

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

جلد ۱

بررسی اثرات عقیدتی
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 عقیدتی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه امرتضی منطقی.
مشخصات نشر	: تهران: بعثت، ۱۳۹۹ -
مشخصات ظاهری	: ج: مصور(رنگی).
شابک	: دوره: 1-978-600-437098-1؛ ج: ۱: 4-978-600-437097-4؛ ج: ۲: 8-978-600-437099-8
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
موضوع	: تکنولوژی و کودکان
موضوع	: Technology and children
موضوع	: کودکان پیش دبستانی
موضوع	: Preschool children
موضوع	: تعلیمات دینی اسلامی برای کودکان
موضوع	: Islamic religious education of children
رده بندی کنگره	: HQ۷۸۴
رده بندی دیویی	: ۳۰۲/۲۳۰۸۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۴۰۰۰۵۴
وضعیت رکورد	: فیپا



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 عقیدتی 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: ۱۶۴

شابک جلد اول: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۹۷-۴ ISBN:978-600-437-097-4

شابک دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۹۸-۱ ISBN:978-600-437-098-1

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

سخن ناشر

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

گرچه از جنبه‌های مختلف می‌توان به این پرسش پاسخ داد، اما شاید یکی از پاسخ‌های بسیار جدی و قابل‌تأمل 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 عقیدتی 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

- ۱- مقدمه ۷
- ۲- بررسی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته..... ۱۹
- ۱-۲- نابه‌سامانی نسبی آموزش دینی کودکان پیش دبستان در جامعه ۱۹
- ۲-۲- دیگرپیروی اخلاقی و عقیدتی کودکان خردسال ۴۰
- ۳-۲- نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی ۴۶
- ۴-۲- مواجهه کودک با مدعیان (بی‌دین) دینداری ۶۰
- ۵-۲- نقش پررنگ لذت و شهوت‌گرایی در فضای مجازی ۶۴
- ۶-۲- آموزش‌های غیررسمی ۸۴
- ۷-۲- کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و دینی ۱۰۵
- ۸-۲- تلاش در جهت زمینی کردن مفاهیم آسمانی ۱۱۷
- ۱-۸-۲- مخدوش کردن دعا ۱۱۸
- ۲-۸-۲- مخدوش کردن معجزه ۱۲۲
- ۳-۸-۲- زمینی شدن فرشتگان الهی ۱۲۵
- ۴-۸-۲- زمینی و نازل شدن حضرت حق در بازی‌ها ۱۲۹
- ۹-۲- طرح خرافی دین و ایجاد تردید در اندیشه الهی ۱۳۳

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 راستای‌اندیشه 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 درآمد است)، انجام اطلاع‌رسانی‌های لازم به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل‌کننده (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 کُد 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 عمد 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 موفق 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 جدید 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 چندی 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، با طرح موضوع دست نیافتنی «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

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 تشقت 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 ارایه 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 کند.

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، خصمشی‌هایی 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 پاسخ‌دهندگان در محیط ایران - که البته در این پژوهش چندان مطرح نبود- و بی‌حوصلگی، عدم تمرکز و پاسخ‌های بعضاً متعارض پاسخ‌دهندگان - 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 دست نشر 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 عروسی - کارتونی در تحولات روانی، فرهنگی، اجتماعی و عقیدتی آنان» (در دو جلد)، «بررسی القائات الگوهای عروسی - 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

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 پیش‌دبستانی 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

مجلد) نیز برای تکمیل مباحث 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، شب ادراری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زودهنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ زودرس، کودک آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی.

از عناوین ۱۱ گانه کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و 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 از ساله طی دو و چهار سال آینده ارائه خواهند شد.

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

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 عروسکی - 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 دیگرپیروی 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 نوعدوستی کودکان پیش دبستانی، تحول‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، آسیب خوردن از کژکاربری اولیا (و خواهر و برادرها) از فضای مجازی و سایر موارد تربیتی - اخلاقی.

در 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 فرزندان، 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، دیگ‌ریزوی 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 الگوهای غربی به مثابه منجی و کنار نهادن قدرت خدا و قداست‌آمیز دیدن قدرت‌های بشری.

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، ارزیابی 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 اقبال 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 القانات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها، تأثیرپذیری کودک از القانات 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 «ایجاد تعارض‌های دینی» است. جلد دوم کتاب حاوی ادامه مباحث باقی‌مانده است. کتاب حاضر، جلد نخست این مجموعه به شمار می‌آید.

کتاب حاضر با طرح عنوان‌های: 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 الگوهای غربی به مثابه منجی و کنار نهادن قدرت خدا و قداست‌آمیز دیدن قدرت‌های بشری؛ به بررسی اثرات عقیدتی 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 عقیدتی 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:

الهه آزادمنجیری، محمد آذرکیوان، مینا آقاجانی، شهلا آقایی، امیرعباس ابراهیم، عارفه ابراهیمی، فیروزه احدی، سحر احمدآبادی، لیدا ارغوانی‌فرد، مریم افشاری، محمدعلی اصغری، فاطمه اکبری، زهرا امید، 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 ثلثی، 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، آیلا 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 عسگری شایگان، محمدحسین عبداللهی، مهرنوش عطایی، ریحانه علیمی، پرستو عمیدی پارسا، مریم طائب، معصومه فتاحی، زهرا فتحی، محمدمهدی فتحیان، علیرضا فلاح تفتی، محمدعلی فلاح‌نژاد، زینب قاسم‌زاده، سارا قاسم‌زاده، فرشته قدیری، الهه قربانی، زینب قنبری، زهرا قیصری، غزل عسگری، ستایش عین‌علی، زهرا کاظمی، الهام کرمی، مریم کی‌خا، فاطمه گرگانی، سارا گل‌افروز، احسان غفوری، فاطمه غلامی، زهرا کرمی، مریم کریم‌پور، سیده‌پردیس متولی‌منش، اعظم محمدی، ملیکا مردانی، مریم مشهدی، آوا معتمدی، شیوا معصومی، زینب مظفری، سارا ملاابراهیمی، فاطمه ملک‌آستانه، سیدمحمدمهدی 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 عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

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

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 الگوهای غربی به مثابه منجی و کنار نهادن قدرت خدا و قداست‌آمیز دیدن قدرت‌های بشری. در ادامه عناوین پیش‌گفته، مورد بررسی قرار می‌گیرند.

۲-۱- نابسامانی نسبی آموزش دینی کودکان پیش دبستان در جامعه

دین امری فطری است، به این معنا که با بررسی سیرتاریخی بشر مشاهده می‌شود که مقوله خداپرستی همواره وجود داشته است و دین و دینداری به شکل مستمری به حیات خویش ادامه داده‌اند.



استاد مطهری در کتاب احیای فکر دینی در همین ارتباط خاطرنشان می‌سازد: «یکی از پایدارترین و قدیمی‌ترین تجلیات روح آدمی و یکی از اصیل‌ترین ابعاد وجود انسان‌ها، حس نیایش و پرستش است. مطالعه آثار زندگی بشر نشان می‌دهد، هر زمان و هر جایی که بشر وجود داشته است، نیایش و پرستش هم وجود داشته است، اما چیزی که در این میان هست، این است که شکل کار و معبود متفاوت شده است.

عبادت گاهی به صورت رقص و حرکات موزون دسته جمعی بوده و گاهی یک سلسله اذکار و ادوار و گاهی عالی‌ترین خضوع‌ها و خشوع‌ها» (مطهری، ۱۳۴۹).



اگر دین را مجموعه‌ای از باورهای دینی و التزام به پایبندی به این باورها تعریف کنیم، اساسی‌ترین ویژگی دینداری، معنا بخشی به وجود آدمی و جهان هستی است، به این معنا که دین با ارایه تفسیری منسجم از طبیعت و زیست محیط، انسان، اجتماع، تاریخ، آخرت و جهان هستی، در درجه نخست اهمیت، به جهان آشفته درون و برون آدمی معنا می‌دهد و تجربیات ناخوشایند افراد را برای آنان قابل تحمل‌تر کرده، تلاطم روانی آدمی را به سمت آرامش و وفاق سوق خواهد داد. در درجه بعدی اهمیت، دین به روابط اجتماعی فرد با اجتماع سامان می‌بخشد و ضمن درخواست انضباط از افراد، به آن‌ها مسوولیت اخلاقی، اجتماعی و انقلابی در جامعه خودشان می‌دهد و از آنان می‌خواهد که علاوه بر توجه به زندگی شخصی خودشان، افق دید خود را بالاتر آورده، تنها خودشان را در جهان هستی نبینند، بلکه دیگران را نیز در افق دید خودشان لحاظ کنند و همان‌گونه که برای اهل و عیال خویش دل می‌سوزانند و خود را در برابر آنان متعهد می‌دانند، نه تنها برای دیگر اقشار مردم نیز خود را متعهد بدانند و برای خیر، رفاه و آسایش آنان دست از تلاش باز ندارند، بلکه برای عوامل زیست محیطی خویش نیز دل بسوزانند و به دنبال رقم زدن شرایطی بهینه برای حیوان‌ها، گیاهان و دیگر عوامل زیست محیطی جامعه خود برآیند^۱.

بررسی جریان‌های معنویت‌گرا در جهان امروز یا نظریات ارایه شده در تبیین روان‌شناسی آدمی نیز با آنچه از آن یاد شد، مشابهت زیادی نشان می‌دهند. به این معنا که جریان‌های معنویت‌گرا، با پذیرش این که انسان در عین برخوردار بودن از بعد مادی، از یک بعد معنوی نیز برخوردار است، اعتلای آدمی را تنها در ارضای نیازهای مادی وی ندیده، اعتلای وی را در گروه خوردن آدمی به مسایل معنوی

۱. البته لازم به ذکر است که برخی از افراد ممکن است با تفسیر نادرستی که از دین می‌کنند، همان‌گونه که در احادیث آمده است، از دین به مثابه طعمه‌ای برای دست‌یابی به دنیای خویش سود ببرند، البته در این میان ممکن است، افراد ناآگاهی هم بازی گروه نخست را خورده، افکار و اعتقادات جزمی آنان را در دستور کار خود قرار دهند و با نفی و انکار جریان‌های غیر همسو، حتی خواستار هدم و نابودی آن‌ها شوند. بالطبع در این صورت دین (انحرافی اخیر) از وجه‌ای منفی و عملکردی تخریبی برخوردار خواهد شد که به دلیل قداست آمیخته با دین، برخورد با این تفکرات جزمی نیز سخت و دشوار خواهد بود.

و انسان دوستانه می‌دانند، و از همین رو است که گاهی پزشکان بدون دین، اما معتقد به معنویت و معنویت‌گرایی، از اوج تنعم و رفاه خویش در جوامع غربی دست کشیده، راهی بدوی‌ترین جوامع بشری شده، با خدمات رسانی برای آن‌ها، احساس ترضیه خاطر می‌کنند.

ویکتور فرانکل نیز که خود از اسیران نازی‌ها در جنگ دوم جهانی بود، با ملاحظات دقیقی که در احوال زندانیان و اسرای دیگر نازی‌ها دارد، در عمل به نظریه معنادرمانی یا لوگو تراپی خویش می‌رسد، به این معنا که او با ملاحظه اهمیت فوق‌العاده‌ای که معنا برای وجود آدمی دارد، نتیجه می‌گیرد، بیمارانی که از هر جهت شبیه به هم هستند و از علایم بیماری یکسانی برخوردارند، بسته به معنا داشتن یا نداشتنشان، متفاوت عمل می‌کنند، به این معنی که وقتی مثلاً اسیر بیماری، این امید را دارد که پس از خاتمه جنگ و آزادی از اسارت، به سوی خانواده‌اش باز گردد، در برابر بیماری دوام می‌آورد، اما اسیر دیگری که مثلاً با از دست رفتن خانواده‌اش در جریان بمباران هوایی، دیگر معنایی در زندگی خود نمی‌یابد، به سادگی در برابر همان بیماری، شکست خورده و می‌میرد (فرانکل، ؟، ترجمه معارفی، ۱۳۶۷).

ویکتور فرانکل در کتاب «فریاد ناشنیده برای معنا»، با تکرار مقوله مهم معنا، خاطرنشان می‌سازد، وی و دانشجویان دکتری او در بررسی انسان‌هایی که دست به خودکشی زده‌اند، به عیان فقدان معنا در زندگی آن‌ها را درک و لمس کرده‌اند (فرانکل، ؟، ترجمه علوی‌نیا و تبریزی، ۱۳۷۱).

اگر توجه خود را در مقوله دین، معطوف به آموزش و تربیت دینی کنیم، در تربیت دینی کودکان و نوجوانان باید به برخی از اصول توجه تام و تمامی بشود. «توجه به مسایل تحولی»، «الزام جست‌وجوگری و برخورد فعال متربی در کشف اصول دین»، «رعایت تفاوت‌های فردی در امر آموزش»، «مقدم داشتن تشویق به جای تنبیه در جریان آموزش دینی»، «توجه به سهل بودن دین» و «استمرار و مداومت در جریان دینداری»، از مهم‌ترین اصولی هستند که در تربیت دینی باید مورد توجه اولیا و مربیان قرار گیرند.



«توجه به مسایل تحولی»، امری است که هم در متون دینی و هم در اندیشه متفکران متأخر و جدید بر آن تأکید شده است. به عنوان نمونه، در حدیثی که از امام جعفر صادق، علیه السلام، درباره تربیت دینی وارد شده است، امام بیان می‌دارد:

«وقتی کودک به سن سه سالگی رسید، از او بخواهید که هفت بار لا اله الا الله بگوید. سپس او را به حال خود واگذارید تا به سن سه سال و هفت ماه و بیست روز برسد. در این هنگام به او آموزش دهید که هفت بار بگوید محمد رسول الله و سپس تا چهار سالگی او را آزاد بگذارید. در آن هنگام از وی بخواهید که هفت مرتبه صلی الله علیه و آله را تکرار کند و سپس تا پنج سالگی او را رها کنید. در این وقت، اگر کودک دست راست و چپ خود را تشخیص داد، او را در برابر قبله قرار دهید و به او سجده را بیاموزید و در سن شش سالگی رکوع و سجود و دیگر اجزای نماز را به او آموزش دهید و وقتی هفت سال او تمام شد، به او بگویید دست و صورت خود را بشوید، سپس به او بگویید، نماز بخواند. آن گاه کودک را به حال خود واگذارید تا نه سال او تمام شود. در این هنگام وضو گرفتن صحیح را به او بیاموزید و او را به نماز خواندن وادارید» (حر عاملی، ۱۴۰۲ ه.ق).

همان گونه که در این حدیث آمده است، اولیا باید بر مبنای تحول شناختی کودک، مرحله به مرحله اجزای دین و نماز را به کودک القا کرده و به فرض زمانی که کودک دست چپ و راست خود را شناخت، او را به سوی کعبه به سجده وادارند.

مشابه آنچه از آن یاد شد، در تعبیر حکمای تاریخ فرهنگی ایران و جهان نیز وجود دارد. به عنوان نمونه، امام محمد غزالی در کتاب «میزان العمل» خویش خاطرنشان می‌سازد: یکی از دیگر وظایف معلم این است که به قدر فهم فراگیر سخن گوید و یک باره در تربیت، آنان را از آشکار به موارد دقیق و از ظاهر و علنی به پنهان و خفی منتقل نکند (غزالی، ۱۳۷۶).



پستالوزی، مربی تعلیم و تربیت سوییسی نیز بر این باور بود که آموزش کودک باید بر مبنای رشد طبیعی او صورت گیرد و کودک برای دستیابی به مراحل بعد، باید مرحله‌ای را که در آن است، پیموده باشد، در غیر این صورت، شتابزدگی در امر تربیت امری خسران بار است. وی در همین زمینه می‌گوید: طبیعت شایستگی‌های برتر آدمی را همانند گوه‌ری که در صدف پنهان است، در او پنهان کرده است. اگر این صدف پیش از وقت شکسته شود، تنها گوه‌ری ناقص به دست خواهد آمد. کلاپارد نیز در تعبیر مشابه پستالوزی بیان می‌دارد، تعجیل در تربیت، به مثابه تکان دادن یک درخت در بهار است که به ریختن شکوفه‌های آن می‌انجامد و دیگر از این درخت حتی در تابستان نیز نباید انتظار محصولی را داشت.

ژان پیاژه، با طرح نظریه تحول ذهنی خویش، با آزمایش‌های متعددی نشان داد که تفکر کودک پس از گذر از مرحله حسی- حرکتی، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی عینی است، به این معنا که منطقی کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارو، قادر به قضاوت صحیح و حل مسأله می‌گردد و انتظار فهم مسایل انتزاعی و ذهنی را در این مرحله نباید از کودک داشت، اما پس از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، تفکر عینی کودک تدریجاً تحول پیدا کرده، به تفکر انتزاعی تبدیل می‌شود (منصور، ۱۳۷۲)، اما باید به یاد داشت که برای استفاده از تفکر انتزاعی پیش‌گفته نیز ممارست و تمرین لازم است و نوجوانی که تازه به تفکر انتزاعی خویش دست یافته است، همانند یک فرد بزرگسال، نمی‌تواند از تفکر انتزاعی خود استفاده کند و قدری تمرین جهت استفاده بهینه از تفکر انتزاعی کسب شده، ضرورت دارد.

نکته اخیر راز و رمز تأکید زیاد به داستان‌گویی، بیان تمثیل و ارایه نمایش‌نامه‌گونه مسایل را در روند تربیت دینی می‌نمایاند.

به این معنا که با نگاهی به قرآن مشخص می‌شود که مصحف شریف، حاوی انبوهی از داستان‌های مختلف است که هر کدام نتیجه یا نتایج خاصی را بر مخاطب آشکار می‌سازند. تمثیل و مثال نیز پوشاندن جامه عینیت به مفاهیم دشوار و انتزاعی است، با ارایه تمثیل در عمل می‌توان به مفاهیم غیرقابل فهم برای کودکان (و حتی افرادی که به لحاظ ذهنی، از ذهن فعالی برخوردار نبوده، در نتیجه از تفکر انتزاعی ضعیفی برخوردارند)، جامه‌ای از عینیت پوشاند. نگارنده نیک به یاد دارد که وقتی می‌خواست ببیند فرزند خردسال او چقدر نسبت به شنیدن داستان علاقه دارد، در یک شب تا ۲۳ قصه برای کودکش تعریف کرد و او باز هم طلب بیان قصه‌های دیگری را می‌کرد که دیگر با به خواب رفتن نگارنده، ادامه قصه‌ها میسر نشد. سایر کودکان نیز علائق و کشش مشابهی را در شنیدن داستان از خود نشان می‌دهند.

پاسخ نمایش‌نامه‌گونه به سوال‌ها و تفهیم مباحث انتزاعی به صورت نمایش، شیوه بدیع دیگری هست که اولیای دین بر آن صحه نهاده و به میزان زیادی از آن سود برده‌اند. به عنوان مثال، وقتی جمعی از بزرگان یهود نزد امام علی، علیه‌السلام، آمده از ایشان می‌پرسند، معنی آیه هر طرف رو کنید، به سوی خداست؛ چیست. امام علی، علیه‌السلام، برای پاسخ به این سوال دستور می‌دهد که یاران آتشی برافروزند و سپس با اشاره به آتش از بزرگان یهود می‌پرسد که صورت آتش به کدام طرف است. آنان در پاسخ بیان می‌دارند که ما برای آتش صورتی نمی‌یابیم. سپس امام، علیه‌السلام، بر همین مبنا بیان می‌دارد، همان‌گونه که شعله پشت و رو ندارد و شما هر طرف که باشید، روبروی آن هستید، خدا نیز پشت و رو ندارد.



«الزام برخورد فعال متربی در کشف اصول دین»، نکته مهم دیگری است که در جریان آموزش دین باید به آن توجه داشت. به این معنا که اگر چه مسلمانان موظف هستند، در فروع دین از یک مرجع دینی تقلید کرده و بر نهجی که وی می‌گوید، اعمال دینی خویش را به جای بیاورند، اما هر فرد مسلمانی باید اصول دین را خود شخصاً کشف کند و به تعبیری فرد در روند جست‌وجو و تفحص سوال‌های هستی‌شناختی خویش، از هویتی اطلاعاتی و محقق (به بیان بروزنسکی و مارسیا) برخوردار شود. نظریه‌پردازان هویت، بهترین هویت ممکن را هویتی می‌دانند که فرد در روند شکل دادن به آن، به دنبال یافتن پاسخ به سوال‌های خویش برآمده، پاسخ خویش را در روند جست‌وجوگری و تفحص فعال خویش به دست بیاورد (اما متأسفانه این سنت حسنه، در حال حاضر در جامعه از اعتبار چندانی برخوردار نیست و نوجوانان و جوانان در امر دین به تقلید محض فراخوانده می‌شوند که این معنا نیز مطلوب طبع بسیاری از آنان واقع نشده، خود به خود از دین فاصله‌ای نسبی می‌گیرند).

