپم عکس می اندازه دیگه، با لپ تاپ عکس می گیرم.
- یه بازی هم هست اسمش کاسپرنتومه.
- خوب؟
- فقط برای... مثلاً از خونه ها عکس می گیری، مثلاً توش اطلاعات می ده، اطلاعات چیز می ده، مثلاً تو این خونه چیه یا این خونه از بتن ساخته شده.
- خوب؟
- مثلاً می گه این از بتن ساخته شده، این از زرز آهن خالص ساخته شده و اینا.
- از خونه های واقعی عکس می گیری؟
- آره دیگه.
- چه جالب.
- مثلاً از اعضای بدن عکس بگیری، تار می کنه می ره توی بدن.
- توی بدن رو نشون می ده؟
- آره، مثلاً می گه چشما چه جوری ساخته شدن.
- چه جالبه.
- موها چه جوری ساخته شدن، بدن چه جوری ساخته شده.
- بازی هارو چه جوری می گیری؟
- اون کاسپرنتومو از بابام گرفتم، اون برنامه... بازی رو هم از پسر عموم گرفتم و این اتوبوس سازی رو هم که از مامانم گرفتم.
- فقط با لپ تاپت بازی می کنی یا با گوشه مامان و بابات هم بازی می کنی؟
- نه، یه بازی هم هست، مثلاً توی گوشه مامانم یه چیزیه، جواب سواله... باید اونو حل کنی.
- چه بازی هایی داری؟
- یه ماشین بازی... .
- خوب؟

یه ماشین بازی ای هست، یه ماشین بوگاتی هست توش خب، باید براش شکل بسازی، مثلاً همه چیزاش پاک شده خب، یه صفحه ی بوگاتی ای هست، باید اونو بذاری وسطش خب، بعد هر چی لاستیک می خواهی توش بذاری.

- مدلش رو باید عوض کنی؟

آره مدلش، مثلاً اگر جایی ماشینه رو درست طراحی کنی، یه ماشین دیگه بهت می ده.

- ماشین ها رو دوست داری؟

آره، همه ی فورماش رو دوست دارم.

کلاً اتاق من، کلاً اتاق من لایتینگ مک کوئینه با کلش.

- مک کوئینه؟

آره کلش، دیواراش هم مک کوئینه.

- بعد طرح های این ها رو از لپ تاپ می بینید، بعد میاید واقعیش رو درست می کنید؟

من لپ تاپمو میارم، پسر عموم وسیله هاش رو میاره، از لپ تاپ نگاه می کنیم، می ریم تو پارکا...

خونه هامون نزدیک نیست، یه پارکی پسر عموم اینا دارن، بعدش می گه بیا اینجا، می ریم اونجا، بعدش

طرحه رو درست می کنیم».



از سوی دیگر مطالعات میدانی گروه پژوهش بیانگر آن است که وقتی به کودکان بازی های فکری یاد داده شده، نظر کودکان راجع به بازی پرسیده می شود، کودکان از انجام این بازی ها ابزار رضایت می کنند. مصاحبه با آلا ی ۶ ساله، حاوی نمونه ای در همین جهت است:

«- دوست داری توی تبلت، بازی های جدید بریزی؟

بله.

- پس خاله دوست داری بازی های جدید رو یاد بگیری و بازی کنی؟

آره.

- مثلاً الآن من گوشیم رو بهت بدم، دوست داری بازی کنی؟
اوهوم (با اجازه‌ی مربی مهد، بازی مچ‌لند را به آلا دادم و او شروع به بازی کردن کرد).
- خاله می‌دونی بازیش چه جوریه هست؟
نوچ.

- می‌خواهی یادت بدم؟
اوهوم (ببین خاله، اینجا رو ببین، مثلاً این دو تا رو باید با هم عوض کنی، اونایی که رنگشون مثل هم هست، بغل هم، باید با همدیگه باشن. بزن رو صفحه خاله. آهان، آره همین جوریه. آره، یکی دیگه بزن. باید اون‌هایی که هم‌رنگ هستن رو بگذاری کنار همدیگه، ببین اینجا مثلاً باید جای سفید و نارنجی رو با هم عوض کنی، بالاخره من بازی را از روی صفحه‌ی گوشی برات توضیح دادم و آلا بازی را یاد گرفت).

- خاله بازی رو دوست داری؟
آره.

- برنده شدی عزیزم، دوستش داشتی؟
اوهوم.

- این بازی رو بیشتر دوست داری یا بازی‌های تبلت رو؟
این رو بیشتر دوست داشتم».



مطالعات انجام شده در ارتباط با تأثیر فناوری‌ها بر افزایش یا کاهش خلاقیت کودکان کاربر فناوری‌ها، حکایت از نتایج متفاوتی دارد، به این معنا که غالب پژوهش‌های انجام شده در این زمینه، تأکید دارند که کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید بر میزان خلاقیت و خلاق عمل کردن کودکان می‌افزاید (اوهارا^۱، ۲۰۰۸، مک‌پیک^۲ و همکاران، ۲۰۱۳)، زیرا فناوری‌ها از سویی با ارائه انبوهی از اطلاعات به

1. O'Hara, M.
2. McPake, J.

کودکان کاربر و از سوی دیگر به دلیل ایجاد امکان عمل‌های گسترده برای کودک (نظیر تولید موسیقی، تکمیل داستان و مانند آن)، شرایط مناسبی برای خلاق عمل کردن کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید پدید می‌آورد، اما معدودی از مقالات از اثر منفی فناوری‌ها بر خلاقیت کودکان کاربر فناوری‌ها یاد می‌کنند (جانسون^۱ و کریستی^۲، ۲۰۰۹) زیرا فناوری‌ها فرصتی برای خلاق عمل کردن آنان در محیط بیرون باقی می‌گذارند.

اما به نظر می‌رسد حل تعارض اخیر به این صورت امکان‌پذیر است که اگر کودکان در حد اندکی از فناوری‌ها برخوردار باشند و غرق کاربری از آن‌ها نشوند، در جریان کاربری توأمان از فناوری‌ها و فعالیت خلاق و سازنده در جهان بیرون، می‌توانند خلاق‌تر عمل کنند، اما اگر کودکان به شکل افراطی به کاربری از فناوری‌ها بپردازند، فناوری‌ها با مسحور ساختن آنان به خود، امکان کاربری بهینه و مناسب را از آنان سلب کرده، با وابسته کردن کودکان و یا ایجاد ترس، اضطراب، احساس بدشکلی بدنی و مانند آن در کودکان، در عمل در مسیر رشد و تعالی آنان مانع پدید آورده، می‌تواند به منکوب کردن خلاقیت آنان بینجامد. مصاحبه‌های انجام شده با امیرحسین ۵ ساله و سروش ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت به دست می‌دهند:

«- کارهایی که باعث ناراحتی دیگران می‌شه رو از بازی‌ها یاد می‌گیری و انجام می‌دی یا نه؟
نه.

- با دور ریختنی‌ها بلد می‌چیزی درست کنی؟
بله.

- چی می‌تونی درست کنی؟
شمشیر، تفنگ، چاقو، سوزن».

«- بلد نیستین بازی جدید بسازین؟ ما بچه بودیم چون تبلت نبود با دوستان خاله بازیای جدید و پلیس بازی‌های جدید می‌ساختیم، حوصلمون سر نره، شما این جور نیستین؟
نه، بلد نیستیم، تبلت داریم دیگه».

همان‌گونه که از مصاحبه امیرحسین برمی‌آید، کاربری بی‌حد و حصر از بازی‌های دیجیتال کار او را به جایی رسانده است که امیرحسین دیگر به چیزی جز اسلحه و اسلحه‌کشی فکر نمی‌کند. سروش نیز در جریان مصاحبه خویش از محدود شدن فعالیت‌های فیزیکی خود در جهان بیرون یاد می‌کند که این مسأله خود به خود متضمن محدودیت فعالیت و عملکرد خلاق وی (و کودکان مشابه وی) هستند.

فاطمه ۶ ساله هم در مصاحبه خود با اشاره به عروسک‌های باربی خودش به نوعی از محدود شدن خلاقیت خود در آرایش عروسک‌هایش یاد می‌کند:

«- فاطمه خانم چه قدر باربی داری؟»

من به کمدم باربی دارم!

- فاطمه خانم چرا این قدر باربی رو دوست داری؟

آخه من می‌تونم موهاشون رو رنگ کنم، بعد باهاش خیلی بازی کنم».

تصاویر زیر نیز تولیداتی با عنوان لاک ناخن خلاق (دست یا پا) و مانند آن هستند که به نوعی در جهت هدایت (و البته سوق دادن) خلاقیت کودک در مسایل مبتدلی نظیر آرایش خویش عمل می‌کنند:



در برخی از موارد هم عملکرد به ظاهر خلاق کودکان آسیب‌زا جلوه‌گر می‌گردد. مادر افشین ۵ ساله در همین ارتباط بیان می‌داشت:

«افشین بعد از دیدن کارتون‌های اسپایدرمن خیلی پرتحرک شده و توی بازی‌هاش خلاق‌تر از قبل هم عمل می‌کنه، ولی بعضی از کارهاش هم خیلی خطرناک شدن، مثلاً دو روز پیش بی‌هوا روی پدرش پریده بود و پدرش رو ترسونده بود».

مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که بعضی از کودکان در مواجهه با فناوری‌ها به شکل خلاق عمل کرده، از فناوری‌ها در جهت تحقق منویات خود سود می‌برند، به این

معنا که کودکان اخیر که سواد خواندن و نوشتن را ندارند، گاهی در جریان ارتباط با یکدیگر از طریق ارسال صوت و یا ارسال شکلک (استیکر)، باهم تماس حاصل کرده، به این ترتیب بر محدودیت‌های ارتباطی خویش غلبه می‌کنند. در موارد دیگری کودکان با ارسال چندین اسکرین شات (مثلاً از چگونگی نصب یک برنامه)، در عمل به راهنمایی دوستانشان پرداخته، برای حل مشکلات فنی آنان اقدام می‌کنند. کودکان دیگری در جریان مصاحبه خویش گزارش می‌دادند که آنان برای پیاده‌سازی (دانلود) بازی، با استفاده از تصاویر و انتخاب پیاپی گزینه دانلود، بدون نیاز به نگارش، بازی‌های مورد علاقه خود را پیاده‌سازی می‌کنند. به همین ترتیب برخی از کودکان با استفاده از بلندگوی گوگل، جست‌وجوی مورد نیاز خود را بدون استفاده از نوشتن انجام می‌دهند.

ویونای ۵ ساله و ابراهیم ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از ارتباط صوتی خویش با دوستانشان یاد کرده‌اند:

«- خوندن و نوشتن بلدی؟»

نه، به بابام می‌گم... میاد می‌زنه رو نشانه‌ها.

- چه جور با دوست‌ها تماس می‌گیری؟

(گوشی را از من می‌گیرد و به شکل عملی نشانم می‌دهد) رو اون نمی‌زنم که چیزی بنویسم که... از

اینا می‌زنم صحبت می‌کنم.»

«- می‌دونی تلگرام چیه؟»

آره.

- کی تلگرام داره؟

بابام.

- تو نداری؟

من نه، ولی باید بریزم.

- چرا باید بریزی؟

آخه ندارم.

- خوب مگه چه برنامه‌ای هست که باید بریزی؟ بازیه؟

نه بازی که نیست. مثلاً باهم حرف می‌زنن.

- خوب تو مگه سواد داری؟

خب می‌شه صدا هم فرستاد.»

هلنای ۵/۵ ساله و ابراهیم ۶ ساله، از ارتباط خویش با دوستانشان بر مبنای ارسال شکلک (استیکر)‌های

مختلف سخن گفته‌اند:

«- دیگه با تلگرام چه کار می‌شه کرد؟»

می‌شه مثلاً کسی خدای نکرده بارداره، ناراحته، یه دونه گریه می‌فرستن، بعدش گریه یعنی مثلاً ناراحتن.

- که یعنی مثلاً من ناراحتتم، آره؟

آره. مثلاً اسم مامانم سمیراست، خالم باردار شده، ناراحته که بچه داره، چون که یه بچه داره. بعد

یکی دیگه‌ام بیاد اون وقت دو تا می‌شن، دو تا بچه‌ی نوزاد.

- پس استیکرا برای چی هستن؟

برای این که بگن ناراحتیم یا خوشحال دیگه، برا این که بگیم بوست کردم».

«- تلگرام می‌دونی چیه؟

آره.

- چه طوریه تلگرام؟

بین مثلاً می‌رم اون پایین اون صورت رو می‌زنم، بعد یه عالمه استیکر می‌آره، بعد اونا رو می‌فرستم،

اون قدررر استیکر با حالی داره.

- مثلاً چه استیکرهایی؟

استیکر خرسو که می‌خنده، بعد ماشینو اینا یا مثلاً اون جوجه که قلب دستشه».

صادق ۶ ساله هم در مصاحبه خویش بیان می‌داشت، دوست او با ارسال اسکرین‌شات‌های لازم، طرز

پیاپی‌سازی یا رفع مشکل فنی پیش آمده برای او را به وی یاد می‌دهد.

روژینا و هیراد ۶ ساله نیز در مصاحبه‌های خویش از پیاده‌سازی بازی‌ها بدون نیاز به نگارش نام

بازی‌ها، به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- خاله گفتم بازی‌ها رو از کجا دانلود می‌کنی؟

از اونجایی که عکسای بازی رو بهمون نشون می‌ده. من دکمه دکمه می‌زنم، بازباشو میاره، بعد یکی

یکی انتخاب می‌کنم. دو تا انتخاب کنی، هیچ اشکالی نداره».

«- ... هیراد رو تبلت هم همین طوری آن لاین بازی می‌کنی؟

(مادرش پیش ما می‌آید و روی میز بغل شروع به کار می‌کند).

مادر: نه، ۲۰۰ تا بازی داره، می‌ره گوگل پلی، بازی دانلود می‌کنه!

بازار! یک‌سره تو بازاره!

- مگه هیراد بلده تایپ کنه؟

مادرش: نه، یه بازی می‌گیره، هی می‌زنه بازی بعدی، بازی بعدی، هی دانلود می‌کنه».

آسنای ۳ ساله از کاربری خویش از برنامه ارسال فایل یاد کرده و امیرحسین ۶ ساله، خاطرنشان

می‌سازد، او با استفاده از بلندگوی گوگل، بر ناتوانی خود در نگارش فایق می‌آید:

«- دوست‌ها چه بازی‌هایی دارن؟

نمی‌دونم، فقط با مال خودم بازی می‌کنم.

- یعنی بازی برای هم نفرستادید؟

آره، من براشون می فرستم فقط.

تاحالا برای کسی بازی فرستادی؟

آره.

- با چی؟

با زاپیا.

- چه طوری؟

آسونه، دکمه شو می زنی، میاد.

- زاپیا چه شکلیه؟

(در هوا کلمه زد انگلیسی را به شکل برعکس می کشد). «



«بابام واسم ایمو نصب کرد تا وقتی رفت مسافرت، با هم تصویری یعنی دیدنی حرف بزیم، خودمم

بعضی برنامه ها رو از بازار داندود می کنم یا سرچ می کنم.

- چه طوری سرچ می کنی؟

می رم تو اینترنت تبلتم، کنار گوگل عکس یه بلندگو کشیده می زنم رو بلندگو، اسم اون چیزی رو که

می خوام رو می گم واسم میاره .

- بیش تر چه چیزهایی رو سرچ می کنی؟

بن تن، فیلم جنگی، عکس خنده دار، برنامه کودک، عکس های دیگه».

گذشته از عملکرد خلاق کودکان پیش دبستانی در کاربری از فناوری های ارتباطی جدید، محتوای

مورد استفاده کودکان از فناوری هایی مانند تبلت، تلفن همراه و رایانه، ممکن است مناسب یا نامناسب

باشند. به این معنا که اگر اولیا، اولیای مهدکودک ها و اولیای فرهنگی کودکان در سطح جامعه، با

بسترسازی های فرهنگی لازم، محتواهای مناسب را در دسترس کودکان قرار دهند، در این صورت

محتوای اخیر موجبات رشد علمی، فرهنگی و عملکرد خلاق کودک را فراهم خواهد آورد. تصویر زیر

نقاشی عرفان ۴ ساله از سونیک است. عرفان پس از تهیه نقاشی خودش بیان می داشت، سونیک خیلی

زرنگه و همیشه یه راهی برای فرار پیدا می کنه و برنده می شه! منم می خوام مثل سونیک برنده بشم و

اول بشم.



اگر بسترسازی فرهنگی لازم در جهت کاربری از محتویات موجود در فضای مجازی صورت نپذیرد، آنگاه کاربری نامناسب کودک از محتویات پرخشونت یا هرزه‌نگار و مانند آن‌ها، در عمل گردابی فراروی کودک پدید می‌آورد که نجات از آن دشوار بوده، خلاقیت‌های کودک را نیز به دلیل درگیر کردن وی با انبوهی از مشکلات، بر باد خواهد داد. کودکان خردسالی که به دلیل وابسته شدن به تبلت یا تلفن همراه به مواردی مانند چاقی، بدخوابی، ترس، اضطراب و نظایر آن مبتلا شده‌اند، مصادیق بارزی از این امر را در معرض دید قرار می‌دهند.

۲-۴- تربیت کارآفرین کودکان

«- کدوم اسباب بازی تو بیشتر از بقیه اسباب‌بازی‌ها دوست داری؟»

خونه بازی.

- با لگو؟

نه، با مبل رستوران درست می‌کنم، غذا درست می‌کنم، به بابا و مامانم می‌فروشم.

- چند می‌فروشی؟

الکی، مثلاً بهشون می‌دم، الکی از اون‌ها پول می‌گیرم» (رونیکا، ۵ ساله).

طی سال‌های اخیر، هم‌زمان با تلاش در جهت تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین آنان نیز مدنظر قرار گرفته است و تلاش‌های مختلفی در این جهت صورت پذیرفته است.



مقوله کارآفرینی^۱، اولین بار مورد توجه اقتصاددان‌ها قرار گرفت و تمامی مکاتب اقتصادی از قرن شانزدهم میلادی تاکنون به شکلی کارآفرینی را در نظریه‌های اقتصادی خود مورد بحث قرار داده‌اند. جان استیوارت میل کارکرد و عمل فرد کارآفرین را شامل هدایت، نظارت، کنترل و مخاطره‌پذیری می‌دانست و عامل متمایز کننده مدیر و کارآفرین را مخاطره‌پذیری معرفی می‌کرد. فرانک نایت کارآفرین را به عنوان عنصر اصلی هر نظامی معرفی کرد. وی عدم قطعیت را عاملی جدا نشدنی در تصمیم‌گیری می‌دانست و معتقد بود که در هر کسب و کار، موقعیت منحصر به فردی حاکم است و تناوب نسبی رویدادهای پیشین را نمی‌توان در ارزیابی نتایج احتمالی آینده به کار برد. طبق نظر وی، مخاطره‌های قابل اندازه‌گیری را می‌توان از طریق بازارهای بیمه تعدیل کرد، اما این مسأله در خصوص عدم قطعیت صدق نمی‌کند. کسانی که در شرایط عدم قطعیت شدید به اتخاذ تصمیم می‌پردازند، باید پیامدهای کامل آن تصمیم‌ها را نیز به شکل شخصی بپذیرند. چنین افرادی کارآفرین، یعنی صاحب کسب و کار هستند، نه مدیران حقوق‌بگیری که در خصوص مسایل جاری و روزمره تصمیم‌گیری می‌کنند.

ژوزف شومپیتر^۲ فرد کارآفرین را نیروی محرکه اصلی در توسعه اقتصادی می‌دانست که نقش وی عبارت از نوآوری یا ایجاد ترکیب‌های تازه از مواد است.

شومپیتر نقش مدیران و افرادی که کسب و کار ایجاد می‌کنند را از مفهوم کارآفرین جدا کرد. از دید وی هر کدام از فعالیت‌های زیر کارآفرینی است: ارایه کالایی جدید، ارایه روشی جدید در فرایند تولید، گشایش بازاری تازه، یافتن منابع جدید و ایجاد هرگونه تشکیلات جدید در صنعت. فرد کارآفرین باید در این میان، صاحبان سرمایه را در خصوص مطلوبیت نوآوری خویش متقاعد سازد. کرزنر معتقد بود مردم غالباً از فرصت‌هایی که پیش روی آن‌ها است، غافل هستند و از سوی دیگر از روشن شدن این فرصت‌ها که تا دیروز به آن بی‌توجه بوده‌اند، خوشحال می‌شوند. به نظر کرزنر، مشکل اصلی اقتصاد هر جامعه نشأت گرفته از عدم درک فرصت‌هاست. بنابراین اطلاعات بیشتری در مورد ترکیب و ترتیب عوامل لازم است تا بتوان این فرصت‌ها را درک کرد. به عبارت دیگر کارآفرینی یعنی آگاهی از فرصت‌های سودآور و کشف نشده.



1. Entrepreneurship
2. Schumpeter, J.

در تبیین عواملی که در تربیت کارآفرین افراد و جوامع مؤثر بوده‌اند، نقطه نظرهای متفاوتی مطرح شده است. برخی از نظریه‌پردازان، روی عوامل اجتماعی و برخی روی عوامل فردی در تربیت افراد کارآفرین تأکید داشته‌اند.

با توجه به مطالعات میدانی انجام شده، جمع هر دو عامل اجتماعی و فردی در تربیت افراد کارآفرین مؤثر و ذی‌نقش است. از این رو باید به هر دو عامل پیش‌گفته، در تربیت کارآفرین کودکان تأکید داشت.^۱

بررسی ادبیات پژوهشی کارآفرینی در سطح جهان نیز حکایت از عطف توجه پژوهش‌گران به این امر دارد.

اینسوندر^۲ و همکاران (۲۰۱۵)، در مقاله «یادگیری کارآفرینی در پیش دبستان‌های سوئد، امکان و محدودیت‌های مشارکت فعال کودکان»، گزارش می‌دهند، وب سایت آژانس ملی آموزش و پرورش سوئد از مسوولان و مربیان مهدکودک‌های این کشور خواسته است که آموزش کارآفرینی و کارآفرین شدن کودکان را از مهدکودک شروع کنند.

پژوهش‌گران اخیر خاطرنشان می‌سازند، اگرچه آغاز اندیشه تربیت افرادی کارآفرین از مهدکودک، اندیشه‌ای بلند پروازانه به شمار می‌آید، اما با توجه به تحولات فناوری‌ها، ممکن است با کاربری بهینه از این فرصت، به تحقق خواست اخیر نایل آمد.



تولنتینو^۳ و لاوسون^۴ (۲۰۱۷)، در مقاله‌ای با عنوان «ما در حال رفتن به مهدکودک هستیم، بنابراین به کارت‌های کسب و کار نیاز داریم»، گزارش می‌دهند، با هدف ارتقای آموزش‌های فردی و اجتماعی کودکان مهدکودک، از کودکان درخواست می‌شود که در نقش‌های متفاوتی ظاهر شده و با مربیان و

۱. با وجود آن که در تربیت افراد کارآفرین، هر دو عامل خانواده و جامعه مهم به شمار می‌روند، اما از آنجا که در کتاب حاضر، آموزش کارآفرینی کودکان پیش دبستان مدنظر است و کودکان پیش دبستان خیلی در جامعه وارد نشده‌اند، در این قسمت تکیه بحث را روی عوامل فردی گذاشته، با توجه به عوامل خانوادگی، تربیت کودکان کارآفرین مورد بحث قرار می‌گیرد.

2. Insulander, E.
3. Tolentino, E.
4. Lawson, L.

کودکان دیگر در همین زمینه گفت‌وگو کنند. برخی از کارت‌هایی که به کودکان داده می‌شود تا آنان طبق دستور العمل کارت، هویت جدیدی به خود بگیرند، و مثلاً در نقش یک کاسب نقش ایفا کنند.



برای تربیت کودکان کارآفرین در سطح پیش دبستان، سه اصل مهم باید مورد توجه قرار بگیرد. اصل نخست تربیت کودک به گونه‌ای است که وی فردی خودمدار نباشد و در تحلیل جهان هستی، تنها و تنها خودش را نبیند و همه چیز را معطوف به خودش نخواهد. اگر تربیت کودک به گونه‌ای باشد که فردی جمع‌مدار بوده، احساس مسوولیت اجتماعی داشته باشد و خود را نه تنها در برابر انسان‌های دیگر، بلکه در برابر دیگر عوامل زیست محیطی نیز مسوول بداند، در آن صورت فرد کارآفرین، در بزرگسالی حتی به بهای تخریب زیست محیط و آسیب یا کشتار انسان‌ها، حاضر به کسب سود نخواهد بود. تربیت انسان‌ها به گونه‌ای که خود را در برابر دیگران و هستی مسوول احساس کنند، سبب خواهد شد که اگر فردی کارآفرین نیز شد، افق کارآفرینی خود را محدود در سود و کسب سود هر چه بیش‌تر نداند، بلکه قله نهایی کارآفرینی خویش را رسیدن به امکاناتی بدانند که با آن خیر، رفاه و سعادت انسان‌های دیگر و حتی عوامل زیست محیطی خود را رقم بزند.

اصل دوم و سوم، تربیت خلاق کودک (به عنوان یکی از عوامل مؤثر در کارآفرین واقع شدن فرد) و تربیت کارآفرین کودک هستند که در ادامه از تک‌تک آن‌ها یاد خواهد شد.

برای تربیت خلاق کودک اولیا باید ضمن ایجاد ویژگی‌های افراد خلاق در کودک، الگویی عملی از خلاق عمل کردن خود در برابر فرزندشان مطرح کنند. مضاف بر این، معرفی الگوهای خلاق دیگر برای کودک و تشویق عملکرد خلاق وی از دیگر مواردی است که توجه بدان ضرورت دارد.

تشویق مواردی نظیر متفاوت اندیشیدن و به چالش کشیدن افکار مرسوم توسط کودک، ریسک‌پذیری، تحمل ابهام و بارش فکری در مواجهه با مسایل مختلف و کوشش در حل مسایل به شیوه‌ای عقلانی، از ویژگی‌های مطلوبی است که در افراد خلاق ملاحظه می‌شود. به همین ترتیب اولیا باید برای تربیت خلاق کودکان، تلاش کنند، الگویی خلاق از خودشان در برابر کودک ترسیم کرده، به نمایش بگذارند. انجام بازی‌های خلاق در محیط خانه، امر ذی‌قیمت دیگری است که اولیا نباید از آن غافل باشند، به عنوان مثال، نگارنده در جریان طرح بازی‌های خلاق برای فرزندانش، ضمن برگزاری المپیک‌های مختلف در خانه، از هر یک از فرزندان خود می‌خواست تا آن‌ها با ارائه بازی ابداعی خودشان، مجموعه‌ای

از بازی‌ها را بین خود و اولیا به مسابقه بگذارند و در نهایت نفرات اول، دوم و سوم المپیک (از جمع خانواده ۵ نفره) مشخص گردند.

طرح الگوهای خلاق دیگر در لسان داستان و قصه برای کودک، امر مهمی است که همچون بذری در دل کودکان نشسته، سبب می‌شود کودکانی که در دوران دیگرپیروی اخلاقی خویش به سر می‌برند، با الگو قرار دادن افراد خلاق که برای آن‌ها با ایهت و شکوه بسیار مطرح شده‌اند، سعی کنند با پیگیری رفتارهای مشابه، گام در مسیر آنان بگذارند.



جهت تربیت کارآفرین کودک، مشابه آنچه در تربیت خلاق کودک از آن یاد شد، باید اجرا شده، مضاف بر آن، کودک نسبت به کسب و کار و کسب درآمد در محیط خانه و به تدریج در سطح اطرافیان و در بیرون تشویق شود.

همان‌گونه که در تربیت خلاق فرزند، نقش الگویی اولیا کتمان‌ناپذیر است، نقش الگویی اولیا در تربیت کارآفرین فرزند تردیدناپذیر است و اولیای کارآفرین، در غالب موارد در تربیت فرزندان کارآفرین موفق بوده‌اند، به نحوی که بسیاری از افراد کارآفرین اذعان داشته‌اند، خانواده کارآفرین، فرد را کارآفرین تربیت می‌کند.



طرح الگوهای کارآفرین در داستان و نمایش و فیلم، امر مهم دیگری است که مفهوم کارآفرینی را به شکل عمیقی در ذهن کودک ثبت می‌کند. بالطبع هر چه اولیا در ارایه الگوهای عینی و ملموس برای فرزند تلاش بیش‌تری داشته باشند، نتایج ارزشمندتری در این میان خواهند گرفت. در اینجا لازم به یادآوری است که برخی از کارآفرینان بزرگ، کسب و کار خود را در دوران کودکی و حتی پیش دبستان خود شروع کرده‌اند.



مقاله «بررسی کودکانی که دنیای کسب و کار را حیرت زده کرده‌اند»، درباره کوری نیوس که در عمل از ۶ سالگی کسب و کار کارآفرین خویش را شروع کرد و در ۱۲ سالگی رسماً به عنوان یک کارآفرین در جامعه مطرح شد، می‌نویسد:

«کوری نیوس اکنون ۱۲ ساله است. احتمالاً همه ما در این سن مشغول تفریح و انجام سرگرمی‌های رایج بوده‌ایم. با این حال کوری با تأسیس برند Mr.Cory's Cookies در دهه اول زندگی خود یکی از مشهورترین کارآفرینان دنیا لقب گرفت. ماجرای جالب این کودک از جایی شروع شد که استفاده از اتوبوس برای رفتن به مدرسه، تبدیل به یکی از زجرآورترین کارهای روزمره وی شد.

مادر کوری در این باره می‌گوید: یک روز کوری از مدرسه بازگشت و به من گفت که دیگر قصد استفاده از اتوبوس را ندارد و قصد خرید ماشین شخصی دارد. ابتدا حرف او را چندان جدی نگرفتم. به هر حال همه کودکان در این سن و سال حرف‌های عجیب و غریبی را به زبان می‌آورند.

با این حال برخلاف انتظار خانواده، کوری تابستان همان سال کار خود را با فروش شکلات در محله‌شان شروع کرد. تنها با گذشت چند ماه از آغاز کار، کودک شش ساله تصمیم به توسعه کسب و کارش در کل نیوجرسی گرفت. فروش لیموناد و کیک‌های خانگی ایده‌ای بود که نیوس با آن رؤیای پس‌انداز برای دوران تحصیل دانشگاهی را پرورانده بود.

استقبال مردم محلی از کیک‌های خانگی باعث افتتاح سایت Mr.Cory's Cookies و فروش آن‌لاین طیف وسیعی از کیک و کلوچه شد. نکته جالب این که برند کوری در حال حاضر با شرکت‌های خرده‌فروشی معتبری از قبیل بارنیز نیویورک و پاتری بارن، همکاری دارد» (سایت فرصت امروز).

کامرون هرولد، کارآفرین موفق، در یکی از سخنرانی‌های خودش با عنوان «بیایید کودکان خود را کارآفرین بار بیاوریم»، به شرح زیر به بیان خاطرات کارآفرینی خویش از دوران پیش از دبستان تا نوجوانی و بزرگ‌سالی خود پرداخته است که حاوی نکات و ظرایف قابل توجهی است:

«من همیشه با مدرسه در کشمکش بودم. اما چیزی که در آن سن کم می‌دانستم، این بود که من عاشق پول و کسب و کار بودم. من عاشق کارآفرینی بودم و فکر کنم ما فرصت پیدا کردن بچه‌هایی که خصلت کارآفرینی دارند را از دست می‌دهیم!

من فکر می‌کنم، ما باید به جای این که بچه‌ها رو وکیل کنیم، اون‌ها رو کارآفرین تربیت کنیم. متأسفانه نظام آموزشی دنیا رو این طور تعلیم داده که بگه: «هی، بیا دکتر یا وکیل بشو». در حالی که ما داریم یک فرصت را از بین می‌بریم، هیچ کس، هیچ وقت نمی‌گوید: «هی، کارآفرین باش». کارآفرینان کسانی هستند که ایده و شور و اشتیاق دارند یا نیازهایی را در دنیا می‌بینند و تصمیم می‌گیرند که بایستند و انجامش بدهند و ما این امکان را داریم که اون گروه از مردم اطرافمان که می‌خواهند اون رؤیا را بسازند، با خودمان همراه کنیم.

من فکر می‌کنم اگر بتونیم کودکان را در سن کم، به ایده‌ی کارآفرین شدن معتقد کنیم، می‌تونیم هر آنچه که مشکل امروز ما هست را تغییر بدیم. هر مشکلی رو که تصور کنید، کسی هست که برای اون ایده‌ای داشته باشه. البته در دوران کودکی کسی نمی‌تونه بگه که این ایده عملی نیست، چون ما آن قدر نادان هستیم که عملی نبودن کاری به نظرمان نمی‌رسد...

کاری که ما می‌کنیم، اینه که می‌نشینیم و به کودکانمان کارهایی که نباید بکنند را آموزش می‌دهیم. دست نزن، گاز نگیر، فحش نده. همین الان ما به کودکانمان یاد می‌دهیم که چگونه دنبال شغل واقعاً خوبی باشند، می‌دونید، سیستم آموزشی به اون‌ها یاد می‌ده که دنبال شغل‌هایی مثل دکتر و حسابدار و دندانپزشک شدن و معلمی و خلبانی بروند...

ولی کودکان هم می‌تونند کارآفرین بشن. من در چند سازمان بین المللی مشارکت دارم، نظیر سازمان کارآفرینان و سازمان مدیران جوان. من به تازگی در بارسلونا در کنفرانس جهانی سازمان مدیران جوان شرکت داشتم، من در آن جا هر کارآفرینی را که مشاهده کردم، دیدم که با مدرسه‌اش مشکل داشته... من در دوران تحصیل خودم مقاله می‌دزدیدم و در امتحان‌ها تقلب می‌کردم. من بچه‌هایی رو استخدام می‌کردم که تکلیف‌های حسابداری من در دانشگاه رو انجام بدن، چرا که من یک کارآفرین بودم!

تعریف کارآفرین اینه: «فردی که تشکیلاتی را راه‌اندازی و اداره می‌کنه و مخاطره‌ی کسب و کار خودش را می‌پذیره»، بنابراین کار من در به کارگیری دیگران برای انجام تکالیفم، به نوعی آدم کارآفرینی بودم. زمانی که پدرم فهمید که من با هر چیزی که در مدرسه آموزش داده می‌شد، تطابقی نداشتم، سعی کرد به من یاد بده که کسب و کار رو در سن خیلی کم درک کنم. او هر سه فرزندش رو به این شکل بار آورد که از به استخدام در آمدن متنفر باشیم و عاشق خلق شرکت‌هایی باشیم که بتونیم افراد دیگر را استخدام کنیم.

اولین کارآفرینی من، متعلق به زمانی بود که من هفت سالم بود، من روی تخت دراز کشیده بودم و یک تلفن‌های با سیم بلند دستم بود و به خشک شویی‌های شهرمان زنگ می‌زدم که بینم برای تهیه

چوب لباسی چه قدر به من دستمزد می دهند. در همین هنگام مادرم داخل اتاق آمد و به من گفت: «آخه تو از کجا می خواهی چوب لباسی گیر بیاری که به خشک شویی ها بفروشی؟» من گفتم: «بریم زیرزمین یک نگاه بندازیم». بعد رفتیم زیرزمین و قفسه های اونجا رو در برابر مادرم باز کردم. توی قفسه ها تقریباً هزارتا چوب لباسی بود که من جمعشون کرده بودم. جریان این طور بود، زمانی که من به مادرم می گفتم که من می رم تا با بچه ها بازی کنم، در واقع در محله، خانه به خانه می رفتم و از همسایه ها چوب لباسی می گرفتم تا اون ها رو در زیرزمین بگذارم و بعد بفروشمون. چون چند هفته قبل مادرم به من گفته بود، می تونی دستمزد بگیری. معمولاً دو سنت برای هر چوب رختی می دن. و من با خودم فکر کردم، خوب چندین نوع چوب لباسی وجود داره. بنابراین من رفتم و اونا رو جمع کردم، ولی من می دونستم که مادرم نمی خواست من برم و چوب لباسی جمع کنم، ولی در هر صورت من این کار رو کردم و یاد گرفتم که با آدم ها می شه مذاکره کرد. یکی به من سه سنت رو پیشنهاد داد و من برای سه سنت و نیم قانعش کردم. من حتی در سن هفت سالگی می دونستم که می تونم کسری از یک سنت رو هم بگیرم و افراد اون رو می پردازن، من می دونستم که وقتی کسری از یک سنت ضرب بشه، مقدارش زیاد می شه. من در هفت سالگی این رو فهمیدم و به ازای هر یک از هزار چوب لباسی، سه و نیم سنت گرفتم.

من محافظ پلاک ماشین رو هم خونه به خونه می فروختم. پدرم من رو مجبور کرد که برم کسی رو پیدا کنم که این چیزها رو به من به صورت عمده بفروشه.

من در سن نه سالگی، در شهر سدبری می گشتم و محافظ پلاک ماشین رو خونه به خونه می فروختم. من یکی از مشتری ها رو به وضوح به یاد دارم، به خاطر این که برای این مشتری کارهای دیگه ای هم کرده بودم، اما نتیجه نگرفته بودم. یعنی من روزنامه می فروختم و اون هیچ وقت از من روزنامه نمی خرید. ولی من سعی می کردم که اون رو متقاعد کنم که از من یک محافظ پلاک ماشین بخره. وقتی با اون حرف زد، اون به من گفت: «خوب، من به محافظ پلاک ماشین نیاز ندارم». من گفتم: «ولی شما دو تا ماشین دارین». گفتم: «شما دو تا ماشین دارین که محافظ پلاک ندارن». اون گفت: «می دونم». گفتم: «یکی از پلاک های این ماشین مجاله شده». اون گفت: «بله، این ماشین زنده». بعد گفتم: «چه طوره که ما یکی رو روی پلاک جلوی ماشین زنتون تست کنیم تا ببینیم بیش تر دوام میاره یا نه». می دونستم که اونا دو تا ماشین دارن و هر کدوم دو تا پلاک دارن، بعد به خودم گفتم، اگه نتونستم چهارتا بهش بفروشم، حداقل یکیش رو بتونم بفروشم که نتونستم این کار رو بکنم. من این مسأله رو در سن کم یاد گرفتم.

من کتاب های کمیک هم معامله می کردم. وقتی ده سالم بود، بیرون خانه بیلاقی مان، کتاب های کمیک می فروختم. من تمام ساحل رو با دوچرخه می رفتم و کتاب های کمیک رو از بچه های فقیر می خریدم و بعد می رفتم به طرف دیگه ی ساحل و اون ها رو به بچه های پولدار می فروختم. برای من این مسأله یک امر واضح بود، ارزان بخرید، گران بفروشید. شما تقاضا از کسانی دارید که پول دارند.

سعی نکنید که به بچه‌های فقیر بفروشید؛ اون‌ها پول ندارند، اما بچه‌های ثروتمندها، پول دارند. باید به سراغ اون‌ها رفت.

الآن در جامعه رکود داریم. خوب، داشته باشیم. هنوز در اقتصاد آمریکا ۱۳ بیلیون دلار در جریان هست. بروید یک مقدار از اون رو نصیب خودتون کنید. من این رو در سن کم فهمیدم. همچنین فهمیدم که منابع رو نباید آشکار کرد، چون که من بعد از چهار هفته که این کار رو می‌کردم، حسابی کتک خوردم، چون یکی از بچه پولدارها فهمید که کتاب‌های کمیک‌ها رو از کجا می‌خرم و از این که پول خیلی بیش‌تری رو به من می‌داد، راضی نبود.

من در ده سالگی مجبور شدم روزنامه برسونم. من حقیقتش رسوندن روزنامه رو دوست نداشتم، ولی در ۱۰ سالگی، پدرم به من گفت: «این کسب و کار بعدی تو هست».

من نه تنها این یکی، بلکه یک روزنامه دیگه رو هم باید می‌رسوندم، و بعد پدرم از من خواست که یک نفر رو استخدام کنم که نصف روزنامه‌ها رو برسونه، من هم این کار رو کردم، و بعد فهمیدم که انعام، منبع اصلی پول به دست آوردنه. پس من انعام و پول روزنامه‌ها رو می‌گرفتم و برای همه روزنامه‌ها این کار رو می‌کردم. اما بچه روزنامه فروش دیگه فقط بلد بود روزنامه رو برسونه. از اونجا فهمیدم که من می‌تونم پول در بیارم. من در این مقطع، دیگه نمی‌خواستم به استخدام کسی یا جایی دربیام.

پدر من کارگاه تعمیر ماشین داشت و کلی قطعات ماشین در کارگاهش ریخته بود. اونجا فلز برنج و مس قدیمی زیادی وجود داشت. من از پدرم پرسیدم، پدر تو با اینا چه کار می‌خوای بکنی. گفت می‌خواد بندازشون بیرون. گفتم: «یعنی کسی حاضر نیست برای اونا پول بده؟» اون گفت: «شاید». یادتون باشه، من اون موقع فقط ۱۰ سالم بود. من در هر چیزی یک فرصت می‌دیدم. من می‌دیدم که در آشغال‌ها پول خوابیده، با دوچرخه می‌رفتم و از کارگاه‌های تعمیر ماشین، این‌ها رو جمع می‌کردم و بعد یکشنبه‌ها پدرم من رو به یک مرکز بازیافت آهن پاره می‌برد و من اونا رو می‌فروختم. من اون زمان فکر می‌کردم این کار با حاله. عجیب این که ۳۰ سال بعد، ما شرکت بازیافت زباله رو تأسیس کردیم و از این راه هم پول درمیاریم.

من این جاسوزنی‌ها رو زمانی که ۱۱ سالم بود، ساختم. من بالشتکی رو برداشتم و طوری درستش کردم که می‌شد سوزن‌ها رو درونش بگذارید. چون مردم خیاطی می‌کردند و به جاسوزنی نیاز داشتند. ولی چیزی که فهمیدم این بود که افراد باید حق انتخاب داشته باشند. بنابراین تعداد زیادی از اونا رو با اسپری رنگی قهوه‌ای کردم و وقتی دم خونه‌ها می‌رفتم، دیگه نمی‌گفتم: «از من خرید می‌کنید یا نه؟» بلکه می‌گفتم: «چه رنگی از این جاسوزنی‌ها رو می‌خواهید؟» سن من کم بود؛ بنابراین مشتریان به من نه نمی‌گفتند. مخصوصاً وقتی که دو رنگ دارید، قهوه‌ای یا بی‌رنگ. من این مسأله رو در همان سن کم یاد گرفتم.

من فهمیده بودم که کار دستی خیلی افتضاحه. بله، مثلاً چمن زنی عمل بی‌رحمانه‌ای هست، ولی چون من تمام تابستون مجبور بودم که چمن همسایه‌ها رو بزیم و پول بگیرم، یاد گرفتم که درآمد مجدد از یک مشتری عالیه. این که من یک بار سراغ این مشتری بیام و هر هفته از همون فرد دستمزد بگیرم، بهتر از اینکه هر هفته یک گیره لباس رو به یک نفر بفروشم. چون بعد از یک بار فروش، دیگه نمی‌تونید همون چیز رو به اون آدم بفروشید. بنابراین من عاشق درآمد تکرار شونده‌ای شدم که در سن کم آن را یاد گرفتم.

یادتون باشه که من این طوری بار می‌اومدم. اجازه نداشتم که شغلی داشته باشم. من توپ‌های گلف رو جمع می‌کردم، می‌رفتم زمین گلف و این کار رو می‌کردم، بعد من متوجه شدم که سیزدهمین تپه در زمین گلف، یک حفره بزرگ داره و مردم نمی‌تونستند وسایلشون رو به راحتی از اون بالا ببرند. پس من اونجا روی یک صندلی می‌نشستم و فقط وسایل افرادی که توپ جمع‌کن نداشتم رو حمل می‌کردم. من کیف توپ‌های گلف اون‌ها رو بالا می‌بردم و اونا به من یک دلار می‌دادند. هم‌زمان، دوستای من ۵ ساعت کار می‌کردند تا کیف یکی رو حمل کنند و ۱۰ دلار بگیرند. من با خودم فکر می‌کردم «این احمقانه است چون باید ۵ ساعت کار کنی». این اصلاً معنی نداره که آدم کلی کار کنه، باید یک راهی پیدا کنی که سریع تر پول دربیاری.

من هر هفته به مغازه سر کوچه خودمان می‌رفتم و کلی نوشیدنی می‌خریدم. بعد می‌رفتم و اونا رو به پیرزن‌های ۷۰ ساله‌ای که با هم ورق بازی می‌کردند، می‌فروختم. اونا هم سفارش هفته بعدشون رو به من می‌دادند و بعد من نوشیدنی اون‌ها رو بهشون می‌رسوندم و از اون‌ها دو برابر پول نوشیدنی پول می‌گرفتم. من به این ترتیب یک بازار داشتم که متعلق به خودم بود. شما نیاز به قرارداد ندارید، فقط باید یک عرضه و تقاضا داشته باشید و مخاطبی که قبولتون داشته باشه. اون خانم‌ها سراغ کس دیگه‌ای نمی‌رفتند، چون از من خوششون می‌اومد، و من این رو متوجه شده بودم.

در یک اقدام دیگه من می‌رفتم و توپ‌های گم شده گلف رو از زمین‌های گلف جمع می‌کردم. ولی بقیه بچه‌ها توی بوته‌ها دنبال توپ گلف بودند. من می‌گفتم، چه احمقانه. توپ‌ها می‌رفتن توی چاله و هیچ کس توی چاله نمی‌رفت، ولی من می‌رفتم توی چاله‌ها، می‌خزیدم و توپ‌ها رو برمی‌داشتم. اون‌ها رو توی کیسه می‌انداختم و وقتی تموم می‌شد، چند صدتا توپ داشتم. ولی مشکل اینه که کسی توپ گلف قدیمی نمی‌خواست. پس همه اونا رو بسته‌بندی کردم. من اون موقع ۱۲ سالم بود. من توپ‌ها رو در سه نوع بسته‌بندی، بسته بندی‌شون کردم. من توپ‌های دیگه‌ای داشتم که اون موقع عالی بودن. اینا رو به قیمت هر کدوم دو دلار می‌فروختم. بعد توپ‌های خوبی داشتم که ظاهر بدی نداشتند. این‌ها هر کدام ۵۰ سنت بودند و بعضی وقت‌ها من تا ۵۰ تا از همین توپ‌ها رو می‌فروختم و خریداران می‌تونستند از این توپ‌ها برای تمرین خودشون استفاده کنند.

من زمانی که مدرسه می‌رفتم، به بچه‌های مدرسه خودمون عینک آفتابی می‌فروختم، این چیزیه که باعث می‌شه همه یه جورایی از تو بدشون بیاد، چون شما همیشه سعی می‌کنید از دوستانتون پول بگیرید. ولی می‌ارزید. من کلی عینک آفتابی فروختم و وقتی مدرسه من رو از انجام این منع کرد، من به پمپ بنزین‌ها می‌رفتم و کلی از عینک آفتابی‌ها رو به مسوولان پمپ بنزین‌ها می‌فروختم و اون‌ها رو مجبور می‌کردم که عینک‌های آفتابی من رو به مشتریانشون بفروشن. نتیجه کار عالی بود. من فکر کنم در این زمان ۱۴ سالم بود.

من تمام مخارج سال اول دانشگاهم رو از طریق فروش خانه به خانه قمقمه دادم. می‌دونستید که ۴۰ اونس نوشیدنی و دو تا قوطی نوشابه رو می‌شه توی قمقمه نگه داشت؟ که چی؟ آره، ولی می‌دونید چیه؟ وقتی که آدم‌ها برای تماشای مسابقه فوتبال می‌رفتن، همه از این قمقمه‌ها می‌خریدند. عرضه، تقاضا، فرصت بزرگ. من حتی برای این قمقمه‌ها مارک هم گذاشتم، بعد اونا رو به قیمت ۵ برابر هزینه خریدش می‌فروختم. من علامت دانشگاه رو هم روی قمقمه‌ها گذاشته بودم.

می‌دونید دیگه ما به بچه‌هامون آموزش می‌دیم و براشون بازی می‌خریم، ولی چرا برای اونا یک بازی تهیه نکنیم که یه جورهایی خصلت‌هایی که برای کارآفرینی لازمه رو در اونا تقویت بکنه؟ چرا به اونا یاد ندیم که پولشون رو هدر نندن؟ من یادمه در شهر «بنف» به خاطر این که یک پنی رو انداختم توی خیابون، پدرم من رو مجبور کرد که برم وسط خیابون و اون رو برش دارم. پدرم گفت: «من سخت کار می‌کنم که پول دربیارم، برای همین نمی‌خوام حتی یک بار ببینم که تو پول خودت رو هدر می‌دی» و من اون درس رو تا به امروز در ذهنم نگه داشتم.

پول توجیبی عادت‌های بد رو به بچه‌ها یاد می‌ده. پول توجیبی، ذاتاً به بچه‌ها یاد می‌ده که به شغل و استخدام شدن فکر کنند، ولی آدم کارآفرین منتظر رسیدن یک پول منظم به خودش نیست. پول توجیبی کودکان رو در سن پایین به گونه‌ای تربیت می‌کنه که منتظر پول و پرداخت منظم اون به خودشون باشند. اگر شما می‌خواهید کارآفرین تربیت کنید، این روش غلطه. کاری که من با بچه‌هام می‌کنم، اینه که بهشون یاد می‌دم که دور خونه و حیات بگردند و دنبال وسایلی که باید تعمیر بشن، باشند. بعد بیان و به من بگن که چه کار کردن یا من می‌رم سراغشون و می‌گم: «می‌خوام که این وسیله تعمیر بشه». بعد می‌دونید چه کار می‌کنیم؟ مذاکره می‌کنیم. اونا می‌رن نگاه می‌کنند تا ببینند اون وسیله چیه. بعد ما در مورد این که برای چه کاری بهشون دستمزد بدم، با هم مذاکره می‌کنیم.

بنابراین اونا دستمزد ثابت ندارند، بلکه اونا فرصت‌های بیش‌تری دارند که چیزهای بیش‌تری پیدا کنند، و مهارت مذاکره کردن و پیدا کردن فرصت‌ها رو هم یاد بگیرند.

این جور چیزها رو باید یاد داد. هر دو تا بچه‌های من قلک دارن. اون‌ها ۵۰ درصد پولی رو که درمیارن یا جایزه می‌گیرن، توی حساب خانگی خودشون می‌گذارند و ۵۰ درصد دیگه رو توی حساب اسباب بازیاشون می‌گذارند. بچه‌ها می‌تونند هر پولی که می‌ره توی حساب اسباب بازی، اون رو هر طور که می‌خوان، خرجش کنند. ۵۰ درصدی که می‌ره تو حساب خانگی، هر ۶ ماه می‌ره به بانک. من

بچه‌ها رو با خودم می‌برمشون بانک. بعد بچه‌ها هر سال تمام پولی رو که در بانک دارند، می‌دن به کارگزاری بورس. هر دو تا بچه ۷ و ۹ ساله‌ام از پیش از این کارگزاری بورس رو داشتند. من وقتی می‌بینم آدمای ۳۰ ساله می‌گن: «شاید از حالا شروع کنم که در حساب بازنشستگی‌ام چیزی ذخیره کنم»، می‌خوام دیوونه بشم، چون اون ۲۵ سال از عمرش رو از دست داده. شما می‌تونید وقتی که بچه‌ها هنوز سختی چندانی احساس نمی‌کنند، این عادت‌ها رو به بچه‌ها یاد بدید. شما برای اونا هر شب قصه نخونید، مثلاً چهار بار در هفته براشون قصه بخونید و سه شب ازشون بخواید که اونا قصه بگن. چرا مثلاً ننشینید و چهارتا چیز مثل یک پیراهن قرمز، کراوات آبی، یک کانگرو و یک لپ تاپ بهشون ندید و ازشون بخواید که راجع به این چهار چیز قصه بگن. بچه‌های من همیشه این کار رو می‌کنند. این بهشون فروش رو یاد می‌ده، بهشون خلاقیت رو یاد می‌ده؛ بهشون یاد می‌ده که رو پای خودشون بایستند. به نظر من شما بهتره فقط این تیپ کارها رو بکنید و ازشون لذت ببرید. شما بچه‌ها رو جلوی جمع ببرید و ازشون بخواید که صحبت کنند، حتی اگه ایستادن در جلوی دوستانشون باشه. این‌ها از جمله خصیصه‌های کارآفرینی‌اند که باید تغذیه‌شون کنید. بهشون نشون بدید که مشتری بد یا کارمند بد چه جوریه. بهشون کارمند بدخلق رو نشون بدید. وقتی که مشتری بدخلق می‌بینید، بهشون نشون بدید. بگین: «ضمناً اون فرد کارمند بدیه». اگر به رستوران می‌رید و خدمات نامناسبی می‌گیرید، بهشون نشون بدید که خدمات نامناسب چه طوریه. ما تمام این درس‌ها رو جلومون داریم، ولی از این فرصت‌ها استفاده نمی‌کنیم؛ به جاش برای بچه‌ها معلم خصوصی می‌گیریم. تصور کنید اگه تمام خرت و پرت‌های بچه‌ها رو که تو خونه هست، همین الان بگیرید، تمام اسباب بازی‌هایی که دو سالی هست به دردشون نمی‌خوره، و بگیریم؛ «چرا شروع نکنیم به فروختن بعضی از این وسایل و اونا هم وسایلشون رو بفروش و یاد بگیرن».

مواردی مانند: نتیجه‌گرایی، استمرار، رهبری، درون‌نگری، همبسته بودن و ارزش‌ها، بعضی از ویژگی‌های کارآفرینی هستند که باید در بچه‌ها تقویت بشن. شما تمام این ویژگی‌ها رو در کودکان کوچک می‌بینید و باید اونا رو تقویت کنید و کلاً به دنبال این طور چیزها باشید^۱.



1. www.ted.com/talks/cameron_herold_let_s_raise_kids_to_be_entrepreneurs

ترجمه این سخنرانی در فضای مجازی توسط شهریار زرپاروار و محمود رکنی صورت پذیرفته است.

شاید از ارایه محتواهای خلاق و کارآفرین به کودکان، بتوان به عنوان اولین گام نظری در جهت خلاق و کارآفرین بار آوردن کودکان یاد کرد. مصاحبه سوگند ۶ ساله، مصداق مناسبی در این جهت را به دست می‌دهد:

«- خوب سوگند تو دیگه چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟»

خیلی چیزا. مثلاً موش سرآشپز، بچه رئیس، السا و آنا، همه‌ی سنیدرلاها و محله گل و بلبل، بعضی موقع‌ها هم به خاطر این که سبحان (برادرش) می‌خواد کارتون ببینه، با هم ماشین‌ها، تام‌وجری، رالف خرابکار یا سگ‌های نگهبان و بن‌تو می‌بینیم. اما سبحانم محله گل و بلبل رو می‌بینه‌ها.

- خوب تو چه چیزی رو توی موش سرآشپز دوست داری؟

این که موشه توی تلویزیون می‌بینه، سرآشپز معروف شهر آشپزی می‌کنه. اونم از اون به بعد آشپزی دوست داره. منم یه وقتایی به مامانم می‌گم بهم وسیله بده، مثلاً آشپزی کنم. بعد موش و لینگوینی با هم می‌رسن به رستوران. لینگوینی استخدام می‌شه، اما دست و پا چلفتیه. بعد دیگه موش می‌ره رو سر اون با کشیدن موهای سرش، دست و پاشو کنترل می‌کنه. یعنی در اصل موشه آشپزی می‌کنه. بعد بازرس میاد موشه براش راتاتویی درست می‌کنه. بازرس خوشش میاد. بعد در رستورانو می‌بندن، چون موش داشته. شاید منم یه روزی مته اون آشپز شدم و رستوران زدم برای خودم. بعد مثلاً یه عالمه شعبه دارم. مثلاً تو کشورای خارجی. بعد مثلاً یه عالمه کارمند دارم...

- سوگند خانم، تو توی حرف‌ها گفتی بازی بهشت آشپزی رو هم داری، اون چیه؟

بله. اونجا انگار من رستوران دارم. هی مرحله‌ات می‌ره جلوتر، شعبه بیش‌تر می‌زنی. دور تهران و ایران و بعدم پاریس و ایتالیا و ترکیه و اینا. بعد کیفیتش به اینه غذاهای ایرانی می‌پزی. اما خیلی سرعتیه. اونم کیف می‌ده دیگه».



اولیا هم‌زمان با توجهات نظری در تربیت کارآفرین کودکان، باید به تربیت عملی وی نیز اهتمام ورزند. بعضی از نظریه‌پردازان کارآفرینی بر این باورند که دادن پول توجیبی مستمر به کودکان، در عمل کودکان را به صورت کارمندی که سر هر ماه در انتظار دریافت حقوق هستند درآورده، روحیه کارمندآب بودن را در آنان نهادینه می‌کند که این روحیه در تعارض با روحیه کارآفرینی است، از این رو بهتر است اولیا به جای

دادن پول توجیبی به فرزندشان، با احاله مسوولیت‌های مختلفی به او- نظیر انجام برخی از کارهای داخل یا خارج خانه یا انجام برخی از تعمیرات جزئی مورد نیاز خانه، ماشین شویی، تمیز کردن قسمتی از خانه، کار در باغچه- در برابر کار انجام شده فرزند، دستمزد و حق‌الزحمه به فرزندشان پرداخت کنند.



اولیا در فراز دیگری از اقدام‌هایشان می‌توانند با استفاده از موقعیت‌های مختلف- نظیر وقتی که با خانواده به یک رستوران رفته‌اند- با درخواست نقد و بررسی خدمات ارائه شده در رستوران به مشتریان از فرزندشان، در عمل یک کلاس کارآفرینی برای فرزند خود ترتیب بدهند. در گام بعدی، اولیا می‌توانند امکانی برای تجربه کارآفرینی کودک در محیط منزل فراهم آورند. به عنوان مثال، اولیا می‌توانند تهیه اسباب بازی‌های مورد علاقه کودک برای خودش را تشویق کنند:



به همین ترتیب، تهیه کارت پستال‌ها یا هدایای مورد نظر اولیا برای اطرافیان (نظیر رنگ‌آمیزی یک سنگ یا تهیه یک شیی دکوری با چسباندن چند سنگ به هم و ایجاد طرحی جالب) را به فرزندشان سفارش بدهند. خرید کاغذهای ابر و مه و باد از کودک و مانند آن، از دیگر اقدام‌های اولیا در این میان به شمار می‌آید.

کودک پس از کسب چند تجربه در محیط خانه، می‌تواند (با نظارت دورا دور اولیا) به محیط بیرون هدایت شده، دست به کسب و کاری هر چند جزئی بزنند. نگارنده نیک به یاد دارد که فرزند پیش دبستان وی قسمتی از تمبرهای خارجی خود را که نگارنده برای گسترش علایق آنان، برای فرزندانش تهیه کرده بود، در سطح محل به دوستانش می‌فروخت. فروش سکه‌های خارجی و در فراز دیگری به فروش رساندن بادکنک خالی و بادکنک‌هایی که با آب پر شده بودند (و قیمت آن‌ها ۵۰٪ بیش‌تر از بادکنک‌های باد نشده بود)، از دیگر اقدامات کارآفرین فرزند خردسال نگارنده بود.

البته در برخی از کشورهای خارجی با سنت کردن روزهایی که در آن، کودکان به خیابان‌ها آمده اسباب بازی‌های دست دوم خویش را به فروش می‌رسانند، بستری اجتماعی برای کارآفرین شدن فرزندان جامعه‌شان را فراهم آورده‌اند.



گذشته از طرح‌هایی که با عنوان «یارد سیل»^۱ و «گاراژ سیل»^۲ در زمینه تربیت کارآفرین کودکان در غرب وجود دارد و در جریان آن، با اختصاص جایی برای به فروش رساندن وسایل اضافی کودکان، در عمل کودکان را با کسب و کار آشنا می‌سازند.



-
1. Yard sale
 2. Garage sale



در برخی از کشورها هم در روز و یا روزهای خاصی کودکان تشویق می‌شوند که به خیابان‌ها آمده، در محل خاصی دست به فروش اقلام غیرضروری خویش بزنند و یا با به نمایش نهادن خلاقیت خودشان، از کار خلاقشان در آمد کسب کنند. به عنوان مثال، در روز ملکه در هلند، در کنار سنت پاسداشت ملکه، کودکان تشویق می‌شوند تا ضمن گذاشتن تاج ملکه، به خیابان‌ها آمده، وسایل دست دوم خود را به معرض فروش بگذارند. البته همان طور که از آن یاد شد، برخی از کودکان هم با ابداع بازی‌هایی سعی در کسب درآمد می‌کنند، به عنوان مثال، در یکی از موارد، پسری با ایجاد دایره‌ای در یک مقوا، برادر کوچک‌ترش را پشت مقوا گذاشته بود و بچه‌های دیگر می‌توانستند، پس از پرداخت پول معین شده، با یک ابر اسفنجی آبدار، صورت کودک همکار را که از دایره مقوا بیرون زده بود، هدف قرار داده، خیس کنند. کودکان دیگری هم با کمک مادرشان به تهیه شیرینی یا دسر اقدام کرده بودند که محصول تهیه شده خودشان را به معرض فروش نهاده بودند. آن چه از آن یاد شد، کلاس عملی مهمی در جهت تربیت کودکان کارآفرین به حساب می‌آید.



هم‌زمان با ایجاد امکانی برای کسب و کار کودک، ایجاد تجربه سود بردن برای کودک امر مطلوبی است، منتها باید توجه داشت که این کسب سود نباید از طریق راهی مانند پس‌انداز در بانک باشد و ترجیحاً باید در موردی مانند فروش و سرمایه‌گذاری (در حد کودکانه خودش) باشد. البته کودکان پیش دبستانی که به سمت اقدام‌های کارآفرین تشویق می‌شوند، ممکن است در مسیر ریسک‌های مالی خودشان و کسب و کار کوچکی که راه انداخته‌اند، متحمل شکست نیز بشوند، اما اولیا باید با توجه لازم، تلخی شکست را از کام کودکانشان بزایند و به کودک تفهیم کنند که در مسیر

کارآفرینی وی شکست گامی به سوی موفقیت نهایی است و شکست همواره مترادف یأس و ناامیدی نبوده، بلکه راه‌های اشتباه فراروی فرد کارآفرین را به وی می‌نمایاند.

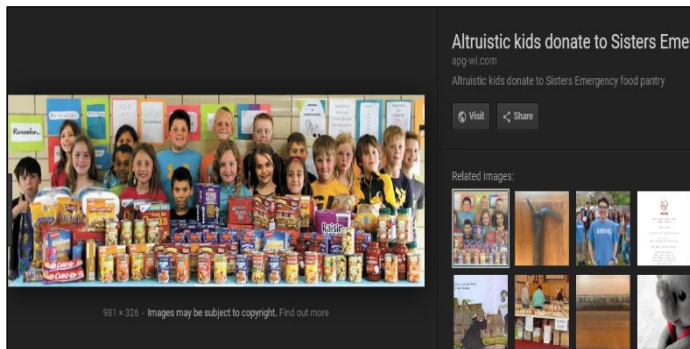
اهمیت کارآفرینی سبب شده است که برخی از طراحان بازی‌های دیجیتالی به طرح بازی‌هایی با هدف خلاق و کارآفرین تربیت کردن کودکان بپردازند.

شافر^۱ و جی^۲ (۲۰۰۵-۲۰۰۷) در گزارش آموزشی خویش می‌نویسند:

توماس فریدمن در کتاب پر فروش خود با عنوان دنیای مسطح و صاف خاطرنشان می‌سازند، کشور آمریکا دیگر نمی‌تواند بر اساس ساخت و فروش کالا در اقتصاد جهانی یکه‌تازی کند، زیرا رقبای آمریکا به شکل فزاینده‌ای به تهیه و تولید محصولات، خدمات و فناوری‌های جدید اقدام می‌ورزند. فریدمن خاطرنشان می‌سازد، به جای آن که دانش‌آموزان آمریکایی برای تصدی مشاغل کالایی تربیت شوند، باید برای تصدی مشاغلی تربیت شوند که واجد نوآوری و خلاقیت هستند. بر همین مبنا شافر و جی در گزارش خویش یادآور می‌گردند، بازی‌های دیجیتالی می‌تواند خلاء موجود را تا حدودی پوشش داده، شأن برتر آمریکا را در جهان حفظ کند.

کوک^۳ (۲۰۱۱) نیز در مقاله‌ای که تهیه کرده است، از بازی‌هایی یاد می‌کند که در جریان بازی کودکان را وامی‌دارد که اندیشه‌ای کارآفرین یافته بر همان مبنا عمل کنند.

آخرین نکته‌ای که در امر کارآفرینی فرزند باید مورد تأکید خاص قرار گیرد، ترسیم افق نهایی کارآفرینی است، به این معنا که در عرف انسان‌های خودمدار، غایت کارآفرینی کسب سود بیش‌تر و بیش‌تر است، اما در عرف انسان‌هایی که خود را در برابر جمع و جامعه جهانی خویش مسوول می‌پندارند، غایت کارآفرینی کسب پول نبوده، غایت خدمت هر چه بیش‌تر فرد کارآفرین به جامعه و جامعه جهانی و عوامل زیست محیطی خودش است که بالطبع این افق، افقی انسانی و مورد عنایت دیدگاه‌های دینی و معنویت‌گرا است.



1. Shaffer, D. W.
2. Gee, J. P.
3. Cook, S.

۲-۵- افزایش اعتماد به نفس کودک

اعتماد به نفس یا خودباوری ویژگی روان‌شناختی خاصی است که فرد در اثر تجربه و کسب موفقیت در زمینه‌های مختلف به دست آورده، نسبت به موفقیت خود در حل مسایل فرارو، اعتماد، اطمینان و باور دارد.



نخستین بستر شکل‌گیری اعتماد به نفس یا باور خویش، خانواده است.

در صورتی که روابط عاطفی کودک با اولیا و خواهر و برادرانش روابطی مناسب باشد و اولیا ضمن تغذیه عاطفی مناسب فرزندشان، تربیتی منطقی را بر فرزندشان اعمال کنند، وی به این باور می‌رسد که خودش را فردی مثبت و ارزشمند ارزیابی کند. بالطبع اگر اولیای کودک روابط عاطفی مناسبی با فرزندشان نداشته باشند شکل‌گیری اعتماد به نفس در کودک با مشکل مواجه می‌گردد. به این معنا که برخی از خانواده‌ها به دلیل داشتن بعضی از اعتقادات خرافی (نظیر بدقدم دانستن فرزندی که تولد وی با یک خسران برای خانواده توأم بوده است)، یا احساس ناکامی یکی از اولیا (نظیر مادری که در صدد طلاق گرفتن بوده است، اما با باردار شدن، از تصمیم خود منصرف گردیده است، ولی تولد فرزند نیز روابط مخدوش وی با پدر را بهبود بخشیده است) با دید منفی و احساسی از طرد با فرزندشان برخورد می‌کنند که این شرایط نایمنی روانی را برای کودک به دنبال دارد.

در بعضی از مواقع نیز ممکن است اولیا، برخوردی نوسانی با فرزندشان داشته باشند (نظیر مادری که به دلیل ضیق نفس، در فرازهای زندگی قربان صدقه فرزندش رفته، ولی در فرودهای زندگی، کودک خود را عرصه تخلیه تنش‌های روانی خویش می‌سازد)، در این حالت نیز نایمنی روانی ایجاد شده برای فرزند، مانع از احساس استقلال روانی و اعتماد به نفس و خودباوری وی به خودش می‌گردد.

دومین بستر شکل‌گیری و تقویت یا تضعیف اعتماد به نفس کودک، به شرایط محیطی او باز می‌گردد. به این معنا که وجود فضایی ایمن که امکان کسب تجربیات مختلف را برای کودک فراهم می‌آورد و کودک در جریان این تجربیات، موفقیت‌های مختلفی را تجربه می‌کند، شرایط اخیر به افزایش اعتماد به نفس کودک می‌انجامد، اما در شرایطی که کودک تجربیات ناخوشایندی در محیط زندگی اطراف خویش داشته باشد، اعتماد به نفس کودک ممکن است به سادگی جای خودش را به عدم اعتماد نفس بدهد.

اگر با این پیش فرض با کودک برخورد کنیم که شرایط عاطفی مناسبی با اولیای خویش داشته و تغذیه عاطفی مناسب او، خودباوری اولیه کودک را برای وی رقم زده است، کودکان در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید تجربیات مثبت و منفی متعددی را از این ره گذر کسب خواهند کرد.

پیپ^۱ و همکاران (۲۰۱۶) گزارش می‌دهند، در مقایسه دو گروه کودکان مهدکودک که در یک مهد، روی تمرین‌های بدنی و فیزیکی کودکان کار می‌شد و در مهد دیگر این کار انجام نمی‌شد، کودکان مهدکودک نخست به دلیل کفایت بدنی بیشتر، اعتماد به نفس بیشتری را در خود نشان می‌دادند، اما با وجود یافته‌های اخیر، می‌توان اظهار داشت، کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، برتری‌یابی کودکان پیش دبستانی را از عرصه مسایل جسمانی فراتر برده، عرصه‌های جدیدی برای برتری‌یابی کاربران خردسال گشوده است.

مواردی مانند یادگیری فعال کودکان در ارتباط با فناوری‌ها، فنی شدن کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از فناوری‌ها، تهیه عکس و تولید دابسمش و به نمایش نهادن آن‌ها در فضای مجازی، راه‌اندازی یک گروه و اعمال مدیریت برآن، از جمله مواردی هستند که در مجموع می‌توانند اعتماد به نفس و خودباوری کودکان کاربر فناوری‌ها را ارتقا دهند، اما اگر اولیا، اولیای پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان در جامعه، بسترسازی فرهنگی لازم را برای کاربری بهینه کودک از فناوری‌ها نداشته باشند، آنگاه ممکن است کودکی که با اعتماد به نفس لازم در خانواده رشد و تعالی یافته است، در برخورد با الگوهای مختلفی که در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها با آن‌ها روبرو گردیده است، احساس کند رفاه اقتصادی، زیبایی و توانمندی وی نه تنها در سطح و اندازه الگوهای مورد علاقه‌اش نیست، بلکه هرگز به آن نزدیک نیز نمی‌شود، در این صورت کودک با ادراک عقب‌بودن خویش از الگوهایی که در اشکال و ابعاد شگفت‌انگیزی طراحی شده‌اند، احساسی از بی‌کفایتی، کمتری و عدم اعتماد به نفس را به دست می‌آورد.

اگر در این قسمت کودکان خردسالی را در نظر بگیریم که تجربیات آنان در برخورد با فناوری‌ها در اثر بسترسازی فرهنگی اولیا، اولیای مهد و پیش دبستان و اولیای فرهنگی جامعه‌شان مثبت و مناسب بوده است، بالطبع شرایط اخیر موجبات ارتقای خودباوری و افزایش اعتماد به نفس کودکان کاربر فناوری‌ها را در پی خواهد داشت.



(مهناز، ۶ ساله)

در بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، کودکان با طرح مواردی مانند یادگیری فعال خویش یا فنی‌تر شدن در اثر سروکار داشتن با فناوری‌ها یا راه‌اندازی و تصدی یک گروه و یا تولید یک محتوا و عرضه آن در سطح فضای مجازی یا ایده‌یابی، به شکل مستقیم یا غیرمستقیم بیان داشته‌اند که اعتماد به نفس آنان در جریان انجام موارد پیش گفته، ارتقا یافته است.



محمدطاهای ۵ ساله و علیرضا و روزینای ۶ ساله در مصاحبه‌های خویش با اشاره به یادگیری و آموزش فعالی که در جریان کاربری از فناوری‌ها برای آنان محقق شده است، افزایش اعتماد به نفس خویش را به معرض دید می‌نهند:

«- میای با هم بریم اون اتاق با گوشی بازی کنیم؟»

(درگوشی) آره. یواشکی بریم امیرحسین و ریحانه نفهمن.

- چرا نفهمن؟

خب میان شلوغ می‌کنن دیگه.

- خوب با هم بازی می‌کنیم عوضش.

نمی‌خوام. اونا که حرفه‌ای نیستن... .

- اوه، اوه، دشمنات اومدن.

وایسا الان با آرپی‌جی می‌ترکونم شون.

- چرا آرپی‌جی؟

خب تیرش گنده‌تره. بیش‌تر می‌میرن.

- خوش به حالت این‌ها رو بلدی. من نمی‌دونم از چه تفنگی استفاده کنم.

من از اولش می‌دونستم... .

- خوب حالا بریم با اون بازی تفنگیه بازی کنیم.

اون سخت‌تره‌ها. بلد نمی‌شی.

- تو خودت از کجا یاد گرفتی؟

من از اولش بلد بودم دیگه.

- دختر خالات هم از این بازی‌ها می‌کنه؟

نمی‌دونم. ولی بابام بازی می‌کنه. اون بهم یاد نداده‌ها... .

- اوه، اوه، حمله کردن!

بذار ببینم با آرپی جی بکشم شون یا کلاشینکف.

- فرق شون چیه؟

خب تفنگن دیگه.

- از کجا اسماشون رو بلدی؟

خودم همیشه بلد بودم».

«- علیرضا جان من یه مشکلی با گوشیم پیدا کردم، نمی‌دونم چرا نمی‌تونم بازی (کلمه‌سازی) آمیرزا

رو نصب کنم. شما می‌تونی کمکم کنی؟

آره خاله، بده درست می‌کنم. حتماً بازاریت قدیمیه. باید آپدیتش کنی.

(تلفن همراه خودم را به دست علیرضا سپردم. او به طرز ماهرانه‌ای اقدام به آپدیت کردن و نصب

بازی کرد).

- وای علیرضا تو خیلی ماهری‌ها!

(در حالی که علیرضا می‌خندد) آره خاله، مامان بزرگم می‌گه من اوستام تو همه‌چی. البته همه می‌گنا.

راستی خاله، حافظه گوشیتم پره، برات انتقال دادم تو رمت.

- ببینم تو این چیزها رو از کجا یاد گرفتی؟

از بس کار کردم دیگه خاله.

- آهان یعنی شما موبایل داری؟

نه خاله، مامان و بابام موبایل دارن به منم می‌دن. البته خودم تبلت دارم به این بزرگی (با دستش

اندازه را نشان می‌دهد). با تبلت خودم بیش‌تر بازی می‌کنم».

«- روژینا تو مدل‌های آرایش‌گری رو برای بازی‌هات از کجا یاد گرفتی؟

می‌دونم مثلاً باید لژ (رژ) لب و درازیم، بزنیم به لبش.

- از کجا می‌فهمی کدوم رنگ رو بزنی یا چه مدل آرایشی رو انتخاب کنی؟

آخه سلیقم خوبه، لباسم خودم انتخاب کردم».

برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، با توصیف توانایی فنی نسبی نظیر کاربری از تبلت،

تلفن همراه و اینترنت، ورود در فضای مجازی و پیاده سازی محتوای مورد علاقه که به افزایش

خودباوری آنان می‌انجامد، در عمل از شرایطی یاد می‌کنند که به افزایش خودباوری آنان می‌انجامد.

اظهارات زیر متعلق به امیرحسین و ویونای ۵ ساله و طاه و هیراد ۶ ساله است:

«- توی اینترنت هم می‌ری؟

آره، بدون اینترنت که نمی‌شه بازی دانلود کرد.

- چرا؟

چون اونجا می‌تونم بازی‌های بهتر پیدا کنم.

- وقتی بازی می‌کنی، چه احساسی داری؟

دوست دارم برنده بشم».

«... خوب اون موقع با تبلت بازی می‌کردی؟

روش بازی نصب می‌کردم... برنامه نصب می‌کردم... بعد همینایی که خاله می‌گفت رو هم روش

داشت... می‌زدی سبز با قرمز، قاطی می‌شد، می‌شد نارنجی».

«- آقا طاها تو به جز بازی، دیگه با تبلت چه کار می‌کنی؟

هیچی، همه کارتونام هم که تو فلشه.

- پس دیگه تو تبلت کارتون نمی‌بینی؟

نه دیگه.

- پس کارتونها رو تو چی نگاه می‌کنی؟

می‌زنم به تلویزیون نگاه می‌کنم.

- یعنی قبلاً همش تو تبلت کارتون می‌دیدي؟

انقدر هیجان کارتون داشتم که حتی سر تبلت با مامانم دعوا می‌کردم، تبلتم رو نمی‌داد.

- چرا نمی‌داد؟

برنامه‌های خودش رو هم ریخته بود، باید تو تبلت می‌ریخت دیگه و به خاطر کارتونها می‌من، تبلت

دیگه جا نداشت».

«(هیراد را کمک می‌کنم تا روی سایت دنبال اسپایدرمن بگردیم، ولی بازی باز نمی‌شود).

- دیگه چه بازی‌هایی داری؟

من اونجر بلدم، مرد عنکبوتیم که دارم.

- بازی‌ها رو خودت دانلود می‌کنی؟

همه‌ی ردیفای تبلتم پُر پُر شد، هیچی نمونه که برم دانلود کنم.

- آهان، پس خودت دانلود می‌کردی، بعد پُر پُر شد؟

آره، هیچی دیگه جا نیست».

گوندوز^۱ (۲۰۰۷) گزارش می‌دهد، ترس از فناوری و اضطراب رایانه که از علایم شایع در ارتباط

بزرگسالان با فناوری‌ها است، در کودکان و نوجوانان مشاهده نمی‌گردد که علت این امر را باید در

سروکار داشتن کودکان خردسال از بدو تولدشان با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته دید، حال آن که افراد

بزرگسال به دلیل آن که تجربه مشابهی همچون کودکان پیش دبستانی حال حاضر ندارند، با فناوری‌ها احساس غریبه بودن و در نتیجه ترس از آن‌ها را می‌کنند. در برخی از موارد کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده گزارش می‌دادند که آنان به فرض یک گروه تلگرامی را راه انداخته‌اند و یا مدیر یک گروه تلگرامی هستند. بالطبع کودکانی که در سابق پیش از ورود به دبستان (و یا حتی بعد از ورود به دبستان) غالباً از سوی بزرگسالان جدی شمرده نمی‌شدند، با تجربه راه اندازی یک گروه مستقل یا تصدی بر آن، از شرایط بهتری برخوردارند که اعتماد به نفس بیشتری را در قیاس با نسل اولیای خویش، از خود به معرض دید بگذارند.



مصاحبه زیر با هلمای ۲ سال و ۱۰ ماهه صورت پذیرفته است:
«توضیح پژوهش‌گر: من به دلیل کم بودن سن هلما، جاهایی از مادرش کمک گرفتم که این اطلاعات را در پراکنش نقل کرده‌ام. لازم به ذکر است که خانواده هلما به لحاظ اقتصادی- اجتماعی جزو اقشار پایین‌تر از حد متوسط جامعه هستند).

- خاله تبلت داری؟

اوهوم تبلت آبیجه.

(-) چند وقته که هلما از تبلت استفاده می‌کنه؟

حدوداً ۵ یا ۶ ماهه).

- با تبلت بازی می‌کنی؟

آره.

- چی بازی می‌کنی؟

(مکت) پو. (هلما همه چیز بازیش رو بلده، حتی یه وقت‌هایی نت رو روشن می‌کنه و می‌ره تو بازی

سکه و این طور چیزها رو می‌خره).

- با پو چه کار می‌کنی خاله؟

بازی.

- بهش غذا هم می‌دی؟

آره. ازش عکسم می‌گیرم (منظور هلما اسکرین شات هست).

- دیگه با تبلت چه بازی‌هایی بازی کردی؟
ماشین بازی (سکوت) (هلما فوتبال هم بازی کرده، اما بازی‌ش برای هلما سخته).
- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری خاله؟
ماشین.
- (هلما روزانه چه قدر بازی می‌کنه؟
حدوداً یک ساعت یا کم‌تر
- اگه هلما بخواد بیش‌تر بازی کنه، بهش اجازه می‌دین؟
نه دیگه، نهایتاً یک ساعت می‌تونه بازی کنه).
- هلما آهنگ هم گوش می‌دی؟
هلما سرش را به علامت مثبت تکان می‌دهد.
- با هندزفری یا بدون هندزفری؟
سکوت.
- (فرقی نمی‌کنه، هلما هم با هندزفری آهنگ گوش می‌ده و هم بدون هندزفری. ولی به تقلید از زهرا خواهرش که ۶ سالشه، گاهی هندزفری می‌گذاره).
- بلدی بری تو عکس‌ها؟ (گوشی خودم را دست هلما دادم و گفتم بره تو عکس‌ها که درست رفت توی گالری عکس‌ها).
- بلدی عکس بفرستی؟
(هلما نگاهم می‌کند).
- (آره، هلما با تلگرام عکس می‌فرسته، البته اول به من می‌گه و بعد عکس می‌فرسته).
- (- بلوتوث چی؟
نه، اون رو بلد نیست.
- شیر ایت چی؟
به اسم نمی‌دونه چیه، ولی می‌تونه بره توش، ولی با این همه با کاربردش خیلی آشنا نیست.
- گوشی زنگ بخوره، جواب می‌ده؟
آره، واسه خودش حرف می‌زنه تا من پیام.
- دیگه چه چیزهایی بلده؟
کلاً همه چی رو بلده و اگر هم بلد نباشه، خودش اون قدر پیگیری می‌کنه تا یاد بگیره و خیلی سوال نمی‌پرسه.
- اینستاگرام چی؟ بلده باهاش کار کنه؟
در حدی که بره توش و بره صفحه‌های مختلف رو نگاه کنه، بلده یا لایک کنه.

- هلمما، خاله بلدی بازی بریزی تو تبلت؟

اوهوم.

- چه جوری؟ (گوشی خودم را دستش دادم و گفتم از کجا؟)

از تو این و این (آیکون بازار و اینترنت را نشان می‌دهد).

(- خودش بلده بره توی اینترنت و بازی سرچ کنه؟

نه، دیده ما از اونجا می‌گیریم، واسه همین می‌گه، خودش فقط بلده بره تو بازار و بازی بریزه.

- بیش‌تر چه بازی‌هایی دوست داره؟

نمی‌دونم چرا، ولی بیش‌تر بازی‌های پسرانه، مثل ماشین بازی رو دوست داره.

- شما از بازی‌هایی که تو تبلت می‌ریزه، راضی هستیدی؟

آره، بیش‌تر وقتا حواسم هست که بازی بدی نصب نکنه، ولی اگه نصب هم کنه، من پاکش می‌کنم.

- مثلاً چه بازی‌ای؟

مثل این بازی که بچه به دنیا میارن.

- اگه نصب کنه، دعواش نمی‌کنید؟

نه به اون صورت، ولی می‌گم که اینا خوب نیستن» (هلمما، ۲ سال و ۱۰ ماهه).

«- یعنی طناز خانم تو واقعاً مدیر یه گروه هستی؟

بله (با خنده).

- چه قدر خوب!

مگه تو سواد داری؟

- بله دارم، انگلیسیم بلدم ای بی سی دی... رم کامل بلدم... تو مهد به ما یاد می‌دن. فارسی رو

هم بلدم، الف ب پ ت... .

آفرین... چه باهوش.

- حالا تو به عنوان مدیر چه چیزهایی تو گروهت می‌گذاری؟

من واسه بقیه فیلم شیبیر می‌کنم... عکس... عکسای مهد و شعرای انگلیسی» (طناز، ۶ ساله).

برخی از کودکان مصاحبه شده، یادآور می‌شدند که آن‌ها با استفاده از تبلت یا تلفن همراه خود عکس

گرفته و یا با استفاده از برنامه‌های مختلف دست به تغییر دادن یا ویرایش عکس‌هایشان زده، آن‌ها را

در فضای مجازی به نمایش می‌گذارند. تهیه دابسمش و گذاشتن آن در فضای مجازی، نمونه دیگری

از عرضه تولیدهای کودکان در فضای مجازی است که ممکن است با استقبال مخاطبان نیز مواجه شود.

مرضیه ۴ ساله و طاهای ۶ ساله در مصاحبه‌های خود به ترتیب از تهیه عکس و تغییر عکس‌های

تهیه شده با نرم افزارهای مربوطه یاد کرده‌اند:

«- مرضیه خانم تو دیگه با تبلت چه کار می‌کنی؟

هر موقع می‌ریم بیرون از چیزای خوشگل عکس می‌گیرم و نگه‌شون می‌دارم.

- بعد که نگه‌شون داشتی باهاشون چه کار می‌کنی؟

شاید از تلگرام فرستادم تا همه ببینن.

- تو توی تبلت تلگرام هم داری؟

نه، مامانم داره.

- دیگه با تلگرام چه کار می‌کنن؟

هر موقع مربی مهدمون با مامانم کار داره، بهش پیام می‌ده از تلگرام.»

«... راستی این عکس رو ببینن.

- این کیه؟

سعید داییه دیگه.

(طاها عکس دایه خودش را به شکل دختران درست کرده بود).

- این پس تو بلدی عکس‌ها رو این طوری درست کنی؟

آره، فقط باید عکس بندازی از دخترها، نه فقط از پسرها که اونا رو دختر بکنی.»

آوینای ۴ ساله و طاها ۶ ساله نیز در مصاحبه‌شان به شرح زیر از تهیه دابسمش سخن گفته‌اند:

«- آوینا تو کارتون زیاد می‌بینی یا کم؟

زیاد می‌بینم، وقتی مامانم تلویزیون رو خاموش می‌کنه، دیگه می‌خوابم.

... ببین یه عالمه دابسمش دارم.

- دابسمش یعنی چی؟

دابسمش دارم دیگه.

- می‌شه بهم یاد بدی یعنی چی؟

هندی می‌رقصن دیگه.

- یعنی خودت دابسمش درست کردی؟ تنها تنهایی؟

آبجی کنارم بود. دابسمش رو می‌زنی و دابسمش رو می‌سازی و می‌ذاری تو تلگراما.

- آهان، اداشو در میاری، می‌گذاری توی تلگرام.

آره.

- دابسمش‌های خودتون رو به من نشون می‌دید؟

آره (آوینا تعداد خیلی زیادی دابسمش داشت که به من نشان داد، او در ضمن نمایش دابسمش‌هایش

به من، حرف‌های آنان را پیش خودش تکرار می‌کرد)».

«- طاها این برنامه ساخت فیلم چیه؟

باهاش با عکس‌ها و آهنگ کلیپ درست می‌کنم.

- مثل چی؟

مثلاً نگاه کن (طاها کلیپ‌هایی از پدر، مادر، برادر کوچک‌تر و خودش را درست کرده بود).

- طاها این کلیپ چه معنی داشت؟

اینو ببین و بعدش نگاه کن، دابسمش رو ساختن.

- پس بلدی با اون کار کنی؟

آره. از خودت فیلم می‌گیری و با آهنگ می‌خونی».

در موارد دیگری کودکان با الهام گرفتن از آنچه در فضای مجازی با آن مواجه شده‌اند، یادآور شده‌اند که برمبنای ایده‌ای که یافته‌اند، در صدد راه اندازی کار جدیدی برآمده‌اند. مثلاً الناز ۶ ساله با دیدن سایت‌های مد، بیان می‌داشت، او می‌خواهد وقتی که بزرگ شد، از ترکیه لباس بیاورد و سالن مد بزند. به همین ترتیب برخی از الگوهای مطرح شده برای کودکان (نظیر السا در پویانمایی یخ‌زده- فرورزن - یا مریدا در پویانمایی شجاع)، با ارایه شخصیت مقتدری از یک زن، اعتماد به نفس جنسیتی کاربران مؤنث خویش را افزایش می‌دهند.



نکته دیگری که تذکر آن در این قسمت مفید می‌نماید، پناه جستن برخی از کودکان به الگوهایی است که به شکل بالقوه می‌توانند اعتماد به نفس متزلزل آنان را استحکام بخشند. به عنوان مثال، نفس ۶ ساله که دختری چاق است، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، او پس از مواجه شدن با کارتون پاندای کونگ‌فوکار، با الگو قرار دادن وی، دیگر به ایرادگیری دیگران به خودش توجه نمی‌کند و مادر نفس هم در مصاحبه خودش خاطرنشان می‌ساخت، دخترش با این استدلال که پاندا هم چاق هست، رژیم غذایی خودش را کنار نهاده است:

«- سلام عزیزم، شما کارتون نگاه می‌کنی؟

بله.

- خوب، بگو ببینم کدوم کارتون رو از همه بیش‌تر دوست داری؟

پاندای کنگ‌فوکار.

- به نظرت چرا این قدر این کارتون برات جذابه؟

آخه پاندای کنگ‌فوکار مثل خودم تپل و چاقه، خیلی هم بامزه هست.

- یعنی فقط چون مثل خودت تپله، دوستش داری؟

آره دیگه، جفتمون عاشق غذاییم.

- آهان، خوب شما، کدوم قسمت از کارتون پاندای کنگفوکار رو خیلی دوست داری؟
اووم اونجا که آخر کارتون شن (شخصیت شرور داستان) شکست می‌خوره رو خیلی دوست دارم.
- چه چیز شکست شن برات جذابه؟
اووم، آخه همه فکر می‌کنن که بچه‌هایی که چاقن، تنبلن و هیچ کاری نمی‌تونن بکنن، ولی آخر کارتونش پاندا شن رو شکست می‌ده، بعد همشون ضایع می‌شن.
- آهان، شما هم دوست داری بزرگ که شدی مثل پاندا یه کار بزرگ انجام بدی که همه تعجب کنن یا به قول خودت ضایع بشن؟

اوم آره، این جور دیگه دختر خاله‌هام نمی‌گن تو تنبلی تازه‌اش هم می‌خوام بزرگ که شدم برم کشوری که پاندا کنگفوکار اونجا زندگی می‌کرد، از استاد شیفو (استاد کنگفوکار پاندا) کنگفو یاد بگیرم.
- مگه پاندا کنگفوکار اهل کدوم کشوره؟
نمی‌دونم، ولی می‌دونم که خارج زندگی می‌کنه.

- خارج یعنی کجا؟

یعنی یه جایی که تو ایران نباشه.

- خوب از کجا می‌دونی پاندا کنگفوکار توی خارج هست و توی ایران نیست؟
آخه معلومه دیگه. جایی که پاندا توش زندگی می‌کنه قشنگه. همه توی شهر می‌تونن مثل کروک (نام یکی از شخصیت‌ها در کارتون) آهنگ بخونن و برقصن، اینجا که کسی نمی‌تونه توی یه شهر آهنگ بخونه و برقصه.

- آهان، پس شما هم دوست داری وقتی بزرگ شدی، بری جایی که پاندا زندگی می‌کرد و تا آخر عمرت اونجا زندگی کنی؟
آره خیلی.

- خوب قشنگم، شما درباره این کارتون با مامان و بابا هم صحبت می‌کنی؟

آره زیاد، مثلاً به مامانم می‌گم، ببین فقط من چاق نیستم، پاندا هم چاقه.

ادامه مصاحبه با مادر نفس:

نفس علاقه‌ی زیادی به کارتون پاندای کنگفوکار داره و دلیلش رو هم این طور عنوان می‌کنه که هر دوی ما (نفس و پاندای کنگفوکار) چاق و عاشق غذا هستیم. نفس از وقتی که این کارتون را نگاه می‌کنه، دیگه رژیم غذایی‌اش رو کنار گذاشته و مجدداً شروع به پرخوری کرده و دیگه از این که مقداری اضافه وزن داره، ناراحت نیست. نفس به تازگی از من خواسته تا اون رو در کلاس کنگفو ثبت نام کنم که پدرش به این دلیل که کنگفو یک ورزش پسرانه و پر خطر هست، نفس را از این کار منع کرده، اما نفس ناامید نشده و همواره در این مورد در حال اصرار و پافشاری هست.»

۲-۶- کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش

کودکان در روند کاربری خود از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها در عمل با القانات گسترده‌ای از سوی این محصولات مواجه شده، تحت تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرند. القانات اخیر از ابعاد اقتصادی و زیباشناختی گرفته تا ابعاد فیزیکی و سبک زندگی گسترده‌اند.



الگوهای مطرح شده توسط بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویایی‌ها در القانات اقتصادی خویش با ارایه و ترسیم یک زندگی تجملاتی، مرفه و رؤیایی، در عمل بر ضرورت دستیابی به چنین زندگی‌ای تأکید می‌ورزند.

الگوهایی نظیر باربی، برتز، السا و مانند آن‌ها، در القانات زیباشناختی خود دست به ترسیم اوجی از زیبایی فیزیکی ممکن در برابر کودکان کاربر بازی‌ها می‌زنند و در عمل آنان را نسبت به دستیابی به زیبایی مشابه تشویق و ترغیب می‌سازند. الگوهای عروسکی - کارتون‌ی نظیر بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، هالک و مانند آن‌ها در القانات دیگری با ارایه الگوهایی که در اوج قدرت بدنی و توانمندی فیزیکی قرار دارند، این الگوها را فراروی کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی قرار داده، آنان را تشویق می‌کنند که با هدف قرار دادن ابعاد فیزیکی مطرح شده، دستیابی به این هدف را تعقیب کنند. سرانجام الگوهای مطرح شده در بازی‌ها، با ترسیم و به نمایش نهادن یک سبک زندگی بی‌قید، دنیامدار و لذت‌جویانه، در عمل کاربران خردسال بازی‌ها را تحریک می‌کنند که با الگوبرداری از استانداردهای مطرح شده توسط بازی‌ها، کودکان سبک زندگی خودشان را بر مبنای معیارهای ارایه شده، سامان دهند.



بالتبع در تمامی شرایط اخیر اگر کودکان نتوانند به ابعاد اقتصادی، زیباشناختی، فیزیک بدنی و یا سبک زندگی تبلیغ شده دست یابند، به سادگی احساس خسران و عقب ماندگی کرده، احساس ناتوانی و عدم اعتماد به نفس وجود آنان را پر خواهد کرد.

الگوهای مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها در بیش‌تر موارد در اوجی از امکانات مالی و مادی ترسیم شده‌اند، به عنوان نمونه، آن‌ها یا در قصر الماس زندگی می‌کنند و یا در قصری از بلور، به همین ترتیب آنان از انبوهی از وسایل متنوع و رؤیایی بهره‌مند هستند و مانند باربی، در حالی که صاحب ۴۰ گونه حیوان مختلف هستند، در برابر کودکان ظاهر می‌گردند.



کودکان در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها با الگوهایی نظیر باربی، برتر، السا و مانند آن‌ها روبرو می‌گردند که البته این الگوها با زیبایی‌های شگفت‌آور و غیرمعارفی پردازش شده‌اند. از سوی دیگر کودکان خردسال به دلیل بی‌بهره بودن از تفکر انتزاعی و انتقادی، با دیدن الگوهای ارایه شده، نزد خود می‌اندیشند که آنان نیز در بزرگسالی خود، به زیبایی مشابه الگوهای یاد شده دست خواهند یافت (که بالتبع چنین نخواهد شد).

الگوهای دیگری مانند بن‌تن، مرد عنکبوتی، بت‌من، ثور و نظایر آن‌ها، اوجی از توانمندی فیزیکی و بدنی را فراروی کاربران خردسال مطرح می‌سازند که این کاربران نیز به دلیل تفکر عینی که از آن برخوردارند، تصور می‌کنند، آنچه آن‌ها در الگوهای مورد علاقه‌شان دیده‌اند، منطبق با واقع بوده، آنان نیز می‌توانند طی سال‌های بعد که بزرگ‌تر می‌شوند، از فیزیک بدنی و قدرت و توان مشابهی برخوردار گردند. سرانجام کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها در جریان کاربری از محصولات اخیر، در عمل با سبک زندگی بی‌قید، مرفه، تجملاتی و لذت‌گرایی خود را مواجه می‌بینند که قهرمان‌های مورد علاقه آنان، دست به ترسیم آن فراروی کودکان کاربر می‌زنند و کودکان مثلاً با اخذ استانداردهای زیبایی در این سبک زندگی (که در واقع با طرح پوست سفید، موی طلایی و چشمان آبی، در عمل استانداردهای زیبایی غرب است)، به دنبال تحقق استانداردهای اخیر در زندگی خود می‌روند تا مثلاً با

رنگ کردن موهایشان و استفاده از لنز چشمی، به تحقق معیارهای مطرح شده توسط الگوهای مورد علاقه‌شان در زندگی خویش نایل آیند.

بالتبع در صورتی که کودکان کاربر موفق به تحقق استانداردهای اقتصادی، زیباشناختی، فیزیک بدنی، سلامت جسمانی و سبک زندگی تبلیغ شده در بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی نشوند، احساس خسران کرده، در ادامه با احساس بی‌کفایتی خویش، عدم اعتماد به نفس در وجود وی خود را به نمایش خواهد گذارد.



در جریان مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها برخی از کودکان در بیانات خود از تحقیرشدگی اقتصادی که در جریان کاربری از بازی‌ها به عین با آن برخورد کرده یا در آینده‌ای نه چندان دور با آن برخورد خواهند کرد، یاد کرده‌اند:

«- پانیذ خانم، چه قدر باربی داری؟»

به خاله‌ها می‌گم برام وسایل باربی بخرید. من دوست دارم وقتی بزرگ شدم به عالمه باربی بخرم، مامانم برام نمی‌خره.

- چرا این قدر باربی رو دوست داری؟

من عاشق پرنسس‌ها و باربی رو دوست دارم. دوست دارم وقتی بزرگ شدم، لباس صورتی باربی رو بخرم. من فک می‌کنم، هر کی باربی بزرگ‌تر و بیش‌تر داشته باشه، یعنی پولدارتره. من شبا به مامانم می‌گم به من شیر بده تا مثل باربی قد بلند بشم» (پانیذ، ۶ ساله).

«- دوست داشتی لباس السا رو هم داشتی؟»

یکی از دوستانم هر چیزی از السا رو داره: کفش السا، لباس السا، دامن السا، کلاه السا.

- دوست داشتی تو هم این‌ها رو داشتی؟

آره، ولی مامانم نمی‌گیره.

- چرا نمی‌گیره؟

چون من وقتی بهش می‌گم برام بخر، می‌گه، نه می‌خوام یه چیز دیگه برای خودم بگیرم. مثلاً من یه عروسک می‌خوام که وقتی باهاش حرف می‌زنی، اون تکرار می‌کنه. بعد من می‌گم من اینو می‌خوام، اون می‌گه نه، این خیلی گرونه. تبلیغش رو جم جونپور می‌کرد» (فریماه، ۶ ساله).

«- الناز خانم پس گفتی السا رو دوست داری؟

آره، السا خیلی خوشگله، موهاش زرده، لباسش پرنسسیه، کفش‌هاش هم گرونه.

- خوب!

خوب من دوست دارم برای عروسی دختر خالم آینه السا، گردن‌بند السا و لباس‌های پرنسسی اون رو بخرم، اما نمی‌دونم مامانم اونا رو برای من می‌خره یا نه!» (الناز، ۶ ساله).

«یه دونه برنامه دارم، ماشین‌ها رو داره.

- ماشین بازی؟

نه، ماشین مسابقه‌ها رو می‌گه چه جوریه قیمتاشون، خیلی با حاله.

- این که بازی نیست، هست؟

نچ، جنسیس کوپه دیدی؟

- نه.

عرشیا: جنسیس کوپه من می‌دونم چه ماشینه.

والایییی (درآوردن صدای آگروز ماشین احتمالاً جنسیس کوپه).

- پس اونجا قیمت ماشین‌ها رو می‌گه؟

آره.

- ماشین دوست داری؟

آره.

- خیلی؟

خیلی، قلکمو می‌خوام پر کنم که... یک کم مونده تا پر شه... که می‌خوام بزرگ شدم، باهاش جنسیس

کوپه بگیرم، ماشیناش خفتنن» (هادی، ۶ ساله).

تصاویر زیر نمونه‌ای از امکاناتی است که کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها

در زندگی روزمره خود با آن مواجه هستند:



تعدادی از کاربران بازی‌های دیجیتالی در مصاحبه‌های خویش از علایق زیباشناختی خود دال بر کسب استانداردهای زیبایی تبلیغ شده غرب در بازی‌ها و یا دست‌یابی به زیبایی‌های شگفت‌آور الگوهای نظیر باربی، برتز و السا یاد کرده‌اند که بالطبع به دلیل پردازش زیبایی‌های غیرمتعارف الگوهای اخیر، تحقق موارد مشابه در جهان خاکی امری دشوار و دست نیافتنی می‌نماید.

«- تو هم دوست داری شبیه السا بشی؟»

آررره.

- چرا شبیه اون بشی؟

چون خوشگله دیگه.

- یعنی الان تو خوشگل نیستی؟

چرا خوشگلم، ولی خب من اونو بیش‌تر دوست دارم دیگه» (هستی، ۶ ساله).

«- یسنا کارتون آنا و السا رو دیدی؟»

آره.

- آنا و السا رو هم دوست داری؟

فقط آنا خوبه. من فقط آنا رو دوست دارم.

- چرا؟

چون موهای درازی داره، موهاشو بافته، لباسشم دوست دارم.

- دوست داری جای آنا باشی؟

آره.

- بعد چه کار می‌کنی؟

نمی‌دونم، هر کاری که اون می‌کنه.

- خوب تو گفتی آنا رو دوست داری؟

آره، ازش خوشم میاد.

- از چی اون خوشت میاد؟

چشماس، موهاش.

- چشم‌هاش مگه چه جوریه؟

بزرگه چشماس، آبییه.

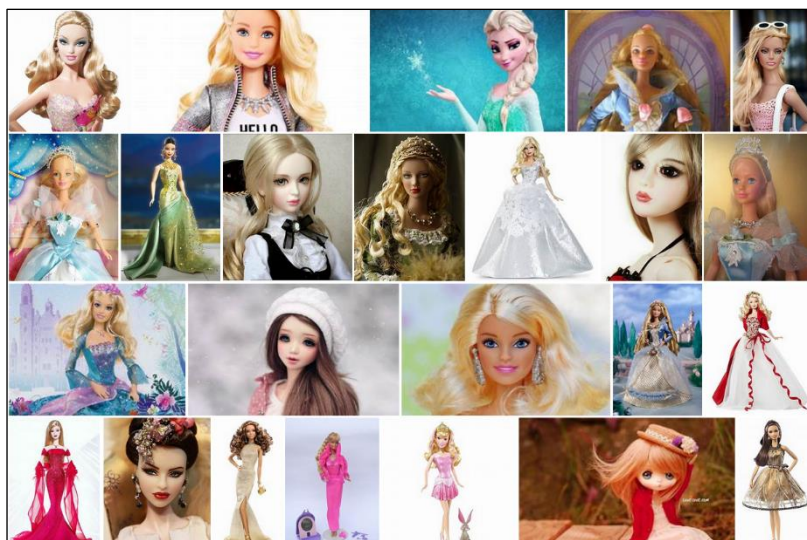
- به نظرت زیاد بزرگ نیست؟

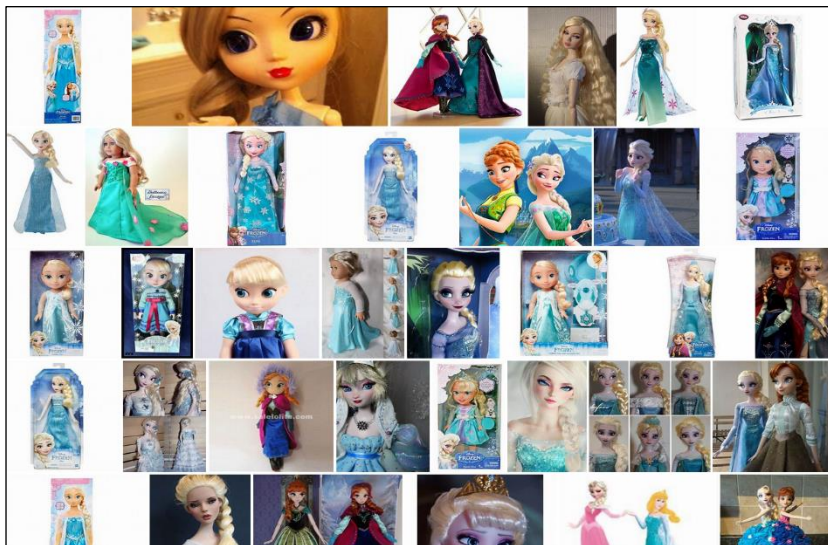
نه... چرا هست.

- تو واقعیت می‌شه آدم این جوری باشه؟

نه.

- دوست داشتی تو هم این جوری باشی؟
آره. دوس داشتم چشم آبی باشه» (یسنه، ۶ ساله).
- «یکی از دوستام هست، موهاش طلاییه، مٹ سیندرلا، من بهش حسودی می کنم» (افسانه، ۶ ساله).
- «- پریا گفתי خوشگل به کی می گن؟
- خوشگل به مامانم و السا و اون باری خوشگله که موهاش قشنگ بود.
یعنی اگه موهامون زرد باشه، مثل اون ها، اون وقت خوشگلیم؟
آره.
الآن که موهامون مشکیه، باز هم خوشگلیم؟
نه.
باید موهامون زرد باشه که خوشگل بشیم؟
آره.
- شما هم دوست داری مثل السا باشی؟
آره.
- ولی شما که همین جوری خیلی خوشگلی.
من موی سفید السا رو دوست دارم».
- تصاویر زیر نمونه‌ای از زیبایی‌هایی است که در غالب الگوهای عروسکی - کارتونی به کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی ارائه می‌گردد.





برخی از کاربران خردسال، پس از مواجه شدن با الگوهای نظیر بن تن، اسپایدرمن، هالک، بت من و مانند آن‌ها، در آرزوی این می‌افتند که آنان نیز از قدرت و اندامی مانند الگوهای مورد علاقه‌شان برخوردار شوند تا بتوانند با یک ضربه، موانع فرارویشان را ویران کرده یا دشمنان روبرویشان را از بین ببرند. اما واقعیت امر آن است که توانایی الگوهای پیش‌گفته، توانایی و قدرتی خارج از عرف بشر خاکی است و تحقق چنین امری در جهان واقع محال است.

اظهارات زیر متعلق به برخی از کودکان مصاحبه شده است:

«- بن تن چه کارهایی بلده؟»

خودشو هیولا می‌کنه، ۴ دست می‌شه، مدل مارمولکی، آتیشی، یخی.

تو هم دوست داشتی از این کارها بکنی؟

خیلی دوس دارم خاله، اما من کوچیکم، از اون ساعتام ندارم.»

«- تو دوست داری خودت واقعاً اسپایدرمن بشی یا همین جوری که هستی باشی؟»

دوست دارم اسپایدرمن بشم.

- چرا؟

دوست دارم قهرمان شم.

- قهرمان‌ها چی کار می‌کنن؟

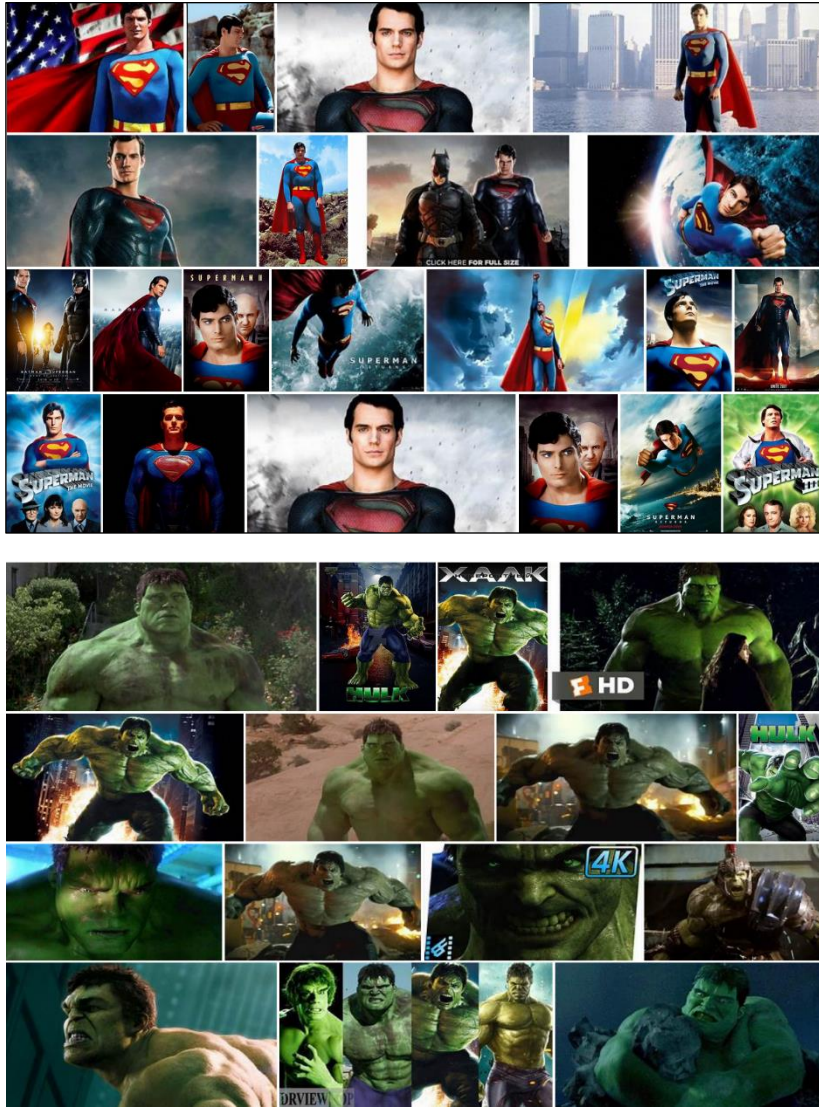
قهرمان‌ها می‌زنن دزدا رو داغون می‌کنن. می‌اندازنشون زندان. زندان یه جا هست، خونه دزداست.

- به نظرت پلیس‌های خودمون می‌تونن بیش‌تر دزد بگیرن یا اسپایدرمن؟

اسپایدرمن سریع‌تر می‌تونه. می‌یاد تار می‌زنه از دیوار بالا می‌ره و دزدا رو می‌گیره و می‌اندازه زندان»

(رامتین، ۶ ساله).

تصاویر زیر نمونه‌ای از توانمندی‌هایی است که در غالب الگوهای عروسکی- کارتونی پسرانه به پسران خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی ارایه می‌گردد.



در برخی از مواقع، کاربران بازی‌های دیجیتالی با ملاحظه سبک زندگی عرضه شده به آنان در بازی‌ها، در صدد تحقق عینی و عملی آن سبک در زندگی خود برمی‌آیند. اظهارات زیر متعلق به تنی چند از کودکان کاربر بازی‌ها است که در مصاحبه‌های خود بیان داشته‌اند: «فریمان تو چه کارتونی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟ باربی با تام و جری.»

- تو اتاقت عکس این کارتونها رو زدی؟
- عکس تیگر رو زدم. بعد... باری رو زدم با السا و آنا با تام و جری.
- رو تختیت چه شکلیه؟
- تام و جریه.
- کیف مهدکودکت چی؟
- باب اسفنجیه.
- جامدادیت چی؟
- السا آنا.
- لباسشون رو هم داری؟
- فقط لباس السا آنا رو دارم. فقط نمی‌دونم چرا واسه لباس من، موی السا آنا سبزه.
- یعنی موی جداگانه براش گذاشته بود؟
- آره.
- بگم کی هر چی السایی باشه می‌خره؟
- کی؟
- خواهر فواد.
- خواهر فواد اسمش چیه؟
- فرگل.
- خواهر فواد لباس‌های السا و آنا رو داره؟
- آره.
- تو مگه دیدیش؟
- آره، تو طبقه‌ی ما، اولن.
- اون چیه السا و آنا رو داره؟
- مثلاً خط کش السا آنا رو داره، روبان السا آنا رو داره.
- السا و آنا رو خیلی دوست داره؟
- آره.
- بقیه دوست‌هات چی؟
- مثلاً تو موبایل قبلیش، بازی السا آنایی داشت. دیگه... نمی‌دونم. آها قلک السا آنا داشت.
- خوب فریمان، اگه ما بخوایم مثل سیندرلا باشیم، باید چه کار کنیم؟
- امممم... دامن آبی بیوشیم، کفشای آبی، بعد تل آبی بزنییم، گردنبند آبی بزنییم، کلی چیزای آبی بزنییم، مثلاً دستکش آبی هم بزنییم» (فریمان، ۶ ساله).