توجه به اصل «تفاوت‌های فردی»، امر دیگری است که باید در تربیت دینی به آن عنایت لازم را داشت. به این معنا که نه تنها نوع یادگیری دختران و پسران به دلیل تفاوت‌های مغزی، هورمونی و عاطفی آنان تا حدودی با هم متفاوت است، بلکه بین افراد یک جنس هم نوع یادگیری افراد تاحدودی متفاوت از همدیگر است و توجه به این نکته در روند آموزش امری ضروری است. علامه محمدتقی جعفری در همین زمینه، با تشبیه مربی و متربیان به یک باغبان و گل‌های متفاوتی که فراروی وی است، بیان می‌دارد که باغبان در باغی که دارد، می‌داند که گل‌های باغ او تا حدودی با هم متفاوت هستند و بنابراین به دلیل ویژگی‌های متفاوت آن‌ها، نوع نیاز و رسیدگی به آن‌ها نیز باید متفاوت باشد و همان‌گونه که این گل‌ها و گیاهان به آب، نور، هوا و کود متفاوتی نیاز دارند و باغبان باید با شناخت کافی و وافی نیاز گل‌ها و گیاهان، آن‌ها را در معرض آب، نور، هوا و کود مناسب قرار دهد، مربی نیز باید با شناخت ویژگی‌های عاطفی و روانی متربیانش، تربیتی نسبتاً متفاوت را متناسب با ویژگی‌های آن‌ها پیش بگیرد تا به نتیجه مطلوب دست یابد.

«تقدم تشویق بر تنبیه»، اصل دیگری است که باید آن را در جریان تربیت دینی کودکان، نوجوانان و جوانان لحاظ کرد، به این معنا که روش‌های مبتنی بر تهدید و ارباب، اگر موفق هم عمل کنند و بتوانند فرد را دیندار کنند، تنها یک دینداری مبتنی بر ترس را در او نهادینه کرده‌اند، در حالی که دینداری افراد باید عاشقانه بوده و مبداء هستی را عاشقانه بپرستند، نه آن که از سر عجز، ترس و نیاز، رو به سوی او آورند.

تربیت دینی مبتنی بر رعب و ترس (که متأسفانه در نزد بسیاری از مدعیان دینداری جاری و ساری است و تصور اولیه کودکان را از همان ابتدا از خداوند زیبایی‌ها، به خداوند پر قهر و غضب و صاحب روز جزا و جهنم تغییر می‌دهد)، اگر در کوتاه‌مدت نیز موفق باشد، غالباً در بلندمدت جواب نداده، افرادی که با ترس به دین فراخوانده شده‌اند، بعضاً برای آزادسازی روان خویش از ترس‌هایی که در ذهن آن‌ها نهاده شده است، فاصله گرفتن از دین و خدای پر ترس و رعب آن را پیشه خویش خواهند کرد.

«اصل سهولت»، بیانگر ضرورت سهل‌گیری در امر آموزش دین و اساساً سهل دیدن دین است. برخی از مربیان به نادرستی تصور می‌کنند که هر چقدر بر دانش دینی متریبان خویش بیفزایند، در واقع آن‌ها را دیندارتر کرده‌اند، حال آن که اگر نوجوان و جوانی در روند جست‌وجوگری خود به وجود مبدا هستی برسد، به دنبال آن ارسال انبیای الهی و وجود معاد را خواهد پذیرفت و از آن پس شخصاً به دنبال ارتقای دانش شناختی و عاطفی خویش از دین برمی‌آید، زیرا دریافت معنای هستی در جریان جست‌وجوگری‌های متریبی، به او تصویری کلی از جهان هستی (و به تعبیر روان‌شناسان گشتالتی، یک گشالت و ادراک کل‌نگر) به دست می‌دهد که همین ادراک و تصویر کلی، راهنمای او در طی طریق در مسیر زندگی فردی و اجتماعی خودش خواهد شد و در ادامه فرد با داشتن تصویری کلی از هستی، اطلاعات جنبی دینی خویش را کامل خواهد کرد.

«اصل مداومت و استمرار»، مقوله مهم دیگری است که در تربیت دینی باید لحاظ شود. همان‌گونه که از حدیث امام صادق، علیه‌السلام، برمی‌آید، تدریج و استمرار در دین ضرورت دارد و در تداوم آموزش دینی متریبان، باید جای عواطف و شناخت را به طور نسبی با هم عوض کرد و دینداری اولیه کودک که بیش‌تر مبتنی بر ابعاد عاطفی بوده است، در ادامه و استمرار خودش، از لحاظ شناختی و منطقی رشد بیش‌تری پیدا کند.

بنابراین اگر بخواهیم با توجه به آنچه از آن یاد شد، خطوط تربیت دینی کودکان پیش دبستانی را ترسیم کنیم، می‌توان بیان داشت، همان‌گونه که فاطمه زهرا، سلام الله علیه، پیش از تولد فرزندش، برای وی در حالت جنینی اش سرودهای حماسی می‌خواند، تربیت دینی کودک می‌تواند از پیش از تولد شروع شود، زیرا توانایی شنوایی کودک، اولین حسی است که در جنین به ثمر رسیده، از همان دوران بارداری، توانایی یادگیری و شرطی شدن را به فرد می‌دهد.



(تصاویر بالا، بیانگر آن هستند که مادران، پیش از تولد فرزندشان، با خواندن کتاب‌های مطلوب طبع خویش، در عمل مسیر بعدی کودک را برای وی مورد تأکید قرار می‌دهند). پس از تولد کودک خواندن اذان و اقامه در گوش‌های کودک، در عمل برخی از مضامین دینی را در سلول‌های آئینه‌ای مغز نوزاد، جایگزین می‌سازند و در ادامه، همان‌طور که از حدیث امام صادق علیه‌السلام، برمی‌آید، باید به تدریج کودک را با مفاهیم اساسی دین آشنا ساخت. در روند آموزش دینی کودک، با توجه به سطح تحول ذهنی کودک (که تفکر عینی است)، باید توجه داشت که در ترسیم مفاهیم دینی برای وی، باید در عین آن که این مفاهیم از عینیت لازم برخوردار باشند، بیش‌تر از آن که از منطق و استدلال بهره ببرند، مشحون از عواطف بوده، از تبیین‌های عاطفی بهره ببرند. به عنوان مثال، نگارنده در برخورد با یک کودک سه ساله، از خدا به این طریق یاد می‌کرد که خدا برای بچه‌ها و همه آدم‌ها پوفی‌های خوشمزه تهیه کرده است و آن‌ها را دوست دارد و از شادی آن‌ها شاد می‌شود و دوست دارد آن‌ها خوب باشند و کارهای خوب بکنند، یعنی مثلاً به سگ‌ها و گربه‌های اطراف و اکناف‌شان غذا بدهند و به آن‌ها عطفوت بورزند.



مصاحبه زیر مصداقی از نابسامانی آموزش دینی کودکان پیش دبستان در جامعه را به معرض دید می‌گذارد. فاطمه ۵ ساله با وجود آن که به دلیل فطری بودن خویش خدا را دوست دارد، اما از مهد کودک که در آن قرآن به شکل نامناسبی تدریس می‌شود، گریزان است:

«- فاطمه خانم، خدا رو دوست داری؟»

آره!

- چرا خدا رو دوست داری؟

مهربونه، چون خیلی خوبه، کارای خوب می‌کنه، غذاها رو خوشمزه می‌کنه، صبحونه رو خوشمزه می‌کنه.

- به نظرت خدا زشته یا خوشگله؟

خوشگله.

- یعنی چی؟

یعنی همه می‌پرستنش، همه رو دوست داره... .

- فاطمه خانم تو چند سالته؟
۵ سالمه.

- مهدکودک می‌ری؟

مهدکودک نه، نمی‌رم.

- چرا مهد نمی‌ری؟

چون دوست ندارم برم، دوست دارم برم کلاس اول.

- چرا دوست نداری بری؟

چون توش قرآن یاد می‌دن، من قرآن دوست ندارم.

- چرا قرآن دوست نداری؟

خب ببین، آخه قرآن خیلی سخته، به خاطر همین من دوست دارم برم کلاس اول و بعد برم کلاس قرآن.

- چرا سخته؟

آخه به یه زبون دیگه‌اس. من نمی‌فهمم چی به چیه».

آسانای ۶ ساله هم در جریان مصاحبه‌اش با استناد به بیانات اولیایش، نشان می‌دهد که با تحولات ارزشی شدید جامعه، برخی از اولیا با روی‌گردان شدن از دین و دیانت، در عمل مشوق دین‌گریز شدن فرزندان‌شان می‌گردند:

«- درباره‌السا و آنا توی مهد به هم دیگه چی می‌گید؟

می‌رقصیم... آواز می‌خونیم... یکی آنا می‌شه، یکی السا... یکی آدم برفی... البته بعضی وقت‌ها، نه همیشه.

- می‌توننی خودت هم یه روز همچین قدرتی به دست بیاری، یعنی قدرت جادوی یخ؟
من تخته هم آنا و السا.

- چون تخته آنا و السا، می‌توننی همچین قدرتی به دست بیاری؟

آره دیگه... ولی باید خودشم ببینیم.

- دوست داری یه روزی السا رو ببینی؟

من یه بار دیدمش.

- کی؟

وقتی که مامان بابام هنوز به دنیا نیومده بودن و من پیش خدا بودم... السا منو از خدا گرفت و برد

پیش خودش... تازه دوستم هم اونجا بود، با هم بازی کردیم

- این چیزها رو به مامانت یا بابات هم گفتی؟

آره.

- چی گفتن؟

همونو گفتم، کلی خندیدن.

- دوست‌ها ت چی؟

اون‌ها می‌گن ما هم اونجا بودیم... تو رو دیدیم.

- وقتی السا می‌خواست تو رو از خدا بگیره، ناراحت نشدی؟
نه.

یعنی اون از خدا مهربون تره؟

بله.

- آنا و السا خدا رو هم دوست دارن؟

می‌دونی چیه؟ خدا تو ذهن آدم‌هاست.

- یعنی بیرون نیست؟

نه.

- ولی آنا و السا بیرون هم هستن؟

بله.

- از کجا می‌دونی خدا تو ذهن آدم‌ها هست؟ کسی این رو بهت گفته؟
مامانم گفته.

- شیطون کجاست؟

اونم تو ذهنه فقط... بیرون نیست... شیطون که میاد، خدا قهر می‌کنه و می‌ره... .

- یعنی (وسط حرفم پرید) ولی خاله... !

- بگو عیب نداره.

ولی فرشته واقعیه... .

- از کجا میاد؟

مامانم گفته دندون‌ها که می‌افته و ما می‌ذاریمش زیر بالش، شب که خوابیم، فرشته می‌شه.

- درباره السا و آنا توی مهد به هم دیگه چی می‌گید؟

می‌رقصیم... آواز می‌خونیم... یکی آنا می‌شه، یکی السا... یکی آدم برفی... البته بعضی وقت‌ها نه همیشه.

- می‌توننی خودت هم یه روز همچین قدرتی به دست بیاری، یعنی قدرت جادوی یخ؟

من تختم هم آنا و الساست.

- چون تخت آنا و الساست، می‌توننی همچین قدرتی به دست بیاری؟

آره دیگه... ولی باید خودشم ببینیم.

- دوست داری یه روزی السا رو ببینی؟

من یه بار دیدمش.

- کی؟

وقتی که مامان بابام هنوز به دنیا نیومده بودن و من پیش خدا بودم... السا منو از خدا گرفت و برد پیش خودش... تازه دوستم هم اونجا بود، با هم بازی کردیم
- این چیزها رو به مامانت یا بابات هم گفتی؟
آره.

- چی گفتن؟

همونو گفتم، کلی خندیدن.

- دوست‌هاش چی؟

اون‌ها می‌گن ما هم اونجا بودیم... تو رو دیدیم.

- وقتی السا می‌خواست تو رو از خدا بگیره، ناراحت نشدی؟
نه.

یعنی اون از خدا مهربون‌تره؟

بله.

- آنا و السا خدا رو هم دوست دارن؟

می‌دونی چیه؟ خدا تو ذهن آدم‌هاست.

- یعنی بیرون نیست؟

نه.

- ولی آنا و السا بیرون هم هستن؟

بله.

- از کجا می‌دونی خدا تو ذهن آدم‌ها هست؟ کسی این رو بهت گفته؟
مامانم گفته.

- شیطون کجاست؟

اونم تو ذهنه فقط... بیرون نیست... شیطون که میاد، خدا قهر می‌کنه و می‌ره... .

- یعنی (وسط حرفم پرید) ولی خاله... !

- بگو عیب نداره.

ولی فرشته واقعیه... .

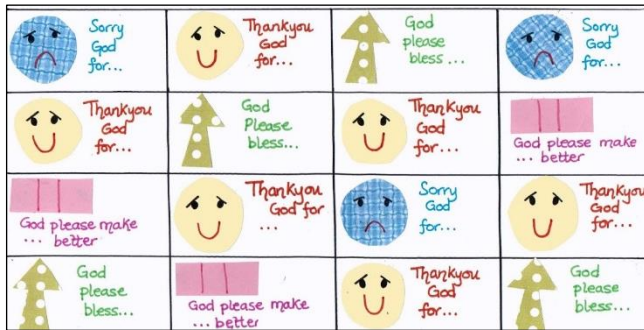
- از کجا میاد؟

مامانم گفته دندون‌ها که می‌افته و ما می‌ذاریمش زیر بالش، شب که خوابیم، فرشته می‌شه».

گزل در نظریه خویش، در توصیف کودکان ۳-۵ ساله، عمدتاً روی رشد حرکتی و تحول شناختی آن‌ها تأکید دارد، اما اتفاقاً در همین مقطع باید توجه داشت که اگر چه کودک به لحاظ تحولی متوجه

بسیاری از مسایل شناختی، عقلانی و منطقی نمی‌شود، اما به لحاظ عاطفی متوجه بسیاری از مسایل می‌گردد و باید با توجه به همین عواطف، گرایش دینی وی را جهت داد. اما همان‌گونه که از آن یاد شد، در ادامه تربیت دینی فرد، با رسیدن وی به دوران تفکر انتزاعی، می‌توان از حجم تبیین‌های عاطفی دینی برای کودک کاست و بر میزان تبیین‌های منطقی و شناختی دین افزود و در صورت امکان، جای قصه‌ها، تمثیل‌ها و نمایش‌های دوران کودکی را به طور نسبی با استدلال‌های عقلانی و منطقی عوض کرد.

بررسی بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌ها و پویانمایی داخلی و خارجی در زمینه تربیت دینی کودکان، حکایت از آن دارد که در خارج، اصولی که بر شمرده شد، تا حدودی در تربیت دینی کودکان مسیحی و مانند آن‌ها لحاظ می‌شوند:





با بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی تولید داخل، مشخص می‌شود که در درجه نخست تولیدهای دینی معطوف به کودکان کم بوده و در درجه بعدی اهمیت بازی‌ها و کارتون‌های ناظر بر تربیت دینی کودکان پیش دبستانی، از اصول پیش‌گفته، بهره کم‌تری برده‌اند و نیاز به تجدید نظر و بازنگری اساسی دارند.

تصویر زیر نمایش دهنده زیر مجموعه‌های عنوان محتوای دینی است که در سایت کافه بازار ارایه شده است:

تازه‌های برگزیده بیشتر
قرآن کتبی و صوتی به همراه تفسیر بیشتر
برنامه‌های ختم قرآن بیشتر
دعاها و زیارت‌ها بیشتر
گلچین شنیدنی و آموزشی مداحی بیشتر
داستان‌های تاریخی معصومین بیشتر
آموزش حفظ و تلاوت قرآن بیشتر
یادگیری گام به گام نماز بیشتر
احادیث و خطبه‌ها بیشتر
رساله‌های مراجع تقلید و استفتائات بیشتر
سخنرانی‌های صوتی و مکتوب مذهبی بیشتر
آثار صاحب‌نظران دینی بیشتر
ابزارهای پرکاربرد مذهبی بیشتر
برترین‌ها بیشتر
تازه‌ها بیشتر
نشان دریافت از بازار

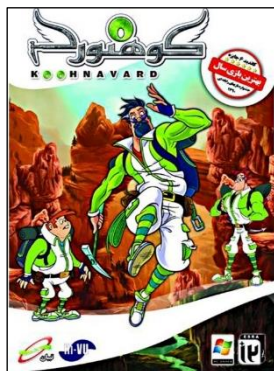
همان‌گونه که از عناوین ارایه شده در ذیل عنوان کلی محتوای دینی آمده است، زیرمجموعه مستقلی برای تربیت دینی کودکان در این مجموعه وجود ندارد و در سایر عنوان‌ها نیز ممکن است به شکل پراکنده مسأله کودک و تربیت دینی کودک مورد توجه قرار گرفته باشد.

بررسی سایت‌های ایرانی که دارای گرایش‌های دینی هستند، بیانگر آن است که این سایت‌ها در زمینه بازی‌های دیجیتالی تولیدهای بسیار اندکی دارند که این امر نشان دهنده سرمایه‌گذاری محدود انجام شده روی تهیه بازی‌های دیجیتالی دینی است. تصاویر زیر ماحصل جست‌وجوی بازی‌های دینی

در یکی از سایت‌ها با گرایش دینی را به نمایش نهاده است که تعداد بازی‌های دینی آن، در حد انگشتان دست است:



مضاف بر آنچه از آن یاد شد، با بررسی بازی‌ها و کارتون‌های ناظر بر تربیت دینی کودکان پیش دبستانی، مشخص می‌گردد که این محصولات از اصولی که بیشتر در تربیت دینی برشمرده شدند، بهره کمتری برده‌اند و نیاز به تجدید نظر و بازنگری اساسی دارند:



گفت‌وگوی زیر، مصاحبه یکی از پژوهش‌گران تحقیق است که با فرزند ۴ ساله خودش درباره فیلم‌هایی که او ملاحظه کرده است، به صحبت پرداخته است. همان طور که از مصاحبه زیر برمی‌آید، کودک با نقد نسبی فیلم‌های فارسی دینی که برای کودکان تهیه شده‌اند، دست به تأیید و ستایش فیلم‌های کودکانه غربی زده است که این تفاوت را به طور عمد.

ه باید در بی‌توجهی دستگاه‌های تبلیغاتی داخل به ظرفیت‌های شناختی و عاطفی کودکان و دقت نظر و توجه نهادهای تبلیغاتی خارجی به مسأله اخیر دانست:

«- مانی فیلم‌های سینمایی رو که دیدی، بگو؟»

اصل (عصر) یخبندان ۱ و ۲ و ۳، شاهزاده روم، فیلیشاه.

- شاهزاده روم چه طور بود؟

آهان، آره. فیلمش برا حضرت مهدیه. مامانش شاهزاده بوده.



- چه امام‌های دیگه‌ای در فیلم بودن؟

فقط حضرت مهدی به دنیا میاد. باباشم فک کنم بود. یادم نیست.

- کدوم قسمت فیلم رو بیش‌تر دوست داشتی؟

۱. شاهزاده روم انیمیشن سینمایی ایرانی به نویسندگی و کارگردانی هادی محمدیان، تهیه‌کنندگی حامد جعفری و محصول گروه هنرپویا است که در سال ۱۳۹۳ به تولید رسید.

این انیمیشن سینمایی در مدت ۱۵ ماه توسط «گروه هنرپویا» (کنسرسیوم مشترک مؤسسات فرهنگی هنری هفت سنگ و سلوک افلاکیان) و با همکاری مؤسسه مجله مهدی لبنان و پیش فروش نسخه عربی آن به مجله مهدی کشور لبنان تولید شده‌است. بودجه این پروژه ۲ میلیارد تومان عنوان گردید.

«شاهزاده روم» در ۱۳ آبان ۱۳۹۴ به اکران عمومی درآمد و موفق شد با استقبال ۱۰۵ میلیونی مخاطبان و فروش ۵ میلیارد تومانی در گیشه سینماها به پرمخاطب‌ترین انیمیشن تاریخ ایران و سومین فیلم پرفروش سال ۹۴ تبدیل شود.

شاهزاده روم داستان عاشقی و دلدادگی پرنسس پاکدامن مسیحی به نام ملیکا را روایت می‌کند که از تبار پدر از نوادگان یسوعا وصی حضرت عیسی و از تبار مادر نواده قیصر روم است. سرنوشت این بانو به گونه‌ای رقم می‌خورد که وی نهایتاً به بلاد اسلامی عزیمت می‌کند. این پرنسس مسیحی نهایتاً پس از آن که به همسری امام یازدهم شیعیان در می‌آید، مادر منجی بشریت می‌گردد.

بین، اولش همش سیاه و سیاه بود. من ترسیدم فکر کردم فیلم ترسناکه بعد که پروانه خوشگلو نشون داد، خیایاااالم راحت شد، نه فیلمش خوبه. اوممممم. دو قسمتش یکی اولش اون جایی که خفاش‌ها دنبال پروانه‌ها کرده بودن، ولی اصلاً نمی‌تونه بگیرتش، پروانه می‌ره و می‌ره تا به شهر روم می‌رسه. خیلی قشنگ بود. آرررررر آرووووم پرواز می‌کنه و می‌رسه به ملیکا. بعد دیگه اتفاقای مختلف می‌افته.