«من بلد نیستم برقصم، دختر خالم مثل باربی می‌رقصه. اون به من می‌گه تو بی‌عرضه‌ای، چون بلد نیستی برقصی» (مهدیس، ۶ ساله).

تصاویر زیر جلوه‌هایی از سبک زندگی تبلیغ شده الگوهای عروسکی - کارتونی دخترانه است که به دختران خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی ارایه می‌گردد.



البته در موارد دیگری کودکان مصاحبه شده، خاطرنشان می‌ساختند که آنان هم‌زمان تحت تأثیر چند ویژگی الگوهای مورد علاقه‌شان قرار گرفته‌اند. به عنوان مثال، کودکان خردسال که به دلیل برخورداری از تفکر عینی، فاقد دید تحلیلی، انتزاعی و نقاد هستند، با دیدن مثلاً چشم‌های درشت برتر یا قد بلند باربی یا گیسوان پرپشت الساء، پس از شیفته شدن به این موارد، ممکن است به خودشان وعده بدهند که در آینده پس از بزرگ شدن خودشان، آنها نیز از ظواهری مانند الگوهای مورد علاقه خویش برخوردار خواهند شد، به همین ترتیب کودکان اخیر با دیدن امکانات مادی گسترده‌ای که در اختیار الگوهای دوست داشتنی خود می‌بینند، ممکن است به خود وعده بدهند که به فرض آنها نیز مانند سیندرلا یا زیبایی خفته، سرانجام با پرنسی که از راه می‌رسد، ازدواج خواهند کرد و به قصر وی راه پیدا خواهند کرد و یا در آینده، آنان نیز نظیر پرنسس‌هایی که در بازی‌هایشان بارها و بارها در نقش آنان بازی کرده‌اند، روزی لباس‌های پرنسسی پوشیده، با آویختن جواهرات سلطنتی به خود، در حالی که چندین و چند خدمتکار در خدمت وی هستند، در افق به آواز خواندن خواهد پرداخت و به این ترتیب به رؤیاهای خود تحقق خواهد بخشید.

تکرار مکرر صحنه‌های اخیر چنان متعدد و زیاد است که شاید کودکان کاربر بازی‌ها تصور نکنند که چنین شرایطی ممکن است برای آنان محقق نشود.

اما همان‌گونه که از آن یاد شد، برخلاف جهان بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها که گاهی دنیایی همچون بهشت را برای کودک رقم می‌زنند، واقعیت امر جهان حاضر چیزی جز تراحم نیست و اوضاع و احوال زندگی آنان، آن‌گونه که آن‌ها دوست دارند و آرزوی آن را در سر می‌پروراندند، محقق نخواهد شد و کودکان در برخورد با جهان واقعی بلافاصله و یا در برخی از موارد پس از گذشت مدتی، درمی‌یابند که تصورات شیرین آن‌ها، پایه در واقعیت نداشته، رؤیایی بیش نبوده است و همین مسأله سبب می‌شود که آنان دچار یأس و سرخوردگی شوند و احساس کنند اندام ایده‌آلی که آرزوی آن را داشتند، خیالی دست نیافتنی است و یا قصر و امکاناتی که دوست داشتند در اختیار آنان باشد، یا امکاناتی که علاقه داشتند از آن بهره‌مند گردند، هرگز در دسترس آنان قرار نخواهد گرفت.

بیانات زیر حکایت از علاقه برخی از کودکان مصاحبه شده به کسب قدرت اقتصادی و در عین حال دستیابی به جذابیت فیزیکی مورد نظر کودک است که عدم تحقق آن‌ها در جهان واقع، احساس شکست، عدم اعتماد به نفس و از دست دادن باور به خود را برای کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها رقم می‌زند.

«- مانیا خانم، به نظرت زندگی ما بهتره یا زندگی باربی؟»

زندگی باربی.

- چرا؟

چون که خیلی خونه‌ی قشنگی داره. خیلی خودشم قشنگه، خوبه» (مانیا، ۶ ساله).

«- آدم‌های واقعی خوشگل‌ترن یا باربی؟»

باربی اینا.

- چرا؟

لباس خوشگل دارن، پولدارن، بعد یه شاهزاده باهاشون ازدواج می‌کنه.

- یعنی تو هم دوست داری مثل باربی‌ها با شاهزاده ازدواج کنی؟

(می‌خندد).

- آره؟ دوست داری؟

- آره» (فرشته، ۶ ساله).

«- افسانه از نظر تو سیندرلا خوشبخته؟»

آره.

- چرا؟ اون که مادرش رو از دست داده، تازه مثل تو هم یه خواهر مهربون نداره.

آره، خواهر نداره، ولی دوستای زیادی داره، تازه فرشته هم باهاش دوس می‌شه، همه دوش دارن، بعدشم با یه شاهزاده ازدواج می‌کنه که دوش داره.

- خوب دوست‌های تو، تو رو هم دوست دارن، مگه نه؟

آره، منم دوشون دارم، ولی یکی از دوستام هست، موهاش طلاییه، مٹ سیندرلا، من بهش حسودی می‌کنم... .

- افسانه گفتی دوست داری یه روزی مثل سیندرلا توی قصر بری؟
آره.

- ولی الان که قصر نیست؟

خب، خونه بزرگا، مثل قصرن دیگه.

- افسانه گفتی می‌ری عروسی لباس آبی می‌پوشی، آرایش هم می‌کنی؟

آره، نامادریم منو آرایش می‌کنه، با هم می‌ریم آرایشگاه، خوشگل بشیم.

- خودت می‌گی چه جوری آرایش کنن؟

نه، نامادریم می‌گه.

- دوست داری شبیه سیندرلا بشی؟

آره، ولی الان کوچیکم، بزرگ شدم، لنز می‌ذارم، موهامو رنگ می‌کنم، مٹ سیندرلا می‌شم، تازه با یه پسر از دواج می‌کنم که منو بیره تو قصر.

- به نظر من، خودت خیلی خوشگل‌تر از سیندرلا هستی‌ها.

نخیر، سیندرلا خیلییییییییی خوشگله، همه دوش دارن، مٹ من چاق نیست که، لاغره، لباسای خوشگل می‌پوشه، قشنگ می‌رقصه.

- چرا فکر می‌کنی کسی دوستت نداره؟

همه دوسم ندارن، یکی تو دوسم داری، یکی ام آبجیمه. بابام نامادریمو بیش‌تر دوس داره.

- افسانه دوست داری بزرگ شدی چه کار کنی؟

من بزرگ شم، یه پسره منو می‌بره تو قصر، مٹ سیندرلا» (افسانه، ۶ ساله).

«- تو بزرگ شدی، می‌خوای چه کاره بشی؟

می‌خوام برم آمریکا، تو هاوایی پلیس شم.

- مگه اینجا نمی‌شه پلیس بشی؟

نه، می‌خوام اونجا برم پیش کونا.

- کونا کیه؟

یه دخترست اونجا، تو هاوایی پلیسه، خیلی عاشقشم (اسم اصلی فیلم مأموریت در هاوایی است).

- واسه چی این قدر عاشق کونا هستی؟

چون یه دختر خوشگل بود که یه سگم داشت، مثله پاپت که من داشتم. کارشم خیلی با حال بود.

- مگه چه شکلی بود که می‌گی خوشگل بود؟

چشماش درشته، گونه‌هاش بعد دماغش کوچول موچوله، لباشم کوچولو بود.

- تو هم دوست داشتی شبیه اون بشی؟

آره، خیلی.

- خوب چه کار می‌کنی که شبیه اون بشی؟

لنز می‌ذارم.

- چشم‌هات درد نمی‌گیره بخوای لنز بگذاری؟

اگه شبیه اون بشم، نه دیگه.

- مگه الان زشتی اصلن؟

نه، مامانم می‌گه خوشگلم، ولی کونا قشنگ‌تره خوب» (آمیتیدا، ۶ ساله).

برخلاف مواردی که کودک ممکن است به آینده امید بسته، به خود دلداری بدهد که در آینده

آرزوهای وی محقق خواهد شد، در برخی از موارد کودکانی که دارای مشکل جسمانی خاصی بوده یا

خود را به صراحت فاقد معیارهای مطرح شده الگوهای عروسکی - کارتونی غربی می‌بینند، شکست را

به عینه تجربه کرده، به همین سبب تصویر منفی از خویش به دست می‌آورند.

مهتاب ۵ ساله که به علت ازدواج فامیلی پدر و مادرش، از بدو تولد از وجود مشکل کم‌بینایی رنج

می‌برد و همیشه از ابزارهای کمکی مثل عینک، لنز، ذره‌بین، کتاب‌های با فونت درشت و مانند آن‌ها

استفاده می‌کند، در مصاحبه خود بیان می‌دارد او در مقایسه خود با الگوهایی نظیر السا خود را هیچ

می‌پندارد:

«- خوب مهتاب خانم تو دیگه چه کارتونی رو داری؟

خب کارتونای السا و آنا. اینا خیلی قشنگن سمانه جون. همچین رمانتیک ایناس.

- یعنی چه جوری هستن؟

مثلاً توش رقص تمرین می‌کنن. السا خیلی خوشگله. من دوست دارم مته اون موهامو بلند و طلایی

کنم، اما خب مامانم اجازه نمی‌ده. بعد همه السا رو دوست دارن. تازه اون مته من عینکی نیست. بعد

عاشقش می‌شن و اینا دیگه.

- اما تو خودت خیلی دختر خوشگلی هستی عزیزم. هر کس یه زیبایی برای خودش داره.

نه من عینکی‌ام. اگه عینکم نباشه، هیچی نمی‌بینم یا مثلاً قدم کوتاهه. السا اگه شکل من بود که

هیچ کس عاشقش نمی‌شد. (می‌خندد). کلاً هر کی موهاشو طلایی می‌کنه، خوشگل می‌شه! حتی مامانم

برا عروسی دایی، موهاشو طلایی کرده بود و خوشگل شده بود!

- یه سوال! تو اگه می‌تونستی شبیه قهرمان یکی از کارتونها بشی، کدوم کارتون رو انتخاب می‌کردی؟

وای سمانه جون، من همیشه تو خاله بازیام فکر می‌کنم السا شدم. همش فکر می‌کنم شاهزادم و از مامان و بابام می‌خوام حتی منو السا صدا کنن. تازه کیفمم روش السا داره!

- پس خیلی خوشحال می‌شی که همه تو رو مثل السا بدونن؟
خب تو اون لحظه آره، اما بعدش نه، چون یادم میاد که من عینکی‌ام! قدمم کوتاهه! موهامم نه بلنده نه طلائییه!».

سوگند ۶ ساله نیز در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد که او دربرخورد با کارتونها و پویانمایی‌هایی که استانداردهای زیبایی غرب (یعنی موی صاف، لخت و طلائی، قد بلند و اندام باریک) را در معرض دید کودکانی همچون او گذارده‌اند، به دلیل صاف نبودن موهایش احسان خسران و شکست می‌کند:
«- تو چه چیزی از السا و آنا رو دوست داری؟

مثلاً همین که السا موهایش بلنده و خوشگل می‌بافه. منم موهامو بلند کردم، مامانم برام می‌بافه. ولی به خوشگلی اون نمی‌شه. چون اون موهایش بولوند و خوشگله. اینم بگم خیلی لاغر و خوش‌هیكله. یا مثلاً قدرتش با حاله.

- بلوند یعنی چی؟

یعنی اونایی که موهایشون طلائییه. منم به مامانم گفتم موهامو مته السا رنگ کنم، اما گفت وقتی بزرگ شدی می‌تونی این کارو کنی، ولی وقتی با سبحان دعوا می‌شه، همش بهم می‌گه تو بزرگ شدی باید ببخیش و اینا. نفهمیدم کی بزرگم پس، ولی بزرگ شم، حتماً موهامو مته السا می‌کنم.

- یعنی اگه کسی موهایش بلند یا طلائی نباشه خوشگل نیست؟

- هست، اما خب بلند و طلائی خوشگل‌تره دیگه. آدم می‌شه مته این خارجیا. برا همینم به مامانم گفتم برا تولدم موی السایی خرید! اصن می‌دونی الهه جون، الآن مو این شکلی مده. همه می‌رن برای عید موهایشون طلائی می‌کنن یا همه به کسی که موی بلند داره می‌گن، وای چه موی خوشگلی. پس منم اون طوری دوست دارم.

- یعنی چی موی السایی؟

(از داخل کشوی وسایلش کلاه‌گیس مصنوعی به رنگ موهای السا را درمی‌آورد و روی سرش می‌گذارد) یعنی این دیگه. مثلاً من السام، موهامم مته اونه!

- موهای خودت به این خوشگلی رو دوست نداری اون وقت؟!

نه، خیلیم فرفری و زشته و سیاهه. بزرگ شم می‌رم گِلت می‌کنم!

- اون وقت گِلت یعنی چی؟

یعنی صافشون می‌کنم، می‌بافم و زوزی نشه!»



در موارد دیگری ممکن است کودکانی که خود را از امکانات مادی الگوهای عروسکی - کارتونی مطرح شده در غرب دور می‌پندارند، احساس خسران مشابهی را در خود تجربه کرده و به منصفه دید بگذارند. کیانای ۶ ساله، نمونه‌ای در همین جهت است:

«تذکر پژوهش‌گر در حاشیه گزارش مصاحبه با کیانای ۶ ساله:

وقتی من از بچه‌ها خواستم تا تصویر الگوی عروسکی مورد علاقه خودشان را بکشند، کیانا در نقاشی خودش موش و گربه را کشید. از او سوال کردم، چرا عروسک دلخواه خودت رو نکشیدی؟ او گفت: ما فقیر هستیم، بابا و ماما پول ندارند، من خونه سارا اینا، السا رو دیدم و خیلی ازش خوشم اومد، اما بعدش خیلی حسودیم شد، چون من خوشگل نیستم، لباس خوشگل ندارم، لاغر نیستم، ناخن قشنگ ندارم، دستام سفید نیست، هر روز باید یه لباس بپوشم، بعضی وقت‌ها هم باید لباس آبجی‌ام رو بپوشم. از وقتی السا رو دیدم، از خودم و از بی‌پولی ناراحتم، می‌خوام تا وقتی مثل السا خوشگل نشدم، عکسش رو هم نکشم. وقتی به مامانم می‌گم، من مثل دوستام می‌خوام کلی وسایل بگیرم، مامانم می‌گه تو دختر خوبی هستی، بلدی قرآن بخونی، باید به این چیزها فکر کنی، ولی من دیگه دوست ندارم یه سوره دیگه حفظ کنم، همش دروغه.

کیانا دید بسیار منفی نسبت به خودش پیدا کرده و دایم خودش را با السا مقایسه می‌کند و به علت گوشه‌گیر بودن که مربی مهد نیز به آن اشاره می‌کرد، خلق پایینی نسبت به دوستان خودش دارد، چرا که نمی‌تواند مانند آن الگوی کارتونی، زیبا و پولدار باشد، بنابراین از خودش بدش می‌آید و حتی نقاشی آن را هم نمی‌کشد، چون با آگاهی به وضعیتی که در آن قرار گرفته است، بسیار خشمگین است و سوال‌های زیادی دارد که کسی پاسخ‌گوی آن‌ها نیست و دیگر تمایل خود به زیبایی‌های معنوی را نیز از دست داده است.»



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، در صورتی که از سوی اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان در جامعه بسترسازی لازم فرهنگی درباره چگونگی کاربری از بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌های مورد استفاده کودکان صورت نپذیرد و جای خالی الگوهای ارزشی با تهیه محصولات فاخر در فضای مجازی پر نشود، کودکان خردسال کاربر محصولات غربی در انجام کار خویش به دلیل فاصله اقتصادی، زیباشناختی، توانمندی بدنی و سبک زندگی که بین خود و الگوهای مورد علاقه‌شان احساس می‌کنند، ممکن است به سادگی به احساسی از عدم اعتماد به نفس و از دست دادن باور به خویش برسند.

۲-۷- احساس حقارت مضاعف

اگر زندگی خانوادگی کودکان، زندگی متعارفی باشد و کودک در کنار شیر جسمانی با مهر و محبت اولیا، از شیر روانی لازم نیز برخوردار شده باشد، رشد وی رشدی متعادل خواهد بود و با نگاهی باز و امیدوار به جهان فراروی خویش خواهد نگریست.

اما در این میان برخی از عوامل مداخله کننده وجود دارند که ممکن است دید امیدوار کودک به جهان آینده را مخدوش کرده، وی را فردی نامتعادل و تحقیر شده بار بیاورند. یکی از مهم‌ترین عوامل موجود در این زمینه، تغذیه کودک از الگوهای نامناسب است، به این معنا که کودکان اولاً به سبب نیازی که در روند تحول خویش به الگو احساس می‌کنند و ثانیاً به دلیل جذابیت‌های فراگیر و گسترده‌ای که کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید از آن برخوردار است، متوجه کاربری از وسایلی مانند تبلت، پی‌اس‌فور، رایانه، ماهواره و تلفن همراه می‌شوند و در این میان به دلیل بی‌توجهی و ضعف نهادهای فرهنگی داخلی، ۹۵٪ از محتوایی که کودکان ایرانی از آن کاربری می‌کنند، محتوایی است که از آن سوی آب آمده‌اند.

محتویات اخیر از سوی نهادهای فرهنگی مردمی و دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری تولید شده‌اند که البته به لحاظ ارزشی، از تفاوتی ماهوی برخوردارند، اما به دلیل ضعف مالی جریان‌های مردمی و انسان‌گرا از سویی و امکانات مالی گسترده دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری از سوی دیگر،

۱. 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) نیز 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.

غالب بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که کودکان ایرانی کاربر آن هستند، متعلق به تولیدهای نهادهای زیر پوشش نظام سرمایه‌داری هستند و بالطبع دستگاه‌های مزبور در جریان تولید محصولات اخیر، اهداف ارزشی خود را در تولیدهای خویش می‌گذارند و محصولات آنان در واقع در صدد تربیت انسان‌هایی است که در درجه نخست شخصیت مستقلى در خود احساس نکنند (تا بعداً علیه اهداف نظام سرمایه‌داری خدش‌های وارد نیورند) و در درجه بعدی اهمیت، مصرف برای آنان به صورت هدف و ایدئولوژی درآمدی باشد و در درجه آخر، اندیشه شهوی القایی آنان، تحقق دو هدف قبل را تضمین کند.

گلدن^۱ و جاکوبی^۲ (۲۰۱۷) در مقاله‌ای که در مورد کارتون‌های والت دیسنی تهیه کرده‌اند، خاطرنشان می‌سازند، بررسی‌های آنان حکایت از آن دارد که دختران کوچک کاربر محصولات دیسنی در همه جای جهان آرزوی آن را دارند که شبیه شاهزاده‌های کارتون‌های دیسنی باشند و این امر در واقع بیانگر موفقیت اهداف کمپانی والت دیسنی در القای اندیشه‌های فکری- فرهنگی خودش است.



1. Golden, J.
2. Jacoby, J.

بررسی‌های میدانی گروه پژوهش دلالت بر آن دارد که کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در مواجهه با الگوهای نظیر باربی، برتز، السا، آنا، مریدا، سفید برفی، سیندرلا، بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، باب اسفنجی، هالک، ثور و مانند آن‌ها، از ارزش‌های فردی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی موجود در این الگوها متأثر می‌گردند. کودکان کاربر محصولات فرهنگی اخیر، پس از برخورد با معیارهای نسبتاً متفاوت مطرح شده در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب (که در واقع معیارهای مبلغ جهان سرمایه‌داری هستند)، نه تنها در معیارهای فردی مانند جذابیت فیزیکی (برای دختران) و قدرت بدنی (برای پسران)، فاصله خود را با الگوهای مورد علاقه‌شان بسیار زیاد می‌بینند، بلکه با تأمل و تأنی در معیارهای فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی مطرح شده در کارتونها، امریکایی، فاصله معیارهای غالباً مادی و شهوانی آثار اخیر را با معیارهای مشابه در جامعه خودشان، زیاد می‌بینند و از آنجا که در مشکلات و تعارض‌های پیش آمده، غالباً آن‌ها را به نفع الگوهای مورد علاقه‌شان حل می‌کنند، به سادگی دچار احساس حقارت مضاعف (و البته در ابعاد سیاسی - اجتماعی احساس حقارت ملی) می‌گردند.

احساس حقارت اخیر بر خلاف حقارت ساده که ممکن است به دلیل زیبا نبودن یا پولدار نبودن گریبان کودک را بگیرد، به دلیل آن که همزمان کودک احساس می‌کند نه زیبا است، نه پولدار و چندین فقدان مشابه، حقارتی چندوجهی و بسیار عمیق‌تر از حقارت عادی است که تا کنون در عرف مردم شناخته می‌شده است.



در ادامه پس از طرح اجمالی برخی از شواهد گردآوری شده در ابعاد فردی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی، خاطرنشان خواهد شد، شواهد اخیر به تحقق معیارها و استانداردهایی در کودکان کاربر می‌انجامد که این معیارها ضمن آن که با معیارهای فردی، بومی و ملی وی سنخیت چندانی ندارند، فاصله زیادی با آن‌ها دارند که در مجموع موارد پیش گفته، اسباب حقارت مضاعف و چند بعدی وی (در ابعاد روانی، اجتماعی و فرهنگی) و حقارت ملی او (به شکل احساس عقب‌ماندگی جامعه وی از جوامع موطن الگوهای مورد علاقه‌اش) را رقم خواهند زد.

ارایه برخی از معیارهای فردی

کودکان کاربر کارتونها و پویانمایی‌های غربی غالباً در جریان کاربری از محصولات فرهنگی اخیر با الگوهای مواجه می‌شوند که از حالتی ایده‌آل برخوردار بوده، در اوج جذابیت فیزیکی ممکن (در الگوهای دخترانه) و یا در اوج قدرت فیزیکی ممکن (در الگوهای پسرانه) قرار دارند. بالطبع در آغاز، کودک به شکلی شگفت‌زده، جذب الگوهای اخیر می‌گردد، اما زمانی که به مقایسه خودش و الگوهای مورد نظر دست می‌زند، به دلیل تفاوت بارز و آشکاری که بین خود و الگو می‌یابد، احساس عقب‌ماندگی و حقارت وجود وی را فرامی‌گیرد.



بیانات زیر قسمتی از مصاحبه‌های انجام شده با ساره و آنیسای ۵ ساله و حسنی و رهای ۶/۵ ساله هستند. در این مصاحبه‌ها کودکان اخیر آشکارا جذابیت خود را پایین‌تر از الگوهای مطرح شده دانسته، اذعان می‌کنند که فاصله موجود بین جذابیت آنان و الگوهای مورد علاقه‌شان پر نشدنی است:

«- پس گفتمی به نظر تو سیندرلا خوشگله؟»

آره. لباساش خیلی قشنگن دیگه. تازه موهاشم طلائی.

- حالا تو خوشگل‌تری یا سیندرلا؟

سیندرلا!

- تو نمی‌تونی مثل سیندرلا خوشگل باشی؟

نه، هیشکی نمی‌تونه مثل سیندرلا باشه.

- تو خوشگلی؟

یه کوچولو.

- چرا یه کوچولو؟

آخه دوستم درسا خیلی خوشگل‌تره، ولی مثل سیندرلا مهربون نیست اصلاً.

- یعنی چی مثل سیندرلا مهربون نیست؟

آخه یه بار لباسم کثیف شده بود، کلی مسخرم کرد.

- پس چرا با اون دوستی؟

آخه خیلی خوشگله.

- فقط چون خوشگله با اون دوستی؟

آره.

- به بچه‌ی دیگه‌ای به من گفته بود، نباید با آدم‌هایی که مهربون نیستن دوست شد، نظر تو چیه؟
آخه اونایی که خوشگلن، همیشه کلی دوست دارن».



«- تا حالا وسیله‌هایی از باربی رو خریدی؟

آره، عروسک‌شو دارم تو خونمون... مامانم برا تولدم خرید. یه جعبه هست، توش باربی‌ه با کلییی لباس و آینه و کیف و کفش...»

- باربی چه لباس‌هایی می‌پوشه؟

لباسایی که خیلی خوشگلن رو می‌پوشه، همیشه هم لباساش قشنگ‌تر از همه هست، دامن می‌پوشه، گردن‌بند می‌ذاره، گوشواره می‌ذاره، کیف و کفشای سِت می‌پوشه...»

- تو هم مثل باربی لباس می‌پوشی؟

نه، من شبیه باربی نیستم.

- آخه چرا؟

باربی لاغره.

- مگه تو لاغر نیستی؟

نه، دوستانم به من می‌گن تو پولو، من لاغر نیستم.

- از باربی چه چیزهایی یاد گرفتی؟

یادگرفتم آدما رژ بزبن قشنگ‌تر می‌شن، یه عالمه لباس داشته باشن، یه عالمه وسیله داشته باشن... - تو اگر مثل باربی بودی، چه کارهایی می‌کردی؟

والایی اگه مثل اون بودم، دوست داشتم همه لباسا رو بپوشم و باهاش برم بیرون، به دوستانم نشونشون بدم».



«- حسنی خانم تو باربی داری؟»

آره.

- باربیت چه طوره؟

خب اون خوشگله، چشاش آیه. لاغره، وسایلاش بیش تره، ماشین داره، وسایل آرایش داره، دوست

پسرم داره.

- باربی چه وسایلی داره؟

یه عالمه لباسای خوشگل خوشگل داره، کمد داره، لاک داره، رژ لب داره!».

«- رها جان به نظر تو السا چه شکلیه؟»

یه دختر خوشگله که خیلی لاغره و موهاش بلنده، دماغشم قشنگه.

- دماغش قشنگه یعنی چی؟

یعنی دماغش رو عمل کرده.

- عمل کرده یعنی چی؟

یعنی کوچیک کرده.

- خوب مردم برای چی دماغشون رو عمل می کنن؟

برای این که قشنگ نبوده، مجبور شده قشنگش کنه.

- یعنی هر کی دماغش قشنگ نیست، باید عمل کنه؟

آره دیگه.

- تو هم دوست داری دماغت رو عمل کنی؟

آره، بزرگ بشم، حتماً عمل می کنم.

- تو که دماغت خوبه، چرا می خواهی عمل کنی؟

نه، دماغ من نوکش تیزه.

- به نظرت دوست‌هایی که داری هم دماغشون رو عمل می کنن؟

نمی دونم، ولی فکر کنم مریم نتونه عمل کنه.

- چرا؟

چون پول اونا نمی رسه که عمل کنن.

- مگه برای عمل کردن پول زیادی لازمه؟

آره.

- به نظرت السا عمل‌های دیگه‌ای هم کرده؟

آره. فکر کنم چشماشم عمل کرده، چون خیلی قشنگه.

- مگه چه شکلیه؟

رنگش آبی.

- مگه چشم رو هم می شه عمل کرد؟

آره. چون هیچ کس رو ندیدم که رنگ چشمش آبی باشه.

- مگه اون هایی که رنگ چشم هاشون آبی نیست، زشت هستند؟

نه زشت نیستن، ولی آبی بهتره.

- تو بزرگ بشی، می خوای چشم هات رو هم عمل کنی؟

نه.

- چرا؟

چون اگه بخوام دماغم عمل کنم، پول برام نمی مونه که چشمم

عمل کنم.

- دوست داری شبیه السا بشی؟

آره. عمل می کنم و شبیه اون می شم».



ارایه برخی از معیارهای فرهنگی

کودکان کاربر بازی های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی ها در جریان استفاده از این محصولات، در عمل با برخی از معیارهای فرهنگی مدنظر سازندگان بازی ها و کارتونها آشنا می شوند. این معیارها مواردی مانند روابط باز دو جنس، استقبال از امور شهوانی (نظیر رقص و رقاصی)، استقبال از تجمل گرایی و نظایر آنها هستند که کودک پس از پذیرش آنها، به تدریج متوجه فاصله نسبی رفتارهای تبلیغ شده در کارتونها و پویانمایی ها با معیارهای فرهنگی جامعه خودش می شود و درک فاصله اخیر برای وی ناراحت کننده است. البته غالب کودکان، به دلیل علقه وافری که نسبت به الگوهای مورد علاقه خویش احساس می کنند، تعارض پیش آمده را به نفع علایق فرهنگی الگوهای غربی مورد علاقه خودشان حل می کنند.



اظهارات هدی ۶ ساله و حسنی و رهای ۶/۵ ساله مصادیقی در همین رابطه را مطرح می‌سازد:

«- خوب هدی خانم، تو بازی هم می‌کنی؟»

آره.

- خودت تنها؟

نه، با احسان دوستم، خونشون نزدیک خونه ماست، میاد خونمون.

- خوب با هم چه بازی‌هایی می‌کنید؟

خاله من به احسان می‌گم من پرنس می‌شم، تو شاهزاده شو، ولی اون قبول نمی‌کنه، می‌گه من

بازی‌های دخترونه دوس ندارم.

- خوب چرا شاهزاده بشه؟

مثل اون کارتون سیندرلا، آخه کفش سیندرلا افتاد، بعدش شاهزاده اون رو پیدا کرد، رفت بهش بده.

- تو هم دوست داری مثل سیندرلا باشی؟

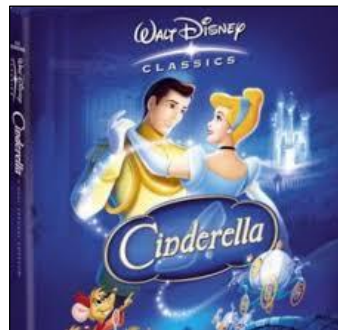
آره با یه شاهزاده.

- آهان، خوب اگه شاهزاده بود، تو دوست داشتی چه کاری برات انجام بده؟

خب کفشمو بده، با هم برقصیم دیگه، از این جور چیزا.

- آهان، یعنی اگه احسان قبول می‌کرد که بازی کنه، می‌خواستی باهاش برقصی؟

آره دیگه، تازه آخرش هم اون دست منو بوس می‌کرد».



«- لباس‌های تو قشنگ‌تره یا باربی؟»

مال باربی.

- چرا مال اون قشنگ‌تره؟

مال اون برق برق می‌زنه، کاش منم داشتم!

- به مامانت گفتی برات بخره؟

آره، ولی اون روز که رفتیم بخریم، من مثل اون رو ندیدم».

«- پس گفتی دوست داری شبیه انیکا بشی!»

آرره!

شغل انیکا توی کارتون چی بود؟

اسکیت سوار می شد، می رقصید.

تو هم دوست داری همین کارها رو بکنی؟

آره!

- انیکا پولدار بود؟

آرره، خیلی!

- تو هم دوست داری مثل اون پولدار بشی؟

آرره! می خوام اونقدر پول داشته باشم که قصر درست کنم و مثل انیکا، صندوق طلا داشته باشم

و کلی لباس هم بخرم.

- رها خانم تو دوست داری بزرگ شدی، چه کاره بشی؟

گفتم که، می خوام مثل انیکا رقص بشم. من الان هم کلاس رقص می رم.

- برای چی می خوای رقص بشی؟

خب بعداً با شوهرم توی عروسی ها می رقصیم».



ارایه بعضی از معیارهای اجتماعی

بررسی کارتونها و پویانمایی‌هایی که مورد توجه و کاربری کودکان ایرانی قرار دارند، حکایت از آن دارد که این محصولات به شکل ضمنی حاوی برخی از معیارهای اجتماعی موجود در غرب هستند. مواردی مانند روابط عمیق با دوست جنس مخالف، دست زدن به ماجراجویی‌های مختلف (خاصه در جنس مؤنث)، خشونت‌ورزی، استقبال از الگوهای فمینیستی و نگاه مثبت به شکاف نسل‌ها، از جمله معیارهای اجتماعی هستند که کودکان کاربر ایرانی در جریان کاربری خود از کارتونها و پویانمایی‌ها با آنها مواجه شده و بالطبع تحت تأثیر آنها قرار می‌گیرند. اما همان‌گونه که از آن یاد شد، تفاوت نسبی این معیارها با معیارهای اجتماعی موجود در ایران، تعارضی نسبی در ذهن کاربران خویش ایجاد می‌کند که این تعارض غالباً به نفع معیارهای مورد پذیرش الگوهای مورد علاقه کودک، حل می‌گردد.



اظهارات زهرای ۶ ساله و کیمیای ۶/۵ ساله، حکایت از پذیرش دوست جنس مخالف توسط کودک و ماجراجویی دختران جوان را دارند.

بیانات گلسا و فاطمه ۶ ساله هم دلالت بر آن دارد که این کاربران با دیدی مثبت به الگوهای فمینیستی که از طریق کارتونها با آنها آشنا شده‌اند، می‌نگرند و سرانجام اظهارات پارمیس ۶ ساله و فرزام ۶/۵ ساله، بیانگر پذیرش شکاف موجود بین نسل‌ها (و بالطبع کم بها دیدن نسل بزرگ‌تر) است. «خوب زهرا خانم تو خودت نمی‌خوای بتونی دشمنات رو نابود کنی؟ مثلاً بت من زن گربه‌ای کنارشه و مثل خودش قویه.

نه، نمی‌خوام اون جوری باشم، می‌خوام م‌ث اون یکی دوس دخترش باشم.

- دوست دختر، دوست دختر چیه؟

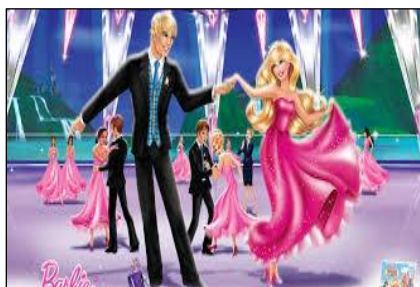
همو دوس دارن ینی، دختره دختر خوبی بود، خودش م‌ث بت‌من نبود، ولی اون دوش داشت.

- دوستش داشت، یعنی چی، یعنی با هم چه کار می‌کردن؟

هیچی، می‌رفتن می‌گشتن، بت‌من حواسش بهش بود.

- دوست داری با یکی این جوری دوست بشی؟

آره، دوست دارم.»



- «- خوب کیمیا... بهم بگو چرا از باربی خوشت میاد؟
چون که... مثلاً تو کارتون هاش هیجان هست... مثلاً... چیز... ماجراجویی داره...»
- ماجراجویی های باربی رو دوست داری؟
خیلی.
- چرا؟
خوب خوبه دیگه... با حاله... آدم می خنده... خوش می گذره.
- دیگه چی؟
آدم چیزهای جدید می بینه. جاهای جدید... خوش می گذره.
- تو هم دوست داری ماجراجویی های باربی رو داشته باشی؟
دوست که دارم... .
- به نظرت می تونی این همه ماجراجویی داشته باشی؟
نه.
- چرا؟
خب نمی شه... من می رم پیش... می رم کلاس شنا... کلاس نقاشی... من که مثل اون زندگی نمی کنم.
- باربی هم نقاشی می کشه یا شنا می کنه؟
آره.
- خوشت میاد از این که باربی هم نقاشی می کشه و هم شنا می ره مثل تو؟
اووووم... خب راستش من چون بعضی از کارهایش رو می کنم، ازش خوشم میاد.
- جز نقاشی و شنا، دیگه کدوم یکی از کارهایش رو می کنی؟
اووووم... فکر کنم همین دو تا... .
- چرا بقیه ی کارهایش رو انجام نمی دی؟
خب... خب چون نمی شه دیگه... .
- مثلاً چه کارهایی رو نمی تونی انجام بدی؟

- خب... اوم نمی تونم برم بندوقبازی... نمی شه فضا نورد بشم... اومم... از همین چیزها.
- باربی چی کارهایی می کنه که تو بهش می گی ماجراجویی، همین فضا نوردی و اینها؟
- خب آره دیگه... بعدشم اون شهرهای جدید رو می بینه. می ره مسافرت... می ره قطب... می ره جنگل... با کشتی سفر می کنه. با قطار... سوار موتور می شه... .
- خوب دیگه چی؟
- خب دیگه مثلاً پلیس می تونه بشه... دکتر می تونه بشه... .
- پس یعنی باربی هر کاری رو که می خواد می تونه انجام بده، آره؟
- آره دیگه... توی هر سریش یه کاری می کنه.
- ...
- کیمیا تو تا حالا با مامان یا بابا یا داداشت، درباره ی این که باربی این کارها رو می کنه و چه قدر کاره اش با حال و هیجان انگیزه، حرف زدی؟
- آره... .
- اون ها چی گفتن بهت؟
- مامانم گفت این چیزها فقط برای سرگرمیه... آدم نباید این چیزها رو باور کنه.
- دیگه چی گفت؟
- همیشه می گه یه دختر واقعی زندگیش این جور نیست... . این مال کارتون هاست.
- به نظرت، مامانت راست می گه؟
- بله.
- ولی با همه ی این ها باز هم تو وقتی توی رؤیا بهش فکر می کنی، ازش خوست میاد، آره؟
- (با خنده) بله!
- کیمیا دوست هات چی؟ اون ها هم باربی رو دوست دارن؟
- بله، همشون.
- با هم درباره ی این چیزها حرف می زنید؟
- (با خنده) بله.
- چی به هم می گید؟
- مثلاً چند روز پیش که تولد شصت سالگی باربی بود، بچه ها همه اش درباره اش حرف می زدن.
- چی می گفتن؟
- این که مثلاً کدوم کارتونش بهتره... کدوم لباسش بهتره... کدوم رنگ موهاش خوشگل تره.
- تو کدوم لباس و رنگ موش رو بیش تر دوست داری؟

من... (کمی فکر می‌کند) به نظرم خیلی‌هاش قشنگه... ولی کلاً اونی رو که توش پلیسه، دوست دارم.

- چرا؟

خب پلیسه دیگه... هیجاناش زیاده.

- باربی وقتی پلیس بود، چه کارهایی می‌کرد؟

(با خنده) کاری نمی‌کرد... کارها رو بقیه می‌کردن.

- یعنی باربی خیلی زرنگ نیست؟

نه، خوشگل و خوش تیپه.

- به نظرت یه دختر زرنگ و باهوش باشه بهتره یا خوشگل و خوش تیپ باشه؟

اووووم... خوب... فکر کنم جفتش خوبه.

- تو دوست داری بیش‌تر کدوم باشی؟ دختر زرنگ و باهوش که مثلاً درسش خوبه و کلی کار بلده

یا یه دختر که مثل باربی فقط خوشگل و خوش تیپه؟

یه... یه دختر باهوش و زرنگ که خوشگل و خوش تیپ هم هست (خنده‌ی بلند).

- کیمیا باربی کلاً چه کارهایی توی زندگیش می‌کنه؟

ماجراجویی... .

- یعنی همه‌اش دنبال یه چیزیه؟

نه تو همه‌اش... بعضی‌هاش هست عاشقانه هست... من دوست ندارم... مامانم هم گفته نبینم... ولی

بعضی‌هاش هست که هیجان داره... مثل باربی و جادوی دلفین... ماجراجویی استارلایت... راپونزل و

قلم جادویی، این‌ها خیلی هیجان دارن.

- توی این کارتون‌ها، باربی چه کار می‌کنه؟

مثلاً تو راپونزل و قلم جادویی، باربی خونه‌ی یه جادوگر گیر افتاده و باید از اونجا فرار کنه.

- فرار می‌کنه؟

آره... با یه خرگوش.

- باربی مشکلاتی رو که براش پیش میاد، چه جور حل می‌کنه؟

(با خنده) تا حالا بهش فکر نکردم.

- یعنی خودش مشکلاتش رو حل می‌کنه.

(با خنده) نه خانم... بیش‌تر شانس میاره... بعضی وقت‌ها هم اونی که از باربی خوشش میاد، میاد و

کمکش می‌کنه.

- تو هم دوست داری مشکلاتت رو این جور حل کنی؟

نه. من خودم حل می‌کنم... .

- به نظرت چرا باربی خودش نمی‌تونه مشکلاتش رو حل کنه؟

اوووم... فکر کنم چون خیلی زرنگ نیست خانم.

- دوست‌ها در این باره چه طور فکر می‌کنند؟

(غش غش می‌خندد) نه اون‌ها دوست دارن اندازه‌ی باربی پول داشته باشن تا هیچ کاری نکنن...

فقط همه‌اش بخرن و کیف کنن... بعد اون‌ها مثلاً باربی و راپونزل رو دوست ندارن... مثلاً باربی و خانه‌ی رؤیایی رو دوست دارن... .

- درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنن؟

خیلی خانم... خیلی ها!!!!.

- چی می‌گن؟

می‌گن... اوووم... من می‌خوام انگشتر الماس داشته باشم... من می‌خوام برم ساحل آفتاب بگیرم...

من می‌خوام... مثلاً من می‌خوام ماشین طلا داشته باشم».



بیانات گلسا و فاطمه ۶ ساله، دلالت بر آن دارد که این کاربران با دیدی مثبت به الگوهای فمینیستی

که از طریق کارتون‌ها با آن‌ها آشنا شده‌اند، می‌نگرند:

«- گلسا خانم تو فکر می‌کنی بت من قوی‌تره یا السا؟

بت من هیکلش بزرگ‌تره، آهن می‌پوشه، اما السا هم قویه خب، شاید مثل هم باشن.

- اگه با هم مبارزه کنن، کی اون یکی رو شکست می‌ده؟

اگه السا بتونه اونو به یخ تبدیل کنه تا نتونه هیچ کاری کنه، خب معلومه که السا اونو شکستش

می‌ده، اما تو که نمی‌دونی بت من چه وحشیه، آهن می‌پوشه، سیاه و گنده است، خدا کنه اون نتونه قبل

از یخ شدن، السا رو بکشه».



«- فاطمه جان تو چه کارتونهایی رو دوست داری و می‌بینی؟»

مولان و مریدا.

- چرا مولان رو دوست داری؟

آخه مولان یه دختر شجاعیه.

- چرا بهش می‌گی شجاعه؟

مولان به جای پدرش رفت با دشمنایی که به کشورش حمله کردن، جنگید.

- آگه تو جای مولان بودی، همچین کاری رو می‌کردی؟

آره، من خیلی دوس دارم از کشورم دفاع کنم.

- آگه یه روزی تو کشورمون جنگ بشه، تو می‌ری با دشمن‌ها بجنگی؟

آره.

- زورت بهشون می‌رسه؟

شاید مٹ مولان از دادم (اجدادم) یه ازدها بفرستن که کمکم کنه.

- به نظرت اجدادت می‌تونن همچین کاری کنن؟

نمی‌دونم، شاید بتونن.

- آگه نتونستن چه کار می‌کنی؟

خودمو قوی می‌کنم تا مٹ مولان بشم، بعد می‌رم باهاشون می‌جنگم.

- دوست‌های تو هم مولان رو دوست دارن؟

فقط یکیشون، بقیه‌ام که دوشش ندارن، ما رو مسخره می‌کنن.

- چرا؟

می‌گن مولان اخلاق پسرونه داره.

- چرا؟ مگه مولان چه کار می‌کنه؟

مولان مٹ بقیه دخترا لباسای تنگ و باز نمی‌پوشه و آرایش نمی‌کنه، برای همین دوستام دوستش

ندارن، ولی من خیلی دوشش دارم.

- پس دوست‌هات چه کارتونهایی رو دوست دارن؟

اونا باری، سیندرلا، زیبای خفته، آنا و السا رو دوس دارن.

- تو این کارتونها رو دوست نداری؟

نه، یک‌بار دیدم، خوشم نیومد.

- چرا؟

باربی که خیلی لاغره، ضعیف هم هس، نمی‌تونه مٹ مولان از خودش دفاع کنه. سیندرلا هم همین

طور. فقط السا یه کم قویه، ولی لباساش بازه، دوشش ندارم.

- تو فقط به خاطر این که لباس مولان پوشیده هست، از لباس‌های باز بدت میاد؟ آره، بعدشم این که ما تو ایران زندگی می‌کنیم، باید باحجاب باشیم.
- چرا فقط ما ایرانی‌ها باید حجاب داشته باشیم؟
- چون که ما مسلمونیم، باید اون چیزی که خدا گفته رو انجام بدیم.
- دوستان تو دوست دارن برن کدوم کشور زندگی کنن؟
- اونا می‌گن می‌خواهیم بریم اروپا. می‌گن کشور قشنگیه».



- اظهارات پارمیس ۶ ساله و فرزام ۶/۵ ساله نیز بیانگر پذیرش شکاف موجود بین نسل‌ها (و بالطبع کم بها دیدن نسل بزرگ‌سال) است:
- «- پارمیس جان، به نظر تو السا و آنا کار اشتباهی هم ممکنه انجام بدن؟
 - نه، اصلنم کار اشتباه نمی‌کنن.
 - لباس پوشیدنشون هم خوبه؟
 - آره، خوشگل و نازه.
 - لباس‌های السا چه شکلیه که می‌گی نازه؟
 - یه پیراهن دکلمته‌ی بلنده.
 - تو هم دوست داری مثل السا لباس بپوشی؟
 - آره، من از لباساشم دارم.
 - کی برات خرید؟
 - مامانم.
 - خودش برات خرید؟
 - نه، من گفتم که برام بخره، آخه وقتی السا رو دیدم، خیلی از لباسش خوشم اومد.
 - اگه برات نمی‌خرید چه کار می‌کردی؟
 - باهاشون قهر می‌کردم تا برام بخرن.
 - قهر کردن به نظرت کار خوبیه؟

- نه، ولی بعضی وقتا لازم می‌شه.
- لباس السا رو که می‌پوشی دست‌هات معلومه، گردنت هم معلومه، کسی بهت چیزی نمی‌گه؟
- چرا اون دفته پوشیدم، بابا بزرگم و مادر جونم با اخم نگام کردن.
- تو بعدش چه کار کردی؟
- هیچی، به روی خودم نیاوردم.
- برای چی؟
- آخه اونا قدیمی‌ان، فک می‌کنن همش باید باحجاب باشم، ولی من دوس ندارم.
- «- آقا فرزاد به نظر تو اون دختره که اسپایدرمن با اون می‌ره این ور و اون ور و نجاتش می‌ده، کی هست؟»
- مامانم می‌گه نامزدشه... ولی من می‌دونم، دوست دخترشه.
- این رو تو از کجا می‌دونی؟
- همه می‌دونن.
- دوست‌هات هم می‌دونن؟
- آره!
- از کجا فهمیدن؟
- (با مکث) آدم می‌فهمه دیگه... .
- کسی بهتون گفته یا خودتون فهمیدید؟
- خب... اووووم... هم بهمون گفتن، هم خودمون فهمیدیم.
- می‌شه یه ذره بهم توضیح بدی؟
- خب... مثلاً من عمه‌ام هم دوست پسر داره... همه‌اش می‌رن بیرون.
- چی شد که فهمیدی اون دختره، دوست دختر اسپایدرمنه، نه نامزدش؟
- چون با هم زندگی نمی‌کنن تو یه خونه.
- دیگه چی؟
- با هم دیگه هم خیلی مهربونن.
- مگه زن و شوهرها با هم خوب نیستن؟
- نه.
- یعنی اون‌هایی که با هم مهربونن، به نظرت دوست پسر، دوست دخترن؟
- بله.
- چی کار می‌کنن که می‌گی با هم مهربونن؟

به هم می‌خندن... می‌رن رستوران... می‌رن سینما... کادو می‌دن به هم... به هم می‌خندن... زنگ می‌زنن به هم... کمک می‌کنن به هم... .

- یعنی دوست پسر، دوست دخترها این جور هستند؟
آره.

- دیگه از کجا می‌فهمی که دو نفر، دوست پسر و دوست دختر هستند؟
عروسی نکردن!

- عمه‌ات که دوست پسر داره، به مامان بزرگ، بابا بزرگت این رو می‌گه؟
نمی‌گه!

- مگه اون‌ها چه کار می‌کنن؟
دعوا!

- خوب به نظرت چرا دعواش می‌کنن؟
چون پیرن!

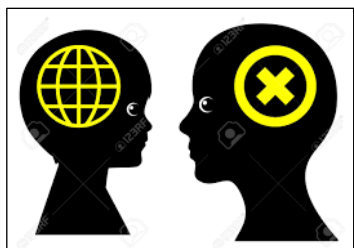
- این کارشون درسته یا غلط؟
غلط!

- چرا؟

خب بد نیست دیگه... همه دارن.

- یعنی مامان بزرگ و بابا بزرگت که این حرف رو می‌گن،
قدیمی ان؟

آره».



ارایه برخی از معیارهای اقتصادی

غالب الگوهای مطرح شده در کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، در اوج رفاه مادی و امکانات اجتماعی ترسیم شده‌اند. این مسأله به قدری در کارتونها و پویانمایی‌ها شایع است که خود به خود کودکان کاربر محصولات اخیر تصور می‌کنند، برخوردار بودن از اوج امکانات ممکن و مثلاً زندگی در قصر و داشتن خدمتکار و مانند آن، امری شایع و طبیعی است و آنان نیز در آینده به راحتی می‌توانند از امکاناتی مشابه برخوردار گردند.



پرنیای ۶ ساله که از خانواده مرفهی برخوردار نیست، در مصاحبه خویش بیان می‌دارد که می‌خواهد با جمع کردن پول‌های عیدش، لباس السا را بخرد. آوای ۶ ساله و ره‌ای ۶/۵ ساله هم پس از کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، از علاقه خود به زندگی کردن در قصر یاد کرده‌اند. آرام ۶ ساله هم ضمن تأکید بر آن که مایل است در قصر زندگی کند، با غرور و تفاخر می‌گوید، امکانات مورد نظر وی باید برایش تهیه شوند:

«- پرنیا به نظرت السا چند تا لباس داره؟»

خیلی، یه لباس قدرت ضدیخی، یه لباس جشن، لباس بیرون، کت، شنل، روسری کرم هم داره، تازه موهاش هم کرمه.

- السا چه جوری لباس می‌پوشه؟

کفش‌های قشنگ می‌پوشه با لباسای قشنگ. خاله آنا رو هم بگم؟

- آره بگو!

آنا هم کفش قهوه‌ای نارنجی داره، موهاشم می‌بافه و دیگه همه جاش قشنگه السا هم همین طور.

- تو لباسی عین لباس اون‌ها داری؟

نه، دوست دارم لباس السا رو بگیرم برام.

- می‌گی برات بخرن؟

آره، گفتم موقع تولدم برام بخرن، چون الان مامانم پولش کم کم داره تموم می‌شه، منم پولای عیدم

رو جمع کردم، می‌خوام بدم مامانم برام لباس بخره».

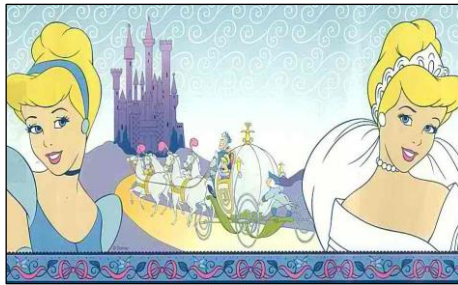




«- تو دوست داری مثل السا و آنا لباس بپوشی؟
آره، اصن لباسشو دارم. لباسش توریه، آبییه. آنا تو خونه لباس زمستونی تنشه. از این چیزا هست روسریا، فقط همین قدر (با دست سطح کوچکی را نشان می‌دهد).
- یعنی حجاب داره و روسری سرش می‌کنه که کسی موهاش رو نبینه؟
نهههههه. فقط از حموم میاد سرش می‌کنه.
- حالا آنا حجاب نداره، خوبه یا بده؟
خوبه حجاب نداره، من دوست دارم.
- دوست داشتی جای السا و آنا بودی؟
آره، دوست داشتم جای اونا باشم، قصر یخی داشته باشم، لباسای خوب بپوشم، مامان بابای پولدار داشته باشم.»

«- رها خانم، توی مهدکودک، براتون کارتون می‌گذارن؟
آره، امروز هم برامون گذاشتن.
- چه کارتونی بود؟
لوک خوش شانس.
- دوستش داشتی؟
نه خیلی.
- چرا؟
چون اون پسرונה بود، داخلش پرنسس نبود.
- مگه فقط کارتونی که توش پرنسس باشه خوبه؟
آره.
- پرنسس یعنی چی؟
یعنی یه زنه که تو قصر زندگی می‌کنه.»

- مگه زنی که توی قصر زندگی می‌کنه، چه طوریه؟ خوشگله، پولداره، مرتبه.
- پس هر کسی بیرون قصر باشه، نمی‌تونه این ویژگی‌ها رو داشته باشه؟ همه‌اش رو نه، ولی مثلاً می‌تونه مرتب باشه.
- خودت دوست داری توی قصر زندگی کنی؟ آره، خیلی دوست دارم.»
- «- آرام جان، به نظر تو السا آرایش هم می‌کنه؟ آره، رژ قرمز می‌زنه. آنا هم رژ صورتی می‌زنه.
- تو هم آرایش می‌کنی؟ الان نه، ولی توی عروسیا مامانم برام رژ می‌زنه.
- دوست داری بزرگ شدی، مثل مامانت بشی یا شبیه السا بشی؟ مثله السا.
- خوب چه جور می‌خواهی مثل السا بشی؟ می‌خوام بزرگ شدم، مثل اون ملکه بشم، کلی لباس خوشگل بگیرم.
- یعنی دوست نداری بزرگ شدی، عروس بشی؟ نه، می‌خوام ملکه بشم. یه قصر بزرگ یخی داشته باشم.
- خوب بعد از این که ملکه بشی، می‌خواهی چه کار کنی؟ خوب از مردم هر چی بخوام، برام میارن.
- مثلاً از وسایل السا کدوم رو می‌خواهی که برات بیارن؟ جواهر، لباس، کفش پاشنه بلند.
- خوب شاید اونا نتونن برات همه این‌ها رو بیارن، اون وقت چی؟ نخیر، باید بیارن.»

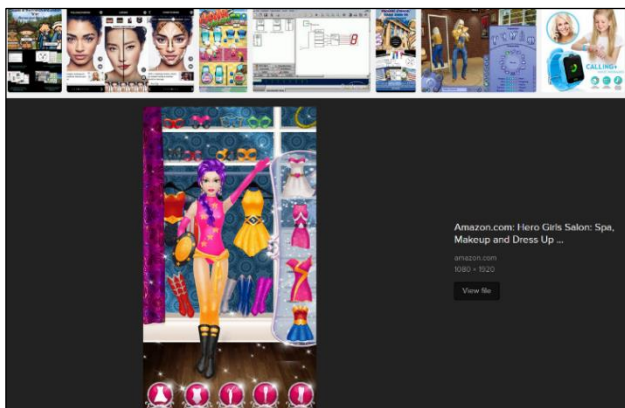


ارایه برخی از معیارهای عقیدتی

کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در جریان کاربری از موارد پیش‌گفته، خود را با القانات عقیدتی قابل توجهی مواجه می‌بینند، نفی حجاب، پذیرش روابط جسمانی جنس‌های مخالف، عدم استقبال از عبادت و به جای آن طرح جادو و خرافاتی مانند آن، قسمتی از القانات عقیدتی است که کودکان ایرانی در جریان کاربری از محصولات آن سوی آب، با آن‌ها مواجه می‌گردند.



اظهار نظرهای ستایش و پوریای ۶ ساله، شواهدی از عدم پذیرش حجاب و روابط جسمانی دو جنس را به دست می‌دهند. بیانات ارایه شده مهن و آرام ۶ ساله هم حکایت از عدم ضرورت عبادت در الگوهای مورد علاقه کودکان مصاحبه شده دارد. سرانجام فاطمه ۶ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می‌سازد که وی در جریان کاربری از کارتونها و موقوله جادو و جادوگری آشنا شده است: «- ستایش خانم الان مادر تو یا مربی مهدت روسری دارند، اما باربی روسری نداره، تو دوست داری مثل مادر و مرییت باشی یا مثل باربی. من دوست ندارم روسری سرم کنم، دوست دارم بزرگ شدم، یه دکتر بشم و موهای سرم رو مثل باربی باز بگذارم.»



«- تو گفתי اسکوبی دو رو هم دوست داری؟
آره.

- توی اون کارتون چه کسانی هستند؟

اسکوبی دو، شگی، فرد، دافنه، ولما.

- اسکوبی دو کیه؟

سگ اوناست، دوست شگی.

- دوتاشون دخترن و دوتاشون پسر؟

آره، شگی و فرد پسرن.

...

- وقتی اون‌ها موفق شدن، چه کار کردن؟

هم دیگه رو بوسیدن.

- اون‌ها با هم ازدواجم کردن؟

نه دوستن.

- خوب اشکال نداره دختر و پسر همین طوری با هم دوست باشن؟

نه دیگه».

مهن و آرام ۶ ساله هم در جریان کاربری از کارتون‌های آن سوی آب، در عمل به نتیجه عدم ضرورت عبادت در الگوهای مورد علاقه‌شان رسیده‌اند:

«- مهن به نظرت بت من نماز می‌خونه؟

نه، نمی‌خونه.

- چرا نمی‌خونه؟

اِممم نمی‌دونم.

- به نظرت نماز خوندن کار خوبیه یا نه؟

بابام می‌گه کار خوبیه.

- اگه بابات بگه نماز بخون، نماز می‌خونی؟

آره، چون کار خوبیه.

- حالا اگه بت من بهت بگه نماز نخون چی؟

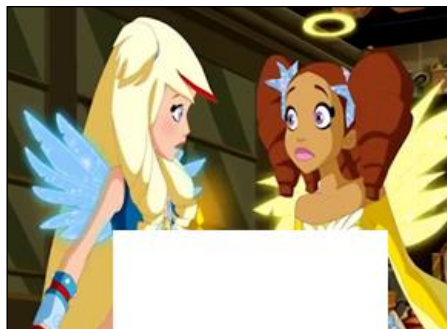
نمی‌خونم.

- چرا؟

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



- «- آرام خانم تو می‌دونی شغل السا و آنا چیه؟
کمک کردن به مردم، به اونایی که تو کوهستان، پتو می‌دن که گرمشون بشه.
- السا و آنا نماز می‌خونن یا دعا هم می‌کنن؟
دعا می‌کنن، با خدا حرف می‌زنن، ولی نماز نه.
- چرا نماز نمی‌خونن؟
چون که السا ملکه هست.
- یعنی ملکه‌ها نباید نماز بخونن؟
نه دیگه.»



- فاطمه ۶ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می‌سازد که وی در جریان کاربری از کارتون‌های غربی، با مقوله جادو و جادوگری آشنا شده است:
- «- فاطمه اسب تک‌شاخ که گفتی چه کار می‌کنه؟
جادو می‌کنه، کیک درست می‌کنه.
- مگه جادو واقعیت داره؟
آره، آره من خودم بزرگ شدم، می‌خوام جادو بکنم.»

- مثلاً چه جادوهایی می‌خواهی بکنی؟

مثلن لباسامو عوض کنم. جارو بزوم.

- مامانت هم جارو می‌کنه؟

نه.

- چرا اون جارو نمی‌کنه؟

می‌کنه، ولی همش می‌گه، کمرم درد می‌گیره.

- یعنی اگه جادو بلد باشه، کمرش خوب می‌شه؟

آره دیگه، اگه جادو کنه، همه چیز تمیز می‌شه».



القای برخی از ارزش‌های سیاسی

یکی از اهداف مهمی که توسط بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری پیگیری می‌گردد، القای ضعف و فتور و سستی کشورهای جهان سوم و القای برتری بی‌چون و چرای امریکا است. از این رو محصولات اخیر تا آنجا که به ایران مربوط می‌شوند، ایران را کشوری عقب مانده و متزلزل ترسیم می‌کنند، اما در برابر می‌کوشند تا امریکا را در اوج اقتدار ترسیم کنند. هدف اخیر با ارایه کارتونها و پویانمایی‌های پر آب و رنگ و به نمایش کشیدن ماشین‌های پیشرفته، ساختمان‌های بلند مرتبه، الگوهای زنانه‌ای که در اوج جذابیت و اغواگری خویش قرار دارند و طرح الگوهای مردانه‌ای که واجد یک دنیا انرژی و قدرت هستند، میسر می‌گردد.



اظهارات بهرام ۶ ساله، حکایت از چگونگی برتری یافتن امریکا در چشم و دل او را دارند. بیانات امیرمحمد و آسانای ۶ ساله هم حکایت از آن دارد که این کودکان با مقایسه کارتون‌های ایرانی (که فاقد جلوه‌های ویژه خاصی بوده و ساده هستند) و کارتون‌های خارجی (که با صرف هزینه‌های بسیار گزاف، به شکل بسیار مهیج پردازش شده‌اند)، به سادگی ضعف سیاسی-اقتصادی-اجتماعی کشورشان را نتیجه گرفته‌اند:

«- گفتم بت من برای آمریکا هست؟»

آره، چون که انگلیسی حرف می‌زنه تو کارتون‌هاش.

- تو زبان انگلیسی رو بیش‌تر دوست داری یا فارسی رو؟
انگلیسی.

- چرا؟

چون بهتره.

- خوب مهن به نظرت آمریکا چه جور کشوریه؟

کشور خوبییه، چون برا بچه‌ها کارتون‌های 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.»



- «- امیرمحمد فکر می کنی کارتون ربات‌ها مال کدوم کشور هست؟
اونا مال هر کشوری به غیر از ایران هستند.
- چرا این طوری فکر می کنی؟
چون ایران قوی نیست و زور اون کشورا بیش تر هست.»
- «- آسانا تو دوست داری کارتون‌هایی که می بینی خارجی باشن یا ایرانی؟
فرقی هم نمی کنه.
- پس فقط دوست داری فقط خوشگل باشن؟
بله.
- پس کارتون‌های ایرانی هم می بینی؟
نه.
- چرا؟
(با خنده) چون خوشگل و خوب نیستن.
- به نظرت چرا کارتون‌های ایرانی خوشگل و خوب نیستن؟
نمی دونم.
- تا حالا به این فکر کردی؟
اووووم... یه بار.
- کی؟
وقتی شکرستان رو می داد.
- خوب با کسی هم درباره‌ی این مسأله حرف زدی؟
با پندار داشتیم با هم می دیدیم... بعد به پندار گفتم... پندار گفت، چون بی عرضه ایم.»



با توجه به آنچه از آن یاد شد، کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب، پس از برخورد با معیارهای نسبتاً متفاوت مطرح شده در محصولات اخیر (که در واقع معیارهای

مبلغ جهان سرمایه‌داری هستند)، نه تنها در معیارهای فردی (جذابیت فیزیکی برای دختران و قدرت بدنی برای پسران)، فاصله خود را با الگوهای مورد علاقه‌شان بسیار زیاد می‌بینند، بلکه با تأمل و تأنی در معیارهای فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی مطرح شده در کارتون‌های امریکایی، فاصله معیارهای غالباً مادی و شهوانی آثار اخیر را با معیارهای مشابه در جامعه خودشان، زیاد می‌بینند و از آنجا که در مشکلات و تعارض‌های پیش آمده، غالباً آن‌ها را به نفع الگوهای مورد علاقه‌شان حل می‌کنند، به سادگی دچار احساس حقارت مضاعف و احساس حقارت ملی می‌گردند.



برخلاف گذشته که احساس حقارت کودکان در برخورد با الگوهای معمولی در یک مورد (مثلاً جذابیت فیزیکی، قدرت اقتصادی و مانند آن) خلاصه می‌شد، ویژگی مهم احساس حقارت مضاعف، احساس حقارت هم‌زمان در چند مقوله مختلف، مانند جذابیت، رفاه و نظایر آن است که با اتکا به سناریوهای از پیش تعیین شده دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری پردازش شده‌اند و در این میان کودک کاربر پس از تأمل درونی در معیارهای فردی و جمعی خود و جامعه‌اش و مقایسه آن‌ها با معیارهای فردی و جمعی که از طریق الگوهای مورد علاقه‌اش، به وی ارایه شده است، فاصله‌ای دست نیافتنی بین امکانات خود و الگوهای مورد علاقه‌اش احساس می‌کند و همین مسأله سبب می‌شود، وی در آغاز زندگی، احساس حقارتی دو چندان را در خود تجربه کند.

۲-۸- ارضای هیجان جویی کودک

هیجان‌خواهی^۱ خصوصیتی است که با نیاز فرد به احساس‌های متفاوت، تازه و پیچیده و نیز تجارب متفاوت، تازه و پیچیده و اشتیاق فرد برای پذیرش خطر جسمی و اجتماعی مربوط به این تجارب تعریف می‌گردد (فرانکن، ۱۹۹۸، ترجمه شمس اسفندآباد و همکاران، ۱۳۸۴). آرنِت^۲ (۱۹۹۶) نیز به شکل مشابهی، افراد هیجان‌خواه را کسانی تعریف می‌کند که تمایل به تازگی و تجارب زیاد دارند.

1. Sensation seeking

2. Arnett, J.



طبق نظر اخیر، هیجان‌خواهی صفتی است که بر اساس نیاز به هیجانان و تجارب گوناگون جدید پیچیده و تمایل به مخاطرات فیزیکی و اجتماعی به منظور دست‌یابی به چنین تجاربی تعریف شده است.

هیجان‌خواهی با توانایی برانگیختن فرد مرتبط است. فردی که زیاد هیجان‌خواه است، تحریک مغزی مداوم را ترجیح می‌دهد، از کارهای یک‌نواخت خسته می‌شود و همواره به دنبال آن است که از طریق تجربه‌های مهیج، انگیزتگی خود را بیش‌تر کند. فردی که هیجان‌خواه نیست، تحریک مغزی کم‌تری را ترجیح می‌دهد و کارهای یک‌نواخت را نسبتاً خوب تحمل می‌کند (مارشال‌ریو، ۲۰۰۵، ترجمه‌ی سیدمحمدی ۱۳۸۷).



هیجان و هیجان‌خواهی واقعیتهای غیرقابل انکار در وجود هر انسانی محسوب می‌شود و مربوط به دوره خاصی از زندگی نیست، اما در دوره نوجوانی و جوانی شکل جدی‌تری به خود می‌گیرد. استینبرگ و همکاران (۲۰۰۸)، خاطر نشان می‌سازند، هیجان‌خواهی بین ۱۵-۱۰ سالگی افراد افزایش می‌یابد و سپس با بالا رفتن سن آنان، بعد از ۲۴ سالگی کاستی می‌یابد.

زاگرمین دریافت، در حالی که برخی از افراد زیاد هیجان‌خواه از فعالیت‌هایی چون کوهنوردی، پرواز با هواپیمای بی‌موتور، مسابقات اتومبیل‌رانی، اسکی و غواصی لذت می‌برند، افراد کم هیجان‌خواه عموماً از آن لذت نمی‌برند. برخی از افراد زیاد هیجان‌خواه تجربه‌های متنوع را به تجربه‌های خطرناک ترجیح می‌دهند. همچنین معلوم شده است که افراد زیاد هیجان‌خواه بیش‌تر از افراد کم هیجان‌خواه از داروهای غیرمجاز استفاده می‌کنند (شولتز و شولتز، ۱۹۹۸، ترجمه سیدمحمدی، ۱۳۷۷). افراد هیجان‌خواه از

تجارب جدید استقبال می‌کنند و آداب و رسوم مرسوم در جامعه، آنان را چندان محدود نمی‌کند. اگر این افراد پی ببرند که برنامه‌ی جالبی وجود دارد، چندان ابایی از شکستن قرار قبلی ندارند. زاکرمن اظهار می‌دارد، در گروه دوستان بزه‌کار، انگیزه هیجان‌خواهی می‌تواند در قالب رفتارهایی چون مصرف موادمخدر و قانون‌شکنی بروز کند، در مقابل در گروه رسمی‌تر، انگیزه هیجان‌خواهی می‌تواند در قالب رفتارهایی چون ورزش‌های خطرناک یا حتی هنر ابراز شود. افراد هیجان‌خواه به دنبال موسیقی می‌گردند که جدید و متفاوت باشد و از شعر و شوخی و لطیفه لذت می‌برند (فرانکن، ۱۹۹۸، ترجمه شمس اسفندآباد و همکاران، ۱۳۸۴).

هس، بین ویژگی‌های هیجان‌خواهی و رفتارهای خطرآفرین از جمله سوءاستفاده از مواد، الکل و سکس بدون ایمنی، رابطه مثبتی یافت (هو، ۲۰۰۲). ویس کریچ^۲ (۲۰۰۳) و مورفی^۳ (۲۰۰۴) نیز در پژوهش‌های خویش همبستگی بین هیجان‌خواهی با کاربری بالا از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای و موسیقی پاپ را نتیجه گرفته‌اند.



افراد هیجان‌خواه زیاد تمایل به خطر دارند (کووران^۴ و همکاران، ۲۰۱۰). شوارز^۵ و همکاران (۱۹۷۸)، از وجود یک رابطه مثبت قوی بین هیجان‌جویی و استفاده از الکل یاد می‌کنند. همچنین بال^۶ و همکاران (۱۹۹۴)، خاطرنشان می‌سازند، بین هیجان‌جویی و سوءمصرف مواد و اختلال‌های روانپزشکی ارتباط وجود دارد و افراد با هیجان‌جویی بالا، علائم شدید سوءمصرف مواد و اختلال شدید روانی را نشان داده، در سنین زودتری به سمت مصرف مواد کشیده می‌شوند. اسپیتالنیک^۷ و همکاران (۲۰۰۷)، در بررسی هیجان‌خواهی جنسی و ارتباط آن با رفتار پرخطر جنسی در میان دختران نوجوان آمریکایی-آفریقایی

-
1. Huth, A. C.
 2. Weisskirch, R. S.
 3. Murphy, I. C.
 4. Curran, Matthew F.
 5. Schwarz, Raymond M.
 6. Ball, S. A.
 7. Spitalnick, J., Diclemente, R.

تبار، از همبستگی سطوح بالای هیجان خواهی و رفتارهای ریسک‌پذیر جنسی آنان (مثل تعداد شرکای جنسی) یاد می‌کنند. این افراد همچنین تمایل به استفاده از انواع مواد مخدر و تنوع‌طلبی در مسایل جنسی دارند و به دنبال موقعیت‌هایی می‌گردند که بتوانند در آن بی‌قیدوبند باشند (فرانک‌برگر^۱، ۲۰۰۴). بروهی^۲ و همکاران (۱۹۸۵)، در پژوهشی همبستگی مثبتی بین هیجان‌خواهی و لذت بردن از رسانه‌های جمعی را نشان دادند.



برخی از عواملی که سبب می‌شوند، رسانه‌های دیجیتال، از جذابیت لازم برای ترضیه خاطر کاربران (خاصه جوانان) برخوردار باشد، ارضای نوجویی آنان در ارتباط با وسایل اخیر است. وجود افرادی که خواهان پاسخ به هیجان‌جویی معمولشان هستند، جوامع مختلف را برآن می‌دارد که دست به برنامه‌ریزی‌های لازم در جهت ارضای هیجان‌جویی شهروندان نشان بزنند. در کشورهای غربی عرصه‌هایی چون جشن آرد، جشن رنگ پاشی به دیگران، جشن (پرتاب) گوجه فرنگی (به یکدیگر)، مسابقات رالی در بیابان و حتی روی دریاچه‌های یخ زده، مسابقات گلوبازی، صخره‌نوردی، مسابقات موتور و دوچرخه سواری در کوه، مسابقات هنری در شرایط خاص (مثلاً نقاشی در شرایط دشوار) و مانند آن، فراهم است تا افراد هیجان‌جو، عرصه‌های مورد قبولی برای تحقق هیجان‌جویی خویش داشته باشند. اما در ایران غالباً به این مسأله پر اهمیت با دیده منفی نگریسته شده است و مسابقه‌ها و برنامه‌های هیجان‌جویانه موجود در سطح جامعه نیز از محدودیت برخوردارند. از این رو به نظر می‌رسد، در سطح کلان کشور، برای پاسخ‌گویی به نیاز طبیعی برخی از افراد و خاصه برای افراد هیجان‌خواه، عرصه‌های طبیعی هیجان‌خواهی تنگ بوده، توجه لازم به آن معطوف نشده است. بنابراین در شرایط اخیر انتظار می‌رود، افراد هیجان‌طلب به مسیرهای انحرافی مانند: اعتیاد به مواد مخدر، الکل، اکستازی، اعتیاد به اینترنت (وب گردی، چت‌روم‌ها، سایت‌های نامناسب)، ماهواره و روابط عاشقانه (به مثابه ارزان‌ترین عرصه‌هایی که برای جوانان فراهم است)، روی آورند (منطقی، ۱۳۷۷).

-
1. Frankenberger, K .D.
 2. Broihier, M. C.

بالتبع با توجه به آنچه از آن یاد شد، در صورت عدم پرداختن به مسأله هیجان خواهی افراد، بسیاری از آنان ممکن است، با توسل به اشکال انحرافی، در صدد ترضیه خاطر خویش برآیند.



یکی از مسایل مهمی که در مقوله ارضای هیجان جویی باید بدان توجه لازم را داشت، مسأله تفاوت مقوله هیجان جویی در دو جنس است، به این معنا که جنس مذکر هیجان جویی بیش تری تا جنس مؤنث از خود نشان می دهد.

جنس مذکر به دلیل بستر هورمونی متفاوتی که از آن برخوردار هست، نیاز به سوزاندن تستوسترون موجود در خونس دارد و تحرک، ورزش و رقابت جویی راهی برای سوزاندن تستوسترون موجود در خون جنس مذکر است، مضاف این که جنس مذکر برخلاف جنس مؤنث که مبنای روان شناسی وی را پیوندگرایی، ارتباط و عواطف تشکیل می دهند، مبنای روان شناسی جنس مذکر، اقتدارطلبی، سلطه جویی و رقابت جویی است.

موارد اخیر و برخی از موارد مشابه، سبب می شوند جنس مذکر گرایش بیش تری به اموری که کارهای پرهیجان نامیده می شوند، از خود نشان دهد.

یکی از محققان پژوهش نیز در توصیف چگونگی گردآوری داده های خود می نویسد:

«من وقتی با پسران مهد کودک در مورد الگوهای عروسکی - کارتون‌ی مورد علاقه آن‌ها پرسش به عمل می آورم، گاهی می دیدم که پسران با چنان هیجانی از الگوها و اعمال و رفتارشان حرف می زنند که گویی خود در حال دیدن کارتون همان الگو هستند و فراتر از این، گاهی بچه ها ضمن آن که از این الگوها برای من حرف می زدند، حرفها و رفتارهای وحشیانه بن تن را هم برای من به نمایش می گذاشتند، ولی این احساس از خود بی خود شدن را من در جریان مصاحبه با دختران ندیدم.»

احسان ۴ ساله، کارن ۵ ساله و هورداد ۶ ساله در مصاحبه های خود بر نکته اخیر تأکید داشته اند:

«- احسان حالا چه بازی ای می خواهی؟»

مورچه بیار.

- مورچه، چه طوری آخه؟

بیار دیگه (همراه با لجبازی نق زدن).

- باشه، ولی مورچه چه شکلیه، به من بگو الان سریع برات پیداش می‌کنم.

مورچه می‌کشم، بیا مورچه کش بازی بیار، بازی کنیم به توام می‌دم بازی کنی.

- چه طوری مورچه‌ها رو می‌کشی (گوشی پدرش را می‌آورد).

نگاه کن، الان زنبوره میاد، نباید بکشیش، وگرنه خیلی خنده‌دار می‌شه هه هه هه، نگاش کن چه

صدایی می‌ده (خنده).

- داداش یوسف هم باهات بازی می‌کنه؟

نه.

- ترسناک نیست؟

هه، نه یوهو الان میاد تو رو می‌خوره، فرار کن (صدای ترسناکی از خودش ایجاد می‌کند).

«- ... حالا بگو بازی اوایل چیه؟»

اوایل خیلی با حاله دیگه. ته بازیه. این طوریه که توی یه شهریه همه مردن، یه سری زامبی داره که

آدما رو می‌خورن. شکنجه می‌دن. بعد تو باید هم فرار کنی هم دنبال بچه‌ها بگردی. بعد مثلاً دخترتو

پیدا می‌کنی. با اره برقی دنبال می‌کنه یا مثلاً روده انسان می‌ده بخوری. بعد دستت که با اره بریده،

برات منگنه می‌کنه.

- آه حالم بد شد کارن. این‌ها کجاش جالبه که می‌گی ته بازیه؟ نمی‌ترسی ازشون؟

اولاً خیلی کیف می‌ده، نمی‌دونی الان چی می‌شه، یه زامبی می‌پره سرت یا مثلاً باید خودتو پشت

ماشینا قایم کنی، نبیننت. همه‌اش استرس داری الان لو بری. بعدم من آقا پسر بزرگم. دخترا از این

سوسول بازی دارن نه من.»



«- هور داد تو اسباب بازی‌هایی داری که شبیه افراد کارتون‌ها باشند؟»

آره، اصلاً خود، خود، ماشین مک کوینو دارم.

- !! خوب باهاشون چی بازی می‌کنی؟ تو هم باهاشون تصادف می‌کنی؟

آره بابا، منم عین تو کارتون، باش تصادف می‌کنم، موتورشو می‌ترکونم». نگاهی به اظهارات دختران پیش دبستانی مصاحبه شده حکایت از آن دارد که دختران هیجان‌جویی بسیار آرام‌تری را به معرض دید می‌گذارند. اظهارات سارا و کیمیای ۶/۵ ساله مصادیقی در همین رابطه به شمار می‌آیند:

«- سارا خانم تو چه کارتونی نگاه می‌کنی؟»

باربی و گروه جاسوسی.



- خوب برایم تعریف می‌کنی که باربی و گروه جاسوسی چه طوریه، آخه من ندیدمش؟ آره خاله، بین اینا ۳ تا باربین، ورزش می‌کنن، بعد یک خانومه (رئیس مخفی)، بهشون می‌گه، بیان با آدم بدا دعوا کنن، چون یک الماس هست، مال ایناس، ولی دست آدم بدا افتاده، اما این مو طلاییه می‌ره ازشون برمی‌داره و اینا کمک می‌کنن به آدم خوبا و این خانومه».

«- خوب کیمیا... بهم بگو چرا از باربی خوشت میاد؟»

چون که... مثلاً تو کارتون‌هاش هیجان هست... مثلاً... چیز... ماجراجویی داره... .

- ماجراجویی‌های باربی رو دوست داری؟

خیلی.

چرا؟

- خوب خوبه دیگه... با حاله... آدم می‌خنده... خوش می‌گذره.

- دیگه چی؟

آدم چیزهای جدید می‌بینه. جاهای جدید... خوش می‌گذره.

- تو هم دوست داری ماجراجویی‌های باربی رو داشته باشی؟

دوست که دارم... .

- به نظرت می‌تونی این همه ماجراجویی داشته باشی؟

نه.

- چرا؟

خب نمی‌شه... من می‌رم پیش... می‌رم کلاس شنا... کلاس نقاشی... من که مثل اون زندگی نمی‌کنم.

- باربی هم نقاشی می‌کشه یا شنا می‌کنه؟
آره.

- خوشت میاد از این که باربی هم نقاشی می‌کشه و هم شنا می‌ره مثل تو؟
اوووم... خب راستش من چون بعضی از کارهایش رو می‌کنم، ازش خوشم میاد.
- جز نقاشی و شنا، دیگه کدوم یکی از کارهایش رو می‌کنی؟
اوووم... فکر کنم همین دو تا... .

- چرا بقیه‌ی کارهایش رو انجام نمی‌دی؟
خب... خب چون نمی‌شه دیگه... .

- مثلاً چه کارهایی رو نمی‌تونی انجام بدی؟
خب... اوم نمی‌تونم برم بندبازی... نمی‌شه فضا نورد بشم... اومم... از همین چیزها.
- باربی چی کارهایی می‌کنه که تو بهش می‌گی ماجراجویی، همین فضا نوردی و این‌ها؟
خب آره دیگه... بعدشم اون شهرهای جدید رو می‌بینم... می‌ره مسافرت... می‌ره قطب... می‌ره جنگل...
با کشتی سفر می‌کنه. با قطار... سوار موتور می‌شه... .

- خوب دیگه چی؟

خب دیگه مثلاً پلیس می‌تونه بشه... دکتر می‌تونه بشه... .

- پس یعنی باربی هر کاری رو که می‌خواد می‌تونه انجام بده، آره؟
آره دیگه... تو هر سریش به کاری می‌کنه.

- کیمیا چرا باربی می‌تونه همه‌ی این کارها رو انجام بده، ولی تو نه؟
خب... اووومم... اون تو کارتونه. عروسکه... .

- یعنی می‌گی که خیالیه؟ واقعی نیست؟
آره.

- خوب چرا کارهایش رو دوست داری اگه واقعی نیست؟
خب چون می‌بینم خوشم میاد...».

برخی از پسران پیش دبستانی مصاحبه شده، دقیقاً به دلیل آرام بودن فضای کارتون‌های دخترانه، دست به نفی این کارتون‌ها زده، بعضاً اظهار داشته‌اند در مواجهه با این کارتون‌ها، دست به خاموش کردن دستگاه خود می‌زنند. بهنام، علی و محمدرضای ۶ ساله در مصاحبه‌های خود از این معنا به قرار زیر یاد کرده‌اند:

«- این کارتون مینیون‌ها که روی دمپایی عکسش زده شده، اون رو دیدی؟

اییی... اون خیلی بچه‌گونه‌اس... من که اصن نمی‌بینم!

- مینیون‌ها بچه‌گونه هست؟

آره.

- تو نگاه نمی‌کنی؟

نه.

- کارتون پو چی؟

ترسناک نیست، دیدم، به درد نمی‌خوره».



«- علی تا حالا کارتون آنا و السا رو دیدی؟

یه بار تو گوشیم ریخته بودم، حذفش کردم.

- اصلاً ندیدیش؟

نه، زشت بود.

چی اون زشت بود؟

خب دخترونه‌اس، دختر خالم داره. هر سری کارتون دخترونه می‌ده، من خاموش می‌کنم.

- چرا؟

دوست ندارم.

- فرقشون چیه؟

من دختر نیستم که بشینم نگاه کنم.

پسرونه چه جوریه؟

فوتبال و اینا».



«- فیلم‌های بزرگ‌ها رو هم می‌بینی؟»

جنگیش رو می‌بینم.

- نمی‌ترسی؟

نه.

- شب خواب بد نمی‌بینی؟

نه، نمی‌ترسم دیگه، مردا اصلاً نمی‌ترسن.

- کی گفته؟

بابام گفته، اصلاً دخترا می‌ترسن دیگه.

- دخترها از چی می‌ترسن؟

زامبی.

- تو زامبی دیدی؟

آره.

- نمی‌ترسی؟

نه.

- زامبی چه شکلیه؟

خونیه، قیافش این جوریه (صورت خود را کج و زشت می‌کند)».

در بررسی علل مطلوبیت هیجان برای کودکان پیش دبستانی، از سوی آنان مواردی مانند: تنوع، تحرک، سرعت، رقابت و چالش، قدرت، ترس، برانگیختگی و وحشت، مواجه شدن با موضوع‌های عجیب و غریب، ارضای کنجکاوی، لذت، طنز و خنده و ممانعت از سر رفتن حوصله مطرح شده است.



یلدای ۵ ساله، به دلیل تنوع بازی‌های تبلت، آن‌ها را هیجان انگیزتر از بازی‌های مرسوم معرفی می‌کند:

«- خوب گفתי یعنی بیش‌تر دوست داری با تبلت بازی کنی؟

آره.

- خوب مگه بازی با اسباب بازی یا بازی با بچه‌ها بده؟

من دوست ندارم.

- چرا دوست نداری؟

چون که بازی‌ش خسته کننده‌اس.

- اسباب بازی و بازی با بچه‌ها خسته کننده هست؟ بعد بازی با تبلت هیجان انگیزه؟

آره. بازی‌ه تبلت خیلی خوبه. دنبال بازی هم خوبه».

رایان ۴ ساله، در حالی که در جریان مصاحبه داریم در حال تحرک است، در توضیح رفتارش چنین

بیان می‌داشت:

«- رایان تو چرا آرام و قرار نداری و یه دقیقه نمی‌شینی؟

من اصلاً دوست ندارم بنشینم، دوست دارم همش بازی کنم.

- دوست داری با چی بازی کنی؟

دوست دارم اسباب بازی‌های من بالا و پایین بره و من باهاش پرواز کنم و همه جا برم، یه جا وای

نایسته! رنگش هم قشنگ باشه، این طوری بپره بالا و پایین و پرواز کنه (رایان در حین بیان جملات

خود، بالا و پایین نیز می‌پرد)».

حدیث ۶ ساله هم طی اظهار نظری که در مصاحبه خویش دارد، به دلیل تحرکی که در کارتونها

وجود دارد، آن‌ها را برتر از عروسک بازی بیان می‌دارد:

«- به نظرت کتاب قصه یا تلویزیون بیش‌تر کیف می‌ده یا گوشی؟

گوشی بازی.

- به نظرت چرا این جوریه؟

چون گوشی بازی‌اش تکون می‌خوره، اما عروسکا نه».

آیین ۶ ساله سرعت موجود در کارتونها و پویانمایی‌ها را عامل به هیجان درآمدن خودش بیان

می‌کند:

«- آقا آیین تو چه بازی‌هایی می‌کنی؟

ماشین بازی، موتور بازی.

- فقط همین‌ها؟

- دکتر بازی هم دوس دارم.

- کدوم رو بیش تر دوست داری؟

ماشین بازی.

- چرا؟

سرعتیه کیف می ده، من با سرعت زیاد رانندگی می کنم» (آیین، ۶ ساله).

مورد مهم دیگری که از شاخصه های کارهای هیجان آمیز در نزد کودکان خردسال به شمار می آید، عامل رقابت جویی نهفته در بازی های فیزیکی یا دیجیتالی است. محسن ۵ ساله و محمدطاهای ۶ ساله، در بیانات خود از علاقه وافرشان به جنگیدن یاد می کنند، اما محمدطاهای در پاسخ به این سوال که دشمن کیست، پاسخ سوال را به بزرگ شدن خودش احاله می دهد. پویان ۵ ساله هم در توصیف برتری کارتون های ماهواره ای، از جنگی بودن آنها یاد می کند.

سرانجام مبین ۶ ساله با بیان این که صحنه های تصادف و آتش سوزی برای او هیجان انگیز است، اظهار می دارد از این بازی ها خوشش می آید:

«- آقا محسن تو کارتون های پویا رو دوست داری یا جم جونیور رو؟

جم جونیور.

- چرا؟

چون جنگی هستن.

- چرا جنگی دوست داری؟

نمی دونم حسم می گه که اونا کارتونای خوبیه».



«- خوب، لاک پشت های نینجا رو هم می بینی؟

لاک پشت های نینجا جنگیه.

- تو می بینی؟

آره.

- از شون چی یاد می گیری؟

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».

«- کدوم بازی رو خیلی بیش‌تر دوست داری؟

تفنگ بازی.

- الان تو چه مرحله‌ای از بازی هستی؟

مرحله ۲۰.

- چرا بیش‌تر دوستش داری؟

بازی جنگیه دیگه، حال می‌ده.

- به نظرت بازی جنگی چرا حال می‌ده؟

خب، حال می‌ده دیگه.

- از نظر تو جنگ چیز خوبیه؟

جنگ خوب نی، ولی بازی خوبه سرگرم می‌کنه.

- جنگ چرا بازی خوبه؟

چون هیجان داره».

«- مبین تو توی خونه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

تصادف بازی، آتیش بازی، مثلاً ساختمان آتیش گرفته، برج میلاد می‌سازم، اون آتیش می‌گیره

می‌ریزه، بعد آتش‌نشانی می‌ره کمک مردم می‌کنه».

محمدرضای ۶ ساله در اظهارنظرهای خود به نوعی متذکر تفاوت بازی‌های پسران و دختران شده،

بازی‌های دختران را به دلیل سکون، کم تحرکی و فقدان به نمایش نهادن قدرت و ماجراجویی نفی

می‌کنند. ابراهیم ۵ ساله هم با تأکید بر خطرناک بودن کار مرد عنکبوتی، بیان می‌دارد قدرت وی او را مفتون خود ساخته است:

«- دوست داری چی کادو بگیری؟»

اسباب بازی، پلی‌استیشن، ماشین گنده، دیگه، دیگه... نمی‌دونم.

- عروسک چی؟

عروسک که مال دختراس.

- نه، عروسک پسرانه!

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.

- خوب چرا دوست داری؟ مثلاً آگه 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.»



«- مرد عنکبوتی رو تا حالا 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».



برخی از پسران از ترس آمیخته با بازی با دیده مثبت یاد کرده‌اند، زیرا ترس آمیخته با بازی بر میزان افت و خیز و شدت هیجان بازی می‌افزاید. استقبال از بازی‌های ترسناک در سطح پسران چنان است که آنان گاهی با وجود ترس از انجام بازی، با واسطه قراردادن عاملی که تعدیلی در ترس آنان به وجود می‌آورد، باز هم به انجام همان بازی ترسناک مبادرت می‌روزند. به عنوان مثال، آبتین ۵ ساله، در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که فقط فیلم‌های جنگی خوب هستند، ولی این فیلم‌ها را در کنار پدرش می‌بیند. امیرحسین ۵ ساله هم در مصاحبه خود اظهار می‌دارد که زامبی‌ها نقاشی هستند، بنابراین نباید در جریان از آن‌ها ترسید:

«- آقا آبتین تو چه فیلم‌هایی رو دوست داری؟

نمو، شمشیر و جنگی.

- چرا فیلم‌های جنگی بیش‌تر دوست داری؟

چون هیجان داره.

- یعنی فیلم‌هایی که جنگی نباشه، خوب نیستند؟

خوبن، ولی جنگی بیش‌تر می‌بینم با بابام».



طرح موضوع‌های عجیب و غریب و ارضای کنجکاوی کاربران در جریان انجام بازی‌های دیجیتالی و دیدن کارتون‌ها و پویانمایی‌ها از دیگر عواملی است که کودکان مصاحبه شده از آن‌ها به عنوان شاخصه کارهای هیجان‌انگیز یاد کرده‌اند. آرتین ۵ ساله از جذابیت موضوع‌های عجیب و غریب و آنی‌سای ۵ ساله از ارضای کنجکاوی خویش در جریان کاربری از کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده‌شان چنین بیان داشته‌اند:

«- آرتین تو چه کارتون‌هایی رو می‌بینی؟

اسماشون رو بلد نیستم.

- یکیشون رو که خیلی دوست داری، همین طوری برام بگو؟

یه دونه ربات‌های مبدل و یه دونه فوتبال رباتیک.

- یه کم توضیح می‌دی خاله؟

ربات‌های مبدل جنگیه، فوتبال رباتیک فوتبالیه.

- آرتاین تو وقتی که این کارتون‌ها رو می‌بینی، دوست داری که با دوست‌هات مثل کارتون‌ها بازی کنی؟

حرکت ضربه آتشین فوتبال رباتیک رو خیلی دوست دارم فقط، چون گیج کننده هست، هیچ کس نمی‌تونه توپشون رو بگیره. مثلاً دربی‌ل جاذبه‌ای شبیه یه دایره می‌شه که داره می‌چرخه، بعدش از تو آتشین می‌شه یه اژدها ازش در میاد.

- بعد که اژدها ازش در میاد، چه جوری می‌شه؟

اژدها نمی‌ذاره توپ رو بگیرن. می‌ره طرف دروازه، دروازه بان رو گاز می‌گیره.

- یعنی اژدها توپ رو می‌بره توی دروازه؟

توپه تو بدن اژدهاست، بعد که اژدها میره، تو گل توپ به وجود میاد.»

«- آنی‌سای تا حالا شده تو هم فیلم‌هایی که مامان و بابات می‌بینن رو ببینی؟

آره، فیلم ترسناک. مامان و بابام می‌بینن، اما به من نگفتن برو تو اتاقت و نبین. منم دیدم.

- خیلی ترسیدی؟

آره.

- کجاش ترسناک بود؟

یه بچه‌ای می‌رفت به باباش سرزنزه، یه دفعه می‌رفت خونه دزده، بعد بچه ترسید، بعد مرده بچه رو با چاقو زد.

- ترسیدی چه کار کردی؟

جیغ کشیدم، بابامو بغل کردم.

- شب تونستی بخوابی؟

نه. مامانم منو تو اتاقم می‌خوابوند، بعد من که می‌خوابیدم، می‌رفت.

- خوب دیگه فیلم ترسناک ندیدی؟

نه، بابام حذفش کرد از تو گوشیش.

- چرا حذفش کرد؟

چون من یواشکی می‌رفتم می‌دیدم. بعد فیلمای ترسناکم خودش می‌بینه، نمی‌ذاره من ببینم.

- چون ترسیدی نمی‌گذاره؟

آره.

- خوب وقتی ترسیدی چرا دوباره می‌خواستی ببینیش؟

خب دوست دارم ببینم چی می‌شه آخرش».



احساس لذت، موضوع عامی است که کودکان در توصیف بازی‌های فیزیکی یا دیجیتالی هیجانی خویش از آن یاد می‌کنند. اظهارات زیر کودکان مهدکودکی، نمونه‌هایی دال بر همین معنا هستند:

«- سرت چی شده؟

اینجاش؟

- آره.

دیروز با دوستانم رفتم دوچرخه سواری، بعد یهو پرررت شدم رو زمین.

- چرا؟

با دوچرخه‌ام افتادم، دوستانم نبودن اونجا، خودم افتادم زمین.

- مواظب نبودی؟

مواظب بودم، ولی می‌خواستم هی تندتر برم ... بعد افتادم» (مهراد، ۶ ساله).

طنزآمیز بودن و خنده‌دار بودن محصول تهیه شده، عامل مهم دیگری در جذابیت داشتن و هیجان‌انگیز واقع شدن کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان پیش دبستانی به شمار می‌آید:

«اون موقع که مرد عنکبوتی رو می‌دید، بعد از تموم شدن کارتون، چه کار می‌کردی؟

بازی می‌کردم.

- چی بازی می‌کردی؟

معلومه دیگه، مرد عنکبوتی بازی.

- از کجای کارتون مرد عنکبوتی بیش تر خوشت می‌اومد؟

وقتی تارش تموم می‌شه، خیلی با حاله، خنده‌دار می‌شه، تارش درنمیاد، می‌افته.

- مرد عنکبوتی کار بدی هم انجام می‌ده؟

دوست دخترش رو دوست نداره، اذیتش می‌کنه، دختره هم ناراحت می‌شه» (نویان، ۶ ساله).

سرانجام برخی از کودکان با بیان این که در شرایط معمول حوصله آنان سر می‌رود، خاطرنشان ساخته‌اند که آنان برای سر نرفتن حوصله‌شان به کارتون‌ها و پویانمایی‌های تهیه شده داخلی (و بیش تر خارجی) رو آورده‌اند:

«(با استفاده از گوشی خودم یک بازی زامبی را به امیرحسین نشان می‌دهم) چرا این‌ها این شکلی

هستند؟



چون اینا درست شدن.

- واقعی هستن؟

نه.

- تا حالا دیدی؟

آره، دیدم تو فیلمش.

- تا حالا واقعیش رو دیدی؟

اینجا که واقعی نیست، یکی لباسشو می‌پوشه یا نقاشی هستن.

- کی این حرف رو بهت گفته؟

مامانم.

- واسه چی هیولاها رو می کشی؟
- هیولاها رو می کشم که موفق بشم.
- در نهایت هیولاها را که می کشی، چی می شه؟
- برنده می شیم، ولی هیچی بهمون نمی دن.
- وقتی فایده ای نداره، چرا بازی می کنی؟
- بازی می کنم، چون بازی درست کردن واسه بچه ها، تا حوصلشون سر نره».



نکته مهمی که در انتهای بحث ارضای هیجان جویی کاربران لازم به ذکر است تبعات ناخوشایندی است که هیجان جویی بی حساب و کتاب افراد در بردارد. علی ۶ ساله در قسمتی از مصاحبه اش چنین بیان می داشت:

- «- علی آقا تو بیش تر با گوشی بازی می کنی یا با اسباب بازی هات؟
- با گوشی.
- چه بازی هایی می کنی؟
- ماشین بازی، موتور بازی.
- بازی هاش چه جوریه؟
- ماشینا با هم مسابقه می دن، هر کی تندتر بره، برنده می شه.
- وقتی مسابقه می دید، از چراغ قرمزها هم رد می شید؟
- آره.
- تو مسابقه وقتی تند می رید، با آدم ها یا ماشین های دیگه تصادف نمی کنید؟
- می کنیم.
- پلیس توی بازی جریمتون نمی کنه؟
- به پلیسا هم می زنن، اونا هم می میرن.
- تو هم این کارها رو انجام می دی؟
- آره.
- به نظرت این کارها، کارهای بدی نیستن؟

نه، فقط باید برنده بشن.

- یعنی کشتن آدمها برای برنده شدن مشکلی نداره؟
نه.

- تو چه طور، تو هم سعی می کنی تو بازیها، مثلاً دوستهات رو هل بدی یا بزنیشون تا خودت برنده بشی؟
بعضی وقتا.

- می شه یه کم برام تعریف کنی؟
مثلاً وقتی ماشین مسابقه ای می شیم و بازی می کنیم، بعضی وقتا من می زنم به دوستانم می اندازمشون.

- حالا اگه یکی تو بازی پیدا بشه که قوی تر از تو باشه و تو رو بزنده یا هل بده و برنده بشه، کار خوبی کرده؟
نه.

- اگر یه نفر این کار رو بکنه تو چه کار می کنی؟
گریه می کنم و جیغ می زنم و بعدش قهر می کنم و دیگه باهاش بازی نمی کنم.
- اگر تو توی بازیها برنده نشی، چه حسی داری؟
عصبانی می شم.

- وقتی برنده نمی شی چه کار می کنی؟
جیغ می زنم و گریه می کنم، بعضی وقتا هم دوستانم رو می زنم».



بالتبع با توجه به نیاز هیجانی افراد، ارضای مناسب هیجان آنان باید در دستور کار مسوولان فرهنگی جامعه قرار بگیرد و آنها باید به سهم خود بکوشند تا با تهیه محصولات فرهنگی که از هیجان لازم برای مخاطبان رده های سنی مختلف برخوردارند، این محصولات واجد خطمشی ارزشی مناسبی باشند تا به جای سوق دادن کاربران به فرومایگی های اخلاقی، آنان را به سمت و سوی ارزش های متعالی اخلاقی سوق دهند.



۹-۲- حل هیجان مدار مسایل

یکی از مهم‌ترین تبعات یادگیری‌های مشاهده‌ای کودکان در محیط اطراف و اکتفاشان و کاربری نامناسب و بی‌حساب و کتاب آنان از فناوری‌های ارتباطی جدید، یادگیری برخوردهای هیجان‌مدار و درون‌سازی راه حل‌های پرخاشگرانه در ذهن کودک است.

با کاهش شدید سرمایه اجتماعی در سطح کشور، در عمل میزان صبر، متانت و تحمل بسیاری از شهروندان کاستی گرفته است و کودکانی که شاهد رفتارهای این قبیل از افراد هستند، با یادگیری‌های مشاهده‌ای خویش در عمل به جای حل منطقی مسایل یاد می‌گیرند که با مسایل فرارویشان به شکل هیجانی و هیجان‌مدار برخورد کنند.

از سوی دیگر کودکان با کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی که غالباً مروج روش‌های هیجان‌مدار هستند، خودبه‌خود این روش‌ها را یاد گرفته، درون‌سازی می‌کنند.



مسئله هیجان و هیجان‌جویی در عنوان قبل مورد توجه قرار گرفت و خاطرنشان گردید که هیجان امری است که هر دو جنس از آن استقبال می‌کنند.

اظهارنظرهای پویان و امیرعلی ۵ ساله، مؤید اهمیت مسئله هیجان و هیجان‌جویی، خاصه در سطح پسران است:

«- آقا پویان، به نظرت بازی جنگی چرا حال می‌ده؟

خب، حال می‌ده دیگه.

- از نظر تو جنگ چیز خوبییه؟

جنگ خوب نی، ولی بازیش خوبه، سرگرم می‌کنه.

- جنگ چرا بازیش خوبه؟

هیجان داره.

- اگر بخوای بین بازی خشن و جنگی با بازی آموزشی یکی‌شون رو انتخاب کنی، کدومشون رو

انتخاب می‌کنی؟

جشننگی (خنده).

- چند ساعت در روز با تبلت بازی می‌کنی؟

زیاد، خیلی زیاد».

«- بازی‌های تبلت هم جنگیه؟

آره ۳ تاش جنگیه، یه دونه موتوری یه بازی دیگه‌ام دارم که باهاش بازی نمی‌کنم.

- چرا بازی نمی‌کنی؟

آخه بی‌خوده.

- بی‌خود یعنی چه جوریه؟

مثلاً وقتی باهاش بازی می‌کنم، حوصله‌ام سر می‌ره.

- مگه این بازی چه جوریه؟

چه می‌دونم، یه بازی که زبان یاد می‌ده.

- یعنی تو دوست نداری که زبان یاد بگیری؟

نه».

اظهارات باران ۶ ساله، مصداقی از رقابت‌های هیجانی دختران است که در سطحی بسیار پایین‌تر از

رفتار هیجانی پسران هست:

«- باران خانم تو وقتی می‌بینی دوست‌هات 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 به عروسک جدید بخری که دوست‌هاش نداشته باشن؟
یه بار.

- خوب بعدش به دوست‌هاش 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.

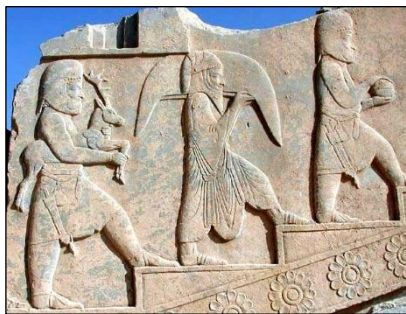
- بهش دروغ گفتی که آدرسش رو بلد نیستی؟
آره.

- چرا؟

نمی‌خواستم اونا هم برن بخرن».

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.

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 دیگروپیری کودک و نوع دوستی 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، تدبیر 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 دیگروپیری 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.

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.

اکیسی^۱ (۲۰۱۶) با توجه به آن چه از آن یاد شد، در گزارش تحقیقاتی خود بیان می‌دارد، استفاده از رایانه در اوایل سنین ممکن است منجر به آسیب‌های مختلف از جمله آسیب شناختی، عاطفی، فیزیکی و اجتماعی کودکان شود.

نگاهی به بازی‌هایی نظیر کلش^۲، بیانگر آن است که کودکان در جریان انجام این بازی‌ها می‌آموزند که فقط با تهدید، تهاجم و سرقت اموال طرف مقابلشان، باید به پیشرفت بیش‌تر و بیش‌تر دست یابند.

1. Ekici, F. Y.

۲. درباره بازی کلش آف کلنز باید بیان داشت:

«کلش آف کلنز» که به یکی از پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای در میان جوانان و خانواده‌های ایرانی تبدیل شده است، علاوه بر ایجاد حداقل ۲۰ آسیب مخرب در حوزه روان‌شناسی یک بازی اعتیادآور و مخرب شناخته شده است. به عقیده صاحب‌نظران، سیاست‌گذاران و روان‌شناسان بازی «جنگ قبایل» نه تنها با آموزه‌های اخلاقی، دینی و فرهنگی سرزمین ایران سنجیتی ندارد،

بلکه روحیه تخریب‌گری را تقویت کرده و زمینه بی‌قراری و استرس را در افراد به‌وجود می‌آورد. روان‌شناسان ضمن هشدار جدی به خانواده‌ها «جنگ قبایل» را جنگ با تمام مفاهیم متعالی و زیبایی انسانی در زندگی بر شمردند. به عقیده دکتر علی‌اکبر ارجمندنیا، این بازی برخلاف بازی‌های رایانه‌ای که تا پیش از این معمول بود و به صورت انفرادی انجام می‌شد، معمولاً به صورت اشتراکی انجام می‌شود، اگرچه که می‌توان به صورت انفرادی نیز به بازی کلش آف کلنز پرداخت. از این رو این بازی هم مضرات بازی‌های رایانه‌ای فردی و هم مضرات بازی‌های رایانه‌ای گروهی را به همراه خواهد داشت. گذشته از این، در این بازی افراد با گروه‌های سنی مختلف همبازی یک‌دیگر می‌شوند، در حالی که امکان دارد یک کودک نداند همبازی یک فرد بزرگسال شده که از لحاظ سنی اختلاف زیادی با او دارد به همین دلیل احتمال بروز آسیب در افراد افزایش پیدا می‌کند.

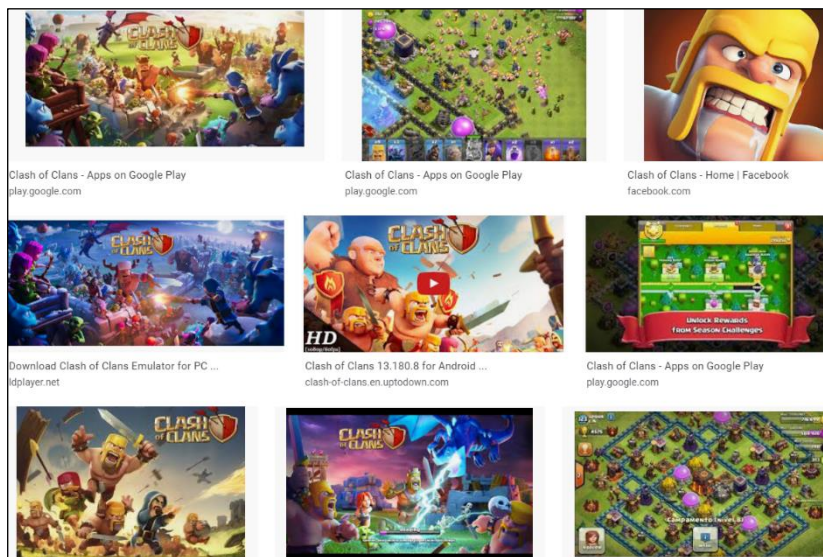
ارجمندنیا در ادامه به امکان ارسال پیام در این بازی اشاره کرد و گفت: «کلش آف کلنز» در قالب یک شبکه اجتماعی نیز ایفای نقش می‌کند، چراکه امکان ارسال پیام در فرآیند این بازی فراهم شده است تا بازی‌کنندگان در خصوص بازی تبادل نظر کرده یا به گفت‌وگو بپردازند. این در حالی است که در اکثر موارد مشاهده شده افراد از این امکانات برای صحبت کردن در مورد مسایل خارج از بازی استفاده می‌کنند به گونه‌ای که پیام‌های غیر مرتبط 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 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 استرس 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 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، نودوستی 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.

این بازی به‌شدت 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



اظهارات پارسا و طاها و شاهین ۶ ساله، نمونه‌های دیگری از القافات بازی‌های هیجان‌آمیز با جهت‌گیری نامناسب و منفی را به معرض دید می‌گذارند:

«چه بازی‌هایی و کارتونهایی رو دانلود می‌کنید؟»

بت من، 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 شبا خوابش رو می‌بینم که موجودات حمله کردن با ترس بیدار می‌شم.

- وقتی می‌ترسی چرا این کارتون رو نگاه می‌کنی؟

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

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 آنها 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،

- 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 بزمن بن تن رو بکشیم، 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».
- «- شاهین جان تو، توی خونه خودتون گیم بازی داری؟
نه، ندارم.
- پس تو خونه بیش‌تر با چی بازی می‌کنی؟
بابام تو موبایلش بازی داره، با اون بازی می‌کنم.
- چه بازی‌هایی تو موبایلش داره؟
مثلاً پو، زامبی... .
- زامبی بازیش چه جوریه؟
زامبیا مردن، اما زنده می‌شن میان. اما خیلی وحشتناکه. من دو جورشو دیدم... . بعد ریختم. یه بار بابام ریخت، زامبی ۱، تیرانداز براش می‌ذاشتم زامبیا رو بکشه.
- این که گفتی زامبی وحشتناکه، یعنی چه جوریه؟
زیادم وحشتناک نیستا، اما نگاش می‌کنی، وحشت می‌کنی، چون آدمه مرده هست، اما زنده می‌شه، خیلی زشته.
- خوب... بعد این که زنده می‌شه، چه کار می‌کنه؟
می‌ره تو یه حیاطی... تو بعضی از بازیش دریا داره وسطش... با اردک می‌رن، بعضیا از زامبیا با کوسه می‌رن... بعضیاشم چمن داره، از رو چمنای میان، با ماشینم میان، بعد اونارم باید بکشی.
- تو توی این بازی باید چه کار کنی؟ تو اون زامبیا هستی؟
نه، من باید زامبیا رو بکشم.
- تو با چه چیزهایی زامبیا رو می‌کشی؟
بمب، تفنگ، تیراندازی... . یه چیزی هم هست، یکیشون بلال پرت می‌کنه، یکیشون خیار، یکیشونم هندوانه. تو یکی از بازیش، یه دونه غوله که میاد خیلی گنده هست... اینقده... ما باید بزنی اونو بکشیم...»

میادش، بعد آتیش از دهنش میاد بیرون، بعد اون غول زامبی بزرگه میاد، باید بری بکشیش، بعد باید بری آدماشم بکشی. بعد یه گوله‌های انقدی، یخی هم هست، ما باید بریم، اونا رو خشک کنیم، بترکونیم».

بررسی اظهارات مطرح شده کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد، کاربران بازی‌های هیجان‌آمیزی که فاقد جهت‌گیری انسانی هستند و نظیر بازی کلش آف کلنز، مروج خشونت، تهاجم، سرقت و قتل دیگران هستند، رفته رفته در اثر برخورد مکرر با القائات بازی‌ها، به جایی می‌رسند که به جای حل منطقی مسایل فرارویشان، با توسل و تمسک به خشونت و پرخاشگری، به حل این مسایل اقدام می‌کنند. البته لازم به ذکر است که برخی از کودکان به دلیل شرایط آسیب‌زا و پرتنش که از آن برخوردارند، خود به خود به سمت و سوی واکنش‌های پرخاشگرانه تمایل نشان می‌دهند. نمونه‌های پرهام و باربد ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت به شمار می‌روند:

«- پرهام تو تا چه ساعتی مهد هستی؟»

تا ساعت یک. بعدش بابام میاد منو می‌برده اداره‌اش. تا شب بشه بریم خونه. وقتی می‌خوایم بریم خونه، خیلی ترافیکه. من از ترافیک بدم میاد.

- پس یه کمی پیش بابا توی اداره هستی؟

بله، چون مامانم و خواهرام با هم زندگی می‌کنن. مامانم با بابا قهر کرده، اون دیگه طلاق گرفته. مامان گفته منو دوست نداره، برای همین منو با خودش نبرده. خواهرم می‌گه، تو یه بچه‌ی ناخواسته بودی، برای همین کسی تو رو دوست نداره. مجبورم برم اداره بابام تا کارش تموم بشه.

- اداره بابا خسته نمی‌شی؟

خوب چی کار کنم، مجبورم برم.

- اون جا با چی خودت رو سرگرم می‌کنی؟

با تبلت.

- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟

من یه عالمه بازی دانلود می‌کنم.

...

- جدی می‌گی پرهام؟ تصمیم داری بزرگ شدی از ایران بری؟

آره! من اصلاً ایران رو دوست ندارم. ازش بدم میاد.

- چرا؟

چون اینجا آزادی نیست، حالا مردم یه کم مسوول‌ها رو مسخره کردن! چرا اونا همش مردم رو اذیت می‌کنن و می‌برن زندان؟ من اصلاً دوست ندارم اسلام باشه! ما دلمون می‌خواد آزاد باشیم، ولی اسلام می‌گه نه آزاد نباشین. راستی خانم به نظر من خدا اصلاً وجود نداره.