یکی هم اونجاشو دوست داشتیم که صدای نی نی به دنیا اومد. یه عالمه پروانه‌های خوشگل اومدن. - جایی از فیلم بود که ناراحت کنه؟
آره مامان، حضرت مهدی رو دستگیر کرده بودن. من نفهمیدم چرا. از بابا پرسیدم گفتش قدیما بعضی آدم‌ها رو می‌خریدن تا تو خونشون کار کنن. (با تعجب) آخه مگه آدمم می‌شه خرید؟
- خوب حالا بگو فیلم فیلشاه^۱ داستانش چی بود؟
فیلشاه داستان یه فیله بامزه اس، اسمش شاه فیله که می‌خواد مثل باباش رییس بشه. خیلی کارهای خنده‌دار می‌کنه. تو فیلمش پر از فیل و حیوونای دیگه اس. تازه تو فیلمش جنگ می‌شه. کلاه خوداش خاریستن.

۱. فیلشاه انیمیشن سینمایی ایرانی، محصول گروه هنر پویا است که کارگردانی آن بر عهده هادی محمدیان و تهیه‌کنندگی آن بر عهده حامد جعفری بوده است.
این انیمیشن سینمایی، دومین محصول گروه هنر پویا، پس از انیمیشن پرترفدار شاهزاده روم است که ساخت آن با سرمایه‌گذاری گروه هنر پویا به عنوان یک شرکت خصوصی، بنیاد سینمایی فارابی و مؤسسه تصویر شهر تولید شده‌است. انیمیشن سینمایی «فیلشاه» به عنوان تنها انیمیشن راه یافته به بخش مسابقه سودای سیمرغ سی و ششمین جشنواره فیلم فجر با ۲۲ اثر سینمایی دیگر رقابت کرد.
این انیمیشن در اکران نوروزی ۹۷ موفق شد پس از ۷ هفته نمایش، رکورد فروش تاریخ انیمیشن ایران را بشکند و به «پرفروش‌ترین انیمیشن سینمای ایران» تبدیل شود. «فیلشاه» در مجموع فروش به بیش از ۸ میلیاردی در گیشه سینماها رسید.
داستان «فیلشاه» در جنگلی در آفریقا رقم می‌خورد. رئیس گله فیل‌ها صاحب فرزندی می‌شود که همه انتظار دارند جانشین رئیس گله باشد، اما برخلاف تصور همه «فیل شاه» بسیار دست و پا چلفتی است و هیكل گنده‌اش همیشه سبب تخریب و خرابکاری می‌شود. . . . این انیمیشن در اصل درباره اصحاب فیل و حمله ابرهه به خانه کعبه است که در نهایت به ولادت حضرت محمد (ص) ختم می‌شود.



- فهمیدی جنگ سر چی بود؟
نه، نفهمیدم سر چی تو فیلم فیلشاه جنگ کردن.



- بابا برات گفته جنگ سر چی بود؟
آره برام تعریف کردااااا، ولی اصلاً یادم نیست.
- فیلمش می‌دونی شبیه چه فیلمیه؟
شیر شاه!
- چرا این طور فکر کردی؟
مسابقه بود اول فیلم، مته مسابقه اول فیلم شیرشاه. کلاً شبیه اون فیلمش.
- به نظرت کدوم فیلم قشنگ‌تره، فیل شاه یا شیر شاه؟
خب معلومه شیر شاه. کارتون شیرشاه در باره‌ی یک بچه شیره هست که فکر می‌کنه پدرش مرده. یه عموی بدجنس هم داره می‌خواد جای پدر شیر شاه رو بگیره. اسم باباش موفاسا هست. اسم بچه شیر سیمبا بود. دیگه غصه می‌خوره برا باباش. بعد دشمناشون گفتارها بودن که عمو اسکار دستور داده که به سیمبا و دوستش که یه بچه شیر دختره، اسمش نالا هست، حمله کنن. ولی سیمبا خیلی زرنگ و باهوشه، اونا رو گیر می‌اندازه. یه میمون باهوش هست با اون مشورت می‌کنه، چون باباش بهش گفته بود، باید قبل از هر کاری مشورت کنی.



- این فیلم رو وقتی می‌بینی، چه احساسی داری؟
شبکه پویا چند بار گذاشته، من هر بار دیدم. هم ترس داره، ولی برا سن من بد نیس (خودت گفتی)
هم خنده داره. خیلی قشنگه. من تصویراشو خیلی دوست دارم.
- کدوم تصویرش رو بیش‌تر دوست داری؟
اونجا که سیمبا با قدرت رو نوک کوه وایساده، غروب خورشیده. به همه کمک می‌کنه و دوشش دارن.

- ... تو داستان فیلم رایین هود رو کاملاً متوجه شدی؟
آره بابا... به فقیرا کمک می‌کنه. برا همین همه دوشش دارن. کلاهشو داد به اون خرگوش کوچولو.



در کل نظرت در مورد شبکه پویا چیه؟ چیش خوبه، چیش بده؟
من تبلیغاتشو دوست ندارم. همش بین هر برنامه تبلیغات می‌ذاره. آخه مگه بچه‌ها قابلمه می‌خوان.
ماسک سیاه می‌خوان (می‌خندد).

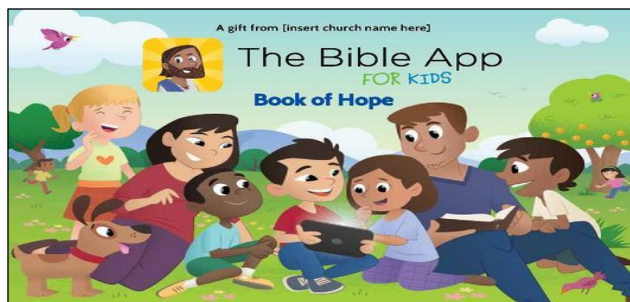
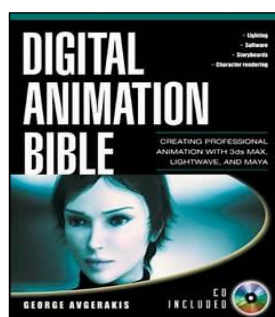
- دیگه چی شبکه پویا رو دوست نداری؟
آهنگای غمگینشو (غمگینش رو) دوست ندارم. محرم همه آهنگای فیلم‌ها و کارتوناش غمگین (غمگین) بود. اعصابم خورد شده بود. همه شهادت اما ما آهنگاشو عوض می‌کنن. من دوست ندارم. خدا گفته آهنگ غمگین بذارن؟! (چندی پیش وقتی من به مانی گفتم ماه صفر تمام شد، مانی اوجی از شادی را در خودش نشان داد).

- مانی برنامه‌هایی که قصه می‌گند رو دوست داری؟
خیلی، چون می‌تونم بعداً نمایششو بازی کنم. مثل برنامه قصه‌های خوب برای بچه‌های خوب.
ولی برنامه «من می‌خونم تو گو، گوش کن» رو نقاشی‌هاشو دوست ندارم، حتی بعضی‌هاشون زشت و ترسناکه.

- می‌توننی برام توضیح بدی؟
- مثلاً یه بار داستان یه پیامبر بود، فک کنم حضرت ابراهیم و خانومش. خیلی نقاشیاشون زشت بود. اصلاً شکل آدم نبودن. لباساشونم زشت و سیاه بود.
- تصویرهای کدوم فیلم رو بیش‌تر دوست داری؟
- اصل (عصر) یخبندان. خیلی قشنگه. حتی ناراحتی و خوشحالیاشون تو صورتشون معلومه.
- توضیح بده بینم دقیقاً منظورت چیه؟
- مثلاً ناراحت می‌شن، تو چشاشون معلومه. یا تعجب می‌کنن یا فکر می‌کنن. ولی کارتونای دیگه این جور نیستن».
- فرزام ۶/۵ ساله هم در قسمتی از مصاحبه‌اش، دست به ارایه نقدی مشابه زده، در عمل ضرورت جابه‌جایی نسبی شیوه‌های آموزش‌تبعیدی دین را با شیوه‌های تجربی یادآور می‌گردد:
- «- پس یعنی کارتون‌های ایرانی خوب نیستن؟
- نه خاله... ما رو از پیش دبستانی بردن ناسور رو ببینیم... همه‌اش سیاه بود و قرمز... بعد کله‌ی امام‌ها نور بود... نمی‌شه که صورت آدم نور باشه... .
- آدم بدها چی؟
- صورت آدم بدهام سیاه بود... اونم نمی‌شه که... یعنی آدم چشم و دهن نداره (بلند می‌خندد).
- به مریبتون گفتی؟
- گفتم... گفت نمی‌شه صورت آدم‌های خوب رو توی فیلم‌ها و این‌ها نشون داد... خب یعنی چی؟
- یعنی تو صورتشون لامپ بوده؟
- خوب نه.
- خب دیگه... مسخره است... اصلاً نجسید.
- قصه‌اش چی؟
- خب... کربلا بود داستانش... این که شمر امام حسین رو می‌کشه.
- وقتی تو کارتون شمر امام حسین رو کشت، ناراحت نشدی؟
- خاله من اصلاً کارتونش رو دوست نداشتم... با پارسا حرف می‌زدم.
- امام حسین رو دوست داری؟
- عزیزجونم تو ماه محرم روضه می‌ذاره... همه گریه می‌کنن... .
- دوست نداری گریه کنن؟
- خب خاله مگه نمی‌گن رفته بهشت و بهشت هم جای خوبیه، پس چرا دیگه گریه می‌کنن؟
- خوب به خاطر این که اون آدم خیلی خوبی بوده و آدم‌های بد کشتنش.
- (شانه‌هایش را بالا می‌اندازد) ولی من کارتونش رو دوست نداشتم.

- تو دوست نداری شبیه به امام حسین باشی؟ به آدم خوب؟
(سکوت کرد) خب اون جوری که می می رم.
- ولی اسپایدرمن و کنستانتین نمی میرن؟
نه».

در برابر کم توجهی هایی که در تولیدهای دیجیتال برای تربیت دینی کودکان که در داخل وجود دارد، همان گونه که از بازی های زیر پیداست، کلیسا اولاً دست به تولید حجم عظیمی از محتوای دینی زده است و ثانیاً ضمن پردازش نسبتاً جذاب محتواهای اخیر، قسمت قابل توجهی از آموزش دینی کودکان خردسال را به صورت بازی های دیجیتالی عرضه کرده است:



نکته دیگری که در این قسمت باید متذکر آن شد، تولید بازی‌هایی با صبغه ضددینی است، به این معنا که برخی از جریان‌های ضددین برای پیشبرد اهدافشان، با توسل و تمسک به بازی، به شکل غیرمستقیم دست به نفی دین و دیانت می‌زنند که از این معنا در عنوان‌های بعدی یاد شده است.

۲-۲- دیگرپیروی اخلاقی و عقیدتی کودکان خردسال

ژان پیازه، با طرح نظریه تحول ذهنی خویش، با آزمایش‌های متعددی نشان داد که تفکر کودک پس از گذر از دوره حسی- حرکتی، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی عینی است، به این معنا که منطق کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارویش، قادر به قضاوت صحیح و حل مسأله می‌گردد و در این دوره نباید انتظار فهم مسایل انتزاعی و ذهنی را از کودک داشت، اما پس از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، تفکر عینی کودک تدریجاً تحول پیدا کرده، به تفکر انتزاعی تبدیل می‌شود، در این دوره، برخلاف دوره قبل که منطق ابتدایی کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارو جواب می‌داد، فارغ از ابعاد عینی پیش‌گفته، پاسخ می‌دهد و فرضیه پایه عمل ذهنی نوجوان قرار می‌گیرد. اما باید به یاد داشت که برای استفاده از تفکر انتزاعی اخیر نیز ممارست و تمرین لازم است و نوجوانی که تازه به تفکر انتزاعی خویش دست یافته است، همانند یک فرد بزرگسال، نمی‌تواند از تفکر انتزاعی خود استفاده کند و قدری تمرین جهت استفاده بهینه از تفکر انتزاعی کسب شده، ضرورت دارد (منصور، ۱۳۷۲).



پیازه منطبق با سه دوره تحول ذهنی کودک، نوجوان و جوان، به طرح سه دوره تحول اخلاقی با عنوان‌های ناپیروی اخلاقی، دیگرپیروی اخلاقی و خودپیروی اخلاقی نیز مبادرت ورزیده است. کودک در مقطع سنی تولد تا ۲ سالگی، دارای ناپیروی اخلاقی است، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی، دارای اخلاق دیگرپیرو است و سرانجام از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، به خودپیروی اخلاقی دست می‌یابد (منصور و دادستان، ۱۳۷۴).

خصوصیت دیگر پیروی که از ویژگی‌های مهم کودکان در دوره پیش دبستان تا حدود ۱۲- ۱۱ سالگی آنان است، سبب می‌شود کودکان در این دوره، متوجه افراد مطلوب طبعی که در اطراف و اکنافشان می‌بینند، بشوند و تقلید و کپی‌برداری از رفتارهای آنان را در دستور کار خود قرار بدهند. تقلیدهای اخیر ممکن است از طیف مثبت گرفته تا منفی، گسترده باشند، اما کودک فارغ از ارزشی که در رفتار مورد نظر نهفته است، به صرف آن که فرد مطلوب طبع وی دست به انجام عمل خاصی می‌زند، مبادرت به انجام همان کار می‌کنند.



بالتبع غالب افراد مورد علاقه کودکان، اولیای آنان هستند، اما در این میان رفتار افراد دیگری مانند پدر بزرگ‌ها و مادر بزرگ‌های دوست داشتنی، مربی مهربان مهد و نظایر آنها هم ممکن است مورد تقلید و کپی‌برداری کودکان قرار گیرند.

نگارنده با افرادی مواجه شده است که بیان می‌داشتند، به صرف آن که معلم مورد نظر آنان سیگار می‌کشیده است، در صدد یافتن سیگار و کشیدن آن بوده‌اند و یا به دلیل آن که ناظم مهربان مدرسه آنان، در جریان راه رفتن خود، می‌لنگیده است، نیمی از دانش‌آموزان مدرسه در حین راه رفتن خود، شبیه او، با لنگیدن راه می‌رفته‌اند.



با پررنگ شدن نقش رسانه در زندگی کودکان در عصر حاضر، الگوهای مطرح در رسانه (خاصه برنامه‌های کودکان که بچه‌های خردسال بیش‌تر کاربر این سنخ از برنامه‌ها هستند) نیز ممکن است، جزو الگوهای مورد نظر کودک قرار گرفته، به استناد فلان حرف یا رفتار او، کودک عیناً دست به تکرار همان حرف یا رفتار بزند.

اظهار نظرهای زیر متعلق به ایلای ۴ ساله و مهدیه، کیانا و محیای ۶ ساله است که دیگرپیروی خویش از اولیایشان را به نمایش گذارده‌اند.

همان‌گونه که از این اظهار نظرها پیداست، وقتی کودک در صدد استدلال کردن در زمینه‌ای برمی‌آید، با استناد به رفتار فرد مورد علاقه‌اش، استدلال خود را تام و تمام می‌یابد:

«- ایلیا، تا حالا شده که یک بازی رو بریزی و مامانت بگه اون بازی خوب نیست؟

نه، آخه من هیچوقت بازی بد نمی‌ریزم، همه بازی‌های من خوب هستن.

- بازی‌های بد به چه بازی‌هایی می‌گن؟

مثلاً بازی‌هایی که توش بزن بزن هست و دو نفر با هم دعوا می‌کنن و یا تفنگ اینا توش هست.

- کی به تو گفته که کدوم بازی‌ها خوب و کدوم‌ها بد هستن؟

مامانم و بابام این‌ها رو بهم می‌گن.

- یعنی بهت گفتن که بازی‌هایی که توش بزن بزن و این‌ها هست، بازی‌های بد هستن؟

آره، به من این جور می‌گفتن.

- تو کلاً خیلی زیاد با تبلت بازی می‌کنی؟

یه کم فقط.

- خوب چرا کم بازی می‌کنی؟

آخه مامان من می‌گه که بذارش کنار.

- چرا بهت می‌گه بگذارش کنار؟

چون که می‌گه چشات ضعیف می‌شه.

- خودت هم همین جور فکر می‌کنی؟

آره، خودمم همین فکر رو می‌کنم.

- پس خودت هم دوست نداری که زیاد بازی کنی؟

نه، دوست ندارم.»

«- مهدیه خانم باربی هم بازی می‌کنی؟

نه، من از این جلف بازی نمی‌کنم.»

«- کیانا خانم، شما ماهواره هم دارید؟

آره، ولی اون مخصوص بزرگ‌تراس.

- یعنی تو نمی‌بینی؟

نه، من تلویزیونم تو اتاق خودمه، مخصوص منه.

- تو توی تلویزیونت چه چیزهایی می‌بینی؟

خندوانه، شبکه پویا، سی‌دی کارتون.

- کیانا به نظرت خوبه که بچه‌ها فیلم‌های ماهواره رو هم ببینن؟
- نه مناسب سنشون نیس، باید مثل من تلویزیون جدا داشته باشن.
- چرا مگه چه جوریه؟
- فیلم‌های ترسناک داره.
- خودت دیدی؟
- نه، بابام گفته ترسناکن، نبین.
- فیلم ترسناک دوست نداری؟
- نه، آدم شب خواب بد می‌بینه.
- دوست داری که تلویزیون مامان و بابات رو یه بار ببینی؟
- نه مال خودم رو دوست دارم.
- «محمیا خانم، تو به جز مهمونی‌ها دیگه رژ نمی‌زنی؟
- مامانم گفته زیادش خوب نیس.
- به نظرت چرا خوب نیست؟
- ضرر داره، آدم سرطان می‌گیره.
- کی بهت گفته که زدن رژ سرطان میاره؟
- مامانم گفته وقتی رژ بزنی، باهاش چیزی بخورم، سرطان می‌گیرم.
- به نظرت حرف مامانت درست هست؟
- آره.
- وقتی زیاد بازی می‌کنی مامان یا بابات چیزی می‌گن؟
- می‌گن دیگه بسه بازی.
- چرا این حرف رو می‌زنن؟
- برا این که چشمام ضعیف نشه.
- از کجا می‌دونی که چشم آدم ضعیف می‌شه؟
- مامان گفته.
- به حرفشون گوش می‌کنی؟
- بله.
- برای چی بعضی از مامانا یا باباها می‌گن به تبلت دست نزن؟
- آخه آدم چشمش ضعیف می‌شه».



اظهار نظرهای برخی از کودکان، حکایت از دیگرپیروی آنان از افرادی به غیر از پدر و مادرشان دارد. به این معنا که کودکان ممکن است با الگو قرار دادن پدربزرگ یا مادربزرگ مهربان خود یا الگو قرار دادن مربی مهد یا برخی از چهره‌های تلویزیون ایران (نظیر عموپورنگ یا خاله شادی) و یا افرادی

که از طریق بازی‌های دیجیتالی و یا سریال‌های ماهواره‌ای با آنان آشنا شده است، این افراد را الگوی رفتار اخلاقی خویش قرار داده، به همان شیوه‌ای که آنان رفتار می‌کنند، رفتار کند (و با استناد به بیانات آنان، به زعم خودش به حرف‌های جنبه استدلالی بدهد).

آنچه در مورد دیگرپیروی اخلاقی کودکان از چهره‌های مطلوب طبعشان یاد شد، عیناً در مورد دیگرپیروی آنان در سایر مسایل زندگی، نظیر مسایل اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و عقیدتی نیز قابل تعمیم است. به این معنا که کودک در مواجهه با مسایل مختلف فرهنگی-اجتماعی یا سیاسی-اقتصادی و یا عقیدتی، با توجه به بیاناتی که از افراد مطلوب طبع خویش شنیده است، به موارد مزبور پاسخ می‌دهد. مصاحبه زیر، با پرهام ۶ ساله، صورت پذیرفته است. پرهام که به دلیل طلاق پدر و مادرش، نزد پدرش زندگی می‌کند، در هر زمینه‌ای که صحبت به میان می‌آورد، به پدرش استناد می‌کند و بالطبع وقتی از مسایل دینی نیز سخن می‌رود، پرهام با اتکا به وی که تنها به نظریه تکامل انواع اعتقاد داشته، دین و دیانت را به رسمیت نمی‌شناسد، از نفی دین از منظر خودش سخن به میان می‌آورد و با طرح مواردی مانند نظریه انفجار بزرگ و تکامل انواع که فهم آن از سوی یک کودک ۶ ساله دشوار می‌نماید، دست به نفی دین و دیانت زده است:

«- آقا 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؟ تو تصمیم داری بزرگ شدی از ایران بری؟

آره! من اصلاً ایران رو دوست ندارم. ازش بدم میاد.

- چرا؟

چون اینجا آزادی نیست، حالا مردم به 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 طوری تو به این نتیجه رسیدی؟
که چی؟

- این که خدا وجود نداره.