- چه طور به این نتیجه رسیدی؟
که چی؟
- این که خدا وجود نداره.
- خوب من می گم خدا نیست. چون نیستش دیگه.
- به نظر تو این دنیا چه جوری به وجود اومده؟
به نظر من به وجود اومدن این دنیا مال تکامله!
- بیش تر توضیح بده پرهام جان.
- خب بیگ بنگ زمین رو به وجود آورده. یه انفجار بزرگ شده، زمین این شکلی شده!
- بینید خانم، ما اول از همه، گوریل بودیم، بعد شامپانزده شدیم، بعدشم گوزن شدیم تا رسیدیم به آدم. بعضی از اون حیوونا جرأت نداشتن همون جوری موندند.
- چه طور به این نظرات رسیدی؟
خوب نظر بابام اینه، نظر منم شده.
- پس به بهشت و جهنم اعتقادی نداری؟
نه، همه اینا الکیه. فقط می خوان بچه ها رو بترسونن که کار بدی نکنن. بابام می گه آدم وقتی می میره، دیگه نابود می شه.
- نظر خودت هم همینه؟
- آره. آخه یه کسی که مرده و خاکش کردن، چه جوری می خواد پاشه بره توی بهشت میوه بخوره یا مثلاً خوشحالی کنه؟ به نظر من آدمی که مغزش خوب کار نمی کنه، اینا رو باور می کنه. من مغزم خوب کار می کنه، برای همین می گم بهشت و جهنم وجود نداره.
- پس با این حساب کسی که کارهای بد زیادی کرده، به جهنم نمی ره، چون جهنمی در کار نیست، درسته؟
آره دیگه.
- پس چه جوری نتیجه کارهات رو می بینه؟
خوب به نظر من باید خودمون دست به کار بشیم. مجازاتش کنیم با شمشیر و چاقو، یا مثل مختار، خنجر رو فرو کنیم توی قلبش که بمیره.
- منظورت اینه که باید خودمون آدم های بد رو مجازات کنیم؟
آره، نظرم اینه. چون خیلی هاشون فرار می کنن به یه جایی که کسی نتونه اونا رو تنبیه کنه، باید هر چه سریع تر این کار رو بکنیم. من که می خوام یه وسیله ای بسازم که از راه دور اونا رو منفجر کنم.
- اگه بعداً متوجه بشی که اشتباه کردی چی؟

برام مهم نیست. من خودم توی بازی‌ها روزی هزار تا آدم می‌کشم. کشتن آدم که چیزی نیست، فقط کافیه یه سلاح خفن داشته باشی تموم».

بارید ۶ ساله هم که شاهد اذیت شدن مادرش توسط پدرش هست، در مصاحبه خویش از تمایل خود برای کشتن پدرش به شرح زیر یاد کرده است:

«- بارید، اگر تو ساعت بن تن رو داشتی، با اون چه کار می‌کردی؟

(بارید چند لحظه فکر کرد و سعی کرد از جواب دادن طفره برود، بعد از کمی بازی با او، مجدداً سوال را به شکل دیگری پرسیدم).

- خوب بارید جونم... الان فرض کن تو بن تن بودی، دوست داشتی با ساعتش چه کار کنی؟
امم... می‌شه زیر گوشت بگم؟

- حتماً!

(زیر گوشت گفت) باهاش بابامو می‌کشتم!

- چرا؟

(بارید در حالی که پشتش را به من کرد و سعی کرد با اسباب بازی‌اش سرگرم شود گفت): دوش ندارم دیگه».

به تعبیر دیگر همان‌گونه که الگوی مطلوب طبع بارید در صدد حل هیجان‌مدار مسایل فرارویش هست، بارید هم فکر می‌کند، چون پدرش را دوست ندارد، تنها راه حل فرارویش در کشتن، هدم و نابودی پدرش خلاصه می‌گردد.

اگر نمونه‌های نامتعادلی مانند پرهام و بارید را کنار بگذاریم و مسأله اثرات بازی‌های هیجان‌آمیز با ارزش‌های منفی را در سطح کودکان عادی که از یک زندگی معمولی برخوردارند، در نظر بگیریم، باز هم اثرات گسترده روانی کاربری از بازی‌های پرهیجان و خشونت‌آمیز در ذهن و اندیشه کودکان کاربر این بازی‌ها به وضوح مشهود است، اثرات اخیر را می‌توان در دو سطح نظری و عملی طبقه‌بندی کرد. برخی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها پویانمایی‌ها، در اظهارات خویش حل هیجان‌مدار و پرخاشگرانه مسایل فرارویشان را به معرض دید می‌گذارند، اما کودکان دیگری هستند که حل هیجان‌مدار و خشونت‌آمیز مسایل مقابل‌شان را در عمل، در زندگی و روابط روزمره خودشان با اطرافیان‌شان محقق می‌سازند.

اظهارات زیر مهرداد، مهرداد و محمدمهدی، مبین و آرتین ۶ ساله، مصادیقی در جهت حل هیجان‌مدار مسایل پیش رو است که به شکل نظری ارایه شده‌اند:

«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؟

نچ.

پلیس میاد... می گی سللاام! بعد با یه دستبند گنده می زنی تو کله اش! فک کردن کی هستن!».

«- تلویزیون زیاد می بینی؟»

محمد مهدی: آره، هر روز می بینم.

- چه قدر می بینی؟

محمد مهدی: دهههه ساعت!

مهرداد: منم بگم چه قدر نگاه می کنم، اصن شبم نگاه می کنم.

محمد مهدی: منم همین طور... شبم نگاه می کنم!

مهرداد: من صداشم می دارم زیاد، می رم تلویزیون می بینم!

- خوب... .

مهرداد: اصن انقده زیاد می کنم، همه گوششون کر بشه.

- دیگران ناراحت نمی شن؟

مهرداد: همسایه هامون میان می گن، این سی دی چیه؟ منم می گم زر زر(!) نکنا! تفنگ درمیارما!

محمد مهدی: منم تفنگ دارم... می زنم منفجرشون می کنم!... بعدم با خنجر می زنم، داغونشون

می کنم».

«... من مک کویین می بینم، تو خونمون گفته جمعه نشون می ده.

- از اون چی یاد می گیری؟

مسابقات.

- لاک پشتای نینجا می بینی؟

آره.

- چه جوریه؟

مثلاً شرودل می ره دنبال لاک پشتای نینجا، لاک پشتا هم خودشونو یه جوری درست می کنن، یه

موتوری برای خودشون درست می کنن، گاز می دن می رن. شرودل دنبالشون می کنه.

- کارتوشون رو دوست داری؟

آره.

- چی ازشون یاد می گیری؟

مثلاً دو تا شمشیر داره، دو تا هم شلاق دارن.

- دوست داری تو هم داشته باشی؟
آره.

- آگه داشتی باهاشون چه کار می کنی؟
می رم لباسشو می خرم، بعداً شمشیرمو می ذارم پشتش، شلاق هم می ذارم، هر وقت یه دزدی اومد، شلاقمو برمی دارم می چرخونم، طلایی می شه، می زنمش، می میره».

«- آرتین چرا به نظرت بعضی بچه ها سر تبلت خودشون رمز می گذارن؟
مثلاً داداش عموم فکر می کنه، آگه آقا دزده اومدن، رمزشو پیدا نکنه، آگه بچه هم بفهمه، می ره بازیشونو، بعداً می ره همه فیلماشونو حذف می کنه.

- چرا فیلم هاشون رو حذف می کنه؟
نه، عموم نه.

- کی حذف می کنه؟
بچه ها. بچه های بزرگ تر. همه اون رو پاک می کنن. ولی من نمی ذارم. عصبانی می شم با کاراته می زنم داغونشون می کنم. بعداً رمزمو می گم به دوستم، بعداً باهاش بازی می کنم».



برخلاف پسران که در حل مسایل فرارو به شکل فعال خودشان در وسط صحنه ها ترسیم می شوند، دختران برخوردها منفعل تر بوده، حل پرخاشگرانه مسأله فرارو به دیگران احاله می گردد:

«- ملیکا خانم، تو چه کارتونهایی می بینی؟

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 آدم‌های بدجنس بدت می‌آد؟
آره دوست دارم بمیرن» (ملیکا، ۶ ساله).



اما مسأله مهمی که هم در پسران و هم در دختران کاربر بازی‌های هیجان‌آمیز وجود دارد، حل هیجان‌مدار مسایل پیش آمده است.

همان‌گونه که از آن یاد شد، برخی از کودکان یادگیری‌های خود از بازی‌های پرخاشگرانه دیجیتالی را در عمل به زندگی واقعی خویش تعمیم می‌دهند. امیر علی ۶ ساله در مصاحبه خود بیان می‌داشت که او با جیغ و داد زدن، مشکلات خودش را در مهد حل می‌کند:

«- 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 باهش حرف بزنی تا راضی بشه و وسیله‌اش رو بهت بده؟
نه.»

اما در سطحی فراتر برخی از کودکان به صراحت ابراز می‌دارند که آنان با الگوبرداری از الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه‌شان، در جریان عمل وارد برخورد با طرف مقابلشان می‌شوند. نمونه‌های علی، طاها و هورداد ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت را به دست می‌دهند:

«- علی اگر مامان و بابات بهت گوشی نندن، تو چه کار می‌کنی؟

می‌زنمشون، بعضی وقتا هم وسایل خونه رو پرت می‌کنم این‌ور اون‌ور، مثلاً یه بار گلدونمون رو زدم زمین شکست.»



«- آقا طاها 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 بن‌تن داشت آبمیوه می‌خورد، ریختش رو زمین خورد. اونا خیلی بدن،

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

باهاش دعوا می‌کنه. من اگه بن‌تن 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.

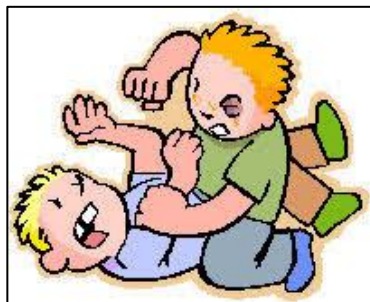
- مثلاً اگه برادر کوچیکت به حرفت گوش نده، دعواش می‌کنی؟

آره، می‌زنمش.

- چرا؟

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

می‌زنمش.»



- «- اسباب بازی‌هایی هم داری که شبیه افراد همین کارتونها باشند؟
آره، اصلاً خود، خود، ماشین مک کوینو دارم.
- !! خوب باهاشون چی بازی می‌کنی، تو هم باهاشون تصادف می‌کنی؟
آره بابا، منم عین تو کارتون باش تصادف می‌کنم، موتورشو می‌ترکونم.
- گفتمی سونیک رو هم دوست داری، حالا چرا اون رو دوست داری؟
به خاطر این که یه کارایی می‌کنه... . یه دکترو هست، می‌خواد دوستشو بکشه، سونیکم می‌خواد اونو بکشه، به خاطر این که تند تند فرار می‌کنه و می‌خواد اونو بکشه، دوستش دارم.
- توهم دوست داری مثل سونیک باشی؟
آره دیگه، خیلی دوستش دارم.
- چرا می‌خوای شبیه سونیک باشی؟
چون تند، تند، بدوم. می‌ره مشت می‌زنه به اون دکترو.
- خوب مگه مشت زدن کار بدی نیست، چرا می‌خوای مثل سونیک مشت بزنی؟
آره، کار بدیه، اما چون جونه خودش در خطره، این کار رو می‌کنه.
- تا حالا تو هم برای دفاع از خودت به کسی مشت زدی؟
(بعد از یک مکث نسبتاً طولانی با سر جواب مثبت می‌دهد).
- تو مهد این کار رو کردی؟
نه، خاله دعوام می‌کنه اونجا.
- پس کجا مشت زدی؟
تو بیرون مشت زدم.
- چرا این کار رو کردی؟
این قدرر عصبانی شدم، اصلاً مغزم داشت منفجر می‌شد دیگه، منم مشت زدم.»



پدر ایمان ۵ ساله نیز در مصاحبه خود بر روی تسری رفتارهای الگوهای کارتونی مورد علاقه پسرش بر روی وی، تأکید دارد:

«- 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 الان 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 معنی‌شون 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 بن تن رو خریده، مخصوصاً ساعت بن تن رو و خیلی با این ساعت عشق و حال می کنه!

- یعنی چی؟

یعنی این که وقتی ساعت بن تن رو روی دستش می بنده، روی اون می زنه و دست به رفتارهای پرخاشگرانه می زنه، مثلاً یا با من درگیر می شه و شروع به ضرب و شتم من می کنه یا پرخاش خودش رو روی وسایل دیگه دو دستش نشون می ده!

- شما در برابر این رفتارها، با ایمان چه طور رفتار می کنید؟

راستش ما قدری مستاصل شدیم، چون وقتی اون رو به خاطر پرخاشش تنبیه کنیم و دیگه بهش اجازه ندیم کارتون بن تن رو ببینه، اون با من و مادرش قهر می کنه، و با ما حرف نمی زنه، اگر هم در برابر پرخاشگری های اون سکوت کنیم، می ترسیم این پرخاشگری ها رو روی دیگران هم اعمال کنه!

- شما دنبال برنامه جایگزینی برای ایمان نبودید؟

ایمان قبل از دیدن بن تن، علاقه زیادی به برنامه فیتیله داشت، اما بعد از آشنا شدن با برنامه بن تن اون رو کنار گذاشت. کارتون دیگه ای که ایمان به اون علاقه داره، مرد عنکبوتیه که اون هم باز توش خیلی وحشی بازی وجود داره و ایمان با دیدن اون، وحشی گری در میاره!»

البته لازم به ذکر است که اثرپذیری از الگوهای هیجانی حتی ممکن است علایق حرفه ای کودک را تحت تأثیر خود قرار دهد:

«- خوب آرش، بعد مامانت می بینه چه بازی هایی ریختی؟

آره.

(نفر سوم): من که بازی های جنگی دوست ندارم.

- آرش دوست داره ولی.

(نفر سوم): این فقط بازی مک کوین 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».



ماحصل بازی‌های به شدت هیجان‌آمیز و پرخاشگرانه، سوق یافتن کاربران به ابتدال 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.

منطقی (۱۳۹۴) در همین زمینه می‌نویسد:

«کاهش منطق‌گرایی در جریان تهییج افراطی در جریان بازی‌ها، 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».



تعطیل شدن گفتمان، نتیجه مهمی است که برخی از کودکان کاربر کارتونها و پویانمایی‌های پرخشونت و نامناسب از خود به معرض دید می‌نهند:

«- بن‌تن همیشه توی مبارزاتش موفق می‌شه؟»

آره همش رقیباشو شکست می‌داد تا این که وقتی داشت با مرد آتشین می‌جنگید، ساعتش شکست، دیگه نتونست با موجودات ترسناک مبارزه کنه.

- این که تمام قدرت بن‌تن وابسته به ساعتشه، تو رو نسبت به اون دلسرد نمی‌کنه؟

نه، هرکسی باید یه سلاحی داشته باشه.

- تو چه سلاحی برای مبارزه داری؟

یه بار تو یه مغازه‌ای پنجه بوکس دیدم، به بابام گفتم برام بخره، گفت نه.

- چرا؟

گفت به درد تو نمی‌خوره.

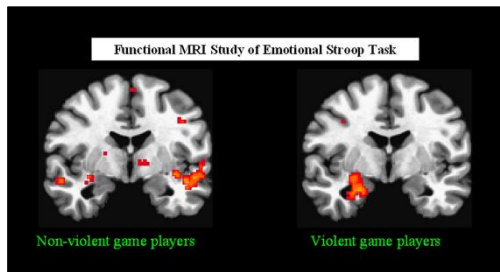
- تو بعدش چه کار کردی؟

گریه کردم. فک کردم اگه گریه کنم برام می‌خره، اما نخردید.

- چرا می‌خواستی پنجه بوکس برای خودت بخری؟
آخه اون رو دست یکی از دوستانم دیدم، خوشم اومد.
- دوستت برای چی پنجه بوکس خرید؟
نخریدم... اون داداشش خیلی قلدره، همچین وسیله‌هایی داره، اونم از وسایل داداشش برداشت.
- حالا که بابات برات پنجه بوکس نخرید، به جاش از چی استفاده می‌کنی؟
اگه کسی اذیتم کرد؟!
- آره.
مشت می‌زنم.
- مشتت درد نمی‌گیره؟
نه، من مٹ بن تن قویم.
- اگه برات پنجه بوکس می‌خریدن، می‌خواستی با اون چه کار کنی؟
هرکسی اذیتم کرد با اون بزتم تو صورتش.
- اگه با پنجه بوکس بزنی به صورت کسی، خون بیاد، ناراحت نمی‌شی؟
نه حقتش بود، می‌خواست اذیتم نکنه.
- تو به خودت نمی‌گی اگر کسی اذیتت کرد، می‌تونی با حرف زدن باهش از خودت دفاع کنی و همش لازم نیست بزنیشون؟
نه، با حرف زدن نمی‌شه چیزی رو حل کرد.
- تو برای این که بن تن با دشمناش و رقیباش می‌جنگه و مبارزه می‌کنه، یاد گرفتی اگر کسی اذیتت کرد، جوابش این هست که بزنیش؟
آره».

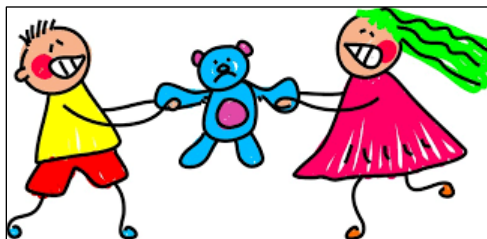


تصویر زیر نیز بیانگر تفاوت‌های مغزی دو کاربر بازی‌های خشن و غیر خشن است:



۲-۱۰- پرخاشگری

پرخاشگری را می‌توان به عنوان تمایل فرد به آسیب رساندن عمدی به انسان، حیوان یا اشیای دیگر تعریف کرد.



پرخاشگری در ابعاد انسانی قابل تقسیم به سه طبقه پرخاشگری فیزیکی، کلامی و غیر کلامی است. در پرخاشگری فیزیکی، فرد پرخاشگر دست به درگیری فیزیکی با طرف مقابل خودش می‌زند. در پرخاشگری کلامی، فرد پرخاش کننده، با کلام خویشتن دست به آزار طرف مقابلش می‌زند و سرانجام در پرخاشگری غیر کلامی (که در سطح خانم‌ها این نوع از پرخاشگری بسیار رایج است)، فرد با حرکات بدنی یا ایما و اشاره و یا تَن صدای خودش، به آزار فرد مقابل می‌پردازد و به اصطلاح با حرکات چشم و ابروی خود، طرف مقابل خویشتن را می‌زند.

بررسی نظریه‌پردازی‌های انجام شده در باب پرخاشگری، دلالت بر آن دارد که این نظریه‌پردازی‌ها را در سه گروه نظریات زیستی، روانی و اجتماعی می‌توان طبقه‌بندی کرد.

نظریات زیستی در صدد تبیین پرخاشگری به عنوان یک گزینه ذاتی موجود هستند.

نظریه روان‌شناختی ارایه شده ذیل عنوان ناکامی - پرخاشگری، پرخاشگری (بیرونی و درونی) را انعکاس ناکامی فرد می‌داند و سرانجام نظریه اجتماعی نیز همان‌گونه که از نامش پیداست، با رد منشاء زیستی و روانی پرخاشگری، پرخاشگری شکل گرفته در فرد را به عوامل اجتماعی وی منتسب کرده، به این طریق در صدد تبیین پرخاشگری برآمده است.



محسنی تبریزی و رحمتی (۱۳۸۱) در توصیف نظریات اخیر می‌نویسند:
«در بررسی رهیافت‌های موجود در تبیین پرخاشگری، سه رهیافت عمده زیستی، روانی و اجتماعی مطرح هستند.»

۱- رهیافت زیست‌شناختی

رهیافت زیست‌شناختی کهن‌ترین و شناخته شده‌ترین تبیین در مورد پرخاشگری و خشونت انسان به‌شمار آمده، معطوف به این نگرش است که انسان به دلیل طبیعت زیستی‌اش تا حدودی برای ارتکاب به خشونت «برنامه‌ریزی» شده است. به زعم پیروان این دیدگاه بدبینانه، انسان مانند بسیاری دیگر از انواع حیوانی، دارای سابقه فطری برای دست‌یازیدن به خشونت و پرخاشگری است که تنها هراس از تنبیه آن را مهار می‌سازد. نظریه رفتار غریزی با نام زیگموند فروید و کنراد لورنز پیوند خورده است. به زعم فروید، کلیه رویدادها و فعالیت‌های انسان -کنش‌ها، اندیشه‌ها، احساسات و آرمان‌ها- تحت حاکمیت و تعیین نیروهای غریزی قدرتمند، به ویژه نیروی جنسی و پرخاشگری قرار دارند. فروید انسان را موجودی اساساً مکانیکی در نظر می‌گیرد که قوانین طبیعی مشابه با سایر موجودهای زنده بر رفتار او حاکم است به نظر فروید، رفتار انسان براساس قانون بقای انرژی و از طریق نوع منحصر به فردی از انرژی تحریک می‌شود.^۱ به نظر وی، جلوه‌های ذهنی انگیزش‌های فیزیکی به شکل آرزوها جلوه‌گر می‌شوند که همان غرایزند. غرایز نشانگر حالتی ذاتی هستند که در پی تخلیه تنش‌ها هستند. کلیه فعالیت‌های انسان مانند فکر کردن، یادآوری و خواب توسط غرایز تعیین می‌شوند و به تعبیر فروید، غرایز علت غایی کلیه فعالیت‌ها به‌شمار می‌آیند. فروید با اذعان به وجود احتمالی غرایز بی‌شمار، دو دسته از غرایز را تحت عنوان غریزه بقا و غریزه مرگ، به عنوان غرایز اصلی تشکیل دهنده طبیعت بشر در نظر می‌گیرد.

غریزه بقا دربردارنده نیروهایی است که در جهت حفظ و بقای فرایندهای حیاتی عمل می‌کنند و ضامن تکثیر نوع بشر هستند. به نظر وی، انسان با یک غریزه مرگ نیز زاده می‌شود و این غریزه هنگامی که معطوف به درون گردد، به صورت تنبیه و مواخذه خود ظاهر می‌گردد و در موارد افراطی منجر به خودکشی می‌شود. این غریزه هنگامی که متوجه برون گردد، به صورت خصومت، خشونت، آزار و اذیت، تخریب و

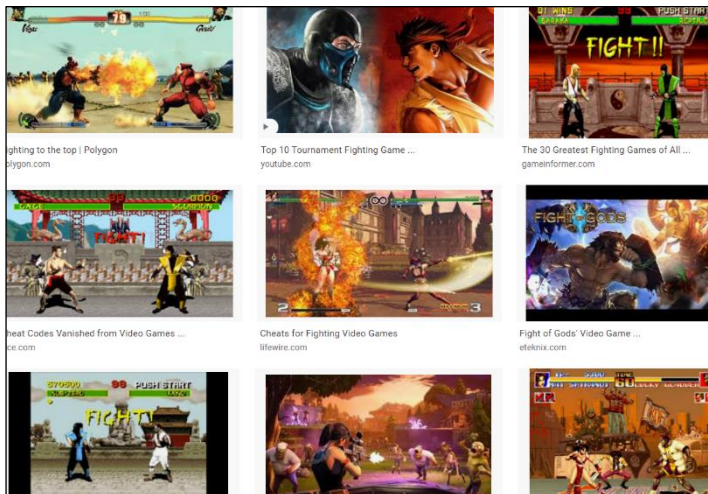
۱. بر اساس قانون بقای انرژی، اگر چه ممکن است انرژی از حالتی به حالت دیگر درآید، اما هیچ‌گاه از بین نمی‌رود.

قتل تجلی می‌یابد. غریزه بقا با قرار گرفتن در برابر غریزه مرگ، خصلت خود ویرانگری را متوجه بیرون و دیگران می‌کند. به نظر فروید، انرژی ویرانگر از طریق فعالیت‌های مجاز اجتماعی مانند بازی‌ها و فعالیت‌های ورزشی تخلیه می‌شود، و یا این که از طریق پرخاشگری، معطوف به دیگران می‌شود.

کنراد لورنز مانند فروید بر این باور است که انسان دارای میل طبیعی به ارتکاب خشونت است و پرخاشگری اساساً از یک غریزه موروثی جنگیدن سرچشمه می‌گیرد و در جریان تکامل، به خاطر سودمندی‌های فراوانی که دارد، پرورش و توسعه می‌یابد. مثلاً جنگ سبب پراکندگی جمعیت در عرصه‌ای گسترده‌تر می‌شود و به این ترتیب حداکثر بهره‌برداری از منابع طبیعی موجود را میسر می‌کند. به زعم لورنز، هنگام چاره‌اندیشی در مورد کنش‌های خشونت‌آمیز در جامعه، به جای غفلت از غریزه‌های طبیعی، باید به محیط‌های مهار شده‌ای توجه داشت که مجال و فرصت تخلیه پرخاشگری را در بستر اجتماعی مناسب و سودمندی فراهم می‌سازند. نکته تأمل برانگیز در دیدگاه لورنز، این است که انرژی پرخاشجویانه در افراد انسانی پیوسته در حال انباشت است و در نهایت باید تخلیه شود و هر چه این انرژی بیش‌تر متراکم شود، در انجام با شدت بیش‌تری تخلیه می‌شود.

برخی از روان‌شناسان، روان‌شناسان اجتماعی و نیز پاره‌ای از رفتارشناسان تلاش کرده‌اند تا با استناد به عوامل فیزیولوژیکی و بیولوژیکی به ریشه‌یابی خشونت و پرخاشگری در رفتار انسان بپردازند. در این مورد، برخی از روان‌شناسان با تأکید بر پرخاشگرتر بودن مردان در مقایسه با زنان، به تأثیر هورمون تستوسترون در مردان اشاره کرده‌اند. به زعم این پژوهش‌گران میزان بالای تستوسترون در خون به افزایش پرخاشگری در مردان می‌انجامد و برعکس، میزان پایین این ماده منجر به کاهش پرخاشگری می‌شود.

برخی دیگر از پژوهش‌گران به تأثیر ناهنجاری‌های کروموزومی در بروز پرخاشگری تأکید کرده‌اند. به باور آنان، برخی از مردان به جای ترکیب طبیعی یک کروموزوم X و یک کروموزوم Y، دارای یک کروموزوم X و دو کروموزوم Y هستند، و همین امر این قبیل مردان را به پرخاشگری بیش‌تر متمایل می‌سازد.



۲- رهیافت روانی

نظریه ناکامی - پرخاشگری معروف‌ترین نظریه روان‌شناختی درباره خشونت و پرخاشگری است، این نظریه ناکامی را به عنوان عامل به وجود آورنده تمایلات پرخاشگرایانه در نظر می‌گیرد. نظریه ناکامی - پرخاشگری مبتنی بر مجموعه‌ای از دیدگاه‌های نظری است که پرخاشگری را به طور عمده ملهم از یک سابق بیرونی برای آسیب وارد کردن به دیگران در نظر می‌گیرد. این رهیافت در چند نظریه مختلف منعکس شده است که جمله‌گی بر این باورند شرایط بیرونی مانند ناکامی، فقدان وجهه و احساس اجحاف، ساقی نیرومند برای ایجاد رفتار آسیب‌زا محسوب می‌شود. پذیرفته شده‌ترین نظریه در این مجموعه، نظریه موسوم به ناکامی - پرخاشگری است و در این نظریه پرخاشگری برآیند فرایندی در نظر گرفته می‌شود که در خلال آن افراد از دست‌یابی به هدف یا اهداف خویش باز می‌مانند و احساس ناکامی در آن‌ها شکل می‌گیرد. ناکامی حاصل از چنین فرایندی در نهایت سبب بروز حرکات و رفتارهای پرخاشجویانه و خشونت‌آمیز بین افراد می‌گردد. مهم‌ترین هدف یا اهدافی که به عنوان محور آسیب مورد توجه قرار می‌گیرند، منبع یا منابع ناکامی هستند.

نظریه ناکامی - پرخاشگری از یک سو، ناکامی را موجد انگیزه‌های پرخاشجویانه و پرخاشگرایانه می‌داند، و از دیگر سو، ریشه هرگونه پرخاشگری را در عوامل پیشین موجد ناکامی جست‌وجو می‌کند. بنابراین، نظریه‌پردازان این نظریه عنوان می‌کنند که ناکامی همواره به نوعی پرخاشگری منجر می‌گردد، و پرخاشگری نیز به نوبه خود نتیجه و حاصل نوعی ناکامی است.

از جمله مفاهیم حایز اهمیتی که در جریان تحولات نظریه ناکامی - پرخاشگری وارد این نظریه شد، مفهوم جابه‌جایی یا تعویض است. جابه‌جایی به مفهوم تغییر کانون توجه فرد از عامل ایجاد کننده تنیدگی روانی و ناراحتی و متوجه ساختن خشم به موضوع دیگری به عنوان جانشین است. به زعم روان‌شناسان، هر میل یا خواسته غریزی که به مانعی برخورد کند و مجال ارضاء و تشفی نیابد، ایجاد تنیدگی روانی و ناراحتی می‌کند. برای رفع این تنیدگی ناراحت‌کننده، میل مزبور یا پس‌زده می‌شود و به ناخودآگاه می‌رود، یا این که جای خود را به خواسته دیگری که اجابت آن سهل و مجاز است می‌دهد. جابه‌جایی اگر با امری صورت گیرد که از نظر فرهنگی یا اخلاقی عالی‌تر از هدف اجابت نشده باشد، «پالایش» یا «به‌گرایی» خوانده می‌شود. فروید پیشرفت تمدن را نتیجه همین جابه‌جایی‌ها، یعنی پس‌زدن خواسته‌های غریزی نخستین و متوجه ساختن نیروی آن‌ها به سوی هدف‌های اجتماعی و فرهنگی می‌دانست.

۳- رهیافت اجتماعی

پس از عدم کامیابی نسبی نظریه‌های رفتار غریزی و ناکامی - پرخاشگری در تبیین خشونت و پرخاشگری، محور توجه اندیشمندان علوم انسانی و اجتماعی معطوف به رهیافتی گردید که در آغاز در قالب نظریه موسوم به «یادگیری اجتماعی» از جانب آلبرت باندورا مطرح گردید. مبنای این نظریه بر

این اساس استوار است که پرخاشگری و خشونت رفتار و کنشی اجتماعی است که از طریق فرایندهای اجتماعی، تولید، بازتولید، و فراگرفته می‌شود.

باندورا با نقد رفتارگرایی افراطی اسکینر، بر این باور تأکید دارد که عوامل رفتاری، ادراکی و محیطی در تعامل با یکدیگر شکل دهنده شخصیت افراد هستند. به عبارت دیگر، رفتار، عوامل فردی و نیروهای اجتماعی، جملگی بر یکدیگر تأثیر گذاشته و از هم تأثیر می‌پذیرند.

باندورا، برخلاف اسکینر و سایر رفتارگرایان که تقریباً به طور کامل به یادگیری از طریق تجربه مستقیم توجه داشتند، تأکید ویژه‌ای بر نقش یادگیری مشاهده‌ای در آشنایی با رفتار می‌کند. در واقع، متمایزترین جنبه نظریه باندورا این است که به باور وی، بیش‌تر رفتارهای انسانی را طریق مشاهده یا الگوهای مثالی آموخته می‌شوند.

رهیافت یادگیری اجتماعی بر این موضوع تأکید دارد که چگونه وضعیت‌های اجتماعی و محیطی به افراد می‌آموزند تا پرخاشگریانه رفتار کنند. در این رهیافت، پرخاشجویی و پرخاشگری به مثابه رفتارهایی اجتناب‌ناپذیر تلقی نمی‌شوند، بلکه به عنوان رفتارهایی در نظر گرفته می‌شوند که براساس پاداش‌ها و تنبیهات شناخته و فراگرفته می‌شوند. نظریه یادگیری اجتماعی، نه تنها به طور خاص به پاداش‌ها و تنبیهات مستقیمی که افراد به طور مستقیم تجربه می‌کنند، توجه دارد، بلکه افزون بر آن به پاداش‌ها و تنبیهاتی که الگوهای نقش - افرادی که راهنمای عمل رفتار قرار می‌گیرند- به سبب رفتار پرخاشگرانه‌شان دریافت می‌دارند، توجه دارد. بر این اساس، افراد به مشاهده و تأمل در رفتار الگوها و پیامدهای رفتاری آنان می‌پردازند، اگر این پیامدها مثبت باشد، رفتار مذکور در وضعیت‌های مشابه از طرف مشاهده کننده، مورد تقلید قرار می‌گیرد.

باندورا علی‌رغم ادعان به وجود ساز و کارهای فیزیولوژیکی در بروز پرخاشگری و خشونت، به شدت فرضیات دو نظریه رفتار غریزی و ناکامی - پرخاشگری را مورد انتقاد قرار داده، دو فرضیه زیر را مطرح می‌کند:

- ۱- پرخاشگری تنها یکی از چند واکنش احتمالی در قبال تجربه ناکامی ناخواسته است.
- ۲- پرخاشگری واکنشی غیرغریزی است و در نتیجه تأثیر پیامدهای پیش‌بینی‌پذیر رفتار قرار دارد. به این ترتیب براساس نظریه یادگیری اجتماعی، خشونت و پرخاشگری رفتاری آموختنی است.»



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 بهراد و سامیار 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 مشتی بهش می‌زنه، از پنجره پرش می‌کنیم بیرون.

- خوب زدن و دعوا کردن کار خوبیه؟

نچ.

- خوب پس چرا می‌زیندش؟ دردش نمی‌گیره؟

نه، اون هیولاس، آدم نیست که.»

«- ببینم تو دوست داری جای بن‌تن باشی؟»

بله. دوست دارم بتونم با نیروی قوی‌ام، همه آدم بدا رو بکشم.

- ببینم بن‌تن بازی هم داره؟

من تو کنسولم دارم. تبلتمم دارم. تازه بازی فکریشم دارم.

- به نظرت ما اجازه داریم به بقیه آدم‌ها آسیب برسونیم؟!

اگه بد باشن آره. اصلاً از بن‌تن خوشم میاد حال همه رو می‌گیره.

- ولی من به نظرم درست نیست که به بقیه آسیب برسونیم!

بن‌تن می‌زنه، پس منم می‌زنم! اگه کار بدی بود، بن‌تنم نمی‌زد. بعد اصن ما که دعوا نداریم، می‌خوایم

بقیه رو نجات بدیم!

- ولی ممکنه وقتی می‌زینمشون یا می‌کشیمشون دردشون بیاد!

بابا اینا آدم نیستن که. فضایین همشون.

– آهان، پس اگه الکی باشند، یعنی فضایی باشند، اشکال نداره؟
معلومه نه!».



«– دوست داری بجنگی؟

آره.

– چرا دوست داری بجنگی؟

هیولاها رو می کشیم.

– مگه نگفتی اگه جنگ باشه یا خون باشه، تو خوابت نمی بره؟

خوابم نمی بره، ولی دوست دارم هیولاها رو بکشم

– کنگ کارهای خوب هم می کنه؟

آره.

– چه کارهای خوبی می کنه؟

هیولاها رو می کشه، نمی ذاره هیولاها به آدما صدمه بزنن، به همه کمک می کنه.

– 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 الآن هیولا داریم که تو بکشی؟

آره. تو فضا، آدم فضاییا».



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

«- 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 جور 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 جور 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 جور وایساده بودن،

این جور 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 دوش ام، گردباد داره... خیلی با حاله.

- مرحله مرحله هست؟

۳ مرحله رفتم، یادش بخیر، مرحله 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 جوری یه امتیاز جلو می‌ری، می‌ری

جلو تااا جام رو بگیری.

- با موتور باید بزنی بکشیش؟

آره با موتور، اینجا یه چوب داره تقققققق.

- آهان چوب داره.

تفنگ هم... کلت هم داره.

- بازیش خشن نیست؟ اسمش چیه؟

نمی‌دونم».



«... من یه بازی دارم، این جوری 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؟

اسمشششششش، اسمش تری آیه.

- جی تی ای نیست؟

آره، جی تی ای.»



امیرمهدی ۶ ساله هم از جذابیت امتیاز گرفتن در جریان کشتن انسان ها یاد می کند که شر و شور و هیجان این مسأله، دیگر فرصتی برای اندیشیدن به شناخت قتل انسان ها برای کودکان باقی نمی گذارد:

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

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

- اونها کی ها هستن که شما می کشیدشون؟

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

- دردشون میاد؟

آره.

- عیب نداره دردشون میاد؟

نه، تازه می خوام اونا رو بکشم.

- می خوای بکشی که امتیاز بگیری؟

آره یه توپ می افته همه رو له می کنه.

- اون چه بازی ای هست؟

اونم بت منه دیگه.»





آرش، پرهام و امیرحسین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که آنان در جریان بازی‌های خویش، اوجی از خشونت و خون‌ریزی را در رفتارهای خود به نمایش می‌گذارند:

«یه بار یه فیلم ترسناک دیدم، خیلی ترسناک بود، ولی من نترسیدم.

- چه فیلمی بود؟

مثلاً یه آدم غول می‌شه، بعدش میاد مثلاً یه دونه انسانو بزنه، اون یکی هم جنگیه، بعد از اون بالا از این موشکا که چی می‌گن، تیر دارن، با اونا بمب زدن، دیگه خرخره مرخرش همه خونی شد، افتاد رو زمین، منم نزدیک بود غش کنم، ولی خیلی ترسناک نبود.

- ترسناک نبود؟ به نظر من این که خیلی ترسناکه.

مامانم اینو می‌دید، مور مور می‌شد.»

«- دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

یه بازی هست توش خوکچه رو می‌گیرن، بعداً اون دیو سیاهه زشته، ناخونشم این جوری درازه، قرمز، می‌ماله به هرجا، اونجا می‌ریزه، میاد پایین.

- ترسناک نیست؟

نه.

- این‌ها رو که نگاه می‌کنی، خوابش رو نمی‌بینی؟

نه (با خنده).

بعداً پسر یه دونه دختره رو پیدا می‌کنه، می‌رن توی سیاه چال، اونام مثلاً نیزه و تبر و اینا برداشتن، می‌رن سرشونو قطع کنن اینا، در می‌رن خوکچه رو هم می‌اندازن تو آب، بعداً می‌ره تو خشکی. اونام می‌پرن تو آب می‌رن، تا اینجاشو دیدم.»

«- خوب امیرحسین، مورتال کمبت ۴ که جدیدتره، چه طوری هست؟

خب اسلحه‌هاش جدیدتره. لباساش جدیدتر می‌شه، آدماش بهتر می‌شن.

- خوب بازیش چه جوری هست؟

مثلاً کلی آدم هست، می‌تونی خودت هر کدوم رو خواستی، انتخاب کنی.

- هر کدام از این آدم‌ها که گفتی، 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 آدما».



کودکان خردسال در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های خشونت‌آمیز، یاد می‌گیرند که در برخورد با مسایل مختلف زندگی، با کشتن طرف مقابل، مسأله پدید آمده را فیصله دهند. معراج، ایلیا، مهدی و رادین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از یادگیری حل مسأله خویش، به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- چه بازی‌هایی توی ایکس باکس خودت داری؟»

مثلاً یکی دزده، من پلیسم، پلیسه باید بره دزده رو بگیره.

- چه قدر جالب. این بازی رو دوست داری؟

آره، بعداً پلیسه هم نمی‌تونه با ماشین بگیره، می‌کشه دزد رو».

«- ایلیا کجای کارتون لاک‌پشت‌های نینجا، به نظرت خیلی قشنگ بود؟»

اونجاش که آدما رو می‌کشه.

- چرا این که آدما رو می‌کشه، برات جالب بود؟

دزدا.

- یعنی آدم بدا رو می کشتن، کار خوبی می کردن؟
آره.

- چرا کار خوبی بود؟

کار خوبی می کردن. اونا دزدی می کردن، می کشتنشون.

- یعنی هر کسی کار بدی کرد، باید بکشیمش؟
آره».

«... یعنی شما کارتون سگ‌های نگهبان رو ندیدین؟

- نه! مگه این هم کارتون داره؟! من چون درس می خوندم وقت نمی کردم زیاد کارتون ببینم!

آره. چند تا سگ مهربونن. می رن به مردم کمک می کنن. اولشم متوجه گریه یه بچه گربه می شن.

می رن نجاتش می دن.

- خوب چرا می رن نجاتش می دن؟

چون لباس آتیش فشانی ان دیگه. زوما می ره نجاتشون می ده مردمو. با قایقشم می ره.

- پس این سگ‌ها مأمور آتش نشانی هستند؟!

بله! منم دوست دارم بزرگ شم آتش نشان شم. البته شایدم مثل مهندس فیلیکس خونه ساختم. البته

اگه یه احمقی مثله رالف بیاد خرابش کنم با چکشم می زنم تو سرش».



«- به نظرت هر کس زورش بیش تره، باید دیگران رو اذیت کنه؟

آره، اگه به حرفش گوش نکنه و عصبانیش کنه.

- بن تن کارهای بد هم می کنه؟

نه، اون خوبه، فقط وقتی اژدها می شه، یه سوراخایی کف دستش داره که آتیش پرت می کنه، یه کم

بد می شه، فقط یه کم، چون عصبانیش می کنن.

- دوست داری بزرگ بشی چه کاره بشی؟

می خوام بن تن بشم، برم به جنگ همه رو بکشم تا کسی منو نتونه اذیت کنه».

احسان ۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می کرد که اگر پدر و مادرش بازی‌های او را پاک کنند، آن‌ها

را می زند و حتی آنان را نصف می کند:

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

می‌زنم نصفش می‌کنم!

- مامانته نمی‌شه که، گناه داره!

می‌شه، بابامم خواست بزنه می‌زنمش!».

البته لازم به یادآوری است که پرخاشگری موجود در دختران برخلاف پرخاشگری پسران، عمدتاً به

صورت غیرفیزیکی است. اظهارات باران ۶ ساله و آرمیتای ۵/۶ ساله، مصادیقی در این جهت را به دست

می‌دهند:

«- سی‌دی‌هات رو کجا نگه می‌داری؟»

تو جعبه.

- تا حالا نگران نبودی وقتی نیستی، یکی سی‌دی‌هات رو برداره؟

بودم.

- تا حالا شده مثلاً وقتی از خونه می‌ری بیرون و مثلاً میای مهد، به این فکر کنی که نکنه کسی

سی‌دی‌هام رو برداره؟

آره.

- زیاد بهش فکر می‌کنی؟

آره.

اگه یکی سی‌دی‌هات رو برداره چه کار می‌کنی؟

عصبانی می‌شم، دوست دارم خفش کنم».

«- 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».

عادی‌سازی قتل انسان‌ها در بازی‌های دیجیتالی چنان گسترده است که حتی گاهی دختران که از عواطفی بسیار رقیق‌تر و لطیف‌تر از پسران برخوردارند، تحت تأثیر القائنات اخیر، گاهی صحبت از قتل دیگران می‌کنند. محیای ۴ ساله، در مصاحبه خود از مسأله اخیر به شرح زیر یاد می‌کند:

«- محیا به جز کارتون السا، کارتون دیگه‌ای هم دوست داری؟

اومممم آره، کارتون موآنا. من مائویی‌ام.

- مائویی چه شکلیه؟

بزرگه، قویه. من دوست دارم مائویی بشم، پرواز کنم. مثل کلاغ بشم.

- پرواز کنی کجا بری؟

پرواز کنم برم جاهای دور. می‌خوام مثل موآنا قایق بگیرم.

- می‌خوای هم مثل مائویی باشی، هم مثل موآنا؟

آره من هر دو تا شون هستم. نگا کن، اینا می‌خوان برن سنگ مائویی رو بردارن، باهاش خونشونو نجات بدن.

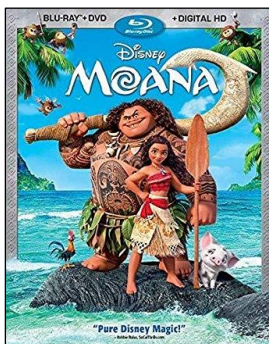
- می‌شه از رو عکس بهم نشون بدی؟ (عکس مورد نظر را دانلود می‌کنم).

نگا، اینا آدم بدن. می‌خوام با اینا بجنگم، چون خیلی بدن (اشاره به نارگیل‌ها).

- مگه این‌ها چه کار کردن که بدن؟

همش حمله می‌کنن. خیلی زیادن. دو تا قایق دارن. نه، نه، ۵ تا قایق دارن (خیلی با هیجان حرف

می‌زند)، بعدش می‌خوام مثل مائویی بشم، بهشون حمله کنم، همشونو بکشم».



برخی از کودکان مصاحبه شده، خاطرنشان می‌ساختند که اولیای آن‌ها احساس می‌کنند که آنان با کاربری از بازی‌های خشن دیجیتالی، وحشی شده، وحشیانه رفتار می‌کنند. کودکان دیگری هم در جریان مصاحبه‌های خودشان، اعتراف وحشی شدن را درباره خویش به کار می‌بردند.

«- بعد تو بازی جنگی می کنی، مامانت نمی گه این بازی ها خوب نیست، بازی نکن؟
یه بار که مامان با گوشیش کار داشت و من داشتم بازی می کردم، گفت پاشو، گوشی رو بده به من،
همینا رو بازی می کنی که وحشی شدی، بچه مردم رو می زنی دیگه!
- مگه تو کسی رو می زنی؟!
همون پسره که دوچرخه مو برداشت دیگه، اونو زدم» (شایان، ۶ ساله).
«- تو که این قدر اهل دعوا هستی، کسی میاد خونتون؟
نه.

- جرأت نمی کنن خونه شما بیان؟
نه! هیچ کس اصن جرأت نمی کنه... من دوچرخه ام بزرگه... عین مال پسر خاله ام... یه بار یه لاک پشته
رو دیدم... زدم با سرعت بهش... عین لاک پشت های نینجا... پرید کنار! اصن انقده کارتون های ترسناک
می بینم که وحشی می شم دیگه!
- کارتون های ترسناک می بینی، وحشی می شی؟
آره.

- خوب نبین.
برا چی نبینم؟
- چون که وحشی می شی؟
وحشی که بهتره!» (محمد مهدی، ۶ ساله).
«- امیر مهدی به نظرت گوشی بازی کار بدیه یا خوبه؟
بده، اما اگه کم بازی کنی، خوبه.
- چرا اگر زیاد بازی کنی، بده؟
اعصابشون داغون می شه، چشماشونم می سوزه.
- اعصابت داغون می شه یعنی چی؟
یعنی دوست دارم همه رو بزدم» (امیر مهدی، ۶ ساله).



برخی از کودکان کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های پرخشونت، گذشته از احساس وحشی شدن، در عمل آنچه را که در بازی‌های پرخاشگرانه خود تجربه کرده‌اند، در جهان واقعی خویش در ارتباط با اطرافیان‌شان پیاده می‌کنند. مادر محمدسعید ۴ ساله درباره رفتارهای پسرش بیان می‌داشت: «محمدسعید از آغاز کودکی خودش شیطنت زیادی داشت و ما برای ساکت کردن و کاهش خرابکاری‌های محمدسعید، او را به دیدن تلویزیون عادت دادیم و او پای کارتون‌های پرشین‌تون نشست و از ۲ سالگی به تماشای کارتون علاقه‌مند شد. محمدسعید در ابتدا به کارتون‌های تام و جری علاقه نشان می‌داد، اما بعد از مدتی، توجه او معطوف به کارتون بن‌تن شد و در حالی که هنوز نمی‌توانست حرف بزند، با اشاره به ما می‌فهماند که ساعت بن‌تن را می‌خواهد.

در حال حاضر که محمدسعید ۴ ساله شده است، هنوز هم روان صحبت نمی‌کند و در برابر سوال اطرافیان پاسخ‌های یک کلمه‌ای داده یا از عبارات کوتاه سود می‌برد، اما با این وجود محمدسعید در خانه به اعضای خانه حمله‌ور می‌شود و با دست کوبیدن روی اجسام صاف بیان می‌دارد، می‌خورمت یا دستگیریت کردم. اگر چه ما این شرایط را هم با دشواری تحمل می‌کردیم، اما بعد از شروع کابوس دیدن‌های محمدسعید، ما احساس کردیم مسأله او خیلی وخیم است، برای همین او را نزد روان‌پزشک بردیم و دکتر برای محمدسعید ۶ ماه ریتالین را تجویز کرد.

ما در ارتباط با کارتون دیدن مهدیس هم دچار مشکل شده‌ایم و دختر ما که در جمع اطرافیان خودش، تنها دختری بود که به وسایل آرایشی توجه نداشت، بعد از دیدن کارتون‌های باربی، الآن از ما تقاضای تهیه لوازم آرایشی را می‌کند و ما مانده‌ایم که با این تقاضای او چه کنیم».

پارسا، محسن 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 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.

- نمی ترسی می بینی؟

نه.

- چرا جنگی دوست داری؟

آخه بزن بزنیه.

- تا حالا کسی رو زدی؟

آره.

- کی؟

امیرعلی.

- امیرعلی کیه؟

پسر عمه معصوم.

- چند سالشه؟

۳ سالشه.

- چه جور زدی؟

کلشو گرفتم، پرتش کردم.

- بعد چه کار کرد؟

گریه کرد.

- ناراحت شدی؟

نه خیر، گفتم به جهنم».

«- تو توی کنسولت بازی هم داری؟

بله. خوباشو گفتم. اما تیکنم دارم. با جی تی ۵.

- من کنسول ندارم. می شه بگی بازی تیکن چه طوریه؟

تیکن بزن بزنه.

- یعنی با چی هم دیگه رو می زنن؟

با مشتاشون. این جور این جور (با حرکات خودش سعی

دارد بازی را توضیح دهد).

- تو حرکاتشون رو تکرار می کنی؟

وقتی که پسر عمه مریم می ره رو منم، یکی دو بار مثله

کلادیو زدمش تا ادب شه!».



«- آریا تو چند تا دوست داری؟»

من با بچه‌ها بازی نمی‌کنم.

- چرا؟

چون مسیحا و حمید، پسرای بدی هستن.

- چرا، مگه چه کار می‌کنن؟

چون دخترا رو گوشه دیوار گیر می‌ندازن و می‌زنن توی دلشون.

- چه قدر بد! اون وقت تو ناراحت می‌شی؟

آره، خدا رو شکر من و مامان باهاشون می‌جنگیم تا کاری به کار دخترا نداشته باشن.

- آفرین عزیزم. حالا تو چرا به مربیتون نمی‌گی؟

اونا حرف ما و خانم مربی‌ها رو گوش نمی‌کنن.»

برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده پس از اذعان به این که قادر به تحقق پرخاشگری خود در حال حاضر نیستند، پرخاشگری خود را به آینده احاله می‌دادند:

«- اگه یه نفر غیر از دوست‌هات تو رو بزنه یا اذیتت کنه، چه کار می‌کنی؟»

منم می‌زنمش.

- اگه زورت بهش نرسه چی؟

صبر می‌کنم، قوی‌تر که شدم، حسابشو می‌رسم.

- این که کسی رو بزنی کار خوبییه؟

آره، اگه کسی اذیتم کرد و منو بزنه، می‌زنمش که دیگه کارشو تکرار نکنه.

- اگر کسی رو زدی و مثلاً از دماغش خون اومد، ناراحت می‌شی؟

نه، حقش بود، می‌خواست اذیتم نکنه.»

«- چرا زورو رو از همه بیش‌تر دوست داری؟»

اون قویه و خوب می‌جنگه، هیچ وقت شکست نخورده تا حالا از دشمن.

- اون شمشیر دستت هم علامت زورو روش داره؟

آره شمشیر زورو.

- دیگه از وسایل زورو چی داری؟

نقابشو دارم، شل سیاه، لباس بزرگونه زورو می‌پوشمش، زورو می‌شم.

- با شمشیرت چه کار می‌کنی؟

با شمشیرم آدم می‌کشم.

- تا حالا کسی رو هم کشتی؟

هیچ کی، اما بزرگ شم می‌کشم.

- چه کسانی رو می‌خواهی بکشی؟

آدم بدا رو می‌کشم، نقاب می‌زنم، شب بشه منو نبینن، رو پشت بوم می‌رم، هیچ‌کی نفهمه من زوررو تاریکی‌ام».

با توجه به مباحث نظری که در آغاز بحث مطرح شدند و با عنایت به مصاحبه‌های میدانی انجام شده با کودکان خردسال که شواهدی از آن ارایه شدند، می‌توان نتیجه گرفت که مرکز ثقل توجه اولیا، اولیای آموزشی پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در جامعه، باید تبیین اجتماعی پرخاشگری باشد و بسترسازی فرهنگی در این زمینه بسیار حیاتی و مهم است. قابل توجه است که یکی از پژوهش‌های انجام شده (پورنوروز، ۱۳۷۸)، حکایت از آن دارد که در یک کارتون معمولی (کارتون کوتلاس) ۶۹٪ صحنه‌های کارتون حاوی مضامین خشونت آمیز هستند.



توجه به تأثیر اجتماعی رسانه‌های جمعی از دهه ۱۹۲۰ جنبه آشکاری به خود گرفت. بسیاری از منتقدان طی این دهه، فیلم‌های سینمایی را به داشتن تأثیر منفی بر کودکان متهم کردند و مطالعات فراوان در زمینه تأثیرهای ضداجتماعی تماشای تلویزیون و فیلم‌های سینمایی تاکنون انجام شده است. یکی از نخستین ملاحظات نظری در بحث تأثیر خشونت رسانه‌ای، مناقشه میان طرفداران مفهوم پرخاشگری ذاتی و زیستی در مقابل پرخاشگری اجتماعی بود. رویکرد پالایش، پرخاشگری ذاتی یا زیستی بر آن است که تماشای برنامه‌های خشن در رسانه‌ها، بیان تخیلی اعمال خصومت‌آمیز پرخاشگری را کاهش می‌دهد، زیرا شخصی که خشونت را در سینما یا تلویزیون تماشا می‌کند، از تمایلات تهاجمی‌اش کاسته می‌شود. این نظریه برای مدیران صنعت رسانه آشکارا جالب است، زیرا به طور ضمنی این مفهوم را با خود دارد که عرضه نمایش‌های تلویزیونی خشونت‌آمیز اقدام اجتماعی مثبتی است. نظریه انگیزش یا پرخاشگری اجتماعی، استدلالی مخالف آن را ارایه می‌دهد: تماشای خشونت برانگیزاننده پرخاشگری بیش‌تر در بیننده است. یافته‌های پژوهشی این عرصه چندان حمایتی از مواضع پالایش نشان نداده‌اند.

بعد از انجام پژوهش‌های متعدد در این زمینه، پژوهش‌گران به این نتیجه رسیدند که در درجه نخست اهمیت، بین نمایش خشونت در فیلم و افزایش گرایش به سوی پرخاشگری، ناسازگاری و خشونت بین تماشاگران این‌گونه برنامه‌ها، رابطه مثبت وجود دارد و در درجه بعدی اهمیت بر مبنای مطالعه معروف

بندورا و همکارانش که در آن، قهرمان فیلم، یک عروسک به نام بیو را کتک می‌زد، کودکانی که اعمال پرخاشگرانه با عروسک‌های بیو را دیده بودند، ضمن آن که بعداً همان اعمال را تقلید کردند، رفتارهای بدیع و تازه‌ای از خشونت را از خود به معرض دید نهادند^۱.



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. 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 آینه‌ای 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 آینه‌ای آنان درج شده است، بزنند و کودک دیروز و فرد بزرگسال امروز، اوجی از خشونت و پرخاشگری را در زندگی خود به نمایش بگذارد.

۱. همدانی، مصطفی (بی تا). کاتارسیس. سایت پژوهشکده باقرالعلوم، علیه‌السلام.