خوب من می‌گم خدا نیست. چون نیستش دیگه.

- به نظر تو این دنیا چه جوریه به وجود اومده؟

به نظر من به وجود اومدن این دنیا مال تکامله!

- پرهام جان، بیش‌تر توضیح بده.

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 جوریه موندند.

- چه طور به این نظرها رسیدی؟

خوب نظر بابام اینه، نظر منم این شده.

- پس به بهشت و جهنم اعتقادی نداری؟

نه، همه اینا الکیه. فقط می‌خوان بچه‌ها رو بترسونن که کار بدی نکنن. بابام می‌گه آدم وقتی می‌میره، دیگه نابود می‌شه.

- نظر خودت هم همینه؟

آره. آخه یه کسی که مرده و خاکش کردن، چه جوریه می‌خواد پاشه بره توی بهشت میوه بخوره یا مثلاً خوشحالی کنه؟ به نظر من آدمی که مغزش خوب کار نمی‌کنه، اینا رو باور می‌کنه. من مغزم خوب کار می‌کنه، برای همین می‌گم بهشت و جهنم وجود نداره.

- پس با این حساب کسی که کارهای بد زیادی کرده، به جهنم نمی‌ره، چون جهنمی در کار نیست، درسته؟

آره دیگه.

- پس چه جوریه نتیجه کارهایش رو می‌بینه؟

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 آدم‌های بد رو مجازات کنیم؟

آره، نظرم اینه. چون خیلی‌هاشون فرار می‌کنن به یه جایی که کسی نتونه اونا رو تنبیه کنه، باید هر چه سریع‌تر این کار رو بکنیم. من که می‌خوام یه وسیله‌ای بسازم که از راه دور اونا رو منفجر کنم.

- اگه بعداً متوجه بشی که اشتباه کردی چی؟
برام مهم نیست. من خودم توی بازی‌هام روزی هزارتا آدم می‌کشم. کشتن آدم که چیزی نیست، فقط کافیه یه سلاح خفن داشته باشی، کار تمومه».



بنابراین با توجه به آن که کودکان خردسال در سنین ۲ تا ۱۱، ۱۲ سال، در دوره دیگرپیروی اخلاقی خود به سر می‌برند، می‌توان به سادگی نتیجه گرفت که دیگرپیروی اخیر در سایر مسایل فرهنگی - اجتماعی و سیاسی - عقیدتی نیز ادامه و تسری یافته، کودک با ملاحظه رفتارهای فرهنگی - اجتماعی و سیاسی - عقیدتی فردی که تبعیت از وی را پیشه خود کرده است، در مواقع مورد نیاز، موضعی شبیه به او را اتخاذ خواهد کرد و بالطبع اگر فرد مورد نظر، فردی مقید و متعهد به آداب انسانی باشد، کودک موضعی مقید و انسانی را از خود به نمایش خواهد نهاد و برعکس اگر وی فردی بی‌تعهد و یا حتی فردی معاند و بی‌قید و بند باشد، کودک در صورت اتخاذ تصمیم و اعلان موضع، بیاناتی شبیه به آنان را به مثابه اظهارات خودش بر زبان می‌آورد و اینجا است که نقش اطرافیان صالح و مقید و محیطی انسانی و (نسبتاً) عاری از نیرنگ و فریب خود را در تحولات بعدی عقیدتی کودک می‌نمایاند.

۲-۳- نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی

«- خوب می‌تونی به من بگی کارتون السا و آنا چه شکلی هست و چرا دوستشون داری؟
خب چون که یه دختره هستش که خیلی خوشگله، موهاش پیچ پیچیه، از دستاش هم یخ میاد، چشماش هم رنگیه، ولی چشمای من رنگی نیست.

- تو دوست داشتنی شبیه اون باشی؟

آره خیلی.

- چرا؟

آخه اون موهاش خیلی قشنگه.

- موهای تو هم که قشنگه.

نه، من دوستون ندارم، مال اون قشنگ‌تره، تازه اون آرایش هم می‌کنه.

- از کجا فهمیدی آرایش می‌کنه؟

آخه لباسش صورتیه، برق می‌زنه، مامانم می‌گه آرایش می‌کنه، آخه مامان من آرایش می‌کنه، من بعضی وقتا با وسایل مامانم جلوی آینه بازی می‌کنم، اون دعوام می‌کنه.

- چرا دعوات می‌کنه؟

آخه یه بار از لوج لب (رژ لب) مامانم زدم، اونم دعوام کرد. وسایلاشم برداشت گذاشت توی کمد، درشو قفل کرد.

- چرا رژ لب زدی؟

آخه منم دوس داشتم شبیه السا و آنا بشم.

- اگه رژ لب بزنی، شبیه اون می‌شی؟

- آره» «حانه، ۵ ساله).



معنویت و معنویت‌گرایی و دین و دین‌گرایی در فضای مجازی از چه وضعیتی برخوردارند؟ بسیاری از افرادی که در این زمینه وارد بحث شده‌اند، بر این اعتقاد هستند که فضای مجازی ظرفیت جدیدی است که می‌توان با استفاده از آن، به نشر و پخش بسیاری از ارزش‌های دینی و معنوی پرداخت و با بازگو کردن حقایق دینی، مخاطبان را به سمت معنویت یا دین و دیانت کشاند. اما با وجود آن که به شکل بالقوه، بسیاری از نظریه‌پردازان از ظرفیت‌های قابل تأمل فضای مجازی یاد می‌کنند، افراد و صاحب‌نظران دیگری در توصیف فضای مجازی در شکل فعلی خودش، دست به ارایه بیاناتی متضاد زده، از بی‌اخلاقی، بی‌حیایی، لابی‌گری و ویژگی‌های مشابه در جهت تبیین فضای عمومی فضای مجازی استفاده می‌کنند. به تعبیر دیگر، ابزار مساعدی که می‌تواند در جهت خیر، معنویت و رفاه بشر به کار گرفته شود، دقیقاً در مسیری متضاد مسیر اخیر به کار گرفته شده است و با ارایه راه هوا و هوس به انسان‌ها، در عمل موجد اغتشاش ذهنی گسترده‌ای در این زمینه گردیده

است^۱. مضاف براین، برخی از ایدئولوژی‌های انحرافی با سوءاستفاده از فضای مجازی در صدد پخش و نشر اندیشه خود برآمده، عده دیگری با احساس خلاء معنوی انسان معاصر، با ارایه عرفان‌های کاذب، به شکل دیگری در تلاش برای جذب کاربران فضای مجازی برآمده‌اند.



آنچه از آن یاد شد، در شرایطی است که محصولات آن سوی آب که از طریق کارتون‌ها، بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها، سریال‌ها، فیلم‌ها و مانند آن‌ها تولید و به کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگری اقبال جامعه ارایه می‌گردد، در غالب موارد به صورت یادگیری پنهان، دست به ارایه القائات اخلاقی، سیاسی، اعتقادی و اقتصادی خویش می‌زنند و با شناخت دقیق تحول ذهنی، اخلاقی، اجتماعی و عقیدتی کودک، از این اطلاعات به نحو احسن در جهت پیشبرد اهداف سوء خویش سود می‌برند. اما در برابر، افراد دیندار و جریان‌های دینی، گاهی نزدیک شدن به فناوری را گناه محسوب کرده، حاضر به نزدیک شدن به آن نیستند (همان‌گونه که قبل از انقلاب برخی با به کارگیری بلندگو در مسجد مخالفت می‌کردند)، برخی دیگر در مواجهه با فضای مجازی به دلیل فقدان شناخت و

۱. البته لازم به ذکر است که به دلیل سردرگمی مسوولان فرهنگی جامعه در برخورد با فضای مجازی، بسترسازی فرهنگی چندان در ارتباط با فضای مجازی در ایران صورت نپذیرفته است و به همین سبب جامعه در این ارتباط با از دست دادن فرصت بسترسازی فرهنگی، در عمل به فرصت سوزی رسیده است. تصویر زیر گزارش محتوای یکی از سایت‌های داخلی است که دست کمی از سایت‌های مشابه خارجی و آن سوی آب خود ندارد:



تحصیلات لازم مبهوت شده و نمی‌دانند چگونه باید از این فضا در جهت تحقق اهداف دینی سود برد و سرانجام معدود دیگری که قایل به برخورد فعال با فضای مجازی هستند، ترس آن را دارند که افراد یا جریان‌های دیگری، به نام دین، قرائت‌های شخصی خویش را در فضای مجازی ارایه کنند و به این ترتیب با تشتت پیام‌رسان‌های دینی و محتوای تبلیغ شده آنان، آسیب‌هایی به مخاطبان پیام‌رسان‌های دینی وارد سازند.

مشکلات دیگری مانند عدم شناخت کافی و وافی فضای مجازی و یادگیری زیرآستانه‌ای، یادگیری غیررسمی و تحول روان‌شناختی کودکان، نوجوانان و جوانان، از دیگر مواردی است که پس از حل مشکلات پیش‌گفته، سر راه کاربری دینی از فضای مجازی قرار دارند. در ادامه، مشروح آنچه از آن یاد شد، آمده است.



برخی از افراد و صاحب‌نظران در مواجهه با مسأله کاربری دینی از فضای مجازی بر این معنا صحه نهاده‌اند و با بیان این که در عصر حاضر، با پیشرفت‌های علمی بشر، امکان اصلاح و افساد بشر بیش از پیش شده است، خاطرنشان ساخته‌اند که در صورت برخورد مناسب و اندیشمندانه با فضای مجازی می‌توان از این فضا در جهت نشر حقایق دینی سود برد. پناهیان از ظرفیت‌های بالقوه فضای مجازی، برای قرار گرفتن در خدمت گسترش اندیشه دینی می‌نویسد:

«فضای مجازی محل امتحان‌ها و تکلیف‌های جدید ماست، امتحاناتی که ماهیت متفاوتی نسبت به دیگر آزمایش‌های آدم‌ها، در قرون و اعصار گذشته ندارد، ولی متناسب با وضعیت انسان معاصر مختصات خاصی پیدا کرده است. همچون تمام امتحانات دنیا، نه می‌توان کاملاً آن را کنار گذاشت و نه می‌توان به راحتی از آسیب‌هایش در امان بود. همه دنیا همین‌طور است.

هدف تمام امتحانات الهی سنجش میزان عزم و ایمان انسان‌ها در مواجهه عقلانی با «هوای نفس و تمایلات بی‌ارزش» طبق دستورات دین است که موجب رشد انسان‌ها و تعالی روحی آنان می‌شود. این بار نیز فضای مجازی با همه مختصات تازه‌ای که دارد و تغییرات گسترده‌ای که ایجاد کرده است، چیزی نیست جز زمینه جدیدی برای سنجش قدرت روحی انسان و بستر تازه‌ای برای تکالیف انسانی و دینی که باید ببینیم چگونه از عهده آن‌ها برخوردار خواهیم آمد.

انسانی که از عقل و تجربه بیش‌تری نسبت به نسل‌های قبل برخوردار است و از امکانات بهتری برای زندگی بهره می‌برد، طبیعی است که با امتحانات جدید و پیچیده‌تری هم مواجه شود. مهم این است که ما بتوانیم در مواجهه با این عرصه، هوشمندانه و مسوولانه برخورد کنیم، و با نشان دادن قدرت معنوی خود، محل تجلی حکمت خداوند متعال در خلقت انسان قرار گیریم.

این که ابزار و فناوری فضای مجازی، از کدام فرهنگ و تمدن سرچشمه گرفته و یا مهم‌تر از آن، این که چگونه جریان سلطه در حال سوءاستفاده از این ابزار است، مسوولیت ما را در مواجهه با این فضا کم نمی‌کند که هیچ، بیش‌تر هم می‌کند. فعلاً این ماییم و این امکاناتی که می‌تواند موجب شکست ما و یا برعکس شکست دشمنان ما بشود. ما باید ببینیم با امتحان الهی در مواجهه با این فضای جدید چگونه برخورد می‌کنیم، آیا محل تجلی قدرت خدا می‌شویم یا محل تجلی ضعف خودمان؟

بی‌تردید اگر ما توان رویارویی صحیح با این امتحان را نداشتیم، با چنین وضعیتی مواجه نمی‌شدیم و خداوند چنین آزمونی را پیش روی ما قرار نمی‌داد. فضای مجازی واقعاً مسوولیت ما را سنگین‌تر کرده است و می‌توانیم چند برابر پیشینیان ثواب ببریم و جهاد کنیم. همان طور که می‌توانیم چندین برابر دچار ضعف و معصیت شویم.

فضای مجازی فرصتی است برای آن که میزان درک خود از حقایق ناب دینی را ارزیابی کنیم و بخشی از درک خود را به دیگران منتقل کنیم. گاهی در جریان انتقال معرفت دینی خودمان به دیگران است که می‌فهمیم چقدر می‌فهمیم و نیز فرصتی است برای این که بفهمیم چقدر عاشق دین خدا و اولیاء خدا هستیم و یا چقدر خودخواهیم و بی‌خیال خدمت به دین.

معلوم است که این فضا، هم خطرات جدیدی را برای ما به دنبال دارد و هم امکانات جدیدی را برای رشد فردی و اجتماعی در اختیار ما قرار می‌دهد. اما نباید صرفاً منفعلانه برخورد کنیم، باید ضمن صیانت و محافظت از آنچه می‌خواهند از ما بگیرند، از فرصت‌های این فضا استفاده کنیم. وقتی به فرصت‌های فضای مجازی نگاه می‌کنیم، به سهولت درمی‌یابیم چقدر جای این فناوری برای افزایش هدایت بشر و نجات انسان‌ها خالی بود و... شاید این فرصت‌ها یکی از زمینه‌های پدید آمدن مقدمات ظهور باشد.

انقلاب اسلامی از ابتدا با قدرت نرم به پیروزی رسیده و تداوم پیدا کرده است، و سخت‌افزار اینترنت به سهولت می‌تواند در خدمت نرم‌افزار انقلاب اسلامی ما قرار گیرد. حتی بیش از آن که بتواند در خدمت ضد انقلاب قرار بگیرد، ذاتاً برای ما بیش‌تر می‌تواند مفید واقع شود!.



سعیدرضا عاملی در گفت‌وگویی با عنوان «اهمیت فضای مجازی و جایگاه دین» در مورد آینده فضای مجازی با خوشبینی اظهار می‌دارد در گذر زمان، کاربری‌های مناسب بشر از اینترنت فزونی گرفته و کاربری‌های نامناسب آن کاهش خواهد یافت، وی در همین ارتباط چنین بیان می‌دارد:

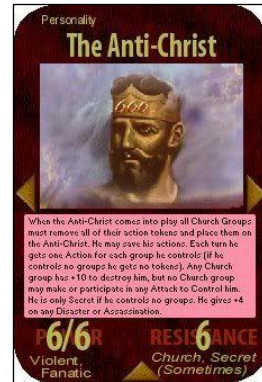
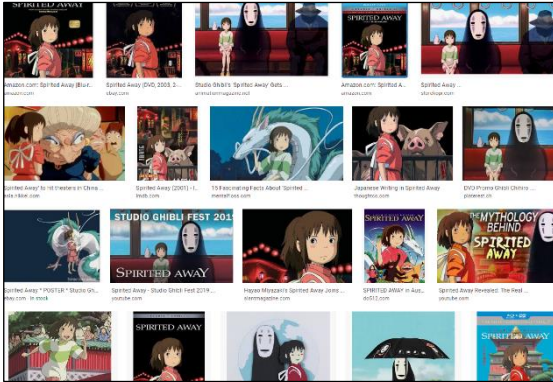
«در حال حاضر فضای مجازی به دلیل پراکندگی‌ای که دارد بیش از آن که انسجام و استحکام به وجود بیاورد، پراکندگی ایجاد می‌کند. به دلیل این که هر کس هر مطلبی می‌خواهد می‌گذارد و در این فضا از آن حجیت که در فضای واقعی وجود دارد، خبری نیست. این محیط مبتنی بر فردگرایی است، از این رو مسیر اولش یک مسیر پراکندگی و عدم انسجام است، ولی به مرور زمان فضای مجازی به موازات فضای فیزیکی معنا پیدا می‌کند...»

ابتدای این مسیر به دلیل هیجانات، توجه به امور عجیب و غریب، روحیه جستجوگری، نظام‌مند شدن شرّ قبل از نظام‌مند شدن خیر، یک نوع پراکندگی دارد. کما این که وقتی نگاه می‌کنید، اینترنت سال‌های ۲۰۰۰ تا ۲۰۰۵ تولید و مصرف پرنوگرافیک تقریباً در رتبه دوم بود و مصرف محتوای دینی رتبه چهلیم بود، ولی امروزه وقتی وارد فضا می‌شوید، مصرف و تولید اول در این فضا، کسب اطلاعات است و پرنوگرافی به رتبه ده به بعد تنزل یافته است. بنابراین، این پراکندگی که ممکن است نوعی تشویش در باورها ایجاد کند و یا حتی آن‌ها را تضعیف کند، در این حد باقی نخواهد ماند و به مرور زمان به سمت انسجام اجتماعی، فرهنگی و دینی پیش خواهیم رفت»^۱.

افراد دیگری با اشاره به فرارسیدن عصر اضطراب و افسردگی یا با طرح مسأله یأس فلسفی و خلاء معنوی که بشر معاصر خود را با آن روبرو می‌بیند، از عصر حاضر با عنوان عصر گرایش به معنویت یاد کرده، حتی از تعابیری مانند «پدیده انفجار معنویت» در توصیف فضای جهان معاصر، سود برده‌اند.



اما واقعیت آن است که فضای مجازی (که با ظهور و شکل‌گیری اینترنت تعریف می‌شود)، فضای خاصی است که به شدت از رنگ و بوی موطن خود متأثر است و به عنوان مثال، همان‌گونه که جامعه امریکا روابط دو جنس آزاد است، در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی آن، همین مسأله عیناً لحاظ شده است. به هر صورت لیبرالیسم حاکم بر غرب در ابعاد اقتصادی، اجتماعی، سیاسی و عقیدتی، عیناً در فضای مجازی منعکس گردیده و از همین رو است که تجارت هرزه‌نگاری در فضای مجازی صورت پذیرفته و حتی به تعبیر تیلور^۱ و کوایل^۲ (۱۹۹۸) ۷۰٪ درآمد اینترنت از همین طریق تأمین می‌گردد.



رحمانی (۱۳۹۴) با اشاره به سادگی‌ای که در تبلیغ راه هوا و هوس وجود دارد، با اشاره به یکی از شبکه‌های فعال در داخل ایران، در همین رابطه می‌نویسد:

«رقم ۶۰ میلیون و ۴۰۰ هزار برای سایت‌های مستهجن آمار قابل توجهی است که نمی‌توان به سادگی از آن گذشت، چرا که بخش قابل توجهی از آن به سایت‌های غیراخلاقی ایرانی اختصاص یافته است، بر اساس تحقیقات انجام شده روی یکی از شبکه‌های فعال مفسد اخلاقی در داخل کشور مشخص شد که گردانندگان آن توانسته‌اند در مدت کوتاهی ۱۱ میلیون بازدید کننده جذب کنند و همچنین پس از جذب مخاطب، اقدام به جذب ۲۰ هزار عضو فعال از طریق ایمیل کنند».

رحمانی (۱۳۹۴) در فراز دیگری از مقاله خویش، از همبستگی میزان کاربری از اینترنت و کاهش دینداری کاربران (که این نتیجه در چند پژوهش دیگر نیز تأیید گردیده است)، به شرح زیر یاد می‌کند:

«در تحلیل نقش فضای مجازی در تضعیف هویت دینی کاربران باید گفت که احتمالاً استفاده آزاد از امکاناتی چون اینترنت و شبکه‌های اجتماعی مجازی در خانواده‌هایی بیش‌تر رواج دارد که اعتقادات و باورها و در نهایت هویت دینی آن‌ها ضعیف‌تر از دیگر خانواده‌ها است. اما این مسأله از عامل دیگری نیز سرچشمه می‌گیرد و آن این است که چون در جامعه ما از اینترنت، شبکه‌های اجتماعی مجازی و ماهواره اکثراً به صورت منطقی استفاده نمی‌شود و این رسانه‌ها و امکانات اطلاعاتی و ارتباطاتی،

1. Taylor, M.
2. Quayle, E.

بیش‌تر مروج فرهنگ مادی نگر، لذت‌جو و فردگرایانه غربی هستند، یکی از جنبه‌های آسیب‌زای آن، کاهش تعلقات دینی و اخلاقی و هویت دینی در نوجوانان و جوانان است.»

در کنار تجارت هرزه‌نگاری که از آن یاد شد، سایت‌های ضداخلاق و ضدخانواده زیادی در فضای مجازی راه‌اندازی شده‌اند که به نوعی به ترویج کارهای غیراخلاقی و ضدخانواده می‌پردازند. در این سایت‌ها عادی جلوه دادن روابط جنسی پیش از ازدواج، باردار شدن دختران مجرد، سقط جنین دختران، عادی جلوه دادن خیانت زوجها به یکدیگر، ترویج فرهنگ هم‌خانگی به جای ازدواج، طرح عشق‌های مثلثی و ضربدری، تأیید هم‌جنس‌گرایی و مانند آن‌ها، کاربران را نسبت به بی‌اخلاق بودن و ضدخانواده بودن تشویق می‌کنند.

گمنام بودن در فضای مجازی این امکان را برای افراد حاشیه‌ای در جامعه پدید آورده است که آنان از حاشیه به متن جامعه وارد شده، بر میزان اثرگذاری خویش بیفزایند.

مک‌کنا^۱ و بارگ^۲ در سال ۱۹۹۸، به بررسی اثرات شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای، در گروه‌های خبری اینترنت پرداختند. آن‌ها در پژوهش خویش به این نتیجه رسیدند که افراد با هویت‌های حاشیه‌ای، در قیاس با افراد با هویت‌های معمولی که مورد پذیرش جامعه هستند، تعهد بیشتری به گروه خبری نشان داده، مطالب بیشتری برای آن فرستاده و در دادن پاسخ به سوال‌های طرح شده در این گروه‌ها، فعالانه‌تر از افراد عادی، شرکت می‌جویند. از این رو مک‌کنا و بارگ به این نتیجه رسیدند که شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای که چندان مورد پذیرش مردم قرار نگرفته، مردم عادی در روابط اجتماعی دست به طرد آنان می‌زنند، گروه‌های خبری اینترنت سبب می‌شود، آن‌ها از حاشیه خارج شده، به متن زندگی اجتماعی وارد شوند، چیزی که در زندگی واقعی، به ندرت امکان‌پذیر است. محققان اخیر، در چند بررسی که در سطح گروه‌های خبری «هم‌جنس‌باز»، «دارای روابط جنسی انحرافی» و «طرفدار تبعیض نژادی»، انجام داده‌اند، صحت مدل پیشنهادی خود را نتیجه گرفته‌اند (جوینسون، ۲۰۰۳).

ویژگی دیگری که فضای مجازی از آن برخوردار است و به نوعی پرخاشگری الکترونیکی افراد را تسهیل می‌سازد، فقدان سازوکارهای (مکانیسم‌های) تهاجم‌شکن^۳ در این فضا به شمار می‌روند.

1. Mc Kenna

2. Bargh

۱. انسان‌ها و حیوان‌ها از سازوکاری با عنوان مکانیسم‌های تهاجم‌شکن برخوردار می‌باشند. این سازوکارهای زیستی در عمل مانع از شدت گرفتن تهاجم و پرخاشگری انسان‌ها و حیوان‌ها نسبت به یکدیگر می‌شود. به عنوان مثال، وقتی دو گرگ، گوزن یا زاغ بر سر قلمرو یا جفت با یکدیگر به رقابت می‌پردازند، گرگ‌ها در صدد آسیب زدن به شاه‌رگ گرگ مقابل خود برمی‌آیند، گوزن‌ها می‌کوشند با شاخ‌هایشان، پهنای بدن گوزن مقابل را هدف قرار دهند و زاغ‌ها می‌کوشند به پس‌سر زاغ مقابل، ضربه مهلک خود را وارد کنند. اما وقتی یک گرگ یا گوزن یا زاغ شکست را در جریان نبرد پذیرفت (و در واقع قلمرو یا جفت مورد نظر را به حریف وا گذاشت)، در این حالت گرگ مغلوب شاه‌رگ خویش، گوزن شکست خورده، پهنای بدن خود

مکانیزم‌های تهاجم‌شکن، سازوکارهای طبیعی هستند که تهاجم یک موجود به موجود هم‌نوع خودش را متوقف می‌کنند.

یکی از سازوکارهای تهاجم‌شکن در انسان‌ها، نگاه انسان‌ها به یک‌دیگر است. به این معنا که نگاه انسان‌ها به یکدیگر، به میزان زیادی مانع تهاجم آنان نسبت به هم می‌گردد. کاربری در فضای مجازی به سبب آن که افراد بعضاً به شکل رودررو با یکدیگر مواجه نیستند، در عمل سبب حذف ارتباط چشمی افراد با یکدیگر می‌شود که سازوکاری تهاجم‌شکن در آدمی به شمار می‌روند.^۱

ابراهیمی ترکمان، رئیس سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی در سخنرانی که تحت عنوان «راه‌های گسترش اخلاق عملی و معنویت در جامعه» در هفتمین دور گفت‌وگوهای اسلام و مسیحیت ارتدوکس یونان دارد، از ماحصل آنچه از آن یاد شد، به شرح زیر یاد کرده است:

«اگر گرایش به معنویت را، راه یافتن به معنای هستی و باطن عالم بدانیم، به یقین در دوران اخیر مظاهر مادی از تمرکز انسان به معنا و باطن عالم و نیز حقیقت هستی کاسته است؛ زیرا اساس معنویت بر تمرکز استوار است.

در عصر کنونی سرگرم شدن مردم به مظاهر زینت‌بخش فناوری‌های نوین و فضای مجازی و سایر سرگرم‌کننده‌ها، آنان را از تمرکز که بن‌مایه رویکرد به معنویت است دور کرده است. انسان فاقد تمرکز که اندیشه‌اش در ظاهر اشیا متوقف می‌شود، نمی‌تواند از ظاهر عبور کرده، به باطن راه یابد. سرانجام حتمی تکثر و خروج از تمرکز، انهدام سریع قدرت تفکر و زوال پرشتاب نظام شکل‌گیری رأی و اندیشه انسانی است. غرق شدن در خوشی‌ها و سرگرمی‌ها و فرو غلطیدن در غفلت، مجال اندیشه را از بین می‌برد و جایی برای بروز نیازهای معنوی و تجلی معنویت انسان باقی نمی‌گذارد. به تعبیر دیگر، چنین فردی گرچه اسارت تن ندارد؛ اما اسارت اندیشه دارد و این همان غفلت است.

و زاغ بازنده، پس سر خود را روبروی حریف قدر قرار می‌دهند که اتفاقاً در همین لحظه، تهاجم طرف مقابل، فروکش کرده، جنگ آن‌ها به صلح می‌گراید. در انسان‌ها نیز سازوکارهای تهاجم‌شکن وجود دارد. یکی از این سازوکارها، نگاه انسان‌ها به یک‌دیگر است. نگاه یک انسان به چشم انسان مقابل، مانع از شدت گرفتن پرخاشگری وی می‌شود، اما در غیاب مکانیزم تهاجم‌شکن اخیر، انسان‌ها ممکن است به سادگی دست به هر نوع پرخاشگری ممکن در ارتباط با افراد فرارویشان بزنند.

۱. البته لازم به ذکر است که حضور در فضای مجازی، در عمل بر میزان نועدوستی می‌افزاید، جونیسون (۲۰۰۳) در همین رابطه گزارش می‌دهد، در فضای مجازی غالباً به دلیل ارتباط فرد با فرد، مسأله توزیع مسوولیت اجتماعی پیش نمی‌آید و فردی که در این فضا مخاطب یک انسان نیازمند و محتاج قرار می‌گیرد، به دلیل آن که افراد دیگری در صحنه حضور ندارند که احیاناً به کمک فرد نیازمند بشتابند، در عمل نمی‌تواند با پناه جستن به اندیشه توزیع مسوولیت اجتماعی، خودش را قانع کند که سایر افراد حاضر در صحنه می‌توانند به تقاضای فرد نیازمند پاسخ دهند، بنابراین ضرورت دارد که خود وی شخصاً به کمک فرد نیازمندی که فراروی او قرار گرفته است، بپردازد و به این ترتیب در عمل فضای مجازی کارایی بالایی خود را در ارتباط با تحقق هر چه بیش‌تر اعمال نועدوستانه، به معرض دید می‌گذارد.

عصر کنونی عصری است که دیده‌های ظاهربین بشر را تقویت کرده و چشم‌نوازی‌های دنیوی او را متوجه خود کرده است، اما نه خود واقعی او که وابسته به منبع هستی است، بلکه خودی که در پندار برای خود ساخته است. این خود مجازی، گاه تا آنجا انسان را از خود واقعی‌اش دور می‌کند که با مغز دیگران فکر می‌کند و با پای دیگران راه می‌رود. انسان فاقد تمرکز وقتی از خویشتن دور شد، گرفتار ظاهر می‌شود و راه‌های نجات و سعادت خود را نیز به درستی نخواهد دریافت.

برای انسانی که از خود دور شده است، کار به جایی می‌رسد که حقایق را به سختی درمی‌یابد و در هر چیز تصرف می‌کند و حتی دین و آموزه‌های دینی را نیز به سود خود مجازی خویش تفسیر می‌کند. تلقی ظاهربینانه از دین و آموزه‌های معنوی، موضوعی است که انسان دچار توهم، دچار آن شده است که البته از معنا تهی است و در همین نوع تلقی - که من آن را بی‌خردی می‌نامم - ارزش‌های دنیوی جایگزین ارزش‌های اخروی و معنوی می‌شود.

بشر امروز چنان در خود گرفتار شده است که خودش حجاب شناخت خویشتن شده است، به همین دلیل است که بشر از معنویت فاصله گرفته و در واقع دچار غفلت شده است. غفلتی که از همه ادوار تاریخی بیش‌تر است.^۱

گذشته از ابعاد ضداخلاقی و ضدخانواده در فضای مجازی، این فضا به سبب سهولت، دسترسی و امکاناتی که برای کاربران پدید می‌آورد، مورد توجه گروه‌های ایدئولوژیک قرار گرفته، این گروه‌ها از آن سود می‌برند. نورمحمدی، ارفعی و یاوریان (۱۳۹۴) در همین رابطه می‌نویسند:

«در برابر ۲۰۰ پایگاه دینی فعال ایران در فضای مجازی، ۴۰/۰۰۰ سایت و شبکه اجتماعی زیر نظر وهابیون علیه تفکر شیعی تبلیغ می‌کنند».

مقاله «عرفان‌های نوظهور در فضای مجازی، فرصت‌ها و چالش‌ها»^۲، خاطر نشان می‌سازد:

«فعالیت‌های مجازی عرفان‌های کاذب را می‌توان مشتمل بر سه مرحله دانست: مرحله مقدماتی: سردمداران عرفان‌های کاذب در این مرحله با تبلیغاتی که چندان به ماهیت فرقه ارتباطی ندارد، سعی در جذب و عضویت فرد در محیط‌های اینترنتی نظیر سایت‌ها و وب‌لاگ‌ها می‌کنند. این سایت‌ها و وب‌لاگ‌ها با در اختیار گذاشتن مسایلی که مورد کنجکاوی بسیاری از کاربران اینترنتی است، به صورت رایگان یا با قیمتی ارزان، این مهم را اجرایی می‌کند. به طور مثال، می‌توان به ارایه فیلم‌های فارسی و کلیپ‌های موسیقی ممنوعه، فروش ارزان قیمت فیلم‌های به روز هالیوودی و حتی فروش فیلم‌های نیمه مستهجن و فیلم‌های آموزشی مانند آموزش زبان خارجی در این زمینه اشاره کرد. ارسال ایمیل‌های گوناگون حاوی عکس، داستان‌های جذاب و کلیپ‌های مختلف وجه دیگری از این اقدامات به شمار می‌روند. نکته‌ای که نباید در این قسمت مورد غفلت قرار بگیرد، این

1. mehrnews.com/news/4282737

۲. حمزه شریفی دوست (بی تا). سایت پرسمان دانشجویی.

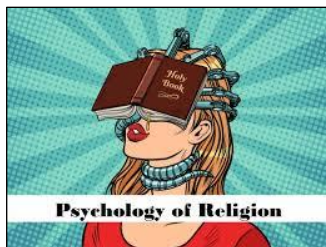
است که این مرحله تا مدت مشخصی برای کاربران عضو ادامه دارد و پس از آن با رونمایی از لینک‌های جدید در سایت یا وبلاگ و بعضاً با تغییر آدرس سایت و وبلاگ، فرد را داخل مرحله‌ی دوم می‌کند.

مرحله میانی: در این مرحله تا حدودی از همراهی افراد اطمینان حاصل شده است، بنابراین در کنار انجام اموری که در مرحله‌ی مقدماتی صورت می‌گرفت، فاز جدید جذب و فریب آغاز می‌شود و آن گفت‌وگو با افراد در فضای مجازی است که در چت‌روم‌ها و شبکه‌های اجتماعی صورت می‌پذیرد. در این گفت‌وگو که اساس آن بر مهربانی و تساهل و تسامح نسبت به افراد پایه‌ریزی شده، سعی می‌شود به صورتی خزنده اعتقادات فرد را مورد سؤال قرار داده، وی را نسبت به بسیاری از باورهای خویش بی‌اهمیت و سست کنند.

از سوی دیگر سخن گفتن از عشق بی‌حد و مرز که به آزادی جنسی می‌انجامد، آرامش طلبی - از رهگذر تجربه مدیتیشن و یوگا-، طرح برخی از جلوه‌های سحرآمیز و رمزآلود، تشویق کنار نهادن قیود فردی که به اباحه‌گری می‌انجامد، از جمله روش‌های مورد استفاده غیرمستقیم عرفان‌های نوظهور در این مرحله به شمار می‌آیند.

مرحله‌ی نهایی: این مرحله در حقیقت نتیجه‌ای است که در پی مراحل پیشین رخ می‌دهد؛ یعنی زمانی که از عضویت پایدار افراد اطمینان حاصل شد و ارتباطات دوستانه و سستی باورها به بلوغی نسبی رسید، آن گاه می‌توان از اعتقادات فرقه‌ها به راحتی سخن گفت و سندی رسمی برای عضویت افراد صادر کرد. در این مرحله است که دیگر فضای مجازی پاسخ‌گو نبوده و افراد باید در موقعیت‌های حقیقی و جلسات رو در رو، قرار گیرند.

شایان توجه است که دو مرحله‌ی مقدماتی و میانی با روش‌های غیرمستقیم و مرحله‌ی نهایی با روش‌های مستقیم پیاده‌سازی می‌گردد».



در برابر استفاده‌های ناروایی که از فضای مجازی در جهت مقابله با دین و دین‌مداری می‌گردد، اگرچه برخی از نیک اندیشان بشری وارد صحنه شده و تلاش کرده‌اند که مفاهیم دینی را در فضای مجازی نشر دهند، اما اگر توجه خود را معطوف به حوزه‌های علمیه کنیم، مشاهده می‌شود که در حوزه‌های علمیه اولاً مخالفت‌هایی با ورود به فضای مجازی ملاحظه می‌شود و ثانیاً در مواردی که مخالفت اخیر وجود ندارد، فقدان شناخت کافی از فضای مجازی موجبات سردرگمی حوزویان را فراهم

آورده است. مضاف بر این، در صورت تلاش حوزویان برای اثرگذاری در فضای مجازی، قرائت‌های دینی متفاوت موجود در حوزه‌های علمیه، مانع بزرگی در جهت نشر مفاهیم دینی در فضای مجازی به شمار می‌رود.

اما اگر از تمامی مشکلات پیش‌گفته نیز بگذریم، مسأله شناخت اندک متخصصان حوزوی و غیرحوزوی داخل از تحول کودک، نوجوان و جوان و آموزش‌های زیر آستانه‌ای و پنهان، از موانع جدی است که فراروی تولید آثار فاخر دینی در فضای مجازی وجود دارد.

حجت‌الاسلام مرتضی ادیب یزدی در همایش آسیب شناسی تبلیغ دین در فضای مجازی، با اشاره به دهه ۳۰ که برخی از روحانیون با ورود بلندگو به مساجد و حوزوهای علمیه مخالفت می‌کردند، بیان می‌دارد: «... البته تلقینی هم در ذهن طلاب وجود دارد که ورود به اینترنت، ممکن است با تقوای الهی منافات داشته باشد».

دکتر آینه‌وند، در همین همایش، ذیل عنوان «تبلیغ دین در فضای مجازی وظیفه همه اقشار جامعه است»، با تأکید بر ضرورت شناخت کافی و وافی فضای مجازی، بیان می‌دارد:

«طلبه‌ها باید با شناخت راهکارهای مطلوب، ضمن استفاده از رسانه منبر، وارد فضای مجازی شوند تا اثربخشی بسیاری را داشته باشند. متأسفانه سایت‌های لاییک، ضددین و سکولار آثار منفی بر جای می‌گذارند که باید با ارایه راهکارهای مطلوب با این سایت‌ها مقابله کنیم.

مخاطبان رسانه منبر با مخاطبان فضای دیجیتالی متفاوت است؛ زیرا مخاطبان رسانه منبر به واسطه علاقه‌ای که دارند، پای منبر می‌نشینند و سراپا به موضوع موردنظر گوش می‌دهند، اما باید در نظر داشت که شناختی جزئی از مخاطب نوعی فضای دیجیتالی نداریم و باید به گونه‌ای عمل کنیم که شک و شبهه‌ای برایش باقی نماند.

تبلیغ دین از طریق رسانه منبر یا فضای دیجیتال تفاوتی نمی‌کند، مهم شناخت راهکارهای درست است که بتوانیم آن را به زبان مخاطب ارایه دهیم. همچنین تبلیغ دین در فضای مجازی اصلی‌ترین رسالت همه اقشار جامعه است و همه نظیر استاد دانشگاه، روحانی و روشنفکر دینی، موظف هستند تا رسالت تبلیغ دین در فضای مجازی را بر عهده بگیرند».

حجت‌الاسلام معزی، رئیس دفتر تبلیغات اسلامی تهران، در همین همایش ذیل عنوان «عملکرد سلیقه‌ای بر اعتقادات کاربران تأثیرگذار است»، اظهار می‌دارد:

«همان‌گونه که در فضای حقیقی هرکس می‌تواند داعیه‌دار عقیده‌ای باشد، در فضای مجازی نیز هرکسی می‌تواند تفکر خود را رواج دهد و این شاید بزرگ‌ترین آسیبی باشد که تبلیغ دین در فضای سایبر بسیار شخصی، ذوقی، سلیقه‌ای و بدون ضابطه شده است».

همان‌طور که اشاره شد، اگر متخصصان داخلی و حوزوی بتوانند در کنار یکدیگر با تهیه ادبیات فاخر، اطلاعات دینی لازم را در فضای مجازی قرار دهند، تازه ارایه این اطلاعات به صورت

غیرمستقیم از سویی و توجه به مسأله تحول ذهنی، اخلاقی و عقیدتی کودکان از سوی دیگر، مطرح می‌شود که در این زمینه نیز ضعف‌های مفردی در سطح متخصصان دانشگاهی و حوزوی دیده می‌شود. با بررسی مصاحبه‌های انجام شده با کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، مشخص می‌شود در صورتی که خانواده کودکان اخیر به شکل جدی در صدد سرمایه‌گذاری در تربیت دینی کودکان برآمده باشند، بعضاً کاربری کودکان اخیر از فناوری‌های ارتباطی جدید در جهات دینی و یا تقریباً دینی است.

فاطمه ۶ ساله و مهیار ۵ ساله، در مصاحبه‌های خویش از کاربری نسبتاً دینی تبلت و گوشی خودشان (که در واقع ماحصل تلاش‌های اولیای آنها است)، به قرار زیر یاد کرده‌اند:

«- می‌شه با تبلت چیزی خوند؟»

آره.

- چه جوری؟

می‌شه قرآن رو از گوشی ریخت توی تبلت، باهاش قرآن خوند.»

«- دیگه با گوشی چه کار می‌کنی؟»

بازی.

- آهنگ گوش می‌دی؟

نه. آهنگ نه... نوحه.

- آهنگ اصلاً گوش نمی‌دی؟

نه، کم.

- خوب پس بیش‌تر نوحه گوش می‌دی؟

آره.»

در خانواده‌هایی که نظارت دقیقی بر کاربری کودکان خویش از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها ندارد، ممکن است کودکان در موارد معدودی کاربر محصولات از آن سوی آب باشند که اگر حاوی رنگی دینی هم هستند، رنگ دینی آنها دارای جهت‌گیری مسیحی یا یهودی است. مصاحبه با سارینای ۶ ساله، نمونه‌ای در همین جهت را به دست می‌دهد:

«- حالا توی این بازی که بچه‌ها توی مدرسه هستن؟ چرا دستاشون رو این طوری کردن؟»

دارن دعا می‌کنن.

- برای چی دعا می‌کنند؟

درساشون خوب باشه و قشنگ یاد بگیرن.

- نماز هم می‌خونن؟

توی این بازی نیست، یعنی نشون نمی‌ده.»

یکی از همکاران پژوهش گزارش می‌داد، وی برای تشویق کودکان مهد به انجام مصاحبه، برای آنان دو سری برچسب‌های حاوی مضامین مذهبی و برچسب‌های حاوی قهرمان‌های بازی‌ها و کارتون‌های غربی، نظیر بن‌تن، باب اسفنجی، سیندرلا و مانند آن‌ها را تهیه کرده بود، اما هیچ یک از کودکان مصاحبه شده، حاضر به انتخاب برچسب‌های دینی نشده، تمامی آن‌ها بر چسب‌های حاوی الگوهای غربی را به عنوان جایزه، انتخاب کردند.