در ادامه، پس از طرح موارد اخیر، به جمع‌بندی بحث پرداخته خواهد شد. کودکان پیش دبستانی به دلیل برخی از ویژگی‌های تحولی که از آن برخوردارند، آزار و اذیت و حتی قتل انسان‌های دیگر را مانند افراد بزرگ‌سال، درک نمی‌کنند. از نظر پیاژه، کودکان در آغاز و انتهای هر دوره از تحول ذهنی که دارند، دارای یک حالت ادراکی خاص هستند که در انتهای دوره با کسب تحول ذهنی نسبی، آن را از دست می‌دهند. به عنوان مثال، کودکان خردسال در آغاز دوره عملیات عینی خودشان (یعنی از حدود ۲ سالگی به بعد)، خودمیان‌بین هستند و در اواخر دوره عملیات عینی (یعنی حدود ۱۱، ۱۲ سالگی) خودمیان‌بینی خویش را از دست می‌دهند، به عنوان مثال، کودک خودمیان‌بین با مرکز قرار دادن خویش، اندیشه، احساسات و عواطف خود را به دیگران تعمیم می‌دهد و قادر به درک اندیشه، عواطف و احساسات دیگران نیست. نگارنده نیک به یاد دارد که وقتی کودکی در سنین پیش دبستان، با یافتن یک هزارپا، روی آن آزمایش انجام می‌داد و وقتی کبریت شعله‌ور را نزدیک پاهای هزارپا می‌کرد تا ببیند چه رخ می‌دهد، برادر بزرگ‌ترش با دیدن او، وی را به بی‌رحمی متهم کرده بود، در حالی که کودک کوچک علت این برچسب سنگین را نمی‌فهمید، زیرا به راستی از درد موجود اسیری که مشغول آزمایش روی آن بود، بی‌اطلاع بود. بنابراین کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی به سبب خودمیان‌بینی که از آن برخوردارند، غالباً درد و رنج حیوان‌ها و انسان‌های آزار دیده را نمی‌توانند درک کنند. اظهارنظرهای ایلیا و سامیار ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت است:

«- ایلیا گفتی بن‌تن رو می‌بینی؟»

آره، بن‌تن با حاله.

- بن‌تن چه جوریه؟

یکی هست، همه رو می‌کشه.

- چه کسانی رو می‌کشه؟

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.»

«- سامیار شما تبلت هم داری؟»

بله دارم.

- تو اون چه بازی‌هایی داری؟

یه بازی‌ای خطرناکیه.

- مثلاً؟

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

- وقتی می‌کشیش خون می‌پاشه؟

آره.

- نمی‌ترسی؟

نه.

- ناراحت هم نمی‌شی؟

نه.

- این بازی رو کی برات ریخته؟

بابام ریخته برام.»



کودکان خردسال علاوه بر خودمیان‌بینی که از آن برخوردارند، دارای برخی از ویژگی‌های روانی هم هستند که یکی از این ویژگی‌ها، نداشتن تصویر درستی از مرگ می‌باشد.

تصور دقیق مرگ در حدود ۱۱، ۱۲ سالگی کودکان برای آنان مفهوم می‌شود. این کودکان در ذهن خویش تصور می‌کنند مرگ چیزی شبیه خوابیدن هست که آدمی می‌تواند این حالت را ترک گوید و یا در نهایت با زدن یک «آمپول جان»، توان از دست رفته خود را باز یابد. بنابراین کودکان خردسال پیش دبستانی، به دلیل عدم فهم مرگ و خودمیان‌بینی که از آن برخوردارند، ممکن است به سادگی از مرگ و کشتن دیگران سخن بگویند. اما با همه این‌ها فهم این که چگونه کودکان عاطفی و حساس که حتی برای آسیب دیدن یک بچه گنجشک اشک می‌ریزند، در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها به جایی می‌رسند که از جویدن خرخره طرف مقابل و کشتن و غرق کردن وی در خون لذت می‌برند، امر مهمی است که الگوهای خشن و پرخاشگر بازی‌ها مسبب آن بوده‌اند.

اظهارنظرهای زیر مهران و مانیا و طاهای ۶ ساله، حکایت از پذیرش قتل و خون‌ریزی توسط این کودکان خردسال دارد:

- «- فکر کن بن تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جورى بود؟
انقدى بود (با دستش قدى کوتاه را نشان مى دهد). اين شكلى دستبند مى زد ايناً.
- به نظرت بن تن با دوستاش مهربون بود؟
بعضى موقعها آره، بعضى موقعها نه.
- اون موقع هم كسى رو مى كشت؟
آره.
- وقتى ۶ سالش بود، كسى رو مى كشت؟
آره.
- ۶ سالگى يعنى وقتى همسن شما بود؟
خب مى كشت ديگه.
- چه كسانى رو مى كشت؟
آدم بدا.
- اگه يه وقت دوستش مى اومد اذيتش مى كرد، دوستش رو هم مى زد؟
آره.»



- «- مانيا، تو چرا از بن تن خوشت مى اومد؟
چون همه رو مى كشت.»
«- آقا طاها تو چه كارتونهايى رو دوست دارى؟
اومم بن تن رو.
- چه چيز بن تن رو دوست دارى؟
خود بن تن رو. بن تن آدم بدا رو مى كشه، دعوا مى كنه. ساعت داره، ساعت قوى.
- آدم بدها كى ها هستن؟
همون كه چوب داره. يه بار بن تن داشت آبميوه مى خورد، ريختش رو زمين خورد. اونا خيلى بدن،
مى خوان بن تن رو بكشن. ولى بن تن خيلى قويه، يه ساعت داره. مى زنه ساعتشو، بعد يه موجود مياره
باهاش دعوا مى كنه. من اگه بن تن بشم، آدم بدا رو مى كشم.»

- 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».
- ملیکا و عماد ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش بیان می‌دارند که آن‌ها دوست دارند، انسان‌ها بمیرند و یا حتی از مردن آن‌ها خوشحال و شادمان می‌گردند:
«- ملیکا خانم، تو چه کارتونهایی رو می‌بینی؟
کارتون سیندرلا، سفیدبرفی، السا و آنا، زیبای خفته.
- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟
همشون رو دوست دارم.
- خوب کدوم رو بیش‌تر دوست داری؟
همه رو دوست دارم، چون همشون قشنگن، ولی از همه بیش‌تر سیندرلا رو دوست دارم، چون از همه قشنگ‌تره، دلمم خیلی براش می‌سوزه.
- چرا؟
آخه نامادریش خیلی اذیتش می‌کنه، اصلاً اونو دوست نداره، خیلی بدجنسه.
- تو از آدم‌های بدجنس بدت میاد؟
آره دوست دارم بمیرن».
- «- بازی اسپایدر من رو هم بازی می‌کنی؟
- بله، با هم می‌جنگن، تار می‌اندازه، ساختمون اسپایدرمن رو هم دارم، اسپایدرمن بهش چسبیده و ساختمون را رو 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 ساختمانه (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».



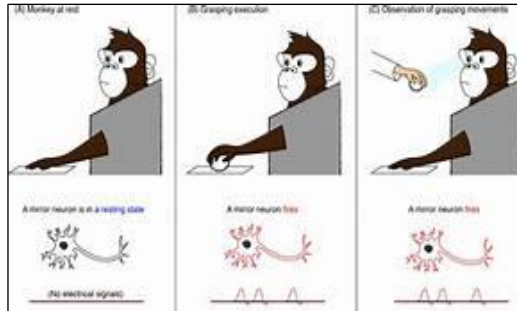
- سرانجام پارسا و طاهای ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌ای که دارند، از اندیشه کشتن الگوی مورد علاقه خویش یاد می‌کنند تا جای او را بگیرند:
- «- چه بازی‌هایی و کارتون‌هایی رو دانلود می‌کنید؟
 - بت‌من، مرد عنکبوتی، بن‌تن.
 - کدومش رو از همه بیشتر دوستش داری؟
 - بن‌تن رو.
 - چرا دوستش داری؟
 - چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می‌زنه یه موجود قوی می‌شه، بعد با موجودات دیگه می‌جنگه.
 - طاها: من بعضی وقت‌ها شب‌ها خوابش رو می‌بینم که موجودات حمله کردن، با ترس بیدار می‌شم.
 - تو وقتی می‌ترسی، پس چرا این کارتون 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 بن‌تن بخرم، بعد وقتی به مچم بستم، مثل اون قوی بشم.
 - وقتی بزرگ شدین، می‌خواهین مثل بن‌تن بشین؟
 - ما می‌خواهیم بزرگ که شدیم بریم فضا، از همون ساعتای بن‌تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد بزنم بن‌تن رو بکشم، چون زور من بیشتر از اون می‌شه.
 - بچه‌ها اگه شما زوررتون زیاد بود، مثل بن‌تن بچه‌های دیگه رو که زورشون کم‌تره، اذیت می‌کنید؟
 - اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می‌کنه؟

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



پدیده سلول‌های آینه‌ای^۱ نخستین بار توسط دانشمندان ایتالیایی در دانشگاه پارما کشف شد.



جیاکومو ریزولاتی^۲ و همکارانش، الکترودهایی روی قشر و تترال پریموتور مغز میمون ماکاک قرار داده بودند تا نورون‌هایی را که حرکات دست و دهان میمون را کنترل می‌کنند، مطالعه کنند. آن‌ها وقتی میمون تکه‌ای غذا برمی‌داشت، دست به ثبت واکنش نرون مربوطه می‌زدند، اما ریزولاتی و همکاران در یک اکتشاف تصادفی دریافتند، هنگامی که میمون انسان یا میمون دیگری را می‌بیند که یک تکه غذا برمی‌دارد، نورون مربوط وی نیز به واکنش و فعالیت می‌افتد.



1. Neuron mirror
2. Rizzolatti, J.

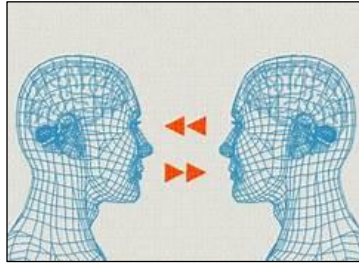
اگر چه سلول‌های آینه‌ای در ابتدا در میمون‌ها یافته شدند، اما مطالعات بعدی نشان دادند که نظام مشابهی در مغز انسان‌ها وجود دارد (سیف، کیان‌ارثی، ۱۳۹۰)، ریزولاتی در توصیف سلول‌های اخیر که بعداً به نام سلول‌های آینه‌ای نامیده شدند، بیان می‌داشت: سلول‌های آینه‌ای به ما اجازه می‌دهند که ذهن دیگران را نه از طریق تفکر و استدلال، بلکه از طریق احساس و شبیه‌سازی مستقیم بخوانیم (دانشنامه ویکی‌پدیا).



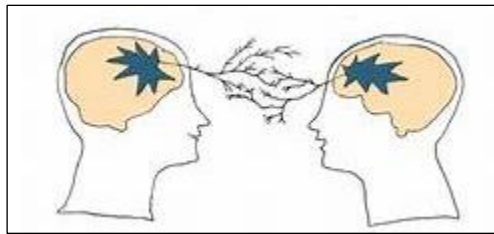
به تعبیر دیگر، اگر فردی انسان دیگری را در حالتی غمگین ملاحظه کند، سلول‌های آینه‌ای موجود در مغز وی، با بازسازی عواطف فرد مغموم، حالت اندوهناکی در ذهن فرد نخست ایجاد می‌کند تا وی به شکل خودکار به دلسوزی و همدلی با فرد درمانده و غمگین بپردازد.



والش^۱ (۲۰۱۱) در توصیف سلول‌های آینه‌ای خاطرنشان می‌سازد، به نظر می‌رسد ما برای فهم، ارتباط و صمیمی شدن با انسان‌های دیگر به نوعی عصب‌کشی شده‌ایم و نمی‌توانیم مدار ایجاد شده بین خودمان و دیگر انسان‌ها را خاموش کنیم، زیرا ما با ملاحظه علایم رفتاری دیگران، به شکل ناهشیار از آن‌ها تقلید می‌کنیم، مانند دیدن خنده یا اندوه فردی که ما نیز به تبع عواطف شاد یا ناشاد وی به خنده یا اندوه واداشته می‌شویم.



راماچاندران^۱ که از عصب‌شناسان مطرح معاصر است، در توصیف اهمیت کشف سلول‌های آینه‌ای بیان می‌دارد: من پیش‌بینی می‌کنم که سیستم سلول‌های آینه‌ای برای روان‌شناسی همان کاری را بکند که کشف دی‌ان‌ای (DNA) برای زیست‌شناسی انجام داد. ایاکوبونی^۲، عصب‌شناس دیگری است که در اهمیت سلول‌های آینه‌ای خاطرنشان ساخته است که بدون سلول‌های آینه‌ای، ممکن بود اجتماع انسانی نابود شود، سلول‌های اخیر به روابط عاطفی انسان‌ها با یکدیگر عمق و غنا می‌بخشند.



ملتزوف^۳ (۲۰۰۷) نیز در نقد پیازه که معتقد بود، کودکان در انزوای خویش تحول می‌یابند و محیط نقش پررنگی در تحول آنان نداشته، به تدریج آن‌ها در جامعه وارد می‌شوند و اجتماعی می‌گردند، بیان می‌دارد، کودکان در جامعه خودشان اجتماعی نمی‌شوند، زیرا سلول‌های آینه‌ای موجود در مغز آنان، از آغاز اجتماعی شدن را برای آن‌ها رقم زده است.



1. Ramachandran
2. Iacoboni
3. Meltzoff, A.

سلول‌های آئینه‌ای هم‌زمان با بازسازی و بازنمایی عواطف انسان‌های دیگری که فراروی ما قرار دارند، به بازسازی ابعاد حرکتی آنان نیز اقدام می‌کنند.

در پژوهشی که توسط ریزولاتی و همکارانش در سال ۱۹۹۵ صورت پذیرفت، مشخص شد، افرادی که شاهد عمل حرکتی فرد دیگری هستند، علاوه بر آن که سلول‌های آئینه‌ای آنان فعال می‌شود، پتانسیل‌های حرکتی در ماهیچه‌های همان قسمت از بدن آنان، افزایش قابل توجهی پیدا می‌کند، درست مانند این که فرد ناظر خودش در حال انجام عمل در حال انجام است. مسأله اخیر تبیین مناسبی در مورد حرکات تماشاچیان ورزشی به دست می‌دهد، زیرا مثلاً آنان در هنگام دیدن یک مسابقه بوکس، با ضربه زدن بوکسور مقابل، سر خود را در هوا می‌دزدند و یا هنگام زدن ضربه بوکسور مورد نظرشان به رقیب، آن‌ها نیز با به حرکت درآوردن مشت خود در هوا، حرکتی مشابه وی را بازسازی می‌کنند. اگر به سایر رفتارهای انسان‌ها نیز توجه شود، شواهد زیادی از کارکرد سلول‌های آئینه‌ای را می‌توان در آن‌ها مشاهده کرد. به عنوان مثال وقتی یک راننده پشت چراغ قرمز به تدریج وارد خط عابر پیاده می‌شود، راننده‌های دیگر نیز آهسته آهسته ماشین خود را به جلو هدایت می‌کنند.



سیف و کیان‌ارثی (۱۳۹۰) در توصیف یکی از ویژگی‌های دیگر سلول‌های آئینه‌ای می‌نویسند: «یکی از ویژگی‌های سلول‌های آئینه‌ای، ذخیره یک رفتار برای استفاده در زمان‌های بعد است، زیرا گاهی تقلید فرد ناسازگارانه است، به عنوان مثال، فردی که در یک مصاحبه شغلی قرار دارد، ممکن است حرکات عجیب و غریبی از کارفرمایی که در صدد استخدام وی است، مشاهده کند، اما تقلید رفتار وی را به زمانی دیگر (مثلاً هنگام سرگرم کردن دوستانش)، احاله دهد، زیرا تقلید رفتار وی به زیان مصاحبه شونده خواهد بود».

ابعاد زیاد دیگری در مورد سلول‌های آئینه‌ای هستند که باید بازشناسی شوند، مانند این که افرادی وجود دارند که همدلی بیش‌تری تا دیگران را در خود به نمایش می‌گذارند، اما اطلاعات مقدماتی موجود خطر کاربری احتمالی کودکان از محتواهای پرخاشگرانه (و یا هرزه‌نگار) را برای اولیا و اولیای تربیتی خاطر نشان می‌سازند، زیرا با ملاحظه برنامه‌های خشونت‌آمیز رسانه‌ها، سلول‌های آئینه‌ای مغز کاربران، در چند ناحیه از مغز درگیر بازسازی پرخاشگری انجام شده در مغز کودک کاربر می‌گردند و با حفظ این اطلاعات در سلول‌های آئینه‌ای، بازسازی مجدد آن‌ها در شرایطی دیگر، به سادگی امکان‌پذیر خواهد

بود. مطالعات دیگری نشان می‌دهند، در صورت کاربری کاربران از ادبیات هرزه‌نگار، سلول‌های آینه‌ای مغز آنان به شدت و با قدرت به فعالیت می‌افتند!



با توجه به آنچه از آن یاد شد، ملاحظه مصاحبه‌های کیارش و پارسای ۶ ساله که در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی فوق پرخاشگرانه‌ای که در فقدان بسترسازی فرهنگی لازم به وفور در اختیار کودکان این مرزو بوم قرار گرفته است، دورنمای ناخوشایندی را برای کیارش، پارسا و کودکان مشابه آنان ترسیم می‌کنند:

«- بازیش چه جووری 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 بزنی، 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 کالسکه میاد سراغش یا با یه بوفالو میاد، بوفالوش یه تبر داره....

- کیارش، چرا گفتمی زامبی بازی مزخرفیه؟

۱. برخی از پژوهش‌گران با توجه به قابلیت‌های سلول‌های آینه‌ای کوشیده‌اند بعضی از مشکلات موجود را از این طریق تبیین کنند. طرح مسأله فعالیت کمتر سلول‌های آینه‌ای در کودکان مبتلا به در خودماندگی (اوتیسم) از این جمله موارد است. در موارد دیگری پژوهش‌گران سعی کرده‌اند با توجه به ویژگی‌های سلول‌های آینه‌ای، تبلیغات خود را به صورتی اثرگذارتر ارایه کنند. به عنوان مثال، در تبلیغاتی که با عنوان جعبه‌گشایی (یا آن باکسینگ) مطرح است، وقتی یک فرد جعبه هدیه ارسالی خویش را باز کرده، جزییات محصول و ملحقات فنی آن را مورد بازبینی قرار می‌دهد، افراد ناظر بر صحنه نیز احساس می‌کنند، در واقع خودشان به آن کار مشغول شده، از آن لذت می‌برند و به این ترتیب آماده خرید محصول اخیر می‌گردند.

زامبی بازی... بین همون بازیه بودش، زامبیا از در و دیوار می‌اومدن، یه سریاز به اومد بزنه، زامبیاش هم یک کم ترسناک بود، زامبیا کلاه داشتن، حمله می‌کردن روت، این طوری می‌افتادن رو دوربین، باید می‌کشتیشون... .

هادی: من چی‌تی‌ای دارم، یه مرد خلافکاره می‌ره، همه‌ی پلیس‌ها رو می‌کشه، همه‌ی آدم‌ها رو می‌کشه، ماشینم می‌دزده... .

- بعد وقتی اون سی‌دی قهرمانی‌ها رو نگاه می‌کنی، دوست داری مثل اونا باشی و کاراشون رو انجام بدی؟

بعضی وقتا مثلاً شنل بتمنو می‌پوشم، ماسکشم که دارم، لباسشم که دارم، قلاباشم که دارم، بمبشم که دارم.

- بعد حرکات اون‌ها رو انجام می‌دی؟

بعضی وقتا آره.

- مثلاً چه کار می‌کنی؟

ملق می‌زنم، می‌پرم بالا».

«- چند تا از اسم بازی‌هات رو می‌شه بگی؟

آره، ماشین جناب‌خان، آهنگ جناب‌خان.

- اینا بازی هستن؟

آره.

- فقط همین‌ها رو داری؟

نه یکی هم هستش ماشین تیراندازیه، دیگه یادم نیاد.

- این ماشین تیراندازی که گفتی بازیش چه طوری هست؟

یه دونه ماشینه، توش پر تیر و تفنگه و اینا، بعد باهاش هر وقت که آدم دیدیم، از روش رد می‌شیم، به یه جاهای قرمزی هم تیر باید پرت کنیم.

- توی بازی از رو آدم‌ها با ماشین رد می‌شی؟ مگه می‌شه؟

آرههه خیلی با حاله. خوب بازیه دیگه.

- با حاله یعنی چه طوریه؟

بین همین که از رو آدم‌ها رد می‌شی، خیلی بامزس.

- یعنی تو دوست داری که با ماشین از روی آدم‌ها رد بشی؟

آخ آرهههههه، خیلی خوبه. خودمم اگه بزرگ شم، ماشین داشته باشم، دلم می‌خواد باهاش از رو آدم‌ها رد شم و بکشمشون».

فؤاد ۶ ساله هم در مصاحبه خود بیان می‌دارد که بن‌تن که الگوی ایده‌آل وی هست، در کودکی خودش نیز آدم می‌کشته است. اگر اقناع عاطفی - احساسی اخیر در کنار ذخایر بازنمایی سلول‌های آئینه‌ای فؤاد 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 جور می‌بود؟
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 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 می‌زد؟
آره.»

۲-۱۱- ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی

- «- اگه ساعت بن‌تن رو داشتی، چه کار می‌کردی؟
می‌خوام هیولا شم، یه هیولای بزرگ.
- هیولا شدن خوبه؟
آره، هیولا خیلی کارا می‌کنه.
- مثلاً چه کارهایی؟
می‌تونستم داداشمو کلی بزنمش.
- تا حالا کاری هم انجام دادی که اذیتش کنی؟
نه، اون از من الآن قوی‌تره، منو می‌زنه، اما بعداً که بزرگ شم، می‌رم حسابی می‌زنمش تا بندازمش پایین و اون بمیره» (رامتین، ۶ ساله).

برخی از کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از این فناوری‌ها در جهت تخلیه روانی فشارها و مشکلات روانی خویش سود می‌برند.

هریس^۱ و همکاران (۲۰۱۵) در پژوهش خود خاطرنشان می‌سازند، نیمی از افرادی که تازه تلفن همراه تهیه کرده‌اند، در هنگام ناراحتی و مشکلات خود به آن مراجعه کرده، به این ترتیب با تخلیه روانی یا سرگرم کردن خویش تا حدودی تألم خود را تعدیل کرده یا به دست فراموشی می‌سپرند. «عبارت تخلیه روانی یا کاتارسیس، از کلمه کاتارین در زبان یونانی، به معنای پاک کردن گرفته شده است و در زبان فارسی، به معنی پاکسازی احساسات و عواطف و خالی کردن عقده‌های روانی است. کاتارتیک در ادیان، به اعمالی گفته می‌شود که انسان گناهکار با آن‌ها خود را از گناهان پاک می‌کند و پاک کننده‌ها می‌توانند آب، آتش یا قربانی کردن و مانند آن باشند. اعمال کاتارتیک، کم‌کم از حوزه دین به حوزه پزشکی نیز سرایت کرده است، زیرا در برهه‌ای از زمان، پزشکان معتقد بودند که بیماری‌ها در اثر حلول ارواحی خبیثه و نوعی ناپاکی‌ها در روح بیمار ایجاد می‌شده است.

ارسطو این اصطلاح را برای اشاره به پاداش روانی حاصل از تماشای نمایشی بزرگ به کار می‌برد. او در کتاب ششم بوطیقا، گفته است: «کسانی که مستعد شفقت و ترس‌اند، به طور کلی افرادی که طبع عاطفی دارند، تجربه مشابهی از سر می‌گذرانند... این عده همه نوعی کاتارسیس را از سر گذرانده، تجربه‌ای لذت‌بخش را حس می‌کنند». اما ارسطو هیچ‌گاه این بحث را به وضوح بیان نکرد و این مسأله، به گواهی هزاران نفر، همچنان بدون شرح باقی مانده است.

مضمون ارسطویی از کاتارسیس که در حال حاضر مورد بحث حوزه‌هایی در علوم اجتماعی است، نوعی پالایش و تطهیر است و طی آن، بدن و روح هر دو آرامش می‌یابند. اما در این نوشتار به‌عنوان یک نظریه در روان‌شناسی اجتماعی تحت عنوان «فرضیه پالایش» مورد بحث است. فرضیه پالایش هیجانی بر این باور متکی است که افرادی که برای جلوگیری از تراکم و انفجار خشم خود سوپاپ اطمینانی قرار می‌دهند و به طریق غیرمضر هیجانات پرخاشگرانه خود را خالی می‌کنند، ممکن است بتوانند از این طریق پرخاشگری خود را کاهش دهند. این سوپاپ اطمینان می‌تواند فعالیت‌های ورزشی یا نعره زدن در یک اتاق خالی و امثال آن باشد.

پالایش روانی را به سه شیوه زیر می‌توان انجام داد:

۱- رفتار هیجانی؛ به معنی صرف نیروی پرخاشگرانه در رفتارهای قابل قبول اجتماعی چون فوتبال. روان‌کاوان تأکید فراوانی بر این اثر کرده‌اند و ویلیام میننجر روان‌پزشک می‌گوید: این بازی‌ها مفر بسیار رضایت‌بخشی برای سایق پرخاشگری هستند. اما مطالعه میدانی پاترسون به نتیجه‌ای متضاد با این دیدگاه منتج شد و وارن جانسون در مطالعات گسترده‌ای ثابت کرد، اگر چه مردم از این بازی‌ها لذت

می‌برند و این بازی‌ها لذت‌بخشند، اما اشتغال به آن‌ها، پرخاشگری را کاهش نمی‌دهد، بلکه تحقیق گوردن راسل نشان داد، تماشای مسابقات رقابت‌آمیز موجب افزایش موقت رفتار پرخاشگری نیز می‌شود.

۲- پرخاش خیالی؛ برای پرخاش خیالی می‌توان به خیال‌پردازی درباره کتک زدن کسی یا نوشتن داستانی خشونت‌آمیز و استفاده از اسباب‌بازی‌های پرخاشگرانه مثال زد، اما تعدادی از تحقیقات نشان می‌دهد، پرخاش خیالی، احتمال پرخاش‌های آتی را افزایش می‌دهد، زیرا پرخاش خیالی، افکار پرخاشگرانه به وجود می‌آورد و افکار پرخاشگرانه، رفتار پرخاشگرانه را تقویت می‌کند. به عبارت دیگر، افکار پرخاشگرانه، برای رفتار پرخاشگرانه، پاداش به حساب می‌آید.

۳- پرخاش واقعی؛ به معنی اعمال پرخاشگری مستقیم چون حمله به کسی، صدمه زدن به او، ناراحت کردن او، ناسزا گفتن به او و جز این‌ها. پرخاش واقعی نیز بیش‌تر از پرخاش خیالی پالایش روانی به همراه نمی‌آورد، به‌علاوه همواره این خطر را دارد که خشونت را به اوج خود برساند. اما به هر صورت با وجود نتایج بعضاً متعارضی که پژوهش‌های انجام شده در زمینه پالایش روانی یا تخلیه کردن وجود دارد، مراجعان به کلینیک‌های مشاوره و روان‌درمانی از آثار مثبت تخلیه روانی در حد زیادی یاد می‌کنند.^۱



مطالعات انجام شده در باب فناوری‌های ارتباطی جدید، حکایت از آن دارند که فناوری‌های اخیر، نقش قابل توجهی در تخلیه روانی کاربران خود دارند. به این معنا که فناوری‌های پیشرفته به دلیل بازداری‌زدایی^۲ نسبی که از آن برخوردارند، امکان تخلیه روانی را در کاربران تسهیل می‌بخشند.

جوینسون^۳ (۲۰۰۳)، در ارتباط با بازداری‌زدایی، یادآور می‌گردد: ناشناس^۴ و گمنام ماندن، یکی از خصوصیات بارز اینترنت به شمار می‌رود.

بازداری‌زدایی، توانایی بیان خویشتن به گونه‌ای است که فرد به شکل طبیعی، قادر به انجام آن نمی‌باشد.

۱. همدانی، مصطفی (بی تا). کاتارسیس. سایت پژوهش‌کده باقرالعلوم، علیه‌السلام.

2. Disinhibition
3. Johnson, J. E.
4. Anonymity

گرفیلد^۱ (۱۹۹۹)، در ارتباط با بازداری زدایی در اینترنت می‌نویسد:

برحسب دسترسی و گمنامی که در اینترنت تجربه می‌شود، ۸۰ درصد از معنادان به اینترنت، بازداری زدایی را تجربه می‌کنند. علاوه بر این، نزدیک به ۴۵ درصد از تمامی کاربران اینترنت، هنگام کار با آن، به تجربه مسأله اخیر می‌رسند. کاربران مزبور گزارش می‌دهند، از آنجا که در اینترنت، خود کنترلی موجود در جهان بیرون وجود ندارد، از این رو آنان احساس آزادی بیشتری کرده، به گونه‌ای رفتار می‌کنند که در روابط روزمره اجتماعی ممکن نیست. به عنوان مثال، آن‌ها بیان می‌دارند، در جریان ارتباط با اینترنت، آنان به بیان مسایلی می‌پردازند که حتی آن را برای همسرشان نیز بازگو نکرده‌اند. از این رو پدیده بازداری زدایی، به مثابه امری هیجانی، و شفاف‌آمیز تجربه می‌شود که فضای مجازی، آن را در دسترس افراد قرار داده است.



نمونه‌های محمد، محمدحسین و مهسا، مصادیقی از تخلیه روانی کودکان در برخورد با بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها را به معرض دید می‌گذارند.

محمد ۶ ساله، در زندگی پرتلاطم خویش شاهد جدا شدن مادرش از پدرش به علت تنگدستی شده است. مادر پس از ازدواج با شوهر جدید که فردی پولدار است، دایم از سوی او نفی و تهدید می‌گردد. شوهر جدید مادر، محمد را هم قبول ندارد و با وی برخورد نامناسبی دارد.

محمد در شرایط دشواری که برایش پدید آمده است، با پناه جستن به برخی از بازی‌ها و کارتونها، در عمل با منکوب کردن الگویی که می‌تواند منطبق بر ناپدیری وی شود و انتخاب الگویی که به نوعی آرزوهای در دل مانده وی را می‌تواند محقق سازد، در عمل مرهمی بر آلام روانی خویش می‌نهد.

محمد ۶ ساله، در توصیف بازی سیاه زخم بیان می‌کند، گلبول، سیاه زخم را که تداعی‌گر ناپدیری وی است، از بین می‌برد، از این رو دوست دارد که دایم این بازی را انجام بدهد.

محمد با دیدن کارتونها هالک نیز به ترضیه خاطر روانی نسبی می‌رسد، زیرا وقتی می‌بیند هالک که عاشق یک دختر است، برای خراب نشدن زندگی او، پایش را از زندگی وی کنار کشیده، او را ترک می‌کند، از این کار غرق شادی می‌گردد، زیرا این داستان به نوعی بازگشت محمد به زندگی دوست داشتنی او را به ذهنش مبتادار می‌سازد.

سرانجام وقتی محمد در کارتون جان سینا مشاهده می‌کند، او با کسانی که زن وی را دزدیده‌اند، وارد نبرد شده، آن‌ها را شکست می‌دهد و زنش را به خانه خودش می‌برد، احساس رضایت خاطر می‌کند، زیرا جان سینا به نوعی می‌تواند تداعی‌گر توفیق پدر کارگر محمد باشد.

مصاحبه محمد به شرح زیر است:

«- محمد تو کارتون می‌بینی؟

آره.

- می‌تونی اسم کارتون‌ها رو به من بگی؟

اسمزجونز!

- می‌تونی بگی کارتونش چه جوریه هست؟

یه گلبول داره، سیاه زخم رو می‌کشه.

- چرا گلبول، سیاه زخم رو می‌کشه؟

چون سیاه زخم، آدم بدیه.

- آدم بد یعنی چی؟

همش بقیه رو اذیت می‌کنه.

- اگر بقیه رو اذیت کنه، می‌شه آدم بد؟

آره.

- چرا کسی که بقیه رو اذیت می‌کنه، می‌شه آدم بد؟

چون رضا این جوریه.

- رضا کیه؟

پیش مامانمه.

- یعنی برادرته؟

نه، با مامانم عروسی کرده.

- محمد تو خواهر داری؟

نه.

- تو از کجا می‌دونی که رضا با مامانم عروسی کرده؟

جشن گرفتن و بعدش مامانم دیگه با بابام بده.

- تو دفعه اول از کجا فهمیدی عروسی یعنی چی؟

بابام بهم گفتش.

۱. این کارتون ساخته کشور آمریکا بوده و قهرمان داستان یک گلبول سفید می‌باشد که سعی در از بین بردن ویروس سیاه زخم موجود در بدن میزبان دارد. این گلبول سفید در طی مأموریتش عاشق هم می‌شود و صحنه‌های نامناسبی برای کودک دارد.

- بابات به تو چی گفت؟
- گفتش اگه مامانتو طلاق بدم، می‌ره و با یه مرده عروسی می‌کنه و دیگه من و تو رو دوست نداره.
- محمد تو با رضا بد هستی؟
- نه من اونو اذیت نمی‌کنم.
- مگه اون اذیتت می‌کنه؟
- آره.
- چه جوری؟
- سر من و مامانم داد می‌زنه.
- خوب محمد تو الان با مامانت زندگی می‌کنی یا با بابات؟
- مامان.
- دوست داشتی پیش مامان زندگی می‌کردی یا بابا؟
- هیچ کدوم.
- چرا هیچ کدوم؟
- چون همش منو اذیت می‌کنن.
- چرا تو رو اذیت می‌کنن؟
- چون پیش همدیگه نیستن.
- پس مامان و بابات هم آدم‌های بدی هستن؟
- نه.
- ولی خودت گفتی که آدم‌های بد کسانی هستن که اذیت می‌کنن؟
- آره، ولی بدی مامان و بابام با رضا یکی نیستش.
- چه فرقی داره؟
- بابام برای این که مامانم خونه بزرگ داشته باشه، اذیتش کرد و نمودن، ولی رضا منو اذیت می‌کنه، چون که دوسم نداره.
- تو از کجا می‌دونی دوستت نداره؟
- به مامانم می‌گفتش که بدش به باباش.
- محمد گلبول رو خیلی دوست داری؟
- آره.
- چرا گلبول رو دوست داری؟
- چون تونست آدمه رو که تو بدنش زندگی می‌کنه رو نجات بده.
- چه جور تونست نجاتش بده؟

- سیاه زخم رو کشت.
- خوب گلبول خیلی قوی بود؟
- نه، کپسول قوی بود.
- کپسول چی هست؟
- یه کپسول نارنجی که به گلبول کمک می‌کنه.
- مگه کپسول قوی‌تر نیست، پس چرا دوست داری مثل گلبول بشی؟
- چون به همشون نشون داد که چلمن نیست.
- یعنی تو هم دوست داری به همه نشون بدی که چه قدر قوی هستی؟
- آره.
- چه جووری نشون بدی که قوی هستی؟
- مامانمو نجات بدم.
- مامانتو از دست کی نجات بدی؟
- رضا.
- مگه رضا یا بقیه به تو چلمن می‌گن؟
- رضا می‌گه.
- رضا چی به تو می‌گه؟
- دست و پا چلفتی.
- چرا به تو می‌گه دست و پا چلفتی؟
- می‌خواد من از پیششون برم.
- خوب محمد کارتون دیگه‌ای هم دوست داری؟
- نه.
- چرا نه؟
- چون اونا نشون نمی‌دن که قوین.
- خوب محمد به نظرت کشور بد یا خوب هم داریم؟
- آره.
- خوب، کشور بد، چه جوریه؟
- توش آدم‌ها از هم جدان.
- کشور خوب چه جوریه؟
- آدم‌هاش پیش همدیگه‌ان.
- محمد تو کارتونی که می‌دید، گلبول یا کپسول فقط هستن؟ کس دیگه‌ای نیست؟

چرا.

- خوب می‌شه بگی کی بودن؟

شهردار و منشی.

- اون‌ها آدم‌های بد بودن یا خوب؟

منشیش خوبه، ولی شهردار بده.

- خوب چرا منشیش بده؟

چون گلبولو دوست داره و کمکش می‌کنه که آدمو نجات بده.

- شهردار چرا آدم بدیه؟

چون نمی‌زاره گلبول و منشیش پیش همدیگه باشن.

- چرا نمی‌گذاره؟

همش گلبولو جاهای بد می‌فرسته تا کار کنه.

- آخرش گلبول و منشی پیش همدیگه نیستن؟

چرا پیش همدیگه هستن.

- یعنی آخر کارتون چه جور می‌شه؟

گلبول و منشی همدیگه رو ماچ می‌کنن.

- محمد تو فیلم هم می‌بینی؟

آره.

- چه فیلمی تا حالا دیدی؟

فیلم هالک، فیلم جان سینا.

- فیلم هالک چه جور هستش؟

مثل کارتونشه، ولی تو فیلمش از یه دختره خوشش میاد.

- برای چی از دختره خوشش میاد؟

چون خوشگله.

- یعنی دختره چه جوریه؟

موهاش بلند و پوستش صافه.

- پس هرکسی که موهاش بلند و پوستش صافه خوشگل هستش؟

آره.

- خوب هالک توی فیلم چی کار می‌کنه؟

آدم رو نجات می‌ده و پیش هم می‌بره.

- دختر خوشگل توی فیلم رو هم نجات می‌ده؟

- آره، ولی دختره نمی‌دونه که هالک نجاتش می‌ده.
- چه جووری دختره نمی‌دونه؟
- چون هالک زشته، نمی‌ذاره دختره ببینه.
- آخر فیلم باز دختره نمی‌فهمه کی نجاتش می‌ده؟
- چرا می‌فهمه.
- خوب بعدش چی می‌شه؟
- هالک رو ماچ می‌کنه، ولی هالک می‌ره.
- پس برای چی هالک رفت؟
- چون نمی‌خواست زندگی دختره رو خراب کنه.
- چرا زندگی دختره خراب می‌شه؟
- چون باید با هالک که همه ازش می‌ترسن زندگی می‌کرد.
- خوب محمد فیلم جان سینا چه جووری بود؟
- زنش رو می‌دزدن، می‌ره نجاتش بده.
- خوب آخر سر نجاتش می‌ده؟
- آره، ولی بمب می‌ترکه و می‌رن تو آب.
- بعدش چی شد؟ زنده موندن؟
- آره، زنش همونجا ماچش می‌کنه و می‌رن خونشون (کودک گفتن عبارت "رفتن به خانه" را با خوش حالی بیان می‌کند).
- محمد تو فیلم هالک رو بیش‌تر دوست داشتی یا فیلم جان سینا؟
- جان سینا.
- چرا فیلم جان سینا رو دوست داری؟
- چون آخرش پیش همون».



محمدحسین ۵ ساله نیز فرزند طلاق است. مادر محمدحسین فردی خوش گذران و بی‌قید است و پدر نیز توجه چندانی به او نشان نمی‌دهد. مضاف بر این، محمدحسین از سوی برادر ناتنی ۱۱ ساله‌اش که کاربر ادبیات هرزه‌نگار است، مورد سوءاستفاده جنسی قرار گرفته است، بنابراین وی با پناه بردن به بازی‌ها و کارتون‌های خشن، نظیر «زامبی»، «کلش آف کلنز»، «کشتی کج»، «دزد و پلیس» و مانند آن‌ها، با زدن و کشتن افراد حاضر در بازی، به نوعی دست به تخلیه روانی قسمتی از فشارهای روانی وارد بر خودش می‌زند تا به این وسیله، ترضیه خاطری هر چند نسبی را به دست آورد. محمدحسین در جریان مصاحبه خود به این مسأله اشاره داشت که او در جریان بازی، فرد قدرتمند صحنه است و در این عرصه، همه از جمله پدر و مادرش را نابود می‌سازد. شرح مصاحبه با محمدحسین (و مادرش که به شکل جداگانه راضی به مصاحبه‌ای اجمالی راجع به فرزندش شد)، به قرار زیر است:

«- محمدحسین چند سالته؟

پنج سال.

- محمدحسین تو مهدتون چند تا دوست داری؟

۴ تا.

- باهم چه بازی‌هایی می‌کنید؟

گوشی بازی، تبلت بازی، تفنگ بازی، کشتی بازی.

- گوشی بازی چه جوریه هست؟

تو گوشی چنتا بازی داریم، با هم بازی می‌کنیم.

- تبلت بازی هم همین طوری هست؟

آره.

- خوب چه بازی‌هایی می‌کنید؟

کلش بازی، زامبی بازی، کشتی کج، دزد و پلیس بازی.

- خودت این بازی‌ها رو ریختی؟

آره.

- از کی یاد گرفتی؟

دوستام.

- گفتی تفنگ بازی و کشتی هم با دوست‌هات بازی می‌کنی؟

آره، ولی کم.

- چرا؟

چون ماماناشون دعوا می‌کنن.

- با گوشی فقط بازی می‌کنی؟

- نه، تلگرامم دارم.
- گفتی تلگرامم داری، توی تلگرام چه گروه‌هایی داری؟
گروه دوستانم.
- چه چیزهایی براشون می‌فرستی؟
من ویس می‌فرستم، ولی بعضیاشون بزرگ‌ترن می‌نویسن.
- چه چیزهایی می‌گی؟
مثلاً این اتفاق برام افتاده یا این چیز رو خریدم.
- برای من تعریف می‌کنی؟
مثلاً مامانم دعوام کنه یا هم کلاسیام منو بززن.
- خوب دوست‌هات چی می‌گن؟
اونا دوسم دارن، می‌گن خوش به حالت، اصلاً دعوام نمی‌کنن.
- محمد وقتی با گوشی بازی می‌کنی، مامانت هم گوشی تو رو می‌بینه؟
نه اون با گوشی خودشه، 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 گوشی بازی می‌کنی، مامانت پیشت نمیاد؟
نه اون منو دوست نداره، همش تو گوشی خودشه.
- وقتی مادرت بهت توجه نداره، چه حسی بهش داری؟
دوسش ندارم. اون منو نمی‌خواد.
- بابات رو دوست داری؟
اوهوم.
- پیش بابات هم می‌ری؟
بعضی وقتا.
- اونجا هم بیش‌تر با گوشی بازی می‌کنی؟
آره، ولی بابام منو دعوا نمی‌کنه، مثل مامانم. حتی زن بابام هم باهام مهربونه.
- خونه بابات چه قدر با گوشی بازی می‌کنی؟

- بیش ترش با گوشی بازی می‌کنم.
- دیگه چی کار می‌کنی؟
- برنامه کودک می‌بینم.
- وقتی دوست‌ها چیزهای اشتباه بفرستن، به بابات نشون می‌دی؟
- آره، حتی اونم می‌خنده یا وقتی با یه دختر هم صحبت می‌کنم، بابام نگاه می‌کنه، ولی دعوا نمی‌کنه.
- مثلاً چه چیزهایی به دوست دخترت می‌گی؟
- براش عکس خودمو می‌فرستم، اونم عکسشو می‌فرسته، با هم صحبت می‌کنیم.
- دوست دخترت چند سالشه؟
- هم سن خودمه، آبیجه یکی از دوستامه.
- چه جوری با هم آشنا شدین؟
- می‌گفت تو تلگرام داداشش، عکس منو دیده. از اون موقع با هم دوستیم.
- محمد برات اتفاق افتاده توی اینترنت هم بری؟
- آره.
- تو اینترنت چه چیزهایی می‌بینی؟
- مثلاً نگار (دوست دخترش) بهم گفته یه روز تو اینترنت داداشش عکسای بد دیده، به منم گفت برو ببین، رفتم تو اینترنت عکس دیدم.
- داداش نگار به نگار این عکس‌ها رو نشون داده؟
- نه، اون یواشکی دیده بود، اگه می‌فهمید که می‌زدش.
- فقط عکس دیدی؟
- نگار گفت فقط عکسای بد بود.
- وقتی می‌خواستی عکس ببینی، دیگه چه چیزهایی دیدی؟
- تبلیغات.
- تبلیغات چی؟
- نمی‌دونم تبلیغات بود.
- فیلم‌های پسر و دختر هم برات فرستادن؟
- نه، نفرستادن، ولی با پسر زن بابام دیدم. تو گوشیش زیاد از این فیلم‌ها داره.
- داداش چند سالشه؟
- اون ۱۱ سالشه. داداش منم نیست.
- به بابات یا مامانش نمی‌گی از این فیلم‌ها تو گوشیش داره یا به تو نشون می‌ده؟
- نه، اگه بگم، منو می‌زنه.

- تو که گفتی، وقتی این چیزها رو برات می‌فرستن، بابات چیزی نمی‌گه؟
آره به من نمی‌گه، بعدشم همه رو که نمی‌بینه، بعدشم اون پسره رو دعوا می‌کنه یا مامانش دعواش می‌کنه.
- تا حالا دعواش کردند؟
برا اون فیلما نه، ولی همش با دوستاش بیرونه، دیر میاد خونه، دعواش می‌کنن. اون هم فکر می‌کنه من چیزی گفتم، منو می‌زد.
- به بابات نگفتی؟
نه.
- چرا؟
خب، دوباره منو می‌زد.
- خونه بابات زیاد می‌ری؟
نه، بیش‌تر پیش مامانم.
- محمد تا حالا شده کسی بیاد تو تلگرامت، بخواد باهات دوست بشه یا مزاحمت بشه؟
نه، با غریبه‌ها صحبت نمی‌کنم، ولی مامانم خیلی با غریبه‌ها صحبت می‌کنه.
- بهت نشون داده؟
نه، بعضی وقتا من یواشکی گوشیشو می‌بینم، بعضی وقتا هم با گوشی حرف می‌زنه می‌ره تو اتاق، در رو می‌بنده، بعد از چند ساعت میاد بیرون.
- تو از مامانت نمی‌پرسی با کی صحبت می‌کنی؟
اگه بپرسم می‌گه به تو چه بچه پرو فضول، به بابات رفتی، بعد منو می‌زنه.
- محمد شما تو خونتون، ماهواره هم دارین؟
آره.
- چه فیلم‌هایی می‌بینی؟
فیلم جنگی.
- چرا جنگی؟
این فیلما رو آدمای قوی بازی می‌کنن.
- مثل چه فیلم‌هایی؟
فیلم ویرانگر، من نابود نشدیم.
- مامانت چه فیلم‌هایی می‌بینه؟
مامانم یا سرش تو گوشیشه یا با دوستاش بیرونه، من تنهام تو خونه.
- مامانت می‌ره بیرون، تو رو با خودش نمی‌بره؟

نه، حتی برام لباس هم نمی‌خره. می‌گه برو پیش بابات برات بخره، وظیفه اونه.
- خونه بابات چی؟
ماهواره ندارن.

(دیگر نتوانستم بیش‌تر از این با محمد صحبت کنم. بغض‌گلویش را گرفته بود. او خودش را در پاشیده شدن زندگی پدر و مادرش مقصر می‌دانست و هر روز بی‌مه‌ری می‌دید).



مصاحبه با مادر محمد:

- سلام خانم م.؟

سلام.

- خانم م. می‌دونید امروزه کودکان تاحدودی در دنیای مجازی به سر می‌برند؟
درسته، خب امروزه عصر ارتباطات هست.

- نحوه استفاده محمدحسین از گوشی و تبلت چگونه هست؟
محمد دائماً با گوشی و تبلت بازی می‌کنه، حتی شده برای بازی غذا هم نخورده.

- واکنش شما نسبت به عمل محمدحسین چگونه هست؟
چه کاری می‌توانستم بکنم، دوست داره با گوشی باشه، منم آزادش می‌گذارم، زیرا نباید کودک را وادار به کاری کرد که دوست نداره، این کار رابطه مادر و فرزند را خدشه‌دار می‌کنه و باعث آسیب به کودک می‌شود.

- رابطه شما با محمدحسین چگونه است؟

مثل رابطه فرزند و مادر.

- می‌شود بیش‌تر توضیح بدهید؟

خب رابطه عاطفی و مهر و محبتی که محمد باید ببینه، از طرف من می‌بینه و خدا رو شکر با جدایی من و پدرش، هیچ‌گونه خدشه‌ای به رابطه من و محمد ایجاد نشده است.

- محمدحسین از رابطه‌اش با پدرش چیزی به شما نگفته است؟

من دخالتی در این زمینه نمی‌کنم.

- شما از این که محمد در دنیای مجازی با چه کسانی دوست هست و با آنها ارتباط داره، آگاهی دارید؟

خب با دوستانش در تلگرام هست.

- یعنی محمد حسین چیزی به شما نشان نمی‌دهد؟

من اعتقاد دارم، اگر بخواهیم در کار کودک دخالت کنیم، او را از خود دور کرده‌ایم.

- تا حالا شده است محمد راجع به نحوه استفاده از تلگرام یا اینترنت از شما سوالی بپرسد؟
نه.

شما خودتان نخواستید به او یاد بدهید؟

نه.

- به نظر شما این بی‌تفاوتی‌ها، کودک را به گمراهی نمی‌کشاند؟

من بی‌تفاوت نیستم، ولی دخالتی هم در کار او ندارم.

می‌دانید محمد چه بازی‌هایی می‌کند؟

بازی بازی هست دیگه.

- شما از اینترنت هم استفاده می‌کنید؟

بله، زیاد.

- نحوه استفاده از آن را به محمد یاد می‌دهید؟

من با گوشی خودم هستم و محمد با گوشی خودش.

- محمد می‌گفت، گاهی شما او را در خانه تنها می‌گذارید؟

آره، شده با دوستان می‌رم بیرون، محمد خونه مونده.

- چرا محمد رو نبردین؟

خونه باشه بهتره.

- چرا؟ اگر با خودتان به بیرون می‌آمد بهتر نبود؟

من صلاحش را بهتر می‌دانم.

- تا حالا شده است محمد به شما بگوید، غریبه‌ای با او تماس گرفت یا عکس‌های نامربوط برایش

فرستاده است؟

نه.

- دیدگاه شما نسبت به ارتباط با جنس مخالف چگونه است؟

نظری ندارم، در واقع الآن همه این گونه ارتباطها دارند و کسی که ارتباط نداشته باشه، از دنیا عقب

مانده است.

- برای بچه‌ی پنج شش ساله چه طور؟

اون هم باید یاد بگیره. در این دنیای امروز، کودک چیزهایی می‌داند که خود ما هم می‌مانیم.
- محمد به من گفته است بازی‌های جنگی می‌کند، به نظرتان این بازی‌ها برای سن او مناسب هست؟

اغلب پسرها به این گونه بازی‌ها تمایل دارند و خب پسرها بازی‌های جنگی و پسرانه می‌کنن دیگه.
- از رابطه خودتان با محمد راضی هستید یا فکر می‌کنید به اندازه کافی نظارت بر او دارید؟
از من کوتاهی نشده است، اگر محمد آسیبی ببینه، از جانب پدرش هست».



مهسای ۶ ساله، کودک خردسال دیگری است که مورد مصاحبه قرار گرفته است. مهسای دختری دست فروشی است که با گرفتن آدامس از مغازه‌دار سر کوچه‌شان، آدامس می‌فروشد، پدر مهسا با گردآوری ضایعات آشغال‌ها، درآمد ناچیزی کسب می‌کند و مادرش نیز با خیاطی به معیشت و گذران زندگی خانواده کمک می‌کند، ولی این کار مادر را فرسوده کرده و او را به گردن درد و کمردرد مبتلا کرده است. خواهر مهسا هم به علت پادرد، نمی‌تواند زیاد راه برود.

تماشای کارتون (حتی اگر در تلویزیون برفکی دیده شود که چشم مهسا را نیز به درد می‌آورد)، عرصه‌ای برای تحقق آرزوهای وی است، به این معنا که او در کارتون باب اسفنجی عاشق خرچنگ و اختاپوس است، زیرا خرچنگ پولدار بوده و اختاپوس هم زندگی آرامی دارد. به همین ترتیب مهسا عاشق برنامه محله گل و بلبل است، زیرا محله گل و بلبل محله‌ای آرام و بدون مسأله و مشکل هست و همان‌گونه که مهسا خواب آن را دیده است، اگر آن‌ها به محله گل و بلبل بروند، دیگر دردهای مادر و خواهر و مشکلات پدر در آرامش آن حل خواهد شد.

مصاحبه زیر که با مهسای ۶ ساله انجام پذیرفته است، حکایت از آن دارد که اولاً بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها می‌توانند عرصه‌ای برای تخلیه روانی کاربران خود باشند و ثانیاً تعیین افراد بد و خوب در بازی‌ها، منوط به ذهنیت کودک از حوادث زندگی خودش است که الگوهای مختلف بازی را بر آن‌ها منطبق کرده است.

«- خوب مهسا جان تو خواهر یا برادر داری؟

نمی‌دونم خواهر و برادر چیه.

- آهان یعنی این که آبجی و داداش داری؟

۲ تا آجی.

- وای چه خوب، اسمشون چیه؟

سارا، مروا.

- چه قدر اسماشون قشنگه، از تو کوچیک‌ترن؟

آره.

- تو خیلی دوستشون داری؟

آره.

- مهسا جان بابات سرکار می‌ره؟

چرا.

- چی کار می‌کنه؟

کیسه شکر و آرد می‌ذاره رو کمرش، می‌بره (کودک با گفتن این بیانات دوباره بغض می‌کند، ولی

خودش را کنترل می‌کند).

- چرا ناراحت شدی عزیزم؟

چون خیلی سنگینه، میاد خونه همش کمرش و پاهاش درد می‌کنه.

- مهسا جان مامانت هم کار می‌کنه؟

آره.

- چه کار می‌کنه؟

خیاطی.

- چه قدر خوبه که مامانت خیاطی می‌کنه؟

نه، نیستش.

- چرا خوب نیستش؟

چون کمر و گردنش خیلی درد می‌گیره.

- تو برای چی کار می‌کنی؟

چون پول دربیارم و به مامانم بدم.

- چرا به مامانت بدی؟

که سارا رو ببره دکتر خوب بشه.

- مگه خواهرت مریضه؟

آره.

- مریم پیش شده؟

پاش درد می‌کنه و زیاد نمی‌تونه راه بره.

- خوب چه کارتونهایی می‌بینی؟
- باب اسفنجی، تام و جری، پلنگ صورتی، عمو پورنگ.
- خوب مهسا جان می‌توننی بگی کارتونه باب اسفنجی چه جوریه؟
- باب همش می‌خنده و با پاتریک، اختاپوسو عصبی می‌کنه.
- چرا اختاپوس رو عصبی می‌کنه؟
- اختاپوس دوست داره خونه‌اش آروم باشه، باب و پاتریک همش شلوغ می‌کنن (کودک با بیان کارهای باب اسفنجی و پاتریک می‌خندد).
- خوب به نظرت کارشون درسته که این قدر شلوغ می‌کنن؟
- نه.
- چرا نه؟
- چون نمی‌ذارن اختاپوس بخوابه.
- خوب تو کارتونه باب اسفنجی دیگه چی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟
- خرچنگو.
- چرا خرچنگو دوست داری؟
- چون خیلی پولداره.
- مهسا جان تو چند تا دوست داری؟
- من دوست ندارم (کودک ناراحت شده و کمی خجالت می‌کشد).
- چرا تو دوست نداری؟
- چون بقیه به ما کثیف می‌گن.
- چرا به شما کثیف می‌گن؟
- هیچی.
- مهساجان لازم نیست از من خجالت بکشی، راحت باش عزیزم؟
- بابام بعد کارش می‌ره تو آشغال می‌گرده و کاغذ رو می‌فروشه.
- خوب این که کار بدی نیست، بابات داره زحمت می‌کشه؟
- آره، ولی بقیه می‌گن کثیفه. فقط عمو مسعود باهامون خوبه.
- عمو مسعود کی هستش؟
- مغازه سرکوچه، تازه این آدامسا رو اون می‌ده و من می‌فروشم.
- به خاطر آدامس‌هایی که به تو می‌ده، از تو پول هم می‌گیره؟
- نه.
- برنامه عمو پورنگ رو دوست داری؟

آره.

- خوب می تونی بگی چه جوریه؟

عمو پورنگ و دوستاش و مامان و باباش توی محله گل و بلبل زندگی می کنن.

- تو اون محله کی رو از همه بیش تر دوست داری؟

همشونو.

- چرا همشون رو دوست داری؟

چون بهم کمک می کنن و خوبن من که خیلی دوست داشتم با مامان و بابام و مریم و مروا اون جا

بودیم.

- چرا، مگه محله گل و بلبل چه جوریه؟

تمیزه، درخت داره، خوشگله، همشون مهربونن.