بیانات اخیر از سرمایه‌گذاری اندک نهادهای فرهنگی و دینی در جهت تولید آثار فاخر دینی حکایت می‌کنند. اظهارات یاس و مبینا ۵ ساله، در مصاحبه مشترکی که در مورد کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید دارند. نمونه بارزی در همین جهت به شمار می‌آید:

«- چه بازی‌هایی داری؟»

یاس: بازی پونی، موسیقی، دوستی، دکتر بازی.

مبینا: بازی‌های قشنگ داریم، آرایشیه.

- بازی آرایشیت چه طوریه مبینا؟

یه جور با حال.

- دوست داری خودت هم آرایش کنی؟

یاس: من دلم می‌خواد مته دختره تو بازی مبینا باشم.

- با اینستا چه کار می‌کنید؟

مبینا: عکس مردمو نگاه می‌کنیم. عکسای خوشگل می‌ذارن، غذا می‌ذارن... .

- آهنگم دارید تو تبلتاتون؟

یاس: آره.

یاس: منم دارم.

- با ایکس باکس هم بازی رقصی می‌کنید؟

یاس: آره خاله، من خواننده می‌شم.

مبینا: منم می‌رقصم.

- جفتتون ایکس باکس دارید؟

یاس: آره ایکس باکس خیلی جالبه... .

- خاله مامان بزرگم یادم داده، نماز بخونم.

|| چه خوب، بازی دارید که قرآن و نماز رو به شما یاد بده؟ یا قصه‌های قرآنی داشته باشه؟

نه، نداریم.

- بازی‌های درسی و آموزشی چه طور؟

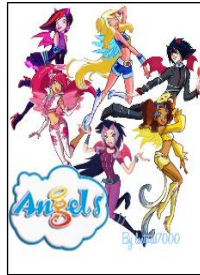
مبینا: آموزش زبان دارم من. انگلیسی رو قوی می‌کنه.

- چه طوریه؟

مبینا: با شعر و موسیقی، زبان یاد می‌ده.

- بهتره از کتاب خوندن و زبان یاد گرفته؟

مبینا: آره، آخه جذاب‌تره خاله، حوصله‌ات سر نمی‌ره، انگار داری بازی می‌کنی».



۲-۴- مواجهه کودک با مدعیان (بی‌دین) دین‌داری

یکی از یادگیری‌های مهم کودکان در زندگی روزمره‌شان، یادگیری‌های مشاهده‌ای است. کودکان با دیدن رفتارهای یک معلم، پلیس یا فرد دین‌دار، در عمل با معیار قرار دادن تجربیات عاطفی و شناختی خود از افراد مزبور، این تجربیات را در ذهن خویش ذخیره کرده، در جریان زندگی فردی یا اجتماعی خود، بعضاً از آن‌ها به عنوان راهنمای عمل‌شان سود خواهند برد. بالطبع اگر فردی که داعیه دین‌داری دارد، واقعاً بر همان روش مورد نظر دین عمل کند، الگویی عینی از دین را به مخاطبان عرضه خواهد کرد، ولی اگر فردی در عین داشتن داعیه دین‌داری، از دین به عنوان پوششی برای کسب دنیای خویش سود برد، یا چنان اسیر هوا و هوس خود باشد که در این مسیر دین را به فراموشی بسپرد، در این حالت رفتارهای شهوی و هوس‌پرستانه وی، بر اعتبار دین و دیانت خدشه وارد خواهد ساخت و مقوله دین از منظر مخاطبان، خاصه کودکان کم سن، بدون هیچ‌گونه ابهت، به مثابه امری عادی و پیش و پا افتاده و حتی مبتذل، تصور خواهد شد.

سروش ۶ ساله در مصاحبه خود، در عمل دیگرپیروی خود از پدر و مادر را نشان داده، برای استناد حرف‌هایش، بیاناتش را با آوردن نام پدر یا مادرش، مستند می‌سازد، اما سروش در قسمت دیگری از مصاحبه خودش، از کاربری نامناسب مادرش از شبکه اجتماعی تلگرام یاد می‌کند.

سروش در ادامه، از الگوبرداری نهایی خود از الگوهای نامناسبی که در بازی‌های موجود در فناوری‌های جدید دیده است، یاد می‌کند و این به معنای از دست دادن فرصت سن دیگرپیروی کودک می‌باشد که به سادگی از دست اولیای وی رفته است و دیگران از آن سوی آب، الگوهای رفتاری مورد نظر خود را به تدریج در ذهن آنان القاء می‌کنند.

«- سروش تا حالا شده فیلم یا عکسی ببینی که به نظرت بامزه باشه؟»

یه فیلم دیدم، توش سگ بود، یه سگ سفید کوچولو انقد خوشگل بود. بعد با یه خانومه بازی می کرد.

- دوست داری خودت هم سگ داشته باشی؟

نه من نمی خوام، خارجیا دارن.

- از کجا می دونی؟

مامانم گفت.

- پس ما نمی تونیم داشته باشیم؟

نه، ما ایرانیم آخه.

- فقط به خاطر همین؟

بله... .

- زیاد نگاه می کنی، مامانت نمی گه بسته سروش؟

چرا می گه.

- چی می گه؟

می گه تا ساعت ۹ نگاه کن.

- برای چی تا ۹؟

چون باید زود بخوابم.

- چرا باید زود بخوابی؟

چون بابام می گه... .

- فیلم و عکس های مامان رو هم می بینی؟

مال مامانم رمز داره.

- چرا مال مامانت رمز داره؟

آخه تو لاو هست.

- لاو چیه؟

تو تلگرامه.

- چی هست؟

نمی دونم، ماله خانوماست.

- این لاو چه طوریه؟

یعنی دوست دارم...».

امیر ۶ ساله هم در جریان مصاحبه اش از کژکاربری مادرش از تلفن همراه یاد کرده است. با دقت در مصاحبه امیر مشخص می شود، وی که در سن دیگرپیروی اخلاقی خود قرار دارد، به نوعی با کپی برداری از رفتارهای ناصواب مادرش، در صدد تحقق رفتارهای وی در زندگی فردی خودش است:

- «- امیر آقا، دوست‌هاات همون هم کلاسی‌هاات هستند؟
نه، بعضیاشون بزرگ‌تر از منن. تازه (با افتخار بیان می‌دارد) با دوس دخترمم صحبت می‌کنم.
- از این که دوست دختر داری، خوشحال هستی؟
آره. آدم بزرگا دوست دختر دارن.
- یعنی تو هم بزرگی؟
آره، من بچه نیستم.
- خوب با دوست دخترت چه چیزهایی می‌گی؟
راجع به خودمون صحبت می‌کنیم.
- مثلاً چی می‌گین؟
همون آرایش بازی رو دوست دخترم بهم یاد داد.
- تو نگفتی این بازی دخترونه هست؟
نه. منم دوش داشتم.
- دوست دخترت چند سالشه؟
هفت سال.
- چند وقت هست که باهم دوست هستین؟
یادم نیست.
- مامانت می‌دونه تو با یه دختر دوست هستی؟
اون هم دوست پسر داره.
- از کجا می‌دونی؟
از پیام‌هاش، با تلفن صحبت کردنش (پدر کودک غالباً در سفر است).
- امیر شده تا حالا مزاحم تلفنی داشته باشید؟
غریبه‌ها فقط به گوشی مامانم زنگ می‌زنن.
گوشی تو چی؟
نه.
- وقتی بابات هست، باز هم مامانت مزاحم داره؟
مامانم گوشیش رو سایلنته.
- تو توی گوشی مامانت رو هم تا حالا دیدی؟
یه روز یواشکی رمز گوشیشو زدم، اونم فهمید، منو زد.
- با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟
بازی نداره، گوشیشم بهم نمی‌ده.»

علی و محمد، دوقلوهای ۶ ساله، در جریان مصاحبه خود، به شکل غیرمستقیم از کژکاربری مادری که آنان را به نماز و قرآن خواندن دلالت کرده، اما خودش کاربر فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای نامناسب است، یاد می‌کنند:

«بعضی وقتا مامان کنترل رو برمی‌داره، می‌زنه فیلم‌های خودش رو میاره.

- خوب تو نمی‌بینی با مامان فیلم ببینی؟

نه، دوست ندارم.

- خوب، چی اون فیلم‌ها بده؟

لختاش بعضیاشون لباسای زشت می‌پوشن با شلوارای پاره.

- خودت دوست نداری ببینی یا مامان می‌گه نبین؟

مامان می‌گه نبین. بعضیا رو می‌گه ببین، بعضیا رو می‌گه نبین.

- آهان پس بعضی‌ها رو می‌بینی.

یه دفعه خواستم کارتون ببینم، اومدم، یهو مامان پا شد اومد گفت، یه لحظه، یه لحظه وایسا...

- توی مهد چی به شما یاد می‌دن؟

حروف، نقاشی، آهنگ، درس.

- راستی علی گفت قرآن هم یاد می‌گیرید. آهنگ رو بیش‌تر دوست داری یا قرآن رو؟

قرآن. با مامانم می‌رم.

- چیه قرآن قشنگه که دوستش داری؟

قل هو الله.

- خوب چرا آهنگ رو دوست نداری؟

همین طوری دوست ندارم.

- مامان هم قرآن دوست داره که با اون می‌ری قرآن؟

آره، البته بعد نماز می‌ره. با مامانم یه بار نماز خوندم».

با توجه به آنچه از آن یاد شد، مشخص است، اگرچه علی و محمد در سن پیش دبستان خود به دلیل نداشتن تفکر انتزاعی و انتقادی، نقد جدی بر رفتار مادر وارد نمی‌کنند، اما چند سالی بیش‌تر طول نخواهد کشید که با رشد آنان، نقدهای آن‌ها شروع شده، یا مادر را به دلیل رفتارهای دوگانه‌اش محکوم می‌کنند و یا آن که خود این نحوه از رفتار را پذیرفته، در عین حفظ ظواهر دین‌داری، در عمق وجودی خویش، به شکل شهوی و هواپرستانه رفتار می‌کنند.

تعداد قابل توجه دیگری از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، از کاربری اولیایشان از ماهواره یاد کرده‌اند که آنان نیز به طبع اولیا، پای همان برنامه رقص یا روایتگر عشق مثلی و مربعی یا نمایش اوج خشونت و مانند آن‌ها نشسته‌اند که سخن بعدی اولیایشان در زمینه دین برای فرزند، با سوابق کاربری آنان از فضای مجازی، چیزی جز وهن دین نخواهد بود.



۲-۵- نقش پررنگ لذت و شهوت‌گرایی در فضای مجازی

- «- ستایش خانم، بازی هم داری؟
من اصلاً تبلت ندارم، خراب شده، بابام گفته برات می‌خرم.
- خوب قبلاً که داشتی چه بازی‌هایی توش بود؟
یه باربی داشتیم که باید آرایشش می‌کردم، یکیش یه توپ بود که نباید می‌ذاشتی بخوره به دیوار.
- خوب چه طوری بودن برام توضیح می‌دی؟
مثلاً یه باربی رو می‌آوردی، بعد آرایش می‌کردی، بعد براش کفش و لباس می‌خریدی، بعد می‌بردیش یه مرد براش انتخاب می‌کردی.
- یعنی چی مرد انتخاب می‌کردی؟
یعنی دوست پسر.
- خوب بعد چی می‌شد؟
با هم می‌رفتن توی یه تالار و می‌رقصیدن.
- تو هم دوست داشتی که جاش باشی؟
آره.
- چرا دوست داری؟
چون مثل عروسه، منم دوست دارم.
- چرا دوست داری مثل عروس بشی؟
چون کفش پاشنه بلند می‌پوشه، لباسای خوشگل می‌پوشه، بعد می‌رقصه با یه مرد.
- تو هم دوست داری که یه مرد رو برات انتخاب کنن؟
آره، دوست دارم.
- چرا دوست داری؟
نمی‌دونم اونجاشو، ولی خیلی دوست دارم» (ستایش، ۶ ساله).
از نگاه ادیان دو خط سیر برای گذران زندگی وجود دارد، مسیر تعهد در برابر مسیر بی‌تعهدی یا مسیر انسانیت و شکوفایی در برابر مسیر لذت‌گرایی و شهوت‌مداری.

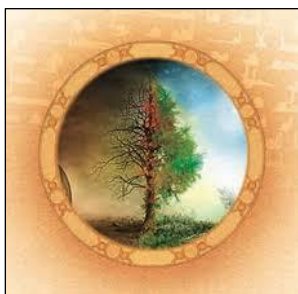


در مسیر تعهد، آدمی در مسیر شکوفایی و اعتلای وجودی خویش، به دیگران به مثابه عیال‌الله نگریسته، سعی می‌کند، به یاری و معاضدت آنان برآمده، اسباب تعالی و شکوفایی آنان را نیز مانند خودش فراهم آورد. اما مسیری بی‌تعهدی یا لذت‌گرایی صرف، برخلاف جهت‌گیری افراد شکوفا به سوی دیگران، متضمن جهت‌گیری آدمی به سمت خودش و کسب لذات بیش‌تر و هر چه بیش‌تر است. تنها معیار پذیرفتنی برای انسانی که خط شهوت‌مداری را انتخاب کرده است، ارضای تمنیات جسمانی و هوس‌مدار خویش است، حتی اگر این ترضیه خاطر به بهای بی‌توجهی به دیگر انسان‌های دردمند جامعه باشد و یا حتی اگر به بهای ظلم، تعدی و تجاوز به حقوق دیگران باشد.

بنابراین می‌توان به صورت نمونه (و تمثیلی) دو گروه شاخص را در طی طریق انسان‌ها در طول زندگی‌شان معرفی ساخت، انسان‌هایی که اهداف آنان معطوف به مسایل نودوستانه و خیرخواهانه است و در جریان تحقق اهداف اخیر خود نیز به رشدی انسانی و معنوی دست می‌یابند و انسان‌هایی که هدفشان تأمین لذت‌طلبی خویش است و در جریان تحقق این امر از هیچ ظلمی در حق دیگران مضایقه ندارند!

شهید مطهری (۱۳۵۴)، در همین رابطه بیان می‌دارد:

«غرق شدن در شهوات پست حیوانی با هرگونه احساس تعالی، اعم از تعالی مذهبی، اخلاقی، علمی یا هنری، منافات دارد و همه آن‌ها را می‌میراند. آدم شهوت‌پرست نه تنها نمی‌تواند احساسات عالی مذهبی را در خود بپروراند، احساس عزت و شرافت و سیادت را نیز از دست می‌دهد. احساس شهامت و شجاعت و فداکاری را نیز فراموش می‌کند. کسی که اسیر شهوات است، جاذبه‌های معنوی، اعم از دینی، اخلاقی، علمی و هنری، در او کمتر تأثیر دارد».



۱. البته گروه سومی نیز می‌توان در اینجا تعریف کرد که واجد قسمتی از ارزش‌های هر دو متعهد و بی‌تعهد هستند، اما در نهایت این گروه از افراد سرگردان، قابل ادغام در گروه شهوت‌مدار و هواپرست هستند.

بررسی میدانی آرای کودکان خردسال پیش دبستانی کاربر فضای مجازی، بیانگر آن است که این کودکان در ساده‌ترین سطح از اثرپذیری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که کاربران هستند، نسبت به آرایش حساس شده، علاقه‌مند به انجام بیش‌تر و هر چه بیش‌تر شده‌اند.

کودکان پیش دبستانی کاربر محصولات فرهنگی (و بعضاً ضد فرهنگی) عرضه شده در فضای مجازی، در سطحی پیشرفته‌تر، با مواردی مانند کاربری از لباس‌های نیمه برهنه و داشتن دوست جنس مخالف و روابط باز دو جنس، برخورد می‌کنند که به صورت یک پازل، سبک زندگی شهوت‌مدار را برای آنان کامل‌تر می‌سازد و کودکان کاربر احساس می‌کنند با استقبال از آرایش، مصرف‌گرایی، به نمایش نهادن اندام، داشتن دوست جنس مخالف و برقراری روابط باز بین دو جنس، در عمل به سمت و سوی زندگی ایده‌آلی که الگوهای مورد علاقه آنان برایشان رقم زده‌اند، پیش خواهند رفت.

سرانجام کاربران خردسال بازی‌های دیجیتال، کارتونها، پویانمایی‌ها و سریال‌ها و فیلم‌های آن سوی آب، به این نتیجه می‌رسند که جذابیت‌های روابط دو جنس چنان است که حتی پس از ازدواج آنان نیز این روابط می‌تواند تداوم داشته باشد و یا آنان می‌توانند مقصد و مقصود زندگی را در کاربری از آنچه در فیلم‌های هرزه‌نگار است بیابند و دست به کاربری از این دست محصولات بزنند که در عین تعمیق هر چه بیش‌تر سبک زندگی شهوی و شهوت‌مدار، بلوغ زودرس آنان را در پی داشته، از بدو کودکی به آنان القا می‌کند، زندگی چیزی جز مصرف، آرایش، دل‌دادگی و دل‌بردگی و لذت بردن جسمانی نیست و این همان سبک زندگی شهوی است که دقیقاً در برابر سبک زندگی دینی قرار می‌گیرد که توأم با مسوولیت‌پذیری، ساده زیستی و پرهیز از اسراف، اخلاق‌مداری و معطوف شدن از خود به سوی دیگران است.



آریانای ۴/۵ ساله، در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد که به کفش پاشنه بلند و رژ لب بنفش عروسک باربی‌اش علاقه‌مند شده است:

«... (از آریانا خواستم عروسک‌هایش را نشانم بدهد). از بین عروسک‌ها چند عروسک شبیه باربی آنجا بود که برام آورد، از آریانا پرسیدم، اسم این عروسک‌ها چیه، گفت بیا برایشون اسم بگذاریم): اسم این عروسک رو دوست داری چی بگذاری؟

رومینا.

- رومینا کیه؟

خب بالاخره اسم دیگه.

- اتفاقاً یکی از دوستای من اسم دخترش رومینا هست.

منم تو کلاس ورزش مون یکی از دوستام اسمش رومیناست.

- دوستت شبیه اینه... .

(آریانا یک عروسک دیگه را نشان می‌دهد).

- تو از چه چیز این عروسک خوشت میاد؟

از کفشش.

- چرا؟

(با ذوق فراوان) آخه خیلی خوشگله.

- (به یکی از عروسک‌های باربی اشاره می‌کنم) آریانا تو از چه چیز این عروسک خوشت میاد؟

از کفشاش.

- مگه کفش‌های این عروسک چه طوری هست؟

پاشنه داره.

- اگر کفش‌ها پاشنه داشته باشن، چه طوری می‌شن؟

(ادای راه رفتن با این کفش‌ها را درآورده، می‌گوید): وقتی تق تق می‌کنن، خوشم میاد.

- (به عروسک باربی دیگری اشاره می‌کنم و می‌گویم): آریانا تو از چه چیز این عروسک خوشت میاد؟

از رژ لبش (رژ لب عروسک بنفش است)».

با ملاحظه مصاحبه‌های فاطمه، نیوشا و آلائی ۶ ساله، مشخص می‌گردد که این کودکان خردسال، در اثر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها، پویانمایی‌ها و سایر محصولات فضای مجازی به همراه خانواده، در عمل متوجه سبک زندگی شهوی گردیده‌اند و ضمن آن که با شیفتگی از آرایش و جذابیت بدنی خویش یاد می‌کنند، مصرف‌گرایی را نیز به عنوان جزء ثابت سبک زندگی اخیر مدنظر خود قرار داده‌اند:

«- فاطمه خانم، شما با تبلت خودت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

آرایش بازی.

- می‌شه لوازم آرایش رو ببینم؟
باشه.
- این چیه؟
رژ.
- این چیه؟
مداد ابرو.
- فاطمه این‌ها بد نیست؟
نه خوبه.
- دیبا می‌گفت بده، تو چرا می‌گی خوبه؟
خوبه دیگه.
- ضرر داره یا فایده داره؟
فایده داره.
- فایده‌اش چیه؟
من نمی‌گم، تو بگو.
- شاید فایده‌اش اینه که آدم خوشگل می‌شه، نظر تو چیه؟
منم خوشگل می‌شه.
- ضررش چیه؟
خوبه.
- آخه مامان من می‌گه اینا بدن، تو چرا می‌گی خوبه؟
بعضی وقتا خوبه، بعضی وقتا بده.
- ولی مامان من می‌گه بده. حالا مامان تو آرایش هم می‌کنه؟
خیلی کم.
- مثلاً؟
کرم و رژ همین. نمی‌ذاره منم خیلی بزئم.
- کم می‌زنی؟
آره... .
- دوست داری آرایش گر بشی، عروس درست کنی؟
آره... .
- در گوشتو بیار، تو هم وسیله آرایش رو نشون می‌دی؟
آره.
- این چیه؟
کرم.

- این چیه؟
ریمل.

- این چیه؟
مداد چشم.

- این چیه؟
واسه مژه‌اس، فر مژه.

- اگه بزرگ شدی، بابات گفت آرایش نکن، قبول می‌کنی؟
نه.

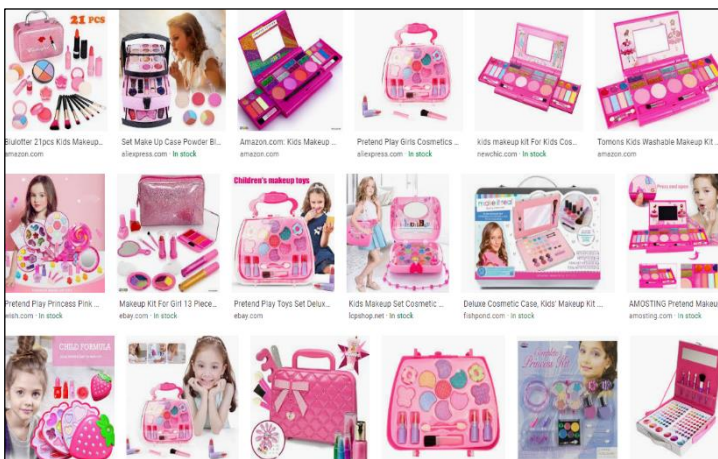
- بابا ناراحت می‌شه که.

عب (عیب) نداره.

- باز هم آرایش می‌کنی؟

آره.

- (در ادامه فاطمه بعد از زدن کمی سایه پشت چشمش گفت: پاک کن، برم دعوام می‌کنه)».



»- باریت چه جوریه نیوشا؟

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 گرفتیم.

- چه جور می‌کنی؟

مامانم هم کمکم کرده».

«- خوب آلا خانم، چه لباسی دوست داری تن باریت کنی؟

لباس پرنسسی.

- لباس پرنسسی چه طوریه؟

دامن پفی داره، صورتیه».

عمق اثرگذاری کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی به قدری زیاد است که پسران را نیز در همین زمینه تحت تأثیر خود قرار داده است. ابوالفضل ۶ ساله در قسمتی از مصاحبه خود در همین ارتباط چنین بیان می‌داشت:

«- ابوالفضل توی کارتونها، دخترها چه طوری هستند؟

اونا لوسن و آرایش می‌کنن و گریه هم می‌کنن.

- تو دوست داری آرایش کنی؟

نه، اگه آرایش کنم، فک می‌کنن که زنی.

- دخترها آرایش کنن چی؟

اونا اگر آرایش کنن، کار خوبی می‌کنن ما عیب داریم که مردیم.

- اگه آرایش نکنن چی؟

اون موقع مرد می‌شن».



در سطحی پیشرفته‌تر، کاربران خردسال بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها در جریان کاربری از محصولات اخیر با مواردی مانند استفاده از لباس‌های نیمه برهنه (یا به زعم خودشان لباس‌های لختی)، برقراری روابط نزدیک با جنس مخالف و سوق دادن روابط اخیر به برقراری برخی از روابط جسمانی مواجه می‌گردند که با اتخاذ موارد پیش‌گفته، در عمل گام در مسیر سبک زندگی شهوی و هوس‌مدار می‌نهند و با عمق بخشیدن به این سبک زندگی، در عمل از سبک زندگی دینی که به جای لذت‌گرایی صرف، تقید، اخلاق‌مداری و مسوولیت‌پذیری را مدنظر خود قرار می‌دهد، فاصله می‌گیرند. اظهارات مهربان ۴ ساله و یسنای ۵ ساله، بیانگر شیفتگی این کاربران به استفاده از لباس‌های نیمه برهنه است:

«- مهربان خانم، آرایش بازی رو بیش‌تر دوست داری یا بازی پو رو؟

آرایش بازی، تو آرایش بازی عروسی هم هست.

- چرا آرایش بازی رو بیش‌تر دوست داری؟

آخه آرایش دوس دارم دیگه، خوشگل می‌شه.

- خودت هم دوست داری آرایش کنی؟
- آره خودم رژ دارم، لاک دارم.
- مامانت می‌گذاره بزنی؟
- آره، خودشم برام می‌زنه.
- به نظرت لوازم آرایش برای بچه‌ها چیز خوبیه؟
- همین رژ خوبه دیگه، آدم ناز می‌شه. اما کرم نه، مامانم گفته پوستت رو خراب می‌کنه... .
- فیلم چی دیدی، برام تعریف می‌کنی؟
- عروسی قاطی پاتی، خودمم می‌خوام عروسی قاطی پاتی بگیرم.
- چرا عروسی قاطی رو دوست داری؟
- خوش می‌گذره، می‌خوام لباسم مته غسل باشه.
- یعنی چه جوری؟
- لختی باشه.
- لختی دوست داری؟
- آره، من خیلی عاشق پیرهن لختیم.
- چرا به نظرت بعضی دخترا لختی دوست دارن؟
- آخه خوشگل‌تره».



- «- یسنا خانم داری چه کار می‌کنی؟ این چه بازی‌ای هست که می‌کنی؟
- پری دریایی!
- حالا بازیش چه طوری هست؟
- باید یاد بگیری.
- یسنا زشت نیست که این لباس نداره؟
- لخته دیگه!
- چرا لخته؟

چون لباس دوست نداره... .

- حالا نوبت آرایش، کدوم رژ بیش تر بهش میاد؟

نمی‌دونم، تو چی فکر می‌کنی؟

- این قرمزه بهتر بهش میاد.

- آرایش کردن رو دوست داری یسنا؟

آره (با خنده). اما من نباید فعلاً آرایش کنم.

- چرا؟ مامانی بهت گفته؟

آره، باید بزرگ بشم، بعد آرایش کنم... .

بیا این بازی رو نگاه کن، باید واسش سوتین بخرم!

- این یعنی لباس نداره؟

نه، باید بره بپوشه، سوتین خیلی عالی!»

هلنا ۵/۵ ساله نیز از بازی جی‌تی‌ای یاد می‌کند که در آن خانم‌ها با لباس‌های زیر در پیاده‌روی شهر قدم می‌زنند. آزیتای ۶ ساله هم از فیلم‌هایی یاد می‌کند که در آن مرد و زن برهنه تصویر شده‌اند. ستاره ۶ ساله هم با دیدن سندی (شخصیت زن در پویانمایی باب اسفنجی) با مایوی دو تکه، به این شکل از پوشش علاقه‌مند شده است:

«- تا حالا شده چیزی تو بازی‌ها ببینی که به نظرت بد باشه؟

نه، ولی وقتی آجی مثلاً جی‌تی‌ای بازی می‌کنه، یه خانومایی هستن توش تو پیاده رو که فقط لباس زیر دارن.»

«- آزیتا تو به غیر از دوست‌های پیش دبستانی، دوست دیگه‌ای نداری؟

چرا.

- اسم اون دوستت چیه؟

سحر.

- سحر رو از کجا می‌شناسی؟

خونه روبرومون زندگی می‌کنه.

- خوب سحر، هم سن تو هستش؟

آره خاله.

- خوب می‌دونی سحر چه کارتونی می‌بینه؟

کارتون نمی‌بینه.

- یعنی اصلاً کارتون نمی‌بینه؟

آره.

- چرا کارتون نمی‌بینه؟

آخه فیلم می‌بینه خاله.

- می‌دونی چه فیلم‌هایی می‌بینه؟

آره، ولی خاله به کسی نگیا، سحر فقط به من گفته.

- نه قول می‌دم به کسی نگم، حالا مگه چه فیلمی می‌بینه؟

فیلمای بد.

- یعنی چی فیلم بد؟

می‌گفتش زن و مرده لختن».

«- به نظرت فرق لباس خانوم‌های توی شکرستان با سندی (شخصیت زن در کارتون باب

اسفنجی) چی هست؟

اوم سندی یه سنجاب قشنگه که روی کله‌اش یه گل صورتی قشنگ داره، تازشم ورزشکاره و همه

چی می‌دونه، یه مایوی صورتیه خیلی خوشگلم داره که موقع خواب می‌پوشه، از این دو تیکه‌ها، ولی

خانومای توی شکرستان همشون چادرای زشت سرشون می‌کنن و همشم یه بچه بغلشونه که داره

گریه می‌کنه. خیلی اعصاب خورد کن و مسخره‌ان.

- به نظرت خانوم‌ها حتماً باید مثل سندی ورزشکار باشن و موقع خواب مایوی دو تیکه بپوشن؟

آره دیگه، مثل سندی خوشگل باشن و مایو بپوشن».



پیام پنهان بازی‌ها و فیلم‌های اخیر، کودک را به سمت اتخاذ خطمشی یک زندگی هوس‌مدار هدایت می‌کند.

کیمیای ۵/۵ ساله، ارسلان ۶ ساله و فرزام ۶/۵ ساله، در مصاحبه‌های خویش از ضرورت یافتن دوست جنس مخالف یاد کرده، از این مورد به عنوان مسأله‌ای اساسی و محوری در زندگی‌شان یاد کرده‌اند:

«- کیمیا خانم، چرا با تبلت خودت بازی نمی‌کنی؟»

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

- با اینترنت چه کارهایی می‌کنی که حوصله‌ات سر نمی‌ره؟
هیچی.

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

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

- مثلاً عکس چی‌ها رو می‌بینی؟

عکس کارتونا.

- خوب می‌شه به من هم نشون بدی؟

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

- ... این‌ها که الکیه خاله، کارتونها واقعی نمی‌شن!

خیلی‌ام می‌شن، بیا ببین خودت، اصلاً منم می‌خوام تازه شبیه این بشم.

- یعنی چه کارکنی؟

بلد بشم آهنگ بخونم، برقصم، ولی اول باید دماغمو چسب بزنم، موهامم بزرگ کنم و قهوه‌ای کنم.

- دماغت رو چرا چسب بزنی؟

چون که کوچیک بشه.

- مگه می‌شه دماغ رو کوچیک کرد؟

آره. زن داییم با این باریه که واقعی شده، دماغاشونو چسب زدن قبلاً. مامانم می‌گه.

- ولی تو خودت که از باریخی خوشگل تری.

هر موقع چشممو آبی کنم، موهامو بزرگ کنم، کم غذا بخورم، بلد بشم قشنگ برقصم، خوشگل می‌شم.

- چون باریخی این شکلیه، تو هم می‌خوای این شکلی بشی؟

آره، من و مرسده‌ام کلاس باله هم می‌ریزم.

- مرسده دوستته؟

آره.

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

- اون هم شبیه باریبه؟

نه نیس، اون تپله، دوس پسرم نداره.

- مگه تو داری؟

(با صدای آرام می‌گوید): آره.

- کی هست؟

تو مهد کودکه.

- اسمش چیه؟

رادین.

- چند سالشه؟

۵ سالشه.

- رادین دوست پسرته؟

آره.

- خوب دوست پسرته با بقیه دوست‌ها چه فرقی داره؟

خب، آه نمی‌دونم، همه دخترا دارن.

- مثل کی؟

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

همشون دیگه.

- این‌ها همشون دوست پسر دارن؟

آره.

- از کجا می‌دونی؟

خودم دیدم.

- تو کارتون دیدی؟

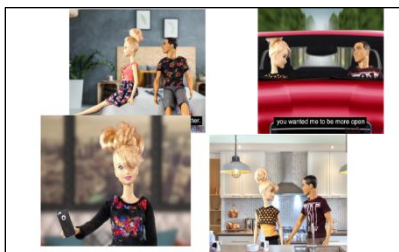
آره تو ایستا (اینستا گرام) دیدم.

- چی دیدی؟

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

- می‌شه به منم نشون بدی؟

بیا ببین.



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

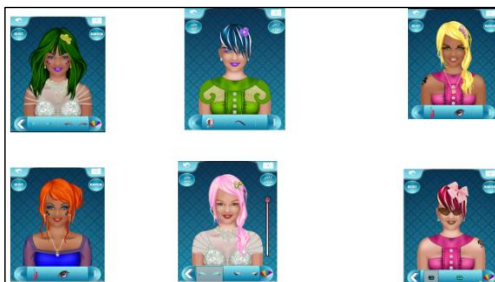
خب این واقعی نباشه اصن، ولی باربی و برتز من می‌دونم خودم، آرایش می‌کنن که این جور
خوشگل می‌شن. منم همون جور خوشگل می‌شم.

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



می‌خوام این جور موهام بزرگ باشه یا نارنجی باشه.
- چرا حالا نارنجی؟
چون که نگاه کن، تو بعضی کارتونا موهاشون نارنجیه.
- خوب حالا با تبلت خودت چه کار می‌کنی؟
چندتا بازی دارم.

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



- خاله جونم این دختره که خیلی زشته.

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

- خوب بازی کن، به من هم یاد بده.

بین اول باید صورتشو بشوری که دیگه سیاه نباشه، بعد جوشاشو می‌بری، دیگه ابروهاشو خوب

می‌کنی، بعد خیار می‌زاری زیر چشمش که سیاه نباشه، بعد کرم می‌زنی براش، بعد چشاشو یه رنگی

می‌کنی، بعد مژه می‌ذاری رو چشاش، بعد موهاشو خوشگل می‌کنی، بعدم رژ لب می‌زنی براش، بعدشم

گوشواره می‌دی بهش، بعد لباس می‌پوشه، بعد کفش می‌پوشه، بعد سگشو می‌گیره، بعد می‌ره تو

ماشین، می‌ره عروسی».

«... آقا ارسلان کی به تو گفته که با دخترها پز بدی؟

عباس.

عباس خودش هم پز می‌ده؟

آره.

- عباس به تو چی گفته؟

گفته که بزرگ بشیم، دخترای خوبی رو با هم می‌بینیم.

- عباس دیگه چی گفتی؟

گفته که می‌تونم بزرگ شدم، ماشین بخرم.

- چرا دوست داری ماشین بخری؟

چون دخترا ماشین رو دوست دارن.

- می‌دونی چرا ماشین دوست دارن؟

چون اونام می‌رن پز می‌دن.

- دخترها هم مثل پسرها، پز می‌دن؟

آره.

- دخترها به کی پز می‌دن؟

دوستاشون.

- می‌دونی برای چی دخترها پز می‌دن؟

پز می‌دن که بگن اونو رو که می‌رن می‌بینن، ماشینش خوشگله».

«- فرزام اون دختره که اسپایدرمن با اون می‌ره این ور و اون ور و نجاتش می‌ده، کیه؟

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... اوووم... 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 هستن؟

آره.

- دیگه از کجا می‌فهمی که دو نفر، دوست پسر و دوست دختر هستن؟

عروسی نکردن!

- عمه‌ات که دوست پسر داره، به مامان بزرگ، بابا بزرگت این رو می‌گه؟

نمی‌گه!

- مگه اون‌ها چی 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، قدیمی‌ان؟
آره.
- این‌ها رو خودت فهمیدی یا بهت گفتن فرزام؟
جفتش.
- چرا دختره همه‌اش منتظره اسپایدرمن بیاد نجاتش بده و چرا خودش خودش رو نجات نمی‌ده؟
خب ضعیفه دیگه خاله... دختره... لوسه.
- تو کارتون اسپایدرمن همه‌اش اسپایدرمن دختره رو نجات می‌ده، آره؟
آره دیگه... اون باید نجاتش بده.
- دوست دخترش چه شکلیه فرزام؟
مو طلاییه.
- مو طلایی‌ها خوشگلن؟
نمی‌دونم... ولی مامانم موهاشو طلایی رنگ می‌کنه. لنز هم می‌ذاره... ولی بابام رو بوس نمی‌کنه، مثل دوست دختر اسپایدرمن.
- خوب خیلی‌ها همدیگه رو بوس می‌کنن فرزام... منم که اومدم خونتون، مامانت رو بوس کردم.
(با خنده) اون بوس‌ها فرق می‌کنه!
- این رو از کجا فهمیدی؟
همه می‌دونن!
- با دوست‌ها دربارهی این چیزها حرف می‌زنی؟
آره!
- تو نمی‌دونستی؟
نه!
- بعد چرا اون‌ها بهت گفتن؟
من خودم پرسیدم.
- چرا؟
می‌خواستم بدونم.
- توی فیلم یا کارتون دیده بودی؟
آره.
- از کی پرسیدی؟
از یکی.
- چرا از مامانت نپرسیدی؟
اون بهم نمی‌گفت.
- تو هم دوست داری کسی بوست کنه؟
الآن بچه‌ام... ولی بزرگ شدم، دوست دخترم باید منو ببوسه... خاله این‌ها رو نگی به مامانم!

- نمی‌گم!
 - حالا اون دوستت این چیزها رو از کجا می‌دونست؟
 - اووم... نمی‌دونم!
 - به من بگی به کسی نمی‌گهها!!
 - خب... فکر کنم خودش فهمیده بود.
 - دوست دختر داشته باشی، نجاتش هم می‌دی؟
 - باید نجاتش بدم.
 - چرا باید؟
 - پسرها باید دخترها رو نجات بدن دیگه».
- تصاویر زیر ترسیمی از روابط دوستی (!) باریبی با دوست پسرش کن را به معرض دید می‌گذارند.



سوگند ۶/۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد که او پس از کاربری از کارتون‌های باربی، به داشتن دوست پسر علاقه‌مند شده است:

«- باربی رو واسم تعریف می‌کنی؟»

باربی یه دختره واقعاً لاغر و خوشگلیه. موهاشم طلاییه نازه.

- تو هم دوست داری شبیه باربی بشی؟

معلومه که دوست دارم. همه‌ی دوستانم همین طور. آخه اون واقعاً ملوسه.

- دوست داری چه کار کنی که شبیهش بشی؟

همیشه لاغر بمونم. موهامم بلند کنم.

- باربی چه کار می‌کنه؟

هر روز می‌ره بیرون. یه کمد پر از لباس‌های رنگارنگ داره. هر روز یکیشو می‌پوشه. منم خیلی دلم می‌خواد هر روز یه لباس بپوشم.

- باربی تنها زندگی می‌کنه؟

نه، تنها نیست. یه دوست پسریم داره اسمش کینه. همیشه با هم زندگی می‌کنن. همش می‌رن بیرون با هم غذا می‌خورن. واسش هدیه می‌خره. واقعاً دوستای خوبین. منم دوست داشتم با کین دوست شم.»



ویونای ۶ ساله، در مصاحبه خودش، از روابط جسمانی نزدیک دو جنس که شاهد آن بوده است یاد کرده، علاقه خود به بازآفرینی چنین مواردی را در زندگی خود مطرح می‌سازد:

«- ویونا، تو بازی سیمز رو داری؟»

آره.

- کارهایی که توی بازی سیمز می‌کنن، خوبه؟

آره، لباسای خانما رو دوس دارم توش، تازه خانم آقاهه همو بوس می‌کنن، بغل می‌کنن، تازه می‌ری استخر، خانمه از اون لباس خوشگلا می‌پوشه.

- یعنی تو خودت هم دوست داری، اون جوری لباس بپوشی؟

آره، خیلی خیلی خیلی دوست دارم.

تازه وقتی زیاد همو بوس کنن، بچه‌دار می‌شی. بچه‌ات رو بزرگ می‌کنی، اگه مواظب بچه‌ات نباشی، یکی میاد بچه‌ات رو می‌بره.»

بازی‌های دیجیتالی، کارتونها، پویانمایی‌ها و سایر محصولات فرهنگی (و غالباً ضد فرهنگی) که کودکان خردسال در فضای مجازی کاربر آنها هستند، در سطح عمیق‌تری از اثرگذاری خویش، به کاربران خردسال می‌آموزند که از مواردی مانند دوست جنس مخالف، هیچگاه نباید غفلت ورزید، حتی وقتی آدمی ازدواج کرده و به همسرش باید متعهد باشد.

منطقی (منتشر نشده) در کتاب «زندگی از افق دید باری، برتز و السا»، در همین رابطه مصاحبه با چند کودک کاربر بازی‌های باری در فضای مجازی را نقل کرده است. این مصاحبه‌ها به خوبی اخلاق جنسی اخذ شده از باری را توسط کاربران این الگوی عروسکی-کارتونی به معرض دید می‌گذارند:

«در بازی‌هایی که با باری داری، چه چیزهایی به باری می‌گی؟»

مثلاً می‌گم: شوهر تو دوست داشتی!

- مگه باری شوهر داشت؟

بله، ولی طلاق گرفته بود.

- خوب چی کار می‌کرد؟

با دوست پسرش بود. اون خیلی دوست پسر داره.»

«- باری دوست پسر هم داره؟!»

بله، چند تا هم داره!

- چند تا؟

بله، شوهر هم داره. یعنی هم شوهر داره، هم دوست پسر داره.»

«- تفریحات باری چه چیزهایی هست؟»

باری با شوهرش جشن بالماسکه می‌رند.

- بالماسکه چی هست؟

اونجا یه مهمونی هست که مهمونا به صورتشون نقاب می‌زنند.

- فقط همین؟!»

نه، آخه نمی‌تونم بگم چه کارهایی می‌کنند، چون کارهای خوبی نمی‌کنند؟

- مثلاً چه کار می‌کنند؟ راحت باش، حرف‌ها بین خودمون می‌مونه.