- خوب مهسا جان سارا و مروا هم کارتون می بینن؟

آره.

- اون ها چه کارتونهایی رو می بینن؟

همونایی که منم می بینم.

- آهان، همتون با هم کارتون می بینن؟

آره.

- همتون این کارتونها رو دوست دارین؟

آره، چشمامون درد می گیره، ولی نبینیم حوصلمون سر می ره.

- چرا چشماتون درد می گیره؟

تلویزیونمون خط خط نشون می ده.

- مهساجان کارتون پلنگ صورتی رو بیش تر دوست داری یا محله گل و بلبل رو؟

محله گل و بلبل.

- چرا محله گل و بلبل رو دوست داری؟

چون دلم می خواد همش اونجا باشم. خوابش رو هم دیدم.

- خواب محله گل و بلبل رو دیدی؟

آره.

- خوب چی خواب دیدی؟

من و مامان و بابام و سارا و مروا تو خونه خوشگل محله گل و بلبل هستیم و سارا هم خوب شده».



۲-۱۲ - سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال

تخیل، فرایند فکری است که شامل به خاطر آوردن تصاویر از حفظ (تخیل بازپدید آورنده) و یا ساختن تصاویر (تخیل آفریننده) است (منصور، دادستان، راد، ۱۳۶۵). تخیل را می‌توان از اوان زندگی کودک در وی مشاهده کرد. به عنوان مثال، نگارنده وقتی به راد ۱/۵ ساله می‌نگریست، ملاحظه کرد وقتی گوسی مادر راد زنگ خورد و مادر گوسی خودش را کنار گوشش گذاشت تا به طرف مقابل پاسخ بدهد، راد نیز با برداشتن یک اسباب بازی خود که شبیه تلفن همراه بود، آن را کنار گوشش نهاد.



در سال‌های پیش از دبستان بر شدت تخیل کودکان افزوده می‌شود، به عنوان نمونه، می‌توان شاهد آن بود که کودکی با دادن کاغذهای ریز شده یا حبوبات و یا حتی سایر اجسام ریز در دسترسش، آن‌ها را به دهان عروسکش نزدیک می‌کند تا به وی غذا بدهد، با سرد شدن هوا عروسکش را زیر پتو می‌پوشاند و با گرم شدن هوا، لباس‌های عروسکش را کم‌تر می‌کند.

اولیا در برخی از مواقع ممکن است، شاهد فزونی گرفتن زندگی تخیلی فرزندشان باشند، به شکلی که فرزند با پذیرش یک همزاد، دایم وضعیت خود و همزادش را برای اولیا گزارش می‌کند. به عنوان نمونه، نگارنده در برخورد با احمد کوچک ملاحظه می‌کرد که او وقتی دستش بریده بود، پس از بازگشت از کوچه به خانه، به مادرش می‌گفت، احمدی هم که در کوچه هست (و در واقع همزادش)، او نیز دستش بریده شده است.

کودکان با ورود به دبستان به نوعی به زندگی اجتماعی جدیدتری گام می‌نهند و در این زندگی جدید در می‌یابند که جامعه به شکلی قدرتمند عمل می‌کند و آنان دیگر نمی‌توانند به سادگی دوران پیش

دبستان خودشان، به طرح تخیلات خویش در مدرسه و کوچه و محل پردازند، زیرا مثلاً معلم وی افکار تخیلی او مبنی بر حرف زدن با ماه یا خورشید و یا ابرها را نپذیرفته، در صورت تکرار این مباحث، کودک را مواخذه خواهد کرد.

تخیل کودکان از کارکردهای متعددی برخوردار است. نظریه پردازان خلاقیت تخیل را سوخت خلاقیت می‌دانند و بیان می‌دارند، افرادی که واجد منبع غنی‌ای از تخیلات هستند، برای حل مسایل خلاق، از آمادگی بهتری برخوردارند.

پیازه نیز در بیانی مشابه، خلاقیت را بازماندن آدمی در دوران کودکی‌اش (که سرشار از تخیلات است)، تعریف می‌کند.

افزایش احساس همدلی کودک با دیگران، ارتقای مهارت‌های زبانی کودک، افزایش اعتماد به نفس و مهارت‌های اجتماعی کودک، تسریع شکل‌گیری تفکر انتزاعی و غلبه کودک بر ترس‌هایش، از دیگر کارکردهای تخیل کودک هستند.

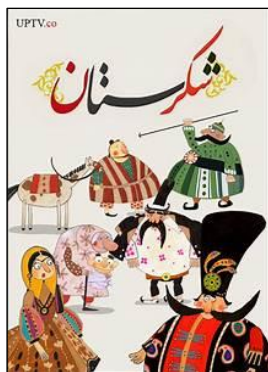
افزایش احساس همدلی کودک با دیگران، به معنای احساس فهم، درک و هم‌حسی با دیگران است. به عنوان مثال، کودک با ایفای نقش پزشک، پلیس، باغبان، معلم، مادر و نظایر آن‌ها، خود را مستعد آن می‌کند که احساسات طرف مقابل را تا حدودی فهم کند و مثلاً در برابر عروسکش که با اصطلاح زمین خورده است، به دل‌داری او برخیزد و به وی تأکید کند درد پایش زود خوب خواهد شد، زیرا او نیز پیش‌تر زمین خورده است و پایش درد آمده است، اما درد پایش زود خوب شده است.

ارتقای مهارت‌های زبانی، مورد دیگری است که در جریان تخیلات کودکان رخ می‌دهد. کودک در بازی‌های تخیلی خویش با درآمدن به هیبت افراد مختلف، می‌کوشد تا با استفاده از واژگان آن‌ها، بازی تخیلی خویش را پیش ببرد، به عنوان نمونه، کودک در نقش یک پلیس، می‌کوشد تا به عروسکش قوانین عبور و مرور از خیابان را یادآور شود.

کودکان در جریان تخیل‌ورزی خود می‌توانند اعتماد به نفس بیشتری را در خود تجربه کنند. به عنوان مثال، وقتی کودکی خود را محافظ شهرشان در برابر موجودهای فضایی ترسیم و تصور می‌کند، و به اصطلاح با دفاع از مردم شهر، آنان را نجات می‌دهد، در خود احساس اعتماد به نفس بیشتری می‌کند.



بازی‌های تخیلی می‌توانند مهارت‌های اجتماعی کودک را نیز ارتقا دهند. به عنوان نمونه، کودک با درآمدن در ظاهر یک مادر، پدر، معلم، فروشنده و نظایر آن‌ها، خود را مجبور می‌بیند که با توجه به شرایط و موقعیت افرادی که به شکل تخیلی در مسند آنان قرار گرفته است یا با آنان مواجه شده است، رفتار کند و این مسأله بر میزان مهارت‌های اجتماعی کودک می‌افزاید.



تخیلات کودک از جنبه دیگری می‌تواند به تسریع نسبی تفکر انتزاعی کودک کمک کند. به این معنا که کودکان تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی از تفکر عینی برخوردارند و منطق ابتدایی آنان در برخورد عینی و ملموس با اشیای اطراف و اکنافشان درست پاسخ می‌دهد، اما تفکر انتزاعی بدون توجه به اشیای ملموس و عینی اطراف کودک، با فرضیه‌پردازی قادر به حل مسایل فراروی کودک هست. بنابراین تخیل با جدا کردن نسبی کودک از موقعیت‌های ملموس اطراف و اکناف کودک، وی را به سمت تفکر بدون حضور اشیای ملموس و عینی، راهنمایی می‌کند.



سرانجام تخیل می‌تواند عرصه‌ای برای کاهش (و یا افزایش) ترس‌های کودک باشد. به این معنا که کودک با درآمدن در هیبت یک قهرمان، می‌تواند به جنگ با دیوهای شرّ رفته و آنان را از پای دریاورد. رفتار اخیر و رفتارهای مشابه، سبب می‌شود، کودک در هیجان درگیری و غلبه بردیوهای شرور یا دزدان بد یا موجودهای فرازمینی، خود را در کنار آن‌ها احساس کرده، از ترس شدید خود که با شنیدن نقل قول‌های دوستانش درباره موجودهای فرازمینی و مانند آن‌ها بر وی متبادر شده‌اند، فاصله بگیرد، اما همان‌گونه که خاطر نشان شد، گاهی ممکن است کاربری کودک از رسانه‌هایی که تولید آن‌ها تخیلی

بوده، به تخیلات کودک دامن می‌زنند، به تهیه و تولید محتواهای تخیلی مبادرت ورزند که کودک در تخیلات خویش به هیچ طریقی تصور نکنند که قدرت مواجهه، هموردی و غلبه بر الگوی پردازش شده (مانند موجودهای فرازمینی بن‌تن، جادوگران، مرده‌های متحرک، زامبی‌ها دراکولا، فرانکنشتاین و نظایر آن‌ها) را داشته باشد، در این صورت کودک ممکن است از حشر و نشر با الگوهای تخیلی فوق قدرتمند و فوق پرخاشگری که شاهد و ناظر آن‌ها بر صفحه تبلت یا رایانه و پی‌اس‌فور خود بوده است، بترسد و حتی با از دست دادن تعادل روانی خودش، جهان واقع و تخیل را درهم آمیخته و قاطی کند.



بررسی مصاحبه‌های میدانی انجام شده با کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که این کودکان در برخورد با بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که با تبلت، گوشی همراه، رایانه، ماهواره و یا پی‌اس‌فور کاربر آن‌ها هستند، به دنیای تخیلات گام می‌نهند:

«(نفر سوم): منم بذار فیلم کلاهدار رو برات تعریف کنم، همین جوری جنگیه.

کلاهدار واییییییی، اون قسمتو دیدی، زنه داشت باهاش حرف می‌زد، گفتش مادر پدر تو مرده، بعدش اون یه دفعه سفید شد، واییییییی اون خیلی ترسناک بود.

(نفر سوم): اژدهادار، اینجاش آبییه.

کلاهدار مال زمان قدیماس، آدم زمان رو دیدی، رو قلبش، زمان بود» (آرش، ۶ ساله).



«- رکسانا تو مرد عنکبوتی رو دوست داری؟

آره.

- چرا؟

- چون که کمکم می‌کنه؟
- کمکت می‌کنه؟ چه جوریه؟
- یه بار خونمون آتیش گرفته بود، اومد منو نجات داد.
- جدی می‌گی؟ خونتون آتیش گرفت؟ مرد عنکبوتی تو رو کجا برد؟
- آره نجاتم داد، پرید تو آسمون، بعدم با هم رفتیم بستنی خوردیم.
- چه قدر خوب، پس تو مرد عنکبوتی رو از نزدیک هم دیدی؟
- آره بابا، دوستمه.
- دوستته؟ چرا می‌گی دوستته؟
- چون که یه بار یه مار خیلی گنده اومد پیچید دور گردن من، مرد عنکبوتی اومد محکم زد مار رو کشت، پرتش کرد بیرون، منو نجات داد.
- وای خوش به حالت... همیشه مرد عنکبوتی کمکت می‌کنه؟
- آره.
- چرا کمکت می‌کنه؟
- چون مهربونه دیگه.
- از کجا می‌گی مهربونه.
- چون به همه کمک می‌کنه.
- رکسانا تو به من گفته بودی مرد عنکبوتی میاد خونتون.
- میاد، ولی هفته دیگه میاد.
- برای چی قراره بیاد؟
- قراره بیاد یه کاری می‌خوام انجام بدم، نمی‌تونم، برای همین گفتم اون بیاد کمکم.
- چه کاری می‌خواهی انجام بدی که به کمکش نیاز داری؟
- می‌خوام خونمون رو عوض کنیم.
- چرا مگه خونه‌ای که هستی رو دوست نداری؟
- نه، اینجا تو بهبودی‌ایم.
- می‌خواهد خونه خودتون رو ببرید یه جای دیگه؟
- آره.
- مرد عنکبوتی میاد کمکتون.
- میاد ساکامونو می‌بنده.
- به من گفته بودی یه بار مرد عنکبوتی کمکت کرده... می‌شه برای دوستم هم تعریف کنی؟

آره، من یه بار تو آتیش گیر کرده بودم، بعد زنگ زدم، بهش گفتم، من تو آتیش گیر کردم، اونم چون خیلی مهربون بود، منو نجات داد.

- مگه تو شماره مرد عنکبوتی رو داری؟

بله.

- مگه مرد عنکبوتی گوشه داره؟

بله.

- شمارش رو به ما هم می‌دی بهش زنگ بزنی؟

بله.

- بگو ما یادداشت می‌کنیم.

۴۵۹۲۶۸۸.

- اگر ما بهش زنگ بزنی، جواب ما رو می‌ده؟

آره.

- چه قدر خوب پس ما هر وقت کمک خواستیم، می‌تونیم زنگ بزنی، ازش کمک بگیریم؟

ولی این شماره مال کسیه که کمک می‌خواد، خیلی زیاد.

- رکسانا تو که این قدر با مرد عنکبوتی خوبی، می‌شه بهش زنگ بزنی ما باهاش حرف بزنی؟

الکی زنگ می‌زنم بهش.

- خوب الکی بزنی بهش.

(رکسانا می‌خندد).

- خوب مگه نگفتی زنگ می‌زنی، اون میاد؟

من الکی زنگ می‌زنم، الو سلام خوبی خوبم (با دستش ادای تلفن در می‌آورد).

- تو الکی زنگ می‌زنی، ولی اون میاد؟

آره، صبح که خواب بودم، داشتم می‌اومدم، الکی بهش زنگ زدم.

- اگه الکی زنگ می‌زنی، پس چه جوری تو رو از آتیش نجات داد؟

اومد پرید بالا، این ور اون ور.

- مرد عنکبوتی رو هم دیدی؟

نه، فقط تو پارک ستارخان می‌بینمش.

- توی پارکه؟ پس چرا من ندیدمش؟

اگه می‌خوای فردا با ما بیا، ببینش.

- فردا می‌خوای بری پارک ستارخان پیش مرد عنکبوتی؟

آره، حالش بده، فردا قراره سوپ ببرم براش، مریض شده.

- چرا مریض شده؟
- چون که یه جا آتیش گرفته بود، این رفت اونجا، نمرد، ولی مریض شد.
- دکتر بردیش؟
- آره، دکتر گفت باید دارو بخوری، باید سوپ بخوری.
- تو نمی‌ری بهش سر بزنی؟
- چرا می‌رم سر می‌زنم، ولی بهتر می‌شه، ولی الآن خیلی بده.
- خونه مرد عنکبوتی کجا هست؟
- من الکی می‌رم، بعد الکی برمی‌گردم.
- پس الکی می‌ره... . خونه‌اش چه شکلیه؟ می‌شه به ما هم بگی؟
- تو برج ستارخانه.
- خونه‌اش چه جوریه؟
- همش سه گوشه... اینجا سه گوشه، اونجا سه گوشه، آسانسورم داره» (رکسانا، ۵ ساله).
- پسران در برخورد با موضوع‌های تخیلی مطرح شده در بازی‌ها، طبق روحیات خویش بیش‌تر تحت تأثیر مبارزه‌جویی، سلطه‌طلبی و برتری‌یابی‌های مورد علاقه خود قرار گرفته، تخیلات خویش را بر این مبانی سامان می‌دهند:
- «- آراد بن‌تن کی هست؟
- یه آدمیه که لباسش سبزه. ساعتم داره. توش یک عالمه موجود داره.
- موجودهاش چه جوریه هستند؟
- موجود یخی ان. منم دایناسورم، از چهار دست بزرگ‌ترم.
- !... ولی تو که الآن آرادی، دایناسور نیستی.
- یه وقتایی می‌شم. منم مثل بن‌تن وقتی بخوام، تغییر می‌کنم.
- گفتی موجودها از تو ساعتش میان بیرون، دوست داشتی ساعت بن‌تن رو داشتی؟
- من داشتم قبلاً، ولی خراب شد. دوست دارم واقعی شو داشته باشم. حیوونای واقعی‌شو داشته باشم.
- اون وقت تو از اون‌ها نمی‌ترسی؟
- نه، من می‌بینمشون.
- واقعاً؟ کی می‌بینیشون؟
- موقع‌هایی که دزد میاد دم خونمون، من رو ساعت می‌زنم، موجود ازش درمیاد» (آراد، ۵ ساله).
- «همونجا تفنگمو درآوردم... تیردار واقعی... تققق... پوووففف... تیرشو زدم... افتاد زمین!
- اون رو کشتی؟
- آره! با کلی تیر!

- هیچ کس کاری باهات نداشت؟

نع!

- پلیس دستگیرت نکرد؟

نچ.

پلیس میاد...می گی سللاام! بعد با یه دستبند گنده می زنی تو کله اش! فک کردن کی هستن!« (مهرداد، ۶ ساله).

«- دیگه گفتی چی می بینی؟

زامبی بازی می بینم.

- زامبی بازی؟

نه، یه ذره می بینم. چرا شوخی می کنی. من تفنگ بازی می بینم. بعداً هم جنگ بازی.

- زامبی بازی می کنی؟

الکی گفتم (می خندد).

- نه دیگه، گفتی زامبی داری؟

آقا زامبی فقط یه دونه دارم. اون مرده خودش رو تبدیل کرد به زامبی. مثلاً هیچ آدمی نمی خوره.

- این که گفتی، بازی هست یا فیلمه؟

بازیه دیگه.

- خوب می گفتی.

مثلاً اون زامبی های واقعی اومده بودن. الکی مثلاً این مرده این جور می کرد. بعد مرده اون زامبیه

رو کشت.

- نترسیدی از زامبیه؟

نه، من عصبالاننی بودم از زامبیه.

امروز من خوابیده بودم، زامبیه از آسانسور اومد خونمون. منم کاراته ای پریدم پیشش، زدم تق تق،

مردششش« (آرتین، ۶ ساله).

دختران هم در برخورد با موضوع های تخیلی مطرح شده در بازی ها، طبق روحیات خود، بیش تر تحت

تأثیر مفاهیم عاطفی قرار گرفته، موضوع های اخیر را در دنیای تخیلی خود وارد می سازند:

«من دوست دارم شبیه زیبای خفته باشم، بعد عروسک سیندرلا داشته باشم و آرزو دارم که به اون

بگم عروسک قشنگم دوست دارم با هم بخوابیم، بعد که بیدار شدیم، باهم بازی کنیم و کلی لاک

بخیریم هر روز یه لاک بزنییم...« (ریحانه، ۶ ساله).



«... گیسو کمند دختر خیلی خوبیه و به دیگران کمک می‌کنه.

- چه جوری به دیگران کمک می‌کنه؟

با موهاش.

- چه جوری با موهاش به دیگران کمک می‌کنه؟

موهای گیسو کمند جادوویی، اگه کسی دستش زخم شده باشه، بعد گیسو کمند موهاشو دور دستش

ببنده، دستش خوب می‌شه. وقتی آواز می‌خونه، اگه کسی به موهاش دست بزنه، جوون می‌شه.

- چرا موهای گیسو کمند جادوویی؟

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 اگه 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» (ملیسا، ۶ ساله).



اما برخی از کودکان، چنان مقهور موضوعهای تخیلی رعب‌آوری که رسانه به آنها انتقال می‌دهند،

قرار می‌گیرند که ممکن است در آینده دچار تأسف و تحسر شده یا از شدت ترس تعادل خود را از دست

بدهند و در این میان، جهان واقع و تخیل را مخلوط و قاطی کنند. هستی ۶ ساله که در تخیلات خویش

می‌خواهد همچون السا باشد، پس از چند صبحی تحسر را تجربه خواهد کرد:

«- خوب پس تو دوست داری توی همه چیز شبیه السا باشی؟ موهات، لباس و

آره، دوست دارم، ولی فقط لباسام نه، دوست دارم دستم مثل السا یخ باشه.

- خوب مگه اون چه طوریه؟

خب ببین، مثلاً اون می‌تونه با یخ دستش، یه قصر بزرگ بسازه.

- خوب؟

من چون فیلمشم دیدم، اون با دستاش یه قصر بزرگ درست می‌کرد.

- خوب به نظرت کسی واقعاً توی دنیا هست که بتونه قصر یخی بسازه؟

آره، آنا و السا واقعین، دوست من عکس‌شون رو تو اینترنت دیده.»

برخی از کودکان هم با تخیلات بیمارگون خویش اوضاع روانی خود را بهم زده، به وخامت می‌کشند:

«- چرا می‌خوای مثل بن‌تن بشی؟

آخه اون خیلی قدرت داره، وقتی ساعتشو می‌بنده و تبدیل به موجود می‌شه، همه رو می‌تونه بزنه.

خاله من ساعتشو بستم، بعد موجود یخی اومد بیرون، بعد همه جا یخ بست، بعد ظرفای خونه شکستن.

- رادین تو فکر می‌کنی بن‌تن واقعیه؟

واقعیه دیگه، من می‌بینمش.

- رادین زور خدا بیش‌تره یا بن‌تن؟

زور بن‌تن، چون اون ساعت داره و قویه.

- زور بن‌تن بیش‌تره یا بابات؟

گفتم که بن‌تن قوی‌تره، بزرگ‌تره» (رادین، ۶ ساله).

«... یه بازی دیگه‌ام دارم، خودم می‌تونم برم توش. یعنی یه دگمه‌ای رو می‌زنم توش می‌رم. خودم

توی بازیه می‌رم.

- چه طوری این کار رو انجام می‌دی؟

مثلاً دارم بازی می‌کنم، بعد یه دگمه‌ای رو می‌زنم، خودم قشنگ می‌رم توش... بعد مثلاً خودم الکی

می‌شم دشمنای بد. سوپرمن بالای سرمه، بعد منم با تفنگ می‌زنمش، وقتی که با تفنگ می‌زنمش، بعد

می‌میره، می‌افته، من می‌گم به به، من قوی‌ترم.

- !... تو مگه سوپرمن رو دوست نداری؟

چرا دوستش دارم، ولی من می‌شم مرد عنکبوتی، دوستانم میان با هم می‌ریم تو تبلت، بعد من می‌شم

مرد عنکبوتی، اونا آدم بدا می‌شن، بعد من و سوپرمن با هم جنگ می‌کنیم.

- کدوم دوست‌هات؟ همین دوست‌هایی که میان پیش دبستانی؟

نه، اونایی که میان خونمون. با اونا می‌ریم.

- خوب پس با دوست‌ها همگی می‌بین می‌بین تو تبلت، بعد می‌جنگین. اون وقت می‌بین بازی می‌کنید. تیراندازی‌های شما غیرواقعیه دیگه، خطرناک نیست؟
بین اونجا یه جائیه که اصلاً به آدم تیر بخوره، هیچیش نمی‌شه. تفنگای تقه‌ای هستن دیگه... از اونایی نیستن که واقعی باشه، بتونی بزنی. اول من این طوری... هی می‌دوم تار می‌زنم به آدمای بد با دوستام. مثلاً دوستام می‌شن آدمای بد، خودم می‌شم مرد عنکبوتی.
- پس این طوری خیلی بیش‌تر خوش می‌گذره که خودت بری توی تبلت. بعد اون وقت چه جور می‌ای بیرون؟

لباس خودم یه جوریه یه دکمه داره، می‌زنم از تبلت میام بیرون. اگه شارژشم تموم بشه، بعد دوباره می‌زنمش تو شارژ، بعد، یه کم که شارژ شد، خودم اصلاً می‌رم تو شارژره.
- آخه نمی‌شه که... این طوری خوب تو رو برق می‌گیره؟
نه، اصلاً کوچولو می‌شیم، بعد که می‌ریم تو، راحت می‌ریم با دوستام، کوچولوی کوچولو می‌شیم، می‌ریم تو برق. حتی می‌تونیم از تو دیوارم رد بشیم. نه از توی دیوار نمی‌تونیم. از توی یه سوراخ موشی چیزی رد می‌شیم.

- خوب پس یه بازی هم این جوریه که می‌ری تو تبلت. دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟
با اسباب بازی‌هام که بازی می‌کنم، خرابن می‌رم یه کاری می‌کنم که درست بشن. با گوشت کوب می‌زنم روشون اونجایی که خرابه لِه بشه، بعدش خودش درست می‌شه. بعد شلیک می‌کنیم.
- یه کمی در مورد بازی بت من هم برام توضیح می‌دی؟
یکی دیگه بت من هست که می‌ره تو ابرا... خودش اصلاً نمی‌دونه ابر چیه، اما خودش با چشمای خودش پرواز می‌کنه... بعد که یه نوری داره، توش می‌ره تو اونجا... بعد که نوره رو می‌بینه، چشاش باز می‌شه، بعد از هوا چشاش قدرتی می‌شه، چراغی می‌شه، می‌بینه، بعد منم که مرد عنکبوتی‌ام، تو می‌زنم تو هوا، خودمم می‌چسبم می‌رم رو ابرا» (نیما، ۶ ساله).



بنابراین در یک جمع‌بندی کلی باید بیان داشت، اگر چه تخیل کودکان می‌تواند برای تحول ذهنی کودکان به شدت مفید و سازنده باشد، اما اگر جهت کاربری کودکان، توسط اولیا، اولیای پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه، بسترسازی فرهنگی لازم صورت نگیرد، آنگاه به

سادگی ممکن است کودکان کاربر محصولات نامناسبی شوند که نه تنها تخیلات سازنده و لطیف عاطفی آنان را مخدوش می‌سازد، بلکه ذهن زیبای کودک را ملامال از تخیل‌های رؤیایی (برای دختران) و پرخاشگرانه و خشونت‌آمیز (برای پسران) بسازد و حتی آنان را به توهم واقعی بودن تخیلات اخیر انداخته، واقع و مجاز را برای آنان مخلوط کرده، آنان را به علایم بیماری‌زا نزدیک سازد.

۲-۱۳- خودشیفتگی

خودشیفتگی یا نارسیسیسم بیان‌گر عشق افراطی به خود و تکیه بر خودانگاشت‌های درونی است. دانشنامه ویکی‌پدیا درباره خودشیفتگی یا نارسیسیسم می‌نویسد:

«نارسیسیسم از ریشه لغت یونانی *نارسیس* (اسطوره نارسیسوس) گرفته شده‌است. نارسیس یا نرگس، مرد جوان خوب چهره‌ای بود که از عشق «اخو» دوری کرد و برای همین محکوم به عشق ورزیدن به تصویر چهره خود در یک استخر آب گردید. نام گل نرگس برگرفته از این افسانه است. نارسیس وقتی به عشق خود (چهره انعکاس یافته خود) نمی‌رسد، آن‌قدر غمگین بر لب چشمه می‌نشیند تا تبدیل به گل می‌شود.



در روانپزشکی نارسیسیسم براساس خصیصه‌های روانی و شخصیتی در عشق بیش از اندازه به خود و خودشیفتگی بی حد و حصر شناسایی می‌شود و نوعی اختلال روانی تلقی می‌شود.

فروید نخستین کسی بود که خودشیفتگی را با روانکاوی توضیح داد. او عقیده داشت که بسیاری از خصیصه‌های خودشیفتگی با بشر به دنیا می‌آیند. آندرو موریسون نیز ادعا کرد، در دوران بزرگسالی، میزان مفیدی از خودشیفتگی در افراد وجود دارد یا به وجود می‌آید که آنها را قادر می‌سازد تا در رابطه برقرار کردن با دیگران فردیت خود را نیز در نظر بگیرند.

همه‌توانی احساسی است که بسیاری از طرفداران فروید آن را جزئی ذاتی در کودکی می‌دانستند. همان‌طور که فروید و فرنزی گفته‌اند، کودکان برای مدت‌های زیادی با احساس خودبزرگ بینی زندگی می‌کنند. پس از تولد کودکان احساس قدرت زیادی می‌کنند و هرچا نتوانند کاری را از پیش ببرند

احساسات دردناکی در ارتباط با از دست دادن این قدرت را تجربه می‌کنند. فروید عقیده داشت در افراد خودشیفته این احساس همه توانی که به صورت معمول در کودکان وجود دارد، مجدداً تجربه می‌شود.

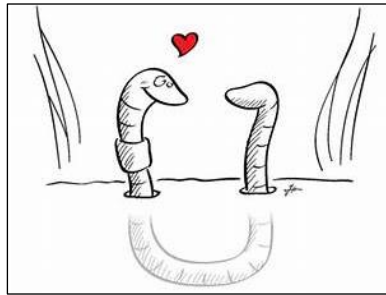


اختلال شخصیت خودشیفته^۱ نوعی اختلال شخصیت است که در آن فرد خود را بزرگ و مهم می‌پندارد و به گونه‌ای غلوآمیز احساس توانایی و لیاقت می‌کند. این افراد مرکز دنیای خود بوده، از هر جهت ویژه هستند، افاده‌ای بوده و در ذهن خود شخص مشهوری هستند. حس خودپسندی و سزاوار بودن، هرگونه نگرانی درباره نیازها، مشکلات و احساسات دیگران را از ذهن آنان خارج می‌سازد. آنان متکبر و تحکم‌آمیز بوده، خود را برتر از دیگران می‌دانند و از دیگران انتظار احترام و تحسین دارند. هنگامی که خود آنان و جهان اطرافشان نمی‌توانند انتظارات غیرواقع‌گرایانه و ناممکن آنان را برآورده سازند، به‌طور شایع دچار ناامیدی می‌شوند.

شیوع تقریبی اختلال شخصیت خودشیفته، دو تا شانزده درصد از جمعیت بالینی و کم‌تر از یک درصد از جمعیت عمومی است. خطر وقوع این اختلال در فرزندان افراد مبتلا ممکن است بیش‌تر از دیگران باشد، چون آن‌ها احساس غیرواقع‌بینانه قدرت مطلق، خودبزرگ‌بینی، زیبا بودن و باهوش بودن را در ذهن فرزندان خود نهادینه می‌سازند. تعداد افراد مبتلا به این اختلال هر روز بیش‌تر از پیش گزارش می‌شود. نرخ شیوع اختلال شخصیت خودشیفته، بر اساس معیارهای کتاب‌های تشخیص اختلال‌های روانی، در نمونه‌های آماری گرفته شده از جامعه، ۰٪ تا ۶٫۲٪ است.

افراد مبتلا به اختلال شخصیت خودشیفته، احساس خودبزرگ‌بینی می‌کنند و خود را آدم مهمی می‌پندارند. فکر می‌کنند شخص منحصر به فردی هستند و باید دیگران به طرز خاصی با آن‌ها رفتار کنند. احساس استحقاق و برتری آن‌ها کاملاً چشمگیر است. تاب تحمل انتقاد را ندارند و از این که هر کسی به خود اجازه انتقاد کردن از آن‌ها را می‌دهد، عصبانی می‌شوند یا ممکن است بی‌اعتنایی کامل به انتقادها از خود نشان دهند. آن‌ها فقط نظر خود را قبول دارند و اغلب در طمع کسب شهرت و ثروت بادآورده‌اند. روابط آن‌ها شکننده است و چون به قواعد مرسوم رفتاری تن در نمی‌دهند، ممکن است

دیگران را عصبانی کنند. رفتار استثمارگرانه در روابط بین فردی آن‌ها، امر کاملاً پیش پا افتاده و رایجی است. این‌ها نمی‌توانند همدلی از خود نشان دهند و تنها برای دستیابی به اهداف خودخواهانه خودشان، تظاهر به همدردی می‌کنند. اعتماد به نفس این بیماران شکننده است و آن‌ها مستعد افسردگی‌اند. مشکلات بین فردی، مشکلات شغلی، طرد و از دست دادن محبت دیگران از جمله فشارهای روانی شایعی است که افراد خودشیفته با رفتارهایشان برای خودشان ایجاد می‌کنند و همین فشارها نیز همان‌هایی است که آنان نمی‌توانند از پشیمان برآیند».



اگرچه طرح بحث خودشیفتگی در سطح کودکان خردسال پیش دبستانی به نظر می‌آید که امر زود هنگامی باشد، اما با توجه به کاهش سن مشکلات روانی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید و ایجاد گرداب لایک و موردپسند واقع شدن در فضای مجازی، طرح شکل‌گیری اولیه بسترهای خودشیفتگی چندان دور از ذهن نمی‌نماید.

کودکان خردسال در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، در مواجهه با افراد دیگری که به مراتب از آنان زیباتر، جوان‌تر، مرفه‌تر و تجملاتی‌تر هستند (و یا با کمک فتوشاپ چنین القا می‌کنند)، خود به خود با مقایسه خود با آنان، احساس اضطراب، افسردگی، بدشکلی بدنی و مانند آن‌ها را خواهند کرد. به همین ترتیب غوغای لایک گرفتن، چنان در فضای مجازی مورد توجه هست که گاهی اولیا در برخوردی ابزار با فرزندشان، پس از آرایش وی، از او عکس تهیه کرده، در اینستاگرام و یا صفحات فضای مجازی خویش قرار می‌دهند تا به این وسیله، دست به تفاخرجویی در برابر همگان نشان بزنند.

غوغای لایک کردن و لایک شدن چنان در فضای مجازی پرطنین است که برخی از کودکان پیش دبستانی نیز متوجه آن شده‌اند و گاهی شخصاً در صدد برمی‌آیند تا با آرایش خویش و تهیه عکس یا فیلم از خودشان، تصویر یا کلیپ خود را برای لایک شدن در معرض دید دیگران بگذارند. بالطبع محدود کودکانی که به دلیل جذابیت خویش، مورد توجه دیگران قرار می‌گیرند، ممکن است به سادگی به عرصه خودشیفتگی سوق یابند.



گندوز^۱ (۲۰۰۷) در مقاله خود گزارش می‌دهد، برخی از افراد خودشیفته، می‌کوشند با بارگذاری کلیپ‌های مختلف خود روی شبکه یوتیوب، نزد دیگران مطرح شده و به شهرت برسند. در مصاحبه‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی، گاهی برخی از کودکان اظهار می‌دارند که برای به چشم آمدن در نزد همگانشان، می‌کوشند تا از طریق تشبه‌جویی به الگوهای مطرح در بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، مورد توجه دیگران قرار گیرند:

«- انیسا نقاشی چی کشیدی؟»

بین من السا رو کشیدم، نگاه کن السا چه طوری داره همه چیز رو یخ می‌کنه، عروسک باید مثل السا خوشگل باشه، قد بلند باشه، موهاش بلند باشه، لباس‌های خوشگل بپوشه، منم دوست دارم موهامو بلند کنم. برقصم و آهنگ بخونم. من خیلی السا رو دوست دارم، می‌خوام مثل اون لباس بپوشم، بین روی یخ داره بازی می‌کنه. من دوست دارم با السا را (راه) برم تا همه منو ببینند.»

کودکان دیگری در مصاحبه‌های خویش بیان می‌داشتند که یا اولیای آنان تصاویر آن‌ها را در اینستاگرام می‌نهند و یا خودشان از اولیایشان می‌خواهند تا پس از آرایش آنان، تصاویر آن‌ها را در اینستاگرام بگذارند تا از دیگران لایک دریافت دارند.

یکی از مربیان مهد کودک پس از طرح نمونه باران ۴ ساله، خاطرنشان می‌ساخت، باران از مادرش می‌خواهد تا از اون عکس تهیه کرده، در اینستاگرام بگذارد تا عکس او لایک بخورد. باران در فراز دیگری از مادرش می‌خواست تا با تهیه فیلم از او و عروسک‌هایش، این فیلم‌ها را برای آشنایان بفرستد. رهای ۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد که چگونه فضای مجازی بستر مساعدی برای طرح خودنمایی کاربر آن ایجاد کرده است:

«- گوشی هم داری؟»

آره گوشی دارم!

- با گوشیت چه کار می‌کنی؟

فقط بازی می‌کنم.

- یعنی با اون زنگ نمی‌زنی یا عکس نمی‌گیری؟

زنگ که نمی‌تونم بزَنم، روش سیم‌کارت نیست، ولی وقتایی که خوشگل می‌کنم، از خودم عکس می‌گیرم.

- چه وقت‌هایی خوشگل می‌کنی؟
وقتایی که می‌خوام برم بیرون، رژ می‌زنم.
- رژ لب دوست داری بزنی؟
آره خیلی دوست دارم، وقتایی که دارم می‌رم بیرون، باید بزَنم، اگه مامانم برام نزنه، قهر می‌کنم.
- روی پروفایلِت چه عکسی می‌گذاری؟
عکس خودم، عکس گل، عکس عروسکام.
- چرا عکس خودت رو می‌گذاری؟
چون دوست دارم همه منو ببینن، وقتایی که خوشگل کردم، عکس می‌گیرم می‌ذارم که همه بگن چه قدر خوشگله.

- اگه عکس خودت رو بذاری، مامان و بابات دعوات نمی‌کنن؟
نه.

- چرا دعوات نمی‌کنن؟
آخه خودشون هم عکسای خودشونو می‌ذارن پروفایلشون، چرا باید منو دعوا کنن.
- وقتی بزرگ شدی، دیگه با گوشیت چه کارهایی می‌کنی؟
عکس دانلود می‌کنم، بازی نصب می‌کنم.
- چه عکس‌هایی؟
عکسای خوشگل از طبیعت و جنگل، از عروس.
- می‌خوای با این عکس‌ها چه کار کنی؟
هیچی، دوست دارم داشته باشم.
- چه بازی‌هایی نصب می‌کنی؟
بازی‌های آرایشی».

محبای ۶ ساله هم در مصاحبه خویش، از احساس خودشیفتگی که در دوستانش می‌بیند، یاد کرده است. وی در قسمتی از مصاحبه‌اش بیان می‌دارد:

«- تو خودت هم دوست داری مثل باربی آرایش کنی؟

آره، فقط تو مهمونیا مامانم اجازه می‌ده رژ بزَنم.

- رژ مامانت رو می‌زنی یا خودت مثل باربیه رژ داری؟
رژ خودم.

- پس خودت هم لوازم آرایش داری؟

نه، فقط یه رژ کوچولو دارم. خاله‌ام برام خریده... .
- 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... .

- بابات نمی‌گذاره تلگرام بریزی یا مامان؟
مامان.
- چرا نمی‌گذاره؟
می‌ترسه مته پارمیدا عکس لختی بدم».



بنابراین برخلاف انبوهی از افرادی که در برخورد با فضای مجازی، در عمل چهره و اندام خود را عادی یا کم‌تر از عادی ارزیابی می‌کنند، ممکن است معدودی از افرادی که از چهره و اندام زیبایی برخوردارند، با عرضه تصاویر و فیلم‌های خود در اینستاگرام یا شبکه‌های اجتماعی دیگر، در صدد اخذ لایک از دیگران برآیند و با تحقق این امر، خود به خود به سمت احساس خوشیفتگی، سوق یابند.



۲-۱۴- تحقق عشق بچه‌گانه - بزرگ‌سال

عشق پدیده‌ای پیچیده و چندبُعدی است، به این معنا که در عشق ابعاد مختلف زیستی، روانی (عاطفی)، اجتماعی و عرفانی و معنوی ذی‌دخل هستند، و وجود ابعاد اخیر که به تناسب افراد مختلف، از وزن‌های متفاوتی برخوردارند، فهم درست عشق را با مشکل مواجه می‌سازند.



اگر سطح بحث را پایین آورده، مقوله عشق را در سطح کودکان بررسی کنیم، پیچیدگی عشق در نزد کودکان بیش‌تر به نظر می‌رسد، زیرا کودکان خردسال به لحاظ تحول ذهنی، به سطحی نرسیده‌اند که به فهم مفاهیم انتزاعی نایل آیند، از این رو تصور آنان از عشق، تصویری عینی است، خاصه آن که به دلیل ویژگی دیگرپیروی کودکان در سنین پیش دبستان (و دبستان)، کودکان ممکن است به سادگی مفاهیم متعارضی از عشق را از افراد و یا رسانه‌های مختلفی دریافت کرده، در پاسخ به سوال عشق چیست، به انعکاس همان موارد مبادرت ورزند.

خلاصه نتایج بررسی یکی از دانشجویان نگارنده^۱ در زمینه روشنگری در باب مفهوم عشق که در سطح دختران و پسران ۳-۶ ساله به عمل آمده در جداول ۴-۱ آمده است:

جدول ۱، اظهار نظر دختران ۳-۶ ساله در پاسخ به سوال «عشق چیست؟»

موضوع‌های مطرح شده	۳ساله	۴ساله	۵ساله	۶ساله	جمع
دوست داشتن یک شیء (مانند رنگ یا غذا)			۱	۱	۲
دوست داشتن مامان و بابا	۲	۲			۴
دوست داشتن (زیاد) یکدیگر	۵	۹	۱۱	۹	۳۴
بوسیدن و بغل کردن و به هم چسبیدن و به هم دل بستن			۲	۵	۷
ازدواج کردن (و بچه دار شدن)	۱		۴	۴	۹
کمک و انجام کاری برای دیگری (نقاشی کردن، غذا دادن و مانند آن)		۲		۲	۴
صرف وقت مشترک (بازی، قدم زدن، پارک، رستوران)					
شاد بودن از بودن با هم	۱	۲	۱	۱	۵
متفرقه (نمی‌دانم، خجالت می‌کشم، اذیت نکردن همدیگر و نظایر آن)	۱۰	۱۰	۹	۲	۳۱
جمع	۱۹	۲۵	۲۸	۲۴	۹۶

جدول ۲، اظهار نظر پسران ۳-۶ ساله در پاسخ به سوال «عشق چیست؟»

موضوع‌های مطرح شده	۳ساله	۴ساله	۵ساله	۶ساله	جمع
دوست داشتن یک شیئی (مانند رنگ یا غذا)	۱				۱
دوست داشتن مامان و بابا	۱	۱			۲
دوست داشتن (زیاد) یکدیگر	۷	۹	۱۵	۱۳	۴۴
بوسیدن و بغل کردن همدیگر		۲	۱		۳
ازدواج کردن (و بچه دار شدن)		۲	۲	۳	۷
کمک و انجام کاری برای دیگری (نقاشی کردن، غذا دادن و مانند آن)	۱		۱		۲
صرف وقت مشترک (بازی، قدم زدن، پارک، رستوران)	۱	۴	۱		۶
شاد بودن از بودن با هم			۳		۳
متفرقه (نمی‌دانم، خجالت می‌کشم، اذیت نکردن همدیگر و نظایر آن)	۴	۷	۵	۲	۱۸
جمع	۱۵	۲۵	۲۸	۱۸	۸۶

جدول ۳، اظهار نظر دختران و پسران ۳-۶ ساله در پاسخ به سوال «عشق چیست؟»

موضوع‌های مطرح شده	۳ ساله	۴ ساله	۵ ساله	۶ ساله	جمع
دوست داشتن یک شیئی (مانند رنگ یا غذا)	۱		۱	۱	۳
دوست داشتن مامان و بابا	۳	۳			۶
دوست داشتن (زیاد) یکدیگر	۱۲	۱۸	۲۶	۲۲	۷۸
بوسیدن و بغل کردن و به هم چسبیدن و به هم دل بستن		۲	۳	۵	۱۰
ازدواج کردن (و بچه دار شدن)	۱	۲	۶	۷	۱۶
کمک و انجام کاری برای دیگری (نقاشی کردن، غذا دادن و مانند آن)	۱	۲	۱	۲	۶
صرف وقت مشترک (بازی، قدم زدن، پارک، رستوران)	۱	۴	۱		۶
شاد بودن از بودن با هم	۱	۲	۴	۱	۸
متفرقه (نمی‌دانم، خجالت می‌کشم، اذیت نکردن همدیگر و نظایر آن)	۱۴	۱۷	۱۴	۴	۴۹
جمع	۳۴	۵۰	۵۶	۴۲	۱۸۲

جدول ۴، جمع فراوانی ساده و درصدی ارایه شده دختران و پسران ۳-۶ ساله در پاسخ به سوال «عشق چیست؟»

موضوع‌های مطرح شده	فراوانی ساده دختران	فراوانی ساده پسران	فراوانی درصدی دختران	فراوانی درصدی پسران	فراوانی ساده دختران	فراوانی ساده پسران
دوست داشتن یک شیی (مانند رنگ یا غذا)	۲	۱	۲/۱٪	۱/۱٪	۳	۱/۶٪
دوست داشتن مامان و بابا	۴	۲	۴/۲٪	۲/۳٪	۶	۳/۳٪
دوست داشتن (زیاد) یکدیگر	۳۴	۴۴	۳۵/۴٪	۵۱/۲٪	۷۸	۴۲/۹٪
بوسیدن و بغل کردن و به هم چسبیدن و به هم دل بستن	۷	۳	۷/۳٪	۳/۵٪	۱۰	۵/۵٪
ازدواج کردن (و بچه دار شدن)	۹	۷	۹/۳٪	۸/۱٪	۱۶	۸/۸٪
کمک و انجام کاری برای دیگری (نقاشی کردن، غذا دادن و مانند آن)	۴	۲	۴/۲٪	۲/۳٪	۶	۳/۳٪
صرف وقت مشترک (بازی، قدم زدن، پارک، رستوران)		۶	۰	۷٪	۶	۳/۳٪
شاد بودن از بودن با هم	۵	۳	۵/۲٪	۳/۵٪	۸	۴/۴٪
متفرقه (نمی‌دانم، خجالت می‌کشم، اذیت نکردن همدیگر و نظایر آن)	۳۱	۱۸	۳۲/۳٪	۲۰/۹٪	۴۹	۲۶/۹٪
جمع	۹۶	۸۶	۱۰۰٪	۱۰۰٪	۱۸۲	۱۰۰٪

نتایج به دست آمده دلالت بر آن دارد که برداشت دختران و پسران پیش دبستانی از مقوله عشق نسبتاً درست بوده، بیش از ۴۰٪ آنان عشق را دوست داشتن زیاد در دو جنس می‌دانند.



منطقی (در دست نشر) در کتاب عشق بچه‌گانه- بزرگسال در توصیف این عشق می‌نویسد:

«عشق بچه‌گانه- بزرگسال ماحصل تلاقی چهار مؤلفه:

- فطری بودن عشق،

- تفکر عینی کودکان و نوجوانان،

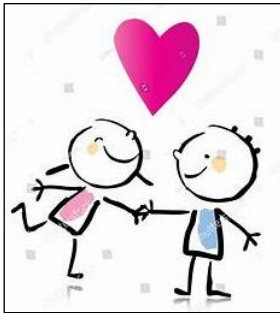
- فقدان بسترسازی فرهنگی برای کاربری از فضای مجازی در سطح کودکان، نوجوانان و جوانان
جامعه،

- تحولات نسلی نسل جدید (کودکان و نوجوانان) است.

ملاصدرا از فطری بودن عشق سخن به میان می‌آورد -منطقی، ۱۳۹۰ ب- .منطقی -۱۳۹۰، ج-، پس از استناد به برخی از اولین عاشقانه‌های جهان (که متعلق به ۳۵۰۰ سال پیش هستند)، خاطرنشان می‌سازد، اگر کلماتی مانند: الهه زرین پرتو، کاهن اعظم، فرعون و نظایر آن‌ها را از اشعار بازمانده از مصر قدیم بیرون کشیده، کنار بگذاریم، احساس می‌شود که نخستین شعرهای عاشقانه جهان، همین دیروز سروده شده‌اند و این معنا تأییدی بر فطری بودن عشقی است که ملاصدرا نیز از آن یاد کرده است. به تعبیر دیگر برمبنای این نظر می‌توان عشق را حتی در نوجوانان نابالغ نیز ردگیری کرد و انتظار وقوع و یا حداقل علایمی از آن را داشت.



تفکر عینی کودکان و نوجوانان، مؤلفه ذی‌نقش دیگری در پدیدآیی عشق بچه‌گانه- بزرگ‌سال می‌باشد، به این معنا که کودکان و نوجوانان به دلیل برخورداری از تفکر عینی، از قضاوت‌ها و ارزش‌هایی عینی نیز برخوردارند، به عنوان مثال، اگر توصیف یک نوجوان ۱۰ ساله و یک جوان ۱۶ ساله را از خود آن‌ها بخواهیم، توصیف نوجوان از خودش، توصیفی عینی می‌باشد، نظیر این که وی از قد بلندی برخوردار است، بازوانی قوی دارد و سرعت دویدن او زیاد است، به تعبیر دیگر، همه موارد ذکر شده عینی بوده، با یک نگاه به جوان، حاصل می‌شوند، اما یک جوان ۱۶ ساله در توصیف خودش، به جای بیان موارد عینی و ملموسی که آن‌ها را درآینده نیز می‌توان ملاحظه کرد، به سبب برخوردار شدن از تفکر انتزاعی، به شکل انتزاعی به توصیف خویش پرداخته، از افکار، آمال و عواطف خود سخن به میان می‌آورد. بنابراین از عشق بچه‌گانه- بزرگ‌سال می‌توان انتظار داشت که فاقد ابعاد انتزاعی مطرح در عشق بوده، به طور عمده در بند ابعاد عینی و در نتیجه مواردی همچون قد و وزن و نظایر آن باشد.



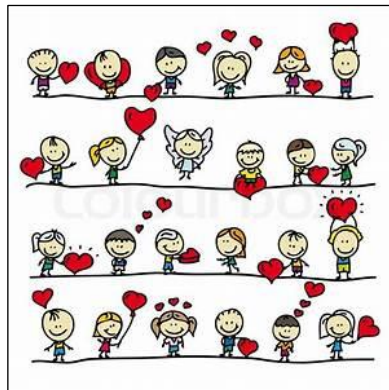
مؤلفه فقدان بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری بهینه از فضای مجازی، دلالت بر آن دارد که به سبب غفلت در بسترسازی فرهنگی در سطح جامعه، در سطح نظام آموزش و پرورش و در سطح خانواده‌ها، در عمل کاربران خردسال و نوجوان بیشتر از آن که از فرصت‌های فضای مجازی بهره‌مند گردند، در معرض تهدیدهای آن قرار می‌گیرند و با فروریزی ادبیات هرزه‌نگار بر سر کاربران نوجوان، تصور آنان از عشق، تصور محدودی می‌شود که فضای مجازی به وی القا کرده، دستیابی به فراز و فرودهای بدنی جذاب را مترادف عشق قلمداد می‌کند.

سرانجام تحولات نسلی نسل دهه هشتاد (یا نسلی که در دهه هشتاد به دنیا آمده‌اند و در حال حاضر در سطح مدارس ابتدایی مشغول ادامه درس هستند)، تحولات شگفت‌آوری است که در موارد زیادی نقطه نظرهای فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، سیاسی و حتی اقتصادی نوجوانان با اولیایشان را در تعارض و حتی تقابل با یک‌دیگر قرار داده است.

مجموعه مؤلفه‌هایی که از اثرگذاری آن‌ها در عشق بچه‌گانه- بزرگ‌سال یاد شد، به شکل‌گیری عشقی می‌انجامد که در تعریف عملیاتی آن، موارد زیر قابل تشخیص می‌باشند:

- جنسی دیدن عشق،

- توجه خاص به جذابیت فیزیکی،
- نقش پررنگ مدگرایی و تجمل گرایی در شکل گیری عشق،
- تلاش برای عرضه هرچه زیباتر خویش،
- آمیختگی روابط با هرزه‌نگاری،
- نمایش خاطرخواهی نسبی،
- خشونت موجود در عشق،
- تهدید یکدیگر،
- دزدی معشوق همدیگر،
- کم صبری در جریان عشق،
- مجاز دیدن سوءاستفاده مالی از طرف مقابل،
- مجاز دیدن فریب کاری،
- مجاز دیدن انتقام گرفتن از معشوق،
- دیدن عشق به مثابه یک بازی (بازیچه)،
- کم بهاء دیدن خویش،
- غیرت‌ورزی نسبی دوست پسر،
- مخالفت با غیرت‌ورزی نسبی دوست پسر،
- پذیرش تعدد عاشق و معشوق،
- به نمایش نهادن هویت دوپاره در عشق،
- پذیرش عشق اشتراکی،
- شکل گیری زودهنگام عشق،
- به انجام رسیدن زودهنگام عشق.»



با توجه به آنچه منطقی در کتاب عشق بچه‌گانه - بزرگ‌سال درج کرده است، می‌توان حدس زد که مفهوم عشق در گذر زمان و تحول کودکان در سطح کودکان دبستانی، از تدقیق یافتگی بیش‌تری برخوردار می‌گردد.

بررسی میدانی طرح مفهوم عشق در کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، بیانگر آن است که این کودکان گاهی به تقلید از کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و یا سریال‌های ماهواره‌ای که به نوعی به طرح مفهوم عشق می‌پردازند، به شکل تقلیدی و بدون فهم حداقلی آن، از مقوله عشق یاد می‌کنند. اظهارنظر مهربان ۴ ساله و رها و ساره ۶ ساله، نمونه‌هایی در همین زمینه به شمار می‌آیند:

«- چند تا دوست صمیمی داری؟»

۲ تا.

- اسم دوست‌ها رو بگو؟

احسان و السا.

- این‌ها هم سن تو هستن؟

نه احسان بزرگ‌تر از منه، عشقمه. می‌خوام باهاش ازدواج کنم.

- عشق یعنی چی؟

یعنی همون شوهر دیگه.

- مگه بچه‌ها ازدواج می‌کنن؟

خب منم اول می‌خوام دکتر بشم، بعداً با احسان ازدواج کنم.»

«- خوب رها خانم دوست داشتن چه جور حسیه؟ وقتی کسی رو دوست داری چه کارها و چه

فکرهایی می‌کنی؟»

مثلاً به این که مهریونه فکر می‌کنم یا... مثلاً اون شاهزاده بشه، من سیندرلا بشم، با هم برقصیم.»

«- خوب حالا این استیکرا رو که می‌گی، برای کی می‌فرستی؟»

برای مامان مهتاب، برای زینب دوستمه، یه بارم برام برای یکی فرستادم، مامانم دعوا کرد.

- برای کی فرستادی؟

برای قباد!

- قباد کیه؟

قباد همونه که با شهرزاد ازدواج کرد.

- مگه شماره‌اش رو داشتی که براش استیکر فرستادی؟

آره تو موبایل مامانم بود، یه بارم مامانم عکساشو برام از تو اینترنت آورد دیدم.

- چرا برای قباد استیکر فرستادی؟

به کسی نگیا (صدایش رو پایین می‌آورد) چون خیلی خوشم میاد ازش، شاید بعداً باهاش ازدواج کردم.

- ازدواج کنی چی می‌شه؟

عروس می‌شم یه لباس بلند می‌پوشم، مثل اون عروسکم که لباس عروس داره، اونم دستمو می‌گیره باهم می‌ریم خونمون، مثل باربی، بعدشم یه بچه میاریم. تو از اون باربیا که تو دلشون بچه دارن دیدی؟

- نه ندیدم چه شکلیه؟

یه باربیه تو دلش بچه داره.

- دوست داری شبیه اون باشی؟

آره».

اظهارنظرهای بهشته ۵ ساله، مریم، سارا و پرهام ۶ ساله، دلالت بر آن دارد که کودکان اخیر برداشتی اولیه از عشق به مثابه علاقه‌ای که برای آن باید دست به نوعی ایثار و فداکاری زد یا برای به دست آوردن آن هزینه کرد، دارند:

«- اگه برای رضا (که می‌گی دوست پسرت هست) عکس نفرستی، چی می‌شه؟

ناراحت می‌شه.

- اگر ناراحت بشه چی می‌شه؟

می‌ره پیش یه دختره دیگه.

- برای چی باید از دست تو ناراحت بشه؟

چون فکر می‌کنه دوشش ندارم.

- یعنی اگه دوستش نداشته باشی، ناراحت می‌شه و می‌ره پیش یه دختر دیگه؟

آره.

- تو هم اصلاً دوست نداری این جور بشه؟

نه.

- اگر رضا از تو چیزی بخواد، تو بهش چی می‌گی؟

نمی‌دونم.

- مثلاً اگر رضا گوشیش گم بشه، از تو گوشیت رو بخواد بهش بدی؟

آره.

- اون وقت به مامان و بابات چی می‌گی؟

می‌گم گم کردم.

- ولی گم که نکردی.

می‌دونم.

پس برای چی می‌خوای دروغ بگی؟

اگه راستش رو بگم، دعوام می‌کنن.

- پس برای این که دعوات نکنن، به خاطر رضا، به مامان و بابات دروغ می‌گی؟
آره».

«- چرا کارتون السا رو دوست داری؟

چون با حاله.

- کجاهش با حاله؟

داستانش جالبه. هیجان داره. هی می‌خوای ببینی تیکه‌ی بعدیشم با حاله یا نه.

اووووم... اون جایی که آنا و اون پسره دستاشونو این جور می‌کنن (با دست شکل قلب را درست

می‌کند) پسره خیلی بدجنسه، آنا رو دوست نداره، داره گولش می‌زنه، آنا هم باور کرده».



«- سارا خانم، السا و آنا توی قصر چه کار می‌کردن؟

اونا اول با هم خوب بودن، بعد السا بدجنس شد، همه آدما رو اذیت می‌کرد، همه آدما رو یخ می‌کرد،

یه دونه آدم برفی داشتن اسمش اولوف بود، خیلی بامزه بود، منم آدم برفی درست کردن رو دوست دارم،

یه دونه کاردستی درست کردم، خانومون زد به دیوار کلاسمون.

- خوب بعدش چی شد؟

بعدش آنا خیلی مهربونه، به همه می‌خنده، یه پسرِ درشکه‌چی هم بود، خیلی آنا رو دوست داشت،

بهش کمک کرد تا با هم السا رو خوب کنن. یه پسره هم بود، الکی به السا می‌گفت دوشش داره تا

قصرشو ازش بگیره.

- خوب تو از کجا فهمیدی؟

چی رو؟

- که پسره دروغ گفت.

آخه السا وقتی دوباره مهربون شد، اون رو انداخت تو کشتی، از شهرشون بیرونش کرد. آنا هم فک

کنم با اون پسره ازدواج کنه، آخه پسره خیلی دوشش داره (می‌خندد).

- یعنی هر کی کسی رو دوست داشته باشه، با اون ازدواج می‌کنه؟
آره خب، به هم گل می‌دن، با هم مهربونن، هر دوشونم خوشگلن.
- یعنی باید هر دوتاشون خوشگل باشن؟
نمی‌دونم، باید از هم خوششون بیاد دیگه.
- تو از کسی خوشت میاد؟
خب آره (می‌خندد).
- خوب بهم می‌گی چه شکلیه؟
خوشگله، موهاش رو خیلی دوست دارم. همش این جوریه (حالت موی سر به سمت چپ را نشان می‌دهد) و ژل می‌زنه.
- اونم دوستت داره؟
آره، همش مداد رنگی‌هاش رو می‌ذاره منم استفاده کنم. اما مامانش گفته به کسی نده.
- خوب می‌خواین ازدواج کنید؟
(می‌خندد) نمی‌دونم، هنوز کوچیکیم آخه. این یه رازه.
- تو هم از مداد رنگی‌های خودت به اون می‌دی؟
من به همه مداد رنگی می‌دم، آخه مامان بزرگم می‌گه به همه کمک کنم. خدا مهربونا رو دوست داره، تازه خانوممون هم می‌گه، خدا بچه مهربونا و اونایی که به حرف مامان باباشون گوش می‌دن رو دوست داره.
- خوب یعنی خدا دوستت داره؟
خب من که مثل السا بدجنس نیستم، اون بداخلاق بود، تازه یه بار می‌خواست انا رو بکشه، اما من به همه مثل انا کمک می‌کنم، به حرف مامان بابامم گوش می‌دم. حرفای بدم نمی‌زنم، خدا دوسم داره.
- خوب تو رازت رو به مامانت نمی‌گی؟
کدوم راز؟
- همون که گفتم دوستش داری؟
چرا گفتم هم می‌زی هستی، خیلی پسر خوبیه، ولی نگفتم دوسش دارم، شاید مامانم دعواش کنه.
- تو که هنوز بهش نگفتی، از کجا می‌دونی؟
نمی‌دونم، شاید بگم بهش.
- خوب دیگه، با دوستت کجا می‌ری؟
هیچ جا، فقط مدرسه با هم هستیم، خوراکی می‌خوریم، می‌خندیم، بازی می‌کنیم.
- چه بازی‌هایی؟

تاب بازی، سرسره بازی، یه بارم برام گوجه سبز آورده بود، خیلی مهربونه، مثل داداشم که برام کیک می‌خره».



«- خوب پرهام جان دیگه چه شخصیت‌هایی از کسانی که توی کارتونها یا فیلم‌ها می‌بینی رو دوست داری؟»

خوب کارتون دافنه!

- می‌شه کمی در موردش بگی؟

یه خانمه توی یک شرکت کار می‌کنه، داداششم رئیس شرکته. یک شرکت دیگه طرح این شرکت رو دزدیده. این خانمه، طرح رو لو داده به اون یکی شرکت. اسمش یاسمینه. توی تلگرام نوشت همه فهمیدن. بعدش که رئیس‌اش فهمید، یاسمین از این شرکت رفت. خیلی دوست داشتم این کارتونو، چون همه عاشق هستند. یکی عاشق یکی شده، اون عاشق یکی دیگه شده. راستش رو بگم من خودمم عاشق شدم!

- عاشق کی شدی؟

عاشق سارینا. پارسال یه دختره بود اینجا، خیلی دختر نازی بود. یه پسری هم بود، اسمش مهیار بود. ما هر دو تامون عاشق سارینا بودیم. برای همین همش با هم جنگ و دعوا داشتیم. چون من فکر می‌کردم سارینا مال منه، اونم می‌گفت سارینا مال اون! یه روز اومدم مهد، دیدم سارینا گفت، داره می‌ره استرالیا. زدم توی سرم. از اون موقع تا حالا خیلی غمگینم، اصلاً غم خوب نمی‌شه.

- دلت براش تنگ شده؟

چه جورم! آخه من دوستش داشتم. می‌خواستم وقتی بزرگ شدم با سارینا ازدواج کنم. خیلی دلم براش تنگ شده (بغض).

- معلومه رفتن سارینا خیلی ناراحتت کرده؟

آخه اون عشق من بود. من همش غمگینم. شبانه روز ناراحتم. حالا تصمیم گرفتم بزرگ شدم برم استرالیا عشقمو پیدا کنم، باهش ازدواج کنم».



اگرچه فطری بودن عشق تا حدودی ابعاد عشق را به ذهن کودکان متبادر می‌سازد، اما باید توجه داشت کودکان خردسالی که در دوره تفکر عینی خویش به سر می‌برند و به دلیل نداشتن تفکر انتزاعی، تصویری عینی و ملموس از عشق دارند، با ملاحظه رقص یک دختر و پسر نامحرم نسبت به هم (مانند کارتون سیندرلا و بسیاری از کارتون‌های پرنسسی دیگر) که در فرهنگ ایران جایی ندارد، مفهوم عشق را به شکلی شهوانی برای کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، بازسازی و بازنمایی می‌کنند. مصاحبه سامیار ۶ ساله که در اندیشه سیکس پک شدن برای مورد توجه قرار گرفتن در چشم و نگاه دختران است، گواه روشنی در همین جهت به شمار می‌رود:

«- سامیار تو کارتون دوست داری؟»

کارتون دوست دارم، ولی یه فیلمه که هم کارتونه، هم آدم داره، اونو خیلی دوست دارم. هر چی هم نگاهش می‌کنم، خسته نمی‌شم.

- اسم فیلمه چیه؟

جزیره گمشده. خیلی با حاله.

- چه کسی رو در جزیره گمشده دوست داری؟

اون که خیلی دوستش دارم، اسمش کنگه.

- چرا از کنگ خوشت میاد؟

چون قویه، بدنش عضله‌ایه، سیسک (سیکس) پکه.

- سیکس پک یعنی چی؟

عضلاتشو می‌بینی که چند طبقه هست. منم یه دایی دارم، سیکس پکه، مثل کنگه. اون قدر عضله‌ایه.

- تو هم دوست داری مثل کنگ، سیکس پک بشی؟

آره. خیلی دوست دارم برم بدنسازی، ولی مامانم نمی‌ذاره. ولی بزرگ شم، حتماً می‌رم.

- چرا مامانت اجازه نمی‌ده بری بدنسازی؟

نمی‌دونم. می‌گه خوب نیست برات.

- آگه آدم سیکس پک باشه، چه جوری می‌شه؟

آدم وقتی سیسک پک می‌شه، قوی می‌شه. خوشگل می‌شه. اون وقت همه نگاهش می‌کنن. مخصوصاً... .

- مخصوصاً کیا؟

(شروع کرد به خندیدن و گفت): دخترا دیگه».

۲-۱۵- برخورد عصبی

برخی از کودکان ممکن است گاه و بی‌گاه از خود رفتارهای عصبی را به معرض دید بگذارند و در شرایطی که کودکان دیگر عصبی نشده و ابراز ناراحتی و پرخاش نمی‌کنند، دست به داد و بی‌داد، اعتراض، تهدید، بددهنی، لجباجت‌ورزی، پرتاب و یا شکستن برخی از اشیاء، گاز یا نیشگون گرفتن اولیا و یا اطرافیان (نظیر خواهر و برادر)، کتک‌کاری، دست و پا زدن و حرکات شدید بدن، گریه کردن و مانند آن بزنند.



کودکانی که برخوردهایی عصبی را از خود به نمایش می‌گذارند، حساسیت‌های شدیدی از خود بروز داده، هیجان‌های نامعقولی را در خود به نمایش می‌گذارند و سر مسایل بسیار جزئی، به سادگی غوغا به پا می‌کنند.



در بررسی علل برخورد عصبی کودکان به طور معمول مواردی مانند: دلایل زیستی، درگیری‌های خانوادگی، یادگیری‌های مشاهده‌ای، حسادت، خستگی، گرسنگی، بیماری و تنیدگی کودک مطرح می‌گردند.

برخی از کودکان از بدو تولد، کودکان دشواری هستند. این کودکان از آغاز تولد، بیش‌تر از دیگر کودکان گریه می‌کنند، الگوی خواب، خوراک و دفع نامنظمی دارند، در برخورد با مسایل ساده عصبی شده، برخورد لجباجت‌آمیز و یا پرخاشگرانه از خود نشان می‌دهند و در روند رشد خویش، علایمی نظیر شب‌اداری در سنین بالا، ناخن جویدن، اضطراب جدایی و مانند آن را بروز می‌دهند، از خواب ناآرامی برخوردارند و با اندک مخالفتی، جیغ و داد به راه انداخته، دست به پرت کردن اسباب بازی‌هایشان، لگد کوبیدن به در و دیوار و مانند آن می‌زنند.

اولیای این کودکان بعضاً افرادی مضطرب و دارای برخی از علایم روان‌شناختی هستند و یا مادر آنان در طول دوره بارداری خودش، شرایط پرتنش و پرفراز و نشیبی را پشت سر نهاده است. دلیل دیگر برخوردهای عصبی کودک، به خانواده و اولیای وی باز می‌گردد، به این معنا که ممکن است اولیا با یکدیگر مشاجره داشته باشند و کودک با مشاهده مشاجره اولیا، ضمن ترسیدن از این مسأله، با یادگیری مشاهده‌ای برخوردهای پرخاشگرانه، تصور کند که در مسایل پیش آمده باید با توسل و تمسک به پرخاشگری و عصبی شدن، از خود واکنش نشان بدهد. در موارد دیگری عواملی مانند جنسیت (پرخاشگری و عصبی شدن در جنس مذکر بیش‌تر از جنس مؤنث است)، حسادت، خستگی، گرسنگی و بیماری و یا تنیدگی‌های کودک، ممکن است موجب برخوردهای پرخاشگرانه و عصبی وی شوند.



بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که با کاربری کودکان خردسال از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، فناوری‌های اخیر در موارد زیادی موجب برخوردهای عصبی و پرخاشگرانه کودکان کاربر فناوری‌های شده‌اند. برخی از این موارد عبارتند از: انجام بازی‌های دیجیتالی با برانگیختگی شدید توسط کودک، درگیر شدن کودک با بازی‌های مبتنی بر برد و باخت، ممانعت اولیا از کاربری افراطی کودک از فناوری‌ها، یادگیری‌های مشاهده‌ای کودک مبنی بر حل هیجان‌مدار مسایل در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، ایجاد وابستگی در کودکان کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، خسته شدن مفرط کودک در جریان بازی‌ها و وقوع مشکلات پدید آمده در جریان کاربری کودک از فناوری‌ها. محمد طاهای ۵ ساله، در مصاحبه خویش با بیان کاربری از بازی‌های با برانگیختگی بسیار زیاد، از عصبی شدن خود به شرح زیر یاد می‌کرد:

- « خب باشه. بیا بین این همون بازی ای هست که واسم ریختی؟ (به جای بازی «هشتمین حمله» که به من معرفی کرده بود، بازی «هشتمین حمله ۲» روی گوشی موبایلم نصب بود). نه... این که اون نیس. بذار ببینم چه جوریه. وایسا... آهان. اینم داداش همونه. یعنی چی داداششه؟
- خب یعنی چیزاشون مٹ همه. فقط زمین و سنگرش یه رنگ دیگه شده.
- از کجا فهمیدی بقیه ی چیزاش همون جوریه.
- خب نگاه کن خودت. حواس منو پرت نکن.
- اوه، اوه، دشمنات اومدن.
- وایسا الان با آرپی جی می ترکونم شون.
- چرا آرپی جی؟
- خب تیرش گنده تره. بیش تر می میرن.
- خوش به حالت اینا رو بلدی. من نمی دونم چه تفنگی استفاده کنم.
- من از اولش می دونستم.
- قبل از اولش که بدونی چه طور؟
- قبلنا یه بابا حاجی داشتیم. منو نگاه کن. این جوری آرپی جی دستش می گرفت. می رفت با عراقیا می جنگید.
- خوب چرا باهاشون می جنگید؟
- چون می خواستن خونه های ما رو بگیرن.
- خوب مگه چی می شد بیان خونه مون؟ گناه داشتن همه شون رو کشتی که.
- بذار بازی مو بکنم دیگه بابا. جونم تموم شد. آه. (با مشت به سرش می زند).
- دوباره بازی می کنیم عزیزم. این کار زشت رو انجام نده.
- آخه اعصابم خرد شد بابا... .
- من برم، بعدش تو با چی بازی می کنی؟
- تبلتم.
- مگه نگفتی تبلت نداری؟
- چرا یه ذره با تبلت انیس.
- انیس هم این بازی رو داره؟
- نه. بازی دخترونه داره فقط.
- دخترونه یعنی چی؟
- دخترونه فرق داره.

- تا حالا باهاشون بازی کردی؟
آره.

- خوب چی دارن؟ تفنگ هم دارند؟
(با تمسخر) نه خیر.

- به من بگو چی دارن که بدونم. اگه خواستم برم دانلود کنم خوب.
دوس ندارم حرفای دخترونه بزمن اصن. حواسمو پرت کردی، جونم رفت. اوخ اوخ یه تانک بدتر اومد.
بی‌عرضه‌ام اگه اینو نزنم به خدا.

- ولی من بازی دخترونه ندارم. بهم بگو این‌ها چی هستن.
(با خشم و فریاد) نمی‌تونم بگم بابا، حواسم پرت می‌شه».



امیرحسین ۶ ساله، در مصاحبه خویش بیان می‌داشت، وی در جریان انجام بازی‌های مبتنی بر برد و باخت، زمانی که می‌بازد، اعصابش خرد می‌شود:

«- بیش‌تر بازی فکری رو دوست داری یا بازی کمبت؟
اوووم بازی فکری.

- چرا؟

آخه کمبت خیلی حال ما رو خراب می‌کنه.

- یعنی چی؟

خیلی خون می‌ریزه... دیگه بازی نمی‌کنم.

- بزرگ بشی برای بچه‌ها بازی کمبت رو می‌ریزی؟

نه، اگه هم بریزه، مثله مامانم پاکش می‌کنم.

- چرا؟

نمی‌خوام حالش خراب بشه.

- مگه تو حالت خراب می‌شد؟

بعضی وقتا.

- یعنی چه طوری می‌شدی؟

اوووووم مثلاً اعصابم خورد می‌شد دیگه.

- اعصابت از چی خورد می‌شد؟

مثلاً از این که می‌باختم.

- خون بینی چه طور؟

اونم آره».

مادر مهدی ۶ ساله در توصیف رفتار فرزندش و سوگند ۶ ساله در توصیف رفتار برادرش، از تبعات

خشمگینانه و عصبی باخت آنان در بازی‌های دیجیتالی یاد می‌کنند:

«- مهدی توی بازی‌هایی که با موبایل یا کامپیوتر انجام می‌ده، بعد از بازی رفتارهاش تغییر می‌کنه؟

آره، اون اوایل که کانترو توی گوشی من ریخته بود، وقتی می‌باخت، عصبانی می‌شد و چندبار

گوشی رو پرت کرد».



«- سوگند خانم شما در روز چه قدر اجازه دارین با گوشی بازی کنین؟

فقط وقتی بابا از سرکار میاد. از وقتی اخبار بیست و سی شروع می‌شه تا عقربه کوچیکه بره روی نه.

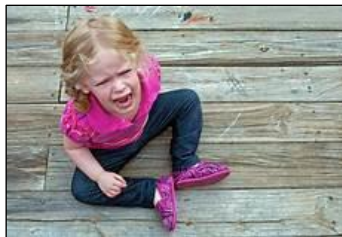
- چرا اجازه ندارین بیشتر استفاده کنید؟

مامان می‌گه چشاتون ضعیف می‌شه. بعد سبحان خیلی بازی می‌کنه، بعدش کارای بد می‌کنه.

- کار بد یعنی چی؟

مثلاً اون روز هی کانترو بازی می‌کرد، هی شکست می‌خورد. بعد عصبانی شد گوشی بابا رو پرت کرد.

بابام یه فصل زدش».



اولیای پرهام ۶ ساله، از دعوا و ستیز فرزندشان با خودشان سخن می‌گفتند. علت این درگیری‌ها، غالباً ممانعت اولیا از کاربری مفرط فرزندشان از فناوری‌ها است. قسمتی از اظهارات اولیای پرهام به قرار زیر است:

«میزان کاربری پرهام از تبلت زیاد نیست؟

چرا، ولی به نظر من اون به تبلت وابسته شده، به این معنی که وقتی ما می‌خوایم جایی ببریم، پرهام از ما می‌خواد که تبلتش رو هم همراهمون ببریم.

- پرهام از ابتدا این طوری بود؟

نه، اون تا ۴ سالگی خوب بود و اصلاً این جوری نبود، ولی حالا عصبی و پرخاشگرانه برخورد می‌کنه و برخوردهاش دارن شدیدتر هم می‌شن.

- کاربری زیاد پرهام از تبلت، روی اخلاق اون هم تأثیر داشته؟

بله، اون وقتی پای تبلت یا تلویزیون هست، حاضر نیست سر سفره بیاد و می‌گه، من تا برنامه تموم نشه، نمیام، اگر شارژ تبلتش هم تموم بشه، سریع عصبانی و کلافه می‌شه. این حالات من رو خیلی نگران آینده پرهام کرده‌اند».

آرتین، علیرضا و امیرعلی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود شواهدی از یادگیری هیجان‌مدار حل مسایل فرارو را به معرض دید می‌گذارند:

«- گفתי زامبیه اومد خونتون؟

آره منم زدم کشتمش، داغونش کردم.

- تو خوابت اومد؟

نخیر.

- واقعی اومد؟

آره.

- بعد کشتی و داغونش کردی؟

آره، زدم نصفش کردم.

- نترسیدی؟

نخیر. من عصبانی‌ام. خشمگینم. مثل انگری بردز».

«- ... علیرضا می‌تونم پیرسم چرا ایکس باکست رو پرت کردی؟

آخه تو بازی، هیتمن برای دفاع از خودش وسایل اطرافشو پرت می‌کنه، آدما رو می‌کشه. منم داشتم بازی می‌کردم. رسیدم به ایکس باکس. مثلاً پرتش کردم تا نگهبانو بکشم!

- به نظرت این کار درسته که به دیگران آسیب برسونیم؟

اینا که آسیب نیست!

اگه آسیب نیست پس چیه؟ به نظرت کسی که می‌زنیش دردش نمیداد؟
خب اگه نزنم برنده نمی‌شم. می‌خواس خودش بلد باشه، از خودش دفاع کنه!».



«- روی کیفیت عکس مرد عنکبوتیه، اون رو دوست داری؟
خیلی، تازه لباسشم خریدم، لباسشو می‌پوشم، مثل مرد عنکبوتی می‌پرم رو دیوار.
- برای همین صورتت کیبود شده؟
آره، می‌خواستم بپرم، پام گیر کرد، خوردم زمین.
- وقتی نمی‌تونی بازی رو ببری، ناراحت می‌شی؟
خیلی عصبانی می‌شم، می‌زنم دسته رو می‌شکونم، چون حوصله ندارم».
حدیث ۶ ساله، به دلیل وابستگی که به فناوری‌ها یافته است، بیان می‌داشت در صورت نداشتن اینترنت، عصبی می‌شود:

«- حدیث خانم گفتی اگه اینترنت نداشته باشی، اعصابت خورد می‌شه؟
آره.
- چرا؟
خوب دوست دارم داشته باشم».
هیراد ۶ ساله هم در بیاناتی مشابه بیان می‌داشت، او در مواجهه با کندی سرعت اینترنت و تأخیر در دانلود بازی، عصبی و ناراحت می‌گردد:
«... پس چرا نمیداد؟
- بیا بریم یه بازی دیگه... بیا اینجا.
چرا نمیداد؟
- این خطه الان پر بشه میاد.
وای باید کلی صبر کنم... چرا نمیداد؟ من تا کی صبر کنم؟
- میاد دیگه، باید دانلود بشه.
آه! اعصابم رو خورد کرد».

سرانجام کیارش ۶ ساله بیان می‌داشت، پس از آن که او در جریان کاربری از بازی‌ها، خسته می‌شود،
علایم برخورد عصبی را از خودش به نمایش می‌گذارد:
«... مامانم می‌گه چشمت ضعیف می‌شه.
- درست می‌گه؟ به نظر خود تو هم چشم‌هات ضعیف نشده؟
آره دیگه.
- دیگه چی؟ مثلاً شده اون قدر بازی کنی که گردنت درد بگیره؟ یا دستت یا چشمت؟
انقد بازی کردم که وقتی سه ساعت تموم بازی کنم، دستم نه، اما گردنم در ۲
د می‌گیره، بعضی وقتاً اصلاً پنج ساعت بازی می‌کنم.
- اون وقت هیچ چیزیت نمی‌شه؟
خیلی نه.
- خسته نمی‌شی؟
ولی خودم دیگه انقد تو اون بازی می‌بازم، حرص می‌خورم، خسته می‌شم، دوست دارم گوشی رو
پرت کنم طرف دیوار».



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، علاوه بر موارد سنتی که در برخوردهای
عصبی کودکان مؤثر بودند، کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید نیز به سهم خود عرصه گسترده‌ای را
فراروی کودکان گشوده است که در صورت عدم بسترسازی فرهنگی لازم برای آنان، به سادگی آنان را
به سمت و سوی واکنش‌های عصبی سوق می‌دهد.



۲-۱۶- ترس

«یکی از دوستانم گف آنابل رو ببین، بعد من اونو دیدم، فقط ده روز بغل بابام خوابیدم! (خنده)»
(محمد مهدی، ۶ ساله).

«ترس غیرموجه از یک شیئی یا یک موقعیت که مقابله با آن می‌تواند منبع یک واکنش شدید اضطرابی در فرد باشد، هراس نامیده می‌شود. به عبارت دیگر، هراس ترسی مرضی در مقابل پاره‌ای از اشیاء، برخی از اعمال یا بعضی از موقعیت‌ها هست، موقعیت‌ها یا اعمالی که سهمناک جلوه‌گر می‌شوند و فرد را دچار اضطراب می‌کنند.

در مواجهه با موقعیت هراسناک، بزرگ‌سال یا کودک از یک راهبرد دفاعی ثابت یا تغییرپذیر سود می‌جویند که از آن میان از رفتارهای اجتنابی، به کار بستن شیئی «ضد‌هراسی» یا از «غرقه ساختن» (یا غوطه‌ورسازی در رفتار درمانگری و یا یادگیری بازتاب شناختی) نام برد.

در خلال سال‌های پیش‌آموزشگاهی (تقریباً بین ۳ تا ۷-۶ سالگی)، با افزایش تدریجی ترس از حیوانات در کودک مواجه هستیم، حیواناتی که در وهله نخست حیواناتی هستند که انسان را می‌خورند یا گاز می‌گیرند و در وهله دوم، حیواناتی نیرومند و ویرانگر هستند. بسیاری از ترس‌های کودکان این سنین به آسیب دیدگی‌های ناشی از غرق شدن، آتش و تصادف با وسایل نقلیه وابسته است.



در این سنین، ماهیت اشیا و موقعیت‌های هراسناک بی‌نهایت متنوع‌اند و در این گستره می‌توان به عواملی که در پی می‌آیند اشاره کرد:

- حیوانات (موش، عنکبوت، مار، گرگ و مانند آن)،
- عناصر طبیعی (آب، رگبار، بوران، رعد و برق و نظیر آن)،
- عناصر شهری (آسانسور، جرثقیل، ماشین، کامیون و مانند آن)،
- اشخاص اسطوره‌ای (غول، شیخ و نظیر آن)،
- موقعیت‌ها (تنهایی، مکان‌های وسیع، تاریکی، یک اطاق خاص در منزل، راهرو، ارتفاع، خلاء و مانند آن).

تبیین نظری مقوله هراس از زاویه دیدهای مختلفی صورت پذیرفته است.

در سال ۱۹۰۵، فروید عناصر اصلی نظریه هراس را به خصوص بر اساس تفسیر مورد هانس عنوان کرد. از منظر فروید تعارض کودک با والد هم‌جنس منشاء هراس شمرده می‌شود. موضع رفتاری‌نگری درباره هراس با موضع روان‌تحلیل‌گری در تضاد است. رفتاری‌نگران که نظریه خود را بر تجربه‌های ناشی از بررسی رفتار کودک و حیوانات مبتنی ساخته‌اند، عقیده دارند که هراس‌ها عبارتند از واکنش‌های اضطرابی (مبتنی بر ترس) شرطی شده. راجمن و کاستلو با اتکا بر دلایل تجربی، هراس‌ها را پاسخ‌های آموخته شده می‌دانند. از منظر این پژوهش‌گران محرک‌های هراسناک ساده یا پیچیده، هنگامی که در زمان یا در فضا، با یک حالت یا با یک موقعیت مولد ترس متداعی می‌شوند، گسترش می‌یابند.

تکرار تداعی بین موقعیت ترسناک و محرک جدید هراسناک به تقویت هراس می‌انجامد و محرک هراسناک نخستین، می‌تواند به محرک‌هایی که واجد همان ماهیت هستند گسترش یابد. بنابراین برای رفتاری‌نگران، هراس‌ها عبارت از واکنش‌های اضطرابی تعمیم یافته‌اند» (دادستان، ۱۳۷۰).



با گسترش کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، محصولات عرضه شده این فناوری‌ها در برخی از موارد اسباب ترس و هراس کاربران خردسال خود را فراهم می‌آورند. انجام بازی‌های خشونت آمیز و وحشتناک موجود روی تبلت، گوشی همراه و رایانه، در اشکال گوناگونی موجب ترس در کاربران خود می‌شوند.

نظریات تحولی بیانگر آن هستند که کودکان پیش دبستانی ۳-۵ ساله، از اشیا یا موجوداتی که از ظاهری نامتعارف برخوردارند، می‌ترسند، حتی اگر شبیه یا موجود مورد نظر، بی‌آزار باشد. از این رو می‌توان انتظار داشت، کودکان کوچک از چهره ای.تی (موجود فرازمینی مهربانی که با ظاهری متفاوت از انسان‌ها، در فیلم ای.تی، مطرح شد) بترسند.



با افزایش سن کودک، در مقطع دبستان، باز کودک به دلیل حاکمیت تفکر عینی بر ذهنش، از اندیشه در مورد مسایل انتزاعی قاصر بوده، به طور عمده در بند ادراک‌های عینی خویش هست. از این رو نمایش حادثه‌ای همچون یک زلزله، اگر حاوی چهره‌ها و بدن‌های خون‌آلود مجروحان حادثه باشد، کودک مورد نظر را به ترس و وحشت خواهد انداخت؛ اما اگر گزارش حادثه، صرفاً به بیان انتزاعی شدت یا میزان خسارات زلزله پرداخته باشد، ترس را در بچه‌هایی را که در مقطع تفکر عینی خود به سر می‌برند، دامن نخواهد زد. با افزایش سن کودکان و وارد شدن آن‌ها به مرحله تفکر انتزاعی، به دلیل برخورداری نوجوان از تفکر انتزاعی، وی می‌تواند فارغ از پدیده‌های عینی، همچون تصویر یک رعب‌آور، به درک انتزاعی حوادث تألم‌آور نایل آید.

غالب اولیا، به دلیل بی‌اطلاعی آنچه از آن یاد شد، تصور نمی‌کنند که فرزند کوچک آن‌ها ممکن است، از اشیا، موجودات و تصاویری که خودشان از آن نمی‌ترسند، بترسند. فقدان آگاهی اولیا از مراتب تحول ذهنی کودکان، باز سبب می‌شود آن‌ها، از دیدن چند تصویر غیرواقعی، اما تألم‌آور (مانند فیلم تخیلی آرواره‌های کوسه که در جریان آن کوسه‌ای به قطع دست و پای شناگران دریا می‌پرداخت)، دچار ترس و رعب نشوند، اما آنان نباید این مسأله را عیناً روی فرزندانشان تعمیم داده، تصور کنند، فرزند آن‌ها نیز از این صحنه غیرواقعی که با ترندهای سینمایی تهیه شده است، نخواهد ترسید.



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، به دلیل آمیختگی تخیل و واقعیت در کودکان پیش دبستانی از سویی و حاکمیت تفکر عینی در کودکان دبستانی از سوی دیگر، بسیاری از صحنه‌های تألم‌آور ساختگی، به شدت در کودک مؤثر واقع آمده، برخلاف بزرگسالان که به دلیل ساختگی بودن مسأله، از آن نمی‌ترسند، آن‌ها را خواهند ترسانند. به تعبیر دیگر، برخلاف اولیا و بزرگسالان، شاید کم‌ترین بهانه‌ها، موجب ترس کودکان و نوجوانان شوند که متأسفانه مضامین بازی‌های موجود روی تبلت، گوشی همراه و رایانه، سرشار از صحنه‌های تکان دهنده، وحشتناک و ترس‌آور است. جوان کانتو^۱، در مقاله‌ای با عنوان «نتایج افزایش تأثیر خشونت رسانه‌ها بر ترس، عصبانیت و اختلال در خواب»، می‌نویسد:

1. Cantov, J.

«شواهد بسیار زیادی وجود دارد که نشان می‌دهد، تماشای خشونت، موجب افزایش ترس و عصبانیت در تماشاچیان جوان می‌شود. به عنوان مثال، در سال ۱۹۹۸ در «آهایو»، یک تحقیق از بیش از ۲۰۰۰ نفر از افراد کلاس دوم تا هشتم نشان داد که هرچه بر تعداد ساعات تماشای تلویزیون در شبانه‌روز افزوده شود، بروز علائم ناراحتی‌های روانی، از قبیل عصبانیت، افسردگی و تنش‌های بیش از حد نیز افزایش می‌یابد. تحقیق مشابهی که در سال ۱۹۹۹ در سطح ۵۰۰ نفر از والدین بچه‌های کودکانستانی، در «ردایلند» انجام پذیرفت، نشان داد که میزان تماشای تلویزیون (مخصوصاً تماشای تلویزیون در ساعت خواب) و داشتن تلویزیون در اتاق خواب، به طور چشم‌گیری با رواج اختلال‌های خواب در ارتباط است. در واقع، ۹۰٪ از والدین مورد پژوهش، گزارش داده‌اند که تماشای تلویزیون توسط کودکانشان، حداقل یک‌بار در طول هفته، موجب کابوس دیدن آن‌ها می‌شود و بالاخره یک پژوهش ملی که در سال ۱۹۹۹ انجام شد، آشکار ساخت که ۶۲٪ والدین فرزندان ۱۷-۲ ساله گفته‌اند که فرزندان آن‌ها از چیزی که در یک برنامه تلویزیونی یا فیلم دیده‌اند، ترسیده‌اند (به نقل از منطقی، ۱۳۸۶).

لیبرمن^۱ و همکاران (۲۰۰۹) در پژوهشی که در زمینه کاربری کودکان ۳-۶ ساله از بازی‌های دیجیتالی داشتند، گزارش می‌دهند، در بررسی کودکان کاربر بازی‌ها که با سیستم‌های ثبت حرکات چشم، تغییرات ظریف چهره و امواج مغزی کودکان صورت پذیرفت، مشخص شد که بازی‌های دیجیتالی خشن موجب ترس، خصومت و رفتارهای تهاجمی در کاربران خردسال خود هستند.

مصاحبه کارن ۵ ساله در همین ارتباط شواهد گویایی در این زمینه را به معرض دید می‌گذارد:

«- 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، اِدیگه نمی‌دونم».



همان گونه که از مصاحبه کودک اخیر برمی آید، وی در سن ۵ سالگی کاربر انبوهی از کارتون های پرخاشگرانه و فوق پرخاشگرانه است که ترس، کمترین تبعه آن به شمار می رود.



نیکی السادات ۳ سال و هفت ماهه در مصاحبه خود بیان می داشت، وی موقع دیدن کارتون هایی که با خشونت آمیخته اند، پشت مبل های منزلشان پنهان می شود:

«- نیکی شبکه پویا رو می بینی؟»

نه، دوست ندارم.

- چرا؟

می ترسم.

- از چی؟

دزد میاد، کارتون هاش شمشیریه، با هم دعوا می کنند، داد می زنند.

- جم جونپور رو چی؟ اون رو می بینی؟

بله، اما کارتون های دعوایش رو نمی بینم، می ترسم، می رم پشت مبل قایم می شم. اگه دزد بیاد، باید

بریم قایم بشیم، ما رو نبینه.

- از کجا یاد گرفتی باید قایم بشی؟

السا و آنا، وقتی دزد میاد، می رند قایم می شن.

(کودک ژست قایم شدن را گرفت، مثلاً پشت چیزی قایم شده، دستش را هم روی صورتش

گذاشت)».

مادر باران ۴ ساله، در مصاحبه خود بیان می داشت، باران با دیدن اشیای بن تن که تبدیل می شوند،

دچار ترس می شود. بهنود ۶ ساله هم بیان می داشت که برادر کوچک او با دیدن ماهی های فضایی و

دندان های برنده آن ها، دچار ترس می شود:

«- باران هر کارتونی رو اجازه داره نگاه کنه؟»

نه دیگه. من اونایی که خشن هستن رو بد می دونم یا اونایی که سبب می شه بچه بی جنبه بازی

دربیاره رو نمی گذارم.

- منظورت از بی جنبه بازی چیه؟

هی می‌خواد بزنه و بکشه و بپره که توی آپارتمان نمی‌شه.
- اگر آپارتمان نبود، اجازه می‌دادید؟
نه، نمی‌خوام شبها کابوس ببینم.
- مگه تا حالا کابوس دیده؟
توی بن‌تن شکل‌هایی که تبدیل می‌شن رو دیده بود، خیلی ازشون ترسیده بود».



«- مامانت برات کارتون بن‌تن می‌خره؟
آره، اگه کلی گریه کنم می‌خره، اما می‌گه خشنه خوب نیست، داداشت می‌ترسه، اینا رو نذار که ببینم.
داداشم دو سال و نیمشه، از کارتون ماهی‌های فضایی می‌ترسه. اونا دندونای تیز دارن و همو می‌خورن.

- با داداشت کارتون می‌بینی؟
آره، خیلی زیاد هم کارتون می‌بینیم، اما وقتی کوسه فضایی میاد، بهراد می‌ترسه، می‌ره یه جا قایم می‌شه. از هر چی که دندون داره می‌ترسه، مثل سگ، مثل گربه، اما فیل رو خیلی دوس داره. کارتون بامبو اون فیل که پرواز می‌کنه رو دیدی؟ عاشق اون کارتونه، یه بار رفته بودیم باغ وحش، از فیل نمی‌ترسید، می‌خواست از میله‌ها رد شه بره پیش فیل، من نداشتم. اونم از دور سلام کرد گفت: سلام فیل.

- پس بعد از دیدن اون کارتون، دیگه از فیل‌ها خوشش میاد؟
آره، می‌گه باید از اونا برام بخرین تا من سوارش بشم، باهاش پرواز کنم. اون فیل خیلی مهربونه. گوشاشم بزرگه».

مادر نویان ۶ ساله هم در مصاحبه خود بیان می‌داشت، فرزند وی با دیدن کارهای محیرالعقول مرد عنکبوتی ترسیده و آثار آن برای مدتی در وی باقی مانده بود:
«- شده نویان تحت تأثیر کارتون دچار کابوس بشه؟
چون پیش من می‌خوابه، کم‌تر می‌ترسه، ولی یک‌بار خیلی ترسیده بود و تا چند روز چشم‌هاش رو موقع پخش مرد عنکبوتی می‌بست».



ستایش ۶ ساله هم با اشاره به کارتون بالش‌ها، بیان می‌داشت که از این کارتون ترسیده است:
«- ستایش تا حالا شده تو کارتونی رو ببینی و از اون بترسی؟!
آره، یه قسمت توی عمو پورنگ هست اسمش بالش‌ها هست. از تو بالش یه آدم بیرون میاد که خیلی ترسناکه. من هر وقت اون رو می‌بینم خوابم نمی‌بره!»



بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی دلالت بر آن دارد که کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، خاصه در مواردی که بسترسازی فرهنگی لازم در جهت کاربری از محصولات اخیر برای آنان صورت پذیرفته باشد، به دلیل کاربری از محصولات پرخشونت و فوق پرخاشگرانه، دچار ترس‌های روزانه، ترس‌های شبانه و اختلال در خواب، شب‌ادراری و حتی تیک شده‌اند. جذابیت کاربری از تبلت، تلفن همراه، رایانه، پی‌اس‌فور و ماهواره برای غالب کودکان خردسال چنان زیاد است که کودکان بعضاً ترس‌های خود را به اولیایشان گزارش نمی‌کنند، زیرا می‌ترسند پدر یا مادر آن‌ها با مصادره تبلت یا گوشی کودک یا پاک کردن بازی‌های مورد علاقه وی، در عمل آنان را از بازی‌های هیجان‌انگیزشان محروم کنند.

کیان و حسنا ۶ ساله، در مصاحبه خود پس از بیان کاربری از محتوای پرخاشگرانه، رعب‌آور و ترسناک برخی از بازی‌ها، گزارش می‌دهند که ترس‌های روزانه گریبان‌گیر آنان شده است و آنان پس از کاربری از بازی‌های پرخشونت، هرگاه در طول روز به یاد آن‌ها بیفتند، ترس گریبان آنان را فرامی‌گیرد:

«- کیان تا حالا شده بازی کنی یا کارتون ببینی که بعدش بترسی؟»

کیان: نه، من از هیچی نمی‌ترسم. از بازی ترسناک هم نمی‌ترسم.

- بازی زامبی داری؟

کیان: البته من بازی زامبی ندارم، ولی دوستم بازی زامبی داره.

- خوب بازیش چه طوری هست؟

کیان: اصلاً یه بازی دارم یه پسره هست، اول اسمش سیناست، عقلشو از دست می‌ده، اصلاً هیچی

یادش نمیداد، تازه می‌ره این ور اون ور، یادش میاد چی می‌شه؟

- خوب بعدش چی؟

کیان: می‌ره پیش خ خ مثلاً می‌بینه چشم نداره، یه سلاح می‌سازه، بعداً می‌ره دایناسور و اژدها رو

می‌کشه، بعد چشم خ خ رو برمی‌داره.

- کیان تو از این‌ها نمی‌ترسی که چشم نداره؟ یا وقتی دایناسور میاد؟

حسنا: ولی اتاق مامانم که برقش خاموشه، من از اتاق مامانم می‌ترسم.

- خیلی از بچه‌ها از تاریکی می‌ترسن، پس حسنا هم می‌ترسه؟

کیان: ولی من نمی‌ترسم.

حسنا: به یکی می‌گم بیاد برق اتاقمو روشن کنه، می‌ترسم چون.

- حسنا دیگه از چه چیزهایی می‌ترسی؟

حسنا: از مردها این که تو کوچه یکی بیاد منو بخوره یا وقتی می‌خوابم، خواب می‌بینم.

کیان: ولی من هر چی خواب بد می‌بینم، گریه‌ام نمی‌گیره، من نمی‌ترسم... .

- حسنا تو موتوربازی و بازی جنگی رو دوست داری؟

حسنا: آره، بازی جنگی هم دوست دارم، بازی ترسونکی هم دوست دارم.

- بازی ترسونکی؟

کیان: بازی ترسناک رو می‌گه.

حسنا: نه، بازی ترسناکی دوست دارم.

- مگه تو نمی‌ترسی؟

حسنا: ولی از اتاقای خودم و مامان و بابام می‌ترسم.

- خوب از اون‌ها می‌ترسی، اما باز هم بازی ترسناک می‌کنی؟

حسنا: آره، ولی از اتاق خودم و مامانم می‌ترسم.»

در همین مصاحبه، مادر کیان، ضمن نفی بیانات پسرش که از ترسیدن از بازی‌های ترسناک حرف می‌زند، خاطرنشان ساخته است که کیان در اثر کاربری از همین بازی‌های ترسناک مبتلا به تیک عصبی شده است).



نیمای ۶ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌داشت، او پس از مواجه شدن با جنایت‌های داعش که تصادفاً در فضای مجازی با آن برخورد کرده بود، از شدت ترس به پدر و مادرش پناه برده بود:

«- نیما تو خودت هم اینترنت می‌ری؟»

بعضی وقتا می‌رم فیلم می‌بینم یا بازی می‌گیرم.

- مامانت یا بابات میان ببینن داری با اینترنت چه کار می‌کنی؟

نه، مثلاً بهشون می‌گم برام بچه‌گونه بریزید. اون دفعه مثلاً داعشیه اومده بود، می‌خواستم بکوبم

زمین تبلتمو. دادمش به مامانم بعد.

- داعشی‌ها کجا اومده بودن؟

تو آپارات. همه عکساشونو گرفته بودن انداخته بودن. بعد من دادم به مامانم، مامانم هم چیزای

بچه‌گونه آورد.»

بیژن ۶ ساله نیز در مصاحبه خود بیان می‌داشت:

«من بعد از دیدن اون فیلم دیگه از آسانسور هم می‌ترسیدم، کم مونده بود از بابام هم بترسم..»



گذشته از ترس‌های روزانه‌ای که ممکن است گریبان‌گیر کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها شود، گاهی کاربری از مضامین پرخشونت و ترسناک، خواب کودکان را به هم

زده، سبب می‌شود، آنان از شدت ترس یا در برابر خوابیدن مقاومت کنند و یا آن که پس از دیدن خواب‌های ترسناک، از خواب بپزند و یا حتی دچار کابوس شبانه شوند. مبینای ۶ ساله، از ترسی که پس از کاربری از بازی‌های رعب‌آور عارض برادرش شده است، به شرح زیر یاد می‌کرد:

«- فیلم و عکس ترسناک می‌بینی؟

نه، ولی تو گوشی مامانم، عکس ترسناک داره.

- چی داره؟

از اون عکسای هیولایی.

- از شون می‌ترسی؟

نه.

- شب خواب بد نمی‌بینی؟

نه، داداشم فقط خواب ترسناک می‌بینه.

- چه خوابی می‌بینه؟

خواب هیولا می‌بینه.

- کی خواب ترسناک می‌بینه؟

هر شب می‌بینه.

- چه کار می‌کنه؟

بیدار می‌شه، می‌ره زیر پتو قایم می‌شه.

- تو مگه خواب نیستی؟

نه منو هم بیدار می‌کنه.

- از چی می‌ترسه؟

شیخ.

- شیخ چه شکلیه؟

چادر سفید سرشه.

- تو از شیخ می‌ترسی؟

نه.»

کودکان زیادی در جریان مصاحبه خویش خاطرنشان ساخته‌اند که آنان پس از انجام بازی‌های پرخشونت و ترسناک، نزد اولیای خویش رفته‌اند و شب را نزد آنان خوابیده‌اند:

«- مامانت نمی‌گه این قدر فیلم نبین، چشم‌هات درد می‌گیره؟

چشمو نمی‌گه. فقط می‌گه انقدر فیلم نبین.

- تو توی فیلم‌ها، تا حالا چیز بدی دیدی؟

چیز بد، چیز ترسناک، آره.

- اون وقت شب‌ها می‌خوای بخوابی، نمی‌ترسی؟

آره می‌ترسم (خنده).

- به مامانت هم می‌گی؟

آره، بعضی شب‌ها که می‌ترسم می‌رم پیش مامان و بابام می‌خوابم. بعضی وقتا هم که فیلم ترسناک

نمی‌بینم، تو اتاقم می‌خوابم» (ماهان، ۶ ساله).

«- خواب بازی‌ها و کارتون‌ها رو می‌دیدی؟

تو تلوزیون ماهواره‌مون دیدم. بعد من فکر کردم، اونا اومدن خونه‌مون، جیغ زد. بغل بابام اروم شدم.

بعد یه خواب خوب دیدم. خواب دیدم رفتم خونه مامانیم، بعد هنوز مثلاً توی خوابم ترسناک بود، توی

خوابم ترسناک ترسناک بود، تو فکرم بود.

- یعنی بعد از این که این‌ها رو دیدی، خواب‌های ترسناک می‌دیدی؟

نه، اولش خوابای بد، بعد یه دونه هم خوابای خوب آخرش.

- هم خواب بد می‌دیدی، هم خواب خوب؟

من پیش بابام خوابیدم که ترسم. همیشه پیش میز گردمون می‌خوابیدم، بعد پیش بابام که خوابیدم،

الآن پیش میز گرده می‌خوابم. ولی خاله شیرینم تو گوشیش یه بازی روح گیره، بعد می‌خواستم...

عوضش مامانم ترسیده بود. مامانم نگاه نکرد. بعد من رفتم نگاه کردم، خواستم روح رو بگیرم، رفت بغل

دستشویی رفت بغل... . آخر روحه رو گرفتم، خودشو شبیه گربه کرد».

مادر محمدعلی ۶ ساله هم در توصیف رفتار فرزندش بعد از دیدن کارتون‌های پرخاشگرانه بیان

می‌داشت:

«- این الگوها در ترس‌های محمدعلی نقشی داشته‌اند؟

آره، از وقتی که تو یه فیلمی یه زامبی دید، دیگه تنها جایی نمی‌مونه.

- مشکلات ادامه‌دار برایش پیش نیامده؟

چرا، چندبار شده که خواب این زامبیا رو دیده و شب اومده پیشم خوابیده».

پرهون ۶ ساله در مصاحبه خود گزارش می‌داد، او پس از دیدن یک کارتون خشن، دچار کابوس شده

و با افتادن از تخت، سرش شکسته است:

«- آهان چرا دیگه کارتون نمی‌بینی؟

من خیلی کارتون دوست دارم، قبلاً اما شب‌ها خوابم نمی‌برد، می‌ترسیدم، خواب وحشتناک می‌دیدم، از

رو تخت افتادم یه شب، سرم خون اومد، بعد اجازه ندارم کارتون خشن ببینم».



برخی از کودکان کاربر بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های پرخشونت و ترسناک، از شدت ترس دچار تیک عصبی شده‌اند.

در مصاحبه‌ای که با مادر کیان و حسنا، انجام گرفت، وی نه تنها با ترس فرزندانش از بازی‌هایی که انجام می‌دهند، صحّه نهاد، بلکه خاطرنشان ساخت، کیان در اثر کاربری از بازی‌های ترسناک، دچار تیک عصبی شده است:

«- شما احساس نکردید بازی‌ها بخواد تأثیر خاصی رو حسنا بگذاره و بترسه یا عصبی بشه؟ ترس رو که داره، مثلاً اینجا پذیرایی مونه، یه وقتی می‌بینی اصلاً شبه، و برقا هم همه روشنه، ولی یهو می‌گه، وای مامان، می‌گم، اِ مامان چیه؟ می‌گه، هیچی یه لحظه ترسیدم. من هم دیگه خیلی اهمیت نمی‌دم، می‌گم بین مامان جان، ما همه هستیم. آره حسنا ترسو هست. برادر بزرگ‌تر حسنا هم بعضی از بازی‌های اون رو که ترسناک بودند، از تبلت حسنا پاک کردند، اما با این همه، حسنا باز هم به بازی‌های ترسناک توجه نشون می‌ده.

- کیان چه طور، اون هم مثل این که از بازی‌های پرخشونت استفاده می‌کنه.
آره. متأسفانه زیاد هم استفاده می‌کند و در اثر استفاده از همین بازی‌های ترسناک به تیک عصبی مبتلا شده.

- پس این که کیان می‌گه من از بازی‌ها نمی‌ترسم، درست نیست؟
بله. اون بعد از بازی کلی هم می‌ترسه».

کودکان دیگری در مصاحبه‌های خود متذکر شده‌اند بازی‌های رعب‌آور و ترسناکی که آن‌ها به بازی با آن پرداخته‌اند، چنان آنان را دچار ترس و وحشت کرده است که آنان برای یک یا چند بار جای خودشان را پس از دیدن خواب‌های ترسناک خیس کرده‌اند:

«- دانیال تو خواب ترسناک هم می‌بینی؟
آره.

- خواب ترسناک چی می‌بینی؟
خواب دیدم مادرم هی می‌زد بهش، بعد مادرم پرت شد، بعد من رفتم زدم تو لپش، بعد از گردنش آویزون شد به پنجره، بعد من شیشه رو دادم بالا، گردنش تیکه شد، افتاد زمین.
- از خواب بیدار شدی؟

از خواب پریدم، جیش کردم تو خودم.

- چند بار خواب دیدی؟

۵ بار، مثلاً خواب دیدم مامان فاطمه رفته بودم، یه کفش زنده بود، هی شیشه‌ها رو می‌شکوند

که ما رو بکشه، بخوره.

دیگه خواب چی دیدی؟

از اون قطبی‌ها هستن که می‌چرخه، خودش بعد انگشتر داره، چشم باز می‌کنه، می‌زنه. اون خوابم

دیدم.

- دیگه چه خوابی دیدی؟

همه خوابا رو دیدم، چند بار هم تو خودم جیش کردم.

- مگه چی دیدی که ترسیدی؟

یه فیلم بود، یه مرده با یه مرده دیگه که زن داره، می‌ره تو محله، یه هیولا میاد می‌خوردش،

نمی‌خورها، مثلاً مرده رو عوض می‌کنه، یه هیولا می‌شه، دم درمیاره، بعد می‌ره آدما رو می‌کشه»

(دانیال، ۶ ساله).

در کنار ترس‌های روزانه، شبانه، ابتلا به تیک و شب‌ادراری که از آن‌ها یاد شد، ترس دیگری نیز در

سطح کودکان کاربر بازی‌های نامناسب مشاهده می‌شود که این ترس نشأت گرفته از مداخله فعال اولیا

در جریان کژکاربری آنان از بازی‌های دیجیتالی است. کژکاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و

پویانمایی‌های مورد استفاده کودک ممکن است به آسیب‌های زیستی به وی (نظیر درد چشم، دردهای

عضلانی - اسکلتی، سردرد و مانند آن) و یا ترس مفرط کودکان در طول شبانه روز بینجامد، از این رو

کودکان کاربر جهت جلوگیری از مصادره شدن تبلت یا گوشی یا پی‌اس‌فور خود، با کتمان آسیب‌های

زیستی یا ترس‌های خویش، کاربری خود از وسایل مورد علاقه‌شان را ادامه می‌دهند. طاهای ۶ ساله در

همین رابطه در مصاحبه خویش بیان می‌داشت:

«- به مامانت می‌گی وقتی از تبلت استفاده می‌کنی، چشم‌هات درد می‌گیره؟

نه.

- چرا نمی‌گی؟

اووووووم نمی‌گم دیگه (خنده).

- خوب اگه بگی بهشون، مگه چی می‌شه؟

خب تبلتمو ازم می‌گیرن. آخه‌هههه یک‌بار گفتم، مامانم گفت، اگه بینم خیلی بازی می‌کنی، تبلت

رو قایم می‌کنم».

نکته دیگری که در این قسمت تذکر آن لازم می‌نماید، مسأله تلاش هوشمندانه برخی از کودکان

برای کاهش میزان ترسشان است.

برخی از کودکان برای کاهش ترس خود ممکن است دست به توجیه خویش زده یا با کم کردن صدای انفجارهای بازی، ترس خود را تقلیل دهند. در موارد دیگری کودکان ممکن است شخصاً به انجام بازی ترسناک نپرداخته، با مشاهده بازی بازیگران دیگر، مضمون بازی ترسناک را پیگیری کنند. اظهارات محمدحسین ۴ ساله، محمدطاهای ۵ ساله و امیرعلی ۶ ساله، مصادیقی از تلاش کودکان در جهت کاهش ترس خود در جریان کاربری از بازی‌های رعب‌آور را به معرض دید می‌گذارد:

«... نه، این بازی بهتره ببین!

- خوب چه جوری باید بازی کنم؟

باید با ماشین بری و زامبیایی که میان دنبالت رو بکشی.

- خوب این بازی خشنه، بعضی از بچه‌ها ازش می‌ترسن.

تو می‌ترسی؟ خون نداره توش، زامبی خون نداره نباید بترسی (خود کودک از این بازی می‌ترسد و در جریان بازی به شدت هیجان زده می‌شود، اما به نوعی خودش را متقاعد به ترسناک نبودن می‌کند).

- بقیه بچه‌ها هم نمی‌ترسن؟

بعضی‌ها شون می‌ترسن، اونا که کوچیکن!

- اون‌هایی که بزرگ‌ترن نمی‌ترسن؟

نه، اون زامبی‌هایی رو که ترسناکن، مامانم نمی‌ذاره نصب کنم.

- اگه مامانت اجازه بده نصبش می‌کنی؟

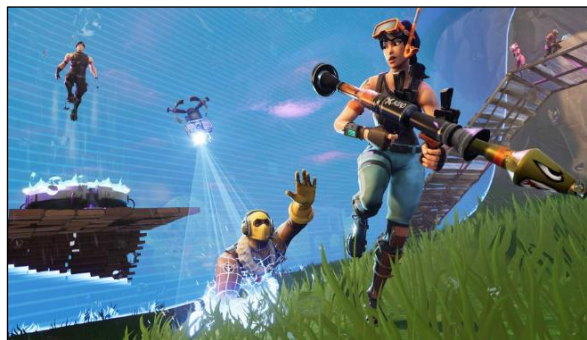
نه، آخه خیلی خطرناک و خشنه.

- یعنی ازش می‌ترسی؟

آره، ولی اگه بزرگ‌ترشم، نمی‌ترسم. اندازه عمو که بشم نصبش می‌کنم.

- وقتی اندازه عمو شدی، فقط بازی زامبی و تفنگی رو نصب می‌کنی؟

آره، یه عالمه بازی نصب می‌کنم.»



«- خوب این تانکه خودش تیر می‌زنه؟

آدم توشه دیگه.

(محمدطاها سعی می‌کند بدون آن که توجهم را جلب کند، صدای بازی را قطع کند).

- پس چرا صداش رو کم کردی؟

نمی‌ترسما. خوشم نمیاد.

- من همیشه صدای بازی جنگی هام رو کم می‌کنم. تو هم کم می‌کنی؟

نه، نه همیشه، نه. من شجاعم... (آهسته در گوشم می‌گویند، به کسی نگوی که کمش کردما).

- خوب بیا دشمنان حمله کردن. الان تیر بزنی چی می‌شن؟

هه، هه. خب می‌میرن دیگه. خنگیا!»

«- بازی‌های دیگه‌ای که می‌کنی، چی هستن؟

یه دونه دارم که کلی تفنگ داره، اونو خودم بازی می‌کنم، ولی یکی دیگه هست، چون ترسناکه، با

بابام بازی می‌کنم.

- خوب اگه می‌ترسی چرا بازی می‌کنی؟

نه، با بابام بازی می‌کنم، نمی‌ترسم.

- اسم بازی چیه؟

لت فور.»^۱