تو این جشن، زن‌ها با شوهر زن‌های دیگه و مردها با زن مردهای دیگه، باهم می‌رقصند.»

عمیق‌ترین سطح اثرگذاری سبک زندگی شهوی را می‌توان در اظهارات آزیتای ۶ ساله و گزارش پژوهشی یکی از پژوهش‌گران تحقیق دید، آزیتا از کاربری دوستش از فیلم‌های هرزه‌نگار در سن پیش دبستانی خودش یاد کرده و پژوهش‌گر تحقیق نیز از تلاش کوثر و شقایق برای هم‌جنس‌گرایی یاد کرده است.

در مورد اخیر، پژوهش‌گر تحقیق گزارش می‌دهد، یکی از کودکان خردسال مهد کودک که در جریان بازی با گوشی برادرش، با فیلم‌هایی که به ترسیم هم‌جنس‌گرایی پرداخته بودند، مواجه شده بود، چنان‌که از این فیلم‌ها تأثیر پذیرفته بود که در صدد اعمال همان اعمال و رفتارها با دوستش در مهد کودک برآمده بود:

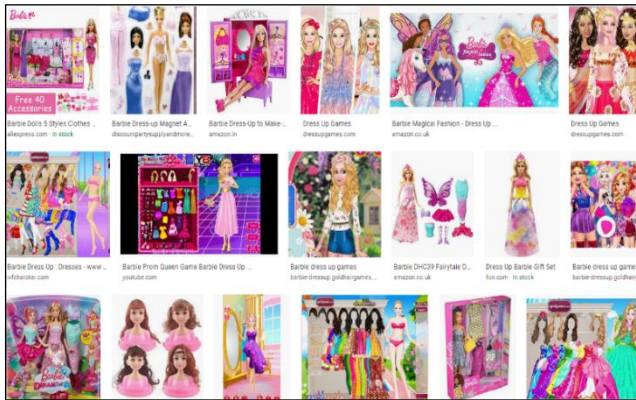
«یک روز که من برای ادامه پژوهش به مهد رفته بودم، یکی از مربیان مهد را مضطرب دیدم. وقتی از او علت این امر را جویا شدم، او به من گفت که دو تا از دختران کلاسش، چند ساعت هست که گم شده‌اند و او هر جا را دنبال آن‌ها گشته است، نتوانسته آنان را پیدا کند. مربی نمی‌توانست این مسأله را به مسوول مهد بگوید، زیرا که به شدت مواخذه می‌شد. از این رو من هم تصمیم گرفتم به او کمک کنم. قرار شد طبقه اول را من دنبال بچه‌ها بگردم و طبقه دوم را خودش بگردد. من وقتی به حیاط مهد رفتم، دو کودک را پشت بوته‌ها و فضای سبز یافتم. کودکان با دیدن من ترسیدند و در حالی که خیلی به یکدیگر نزدیک بودند، از هم دور شدند. من ابتدا با آن‌ها آرام برخورد کرده و آنان را از پشت بوته‌ها بیرون آوردم. در همین حین مربی آن‌ها رسید و شروع به داد زدن سر کودکان کرد. با این کار مسوول مهد و مربیان دیگر هم متوجه شده، به حیاط مهد آمدند. بعد از این که مربی ماجرا را برای مسوول مهد تعریف کرد، او بسیار خشمگین شد، بعد دست دو کودک را گرفت و به اتاق خودش برد و از مربی آن‌ها خواست که مراقب دو کودک باشد. سپس پیش من آمد و از من خواست که اولاً این مطلب را به کسی نگویم و دوماً به هیچ‌عنوان اجازه‌ی مصاحبه با این دو کودک را ندارم، من هم هر دو خواسته او را قبول کردم. به من اجازه‌ی ورود به اتاق مدیریت را ندادند. اما وقتی که یکی از مربیان مهد (به نام خاله محبوبه) از اتاق مدیریت بیرون آمد، ماجرا را برای من شرح داد. ماجرا از این قرار بود که دو کودک به نام‌های کوثر و شقایق، با یکدیگر دوستان صمیمی بودند. شقایق از گوشی برادرش که حدوداً ۱۷ ساله می‌باشد، فیلم هم‌جنس‌گرایی دو زن را مشاهده کرده و در گوشی خودش ریخته و در مهد آن را به کوثر نشان داده بود و در ادامه هر دوی آنان خواسته بودند که خودشان حرکات داخل فیلم را به صورت واقعی و عینی انجام بدهند. البته آن‌ها به ظاهر در انجام این کار ناکام ماندند، زیرا وقتی من آن‌ها را پیدا کردم، آنان دیگر نتوانستند خیلی از حرکات مدنظرشان را انجام دهند. مسوول مهد هم به مادران کودکان مورد اشاره، زنگ زده و از آن‌ها خواسته بود تا به مهد بیایند.

وقتی مادران دو کودک به مهد آمدند، خانم مسوول مهد، عین ماجرا را برای آنان تعریف کرد. نکته‌ی قابل توجه این بود که مادران به جای پیدا کردن یک راه حل و برخورد مناسب در این زمینه، شروع به دعوا کردن با یکدیگر کرده و به همدیگر فحش و حرف‌های بسیار رکیک می‌زدند و حتی کارشان به ضرب و شتم یکدیگر هم رسید. طوری که یکی از آن‌ها موی دیگری را کشیده و تقریباً یک قسمت از جلوی سر مادر دیگر خالی شد و دیگر مویی در آن قسمت نبود. مادران مزبور به جای این که اشتباه کودک را قبول کرده، در صدد چاره‌جویی برای آن برآیند، تمام سعی خود را معطوف این امر کرده بودند که کودک خود را در این کار بی‌تقصیر و کودک طرف مقابل را مقصر جلوه دهند. به

عنوان مثال، مادر کوثر به مادر شقایق می گفت که همه‌ی این ماجرا زیر سر بچه تو هست؛ زیرا بچه تو این فیلم را نشان بچه من داده است و مادر شقایق هم در جواب می گفت که بچه تو هم فیلم را دیده و کارهای نامناسب فیلم را انجام داده، پس بچه تو هم در این ماجرا مقصر است. در نهایت مسوول مهد دیگر به آنان اجازه‌ی آوردن کودکانشان را به مهد نداد.

در بین تمام مربیان مهد، فقط خاله محبوبه سعی داشت که با میانجی‌گری، این ماجرا را طوری حل کند که هم به کودکان آسیب وارد نشود و هم آنان بتوانند مثل کودکان دیگر به مهد بیایند، زیرا خاله محبوبه راه حل این ماجرا را اخراج کودک و طرد شدن آنان از جمع دیگر کودکان نمی‌دانست، بلکه حضور آنان در جمع کودکان دیگر، ولی با نظارت بیشتر راه حل این ماجرا می‌دانست. متأسفانه با وجود تلاش‌های بسیار زیاد خاله محبوبه، باز هم صاحب مهد بر سر تصمیم خود اصرار ورزید و در نهایت کوثر و شقایق را از مهد کودک اخراج کرد.

با توجه به آنچه گذشت، می‌توان نتیجه گرفت، کاربری از محصولات فضای مجازی در بدو بچگی کودکان، می‌تواند قبل از آن که آنان به مرحله انتخاب عقلانی جهت تعیین مسیر زندگی خویش قرار گیرند، با سوءاستفاده از تفکر عینی کودکان، زندگی شهوت‌مداری را برای آنان رقم زده و در برابر آنان قرار دهد که در نتیجه کودکان جذب آن شده، با انتخاب پیام پنهان بازی‌ها، زندگی هوس‌مداری را پیشه خویش کنند.



۲-۶- آموزش‌های غیررسمی



برتوزی^۱ (۲۰۱۲) در مقاله‌ای با عنوان «کشتن برای زنان: بازی شکار و توانمندسازی زنان»، خاطرنشان می‌سازد، «برخی از بازی‌های پرترفدار، دارای مضمون شکار و کشتن برای زنده ماندن هستند. وی در ادامه می‌نویسد، هرچند به لحاظ تاریخی انجام بازی‌های پرخشونت و مبتنی بر کشتار مطلوب طبع مردان است، اما زنان هم به تدریج وارد دنیای بازی‌های دیجیتال می‌شوند و به بازی‌هایی مانند شکار و کشتن می‌پردازند. انجام این بازی‌ها در عمل به زنان می‌آموزد که آنان در شرایط پرتنش، رقابتی و تهاجمی، چگونه زنده بمانند و موفق شوند. انجام بازی‌هایی از این دست، سبب می‌شود که زنان بر تناقضات جنسیتی که در جهان بیرون برای آنان وجود دارد، غلبه کنند.»

آن چه برتوزی از آن یاد می‌کند، اتخاذ مواضع صریح فمینیستی است که بر هر فردی عیان بوده، ممکن است به سادگی افراد را به جبهه‌گیری در برابر آن وادارد.



اما روش‌های دیگری هم وجود دارد که می‌توان با اتکا به آن‌ها، القائات مورد نظر را به گونه‌ای به جمعیت هدف انتقال داد که جبهه‌گیری‌های مشابه آن چه از آن یاد شد، در برابر آن شکل نگیرد. یکی از این روش‌ها، آموزش غیررسمی^۲ یا پنهان می‌باشد.

1. Bertozzi, E.
2. Informal learning

اصطلاح آموزش غیررسمی، اصطلاحی تقریباً نوپدید است و از این رو، تعبیر و برداشت افراد صاحب‌نظر از آن، هنوز به وحدت نظر نرسیده است.^۱

کومبز به عنوان یکی از اولین نظریه‌پردازان آموزش غیررسمی، این آموزش را به شرح زیر، تعریف می‌کند:

آموزش غیررسمی، عبارت از هرگونه آموزش منظم و سازمان یافته، خارج از چارچوب نظام آموزش رسمی است که فرصت یادگیری را برای فرد فراهم می‌آورد.

یونیسف، در تعریفی که در سال ۲۰۰۵ از آموزش غیررسمی ارائه کرده است، این آموزش را آموزشی برای تمامی سنین، و رفع نیازهای پدید آمده افراد می‌داند.



برخی از پژوهش‌گران یادگیری غیررسمی را یادگیری خاصی می‌دانند که «خارج از یک برنامه درسی مستقیم» و «خارج از دیوارهای مدرسه»، رخ می‌دهد.

محققان دیگری تأکید می‌ورزند، در آموزش غیررسمی که معمولاً در بیرون از مدرسه صورت می‌پذیرد، به سبب آن که محتوای آموزشی با توجه به نیاز فراگیران تهیه و تدوین شده و از ساخت-مندی کمتری برخوردار است، انگیزه درونی فراگیران را معطوف به خود کرده، آنان با علاقه بیشتری به این آموزش می‌پردازند.

مزایا و جذابیت‌هایی که در آموزش غیررسمی وجود دارد، سبب شده است که برخی از نظریه‌پردازان، ادغام دو آموزش رسمی و غیررسمی را در دستور کار خود قرار دهند. ریموند، خاطرنشان می‌سازد، رویکرد برنامه‌های شخصی، مشارکت دادن دانش‌آموزان در برنامه‌ریزی، اجرا و ارزیابی، خودیادگیری، اجازه انتخاب موضوع به دانش‌آموزان و موارد مشابه، در نظام آموزش رسمی، تحت تأثیر آموزش‌های غیررسمی، صورت پذیرفته است» (منطقی، ۱۳۹۰)^۲.

۱. به همین سبب هم هست که آموزش غیررسمی با معادل‌هایی مانند: Lifelong education, Non formal, Informal, Vocational education, Adult education و نظایر آن به کار برده شده است.

۲. باید توجه داشت که مفهوم یادگیری غیررسمی یا پنهان، متفاوت از مفهوم یادگیری زیرآستانه‌ای (یا تبلیغات نامریی) است که در دهه‌های اخیر مطرح شده است. دانشنامه ویکی‌پدیا در توصیف یادگیری زیرآستانه‌ای می‌نویسد:

«محرک‌های زیرآستانه‌ای (Subliminal stimuli) در تقابل با محرک‌های فراآستانه‌ای به هرگونه محرک حسی که پایین‌تر از آستانه مطلق فردی برای ادراک آگاهانه باشد، اطلاق می‌گردد. مفهوم ادراک زیرآستانه‌ای از این رو شایان توجه است که می‌گوید، اندیشه، احساسات و رفتار مردم متأثر از محرکی است که باوجود عدم آگاهی از آن، ادراک می‌گردد. این پدیده ابتدا در سال ۱۸۹۷ مطرح شد، ولی در ۱۹۵۷ جستار «پیام‌های زیرآستانه‌ای»، هنگامی که آگهی‌سازان و چیره‌دستان وادی تبلیغات، ادعای کاربرد بالقوه آن را در تحریک خریداران مطرح ساختند، به گفتمانی جنجالی بدل شد. این در حالی است که پژوهش‌های علمی متعاقب، از سنجش بیش‌تر این ادعاهای بازاریابی، در غیاب یک اثر دارونمایی صریح، برای رسیدن به نتایجی درخور اعتماد، ناتوان بوده‌اند.»

مقاله «ادراک زیرآستانه‌ای و استفاده از آن در تبلیغات» هم در توصیف ابعاد و وجوه ادراک زیرآستانه‌ای می‌نویسد: «در تعریف پدیده ادراک زیرآستانه‌ای لازم است با دو اصطلاح آشنا شویم: آستانه عینی و آستانه ذهنی، در واقع می‌توان گفت ادراک زیرآستانه‌ای، ادراکی است که از آستانه عینی می‌گذرد (یعنی توسط حواس تمیز داده شده‌اند) اما از آستانه ذهنی نمی‌گذرد (یعنی به هوشیاری نمی‌رسد و نمی‌توان آن را به زبان آورد).

در ادراک زیر آستانه ای فرض این است که ذهن به صورت ناهشیار می‌تواند اطلاعات ارایه شده در زیر آستانه ادراک را دریافت کند و بر این مبنا حتی ممکن است رفتار فرد حسب اطلاعاتی که به صورت ناهشیار دریافت می‌کند، تغییر کند. محرک‌های زیرآستانه‌ای را به دو شکل دیداری و شنیداری طبقه‌بندی می‌کنند.

محرک‌های دیداری

محرک‌های دیداری تصاویری هستند که زودتر از دریافت بیننده، از جلوی چشم عبور می‌کنند یا این که به صورت نهایی در نگاره‌ای گنجانده شده‌اند. ادعا می‌شود این گونه تصاویر در ناهشیار بیننده تأثیر می‌گذارند. مثلاً در سال ۲۰۰۷، نشان داده شد نمایش زیرآستانه‌ای پرچم اسرائیل اثری تعدیل کننده روی نظریات سیاسی و رفتار داوطلبان اسرائیلی مشارکت کننده در یک رأی گیری داشته است، اثر این پدیده، هنگامی که تصویر به هم ریخته همان پرچم در نمایی زیر آستانه‌ای نمایش داده شد، ایجاد نگردید. حاشیه‌های پایین گستره بینایی، شامل تشخیص ناهشیار صحنه‌های نمایشی گذرا در مدت زمان کوتاه است، چشم انسان، صحنه‌های نمایشی را که مدت زمان آن‌ها کمتر از حدود یک دوازدهم ثانیه باشد، نمی‌تواند تشخیص دهد.

محرک‌های شنیداری

محرک‌های شنیداری پیام‌هایی هستند که با بلندایی آرام‌تر از آستانه شنوایی فرد نجوا می‌شوند یا این که به صورت برگردان در فرایندی با نام (وارون نگاری) به گوش شنونده می‌رسند. ادعا می‌شود این پیام‌ها در ناخودآگاه شنونده تأثیر می‌گذارند. در سال ۱۹۷۹، در چند فروشگاه زنجیره‌ای آمریکایی، در نوار موسیقی متداول در فروشگاه‌ها، صدای ضبط شده "من دزدی نمی‌کنم" را با شدت صوتی کم در هر چند ثانیه به موسیقی اضافه کردند، به طوری که حس شنوایی هشیار آن را دریافت نمی‌کرد. طبق ادعا، نتیجه این شد که در مدت نه ماه، تعداد سرقت‌ها در فروشگاه‌ها ۳۷ درصد کاهش یافت.

برخی از مطالعات اخیر، مؤثر بودن پیام‌های زیرآستانه‌ای را اثبات کرده است، خصوصاً هنگامی که پیام مورد نظر یک پیام منفی باشد. تیمی در کالج لندن که از سوی مؤسسه تراست ولکام پشتیبانی مالی می‌شدند، کشف کردند که ادراک ناهشیار به خصوص در القای افکار منفی به خوبی عمل می‌کند، پرفسور نیلی لاوی که تحقیقات را رهبری می‌کرد، گفت: در مورد این که آیا مردم می‌توانند اطلاعات عاطفی مانند تصاویر، چهره‌ها و کلمات را به طور ناهشیار پردازش کنند، بررسی‌های زیادی صورت گرفت، ما توانستیم نشان دهیم که مردم می‌توانند اطلاعات عاطفی یک پیام ناخودآگاه را درک کنند و همچنین اثبات کردیم به طور قطع اکثر مردم، بیش‌تر به کلمات منفی توجه می‌کنند.

محققان کالج لندن می‌گویند، پیام‌های نیمه هشیار، تصاویری است که به قدری سریع نشان داده می‌شود که تماشاگران به طور آگاهانه آن‌ها را می‌بینند.

آموزش غیررسمی می‌تواند از طریق یک گردش علمی، بازدید، داستان، کلیپ، انیمیشن، فیلم، آهنگ، پوستر، عروسک و اسباب بازی و مانند آن، اطلاعاتی را به کسانی که مخاطب وی هستند، انتقال دهد.



آموزش اخیر بسته به جهت‌گیری ارزشی کاربران آموزش غیررسمی می‌تواند از جهات مثبت گرفته تا منفی گسترده باشد. به عنوان مثال، ودر- ویز^۱ و فورتوس^۲ (۲۰۱۱)، گزارش می‌دهند که انگیزه فراگیری علوم در دوران بلوغ دانش‌آموزان کاهش می‌یابد، این پژوهش‌گران در چاره‌یابی واقعیت تلخ کاهش تمایل دانش‌آموزان به مباحث علوم، روی آموزش غیررسمی تأکید کرده، خاطرنشان می‌سازند، با عمده کردن یادگیری غیررسمی که از طریق فناوری‌های ارتباطی پیشرفته صورت پذیرد، می‌توان بر مشکل اخیر فایق آمد.

بارانوفسکی^۳ و همکاران (۲۰۱۶)، در مقاله‌ای که در زمینه بازی‌های ویدیویی دارند، خاطرنشان می‌سازند، بازی‌های ویدیویی در طیف وسیعی از اختلال‌ها و بیماری‌ها جهت مداخله و درمان، شرایط پزشکی (مانند مدیریت درد، پارکینسون)، شرایط روانی نامساعد (نظیر اختلال استرس پس از سانحه، اضطراب، افسردگی، اوتیسم)، توان‌بخشی (مانند سکته و آسیب مغزی)، مسایل بهداشتی و عمومی (نظیر افزایش فعالیت بدنی از طریق بازی)، مسایل اجتماعی (مانند خشونت، زورگویی، تعصب‌نژادی) و تغییر

در این مطالعه به ۵۰ داوطلب یک دسته کلمه بر روی صفحه نمایشگر رایانه نشان داده شد، این کلمات تنها کسری از ثانیه نمایان می‌شد و مدت نمایش آن‌ها آن قدر کوتاه بود که افراد نمی‌توانستند به طور آگاهانه آن‌ها را بخوانند، این کلمات شامل کلمات مثبت (مانند: شادی، صلح و گل) و کلمات منفی (مانند: قتل، ناامیدی و رنج) و یا کلمات خنثی (مانند جعبه، کتری و گوش) بودند، هم‌زمان با نمایش این کلمات از افراد مورد مطالعه خواسته شد که مثبت، منفی یا خنثی بودن این کلمات را مشخص کنند، در این مطالعه دیده شد، که این افراد در مشاهده کلمات منفی بیش‌ترین دقت را داشتند» (<http://MarketingArticles.ir>).

بنابراین یادگیری‌های زیرآستانه‌ای مقوله مهم و گسترده‌ای است که با وجود اهمیتی که دارند، در این قسمت متعرض آن نشده‌ایم و تنها یادگیری‌های غیرمستقیم و پنهان در این قسمت مد نظر قرار گرفته‌اند.

1. Vedder-Weiss, D
2. Fortus, D.
3. Baranoowski, T.

رژیم غذایی و سلامت جنسی افراد مورد بررسی قرار گرفته و کارآمدی خود را در زمینه‌های مزبور نشان داده‌اند (هر چند ممکن است افرادی با نیت شیرانه با استفاده سوء از بازی‌ها، از آن‌ها در جهت افزایش مسایلی مانند خشونت، زورگویی، تعصب‌نژادی، عادات نامناسب غذایی و نظایر آن‌ها هم سود ببرند).

گریته‌میر^۱ و اوسوالد^۲ (۲۰۱۰) در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند که غالب پژوهش‌های انجام گرفته در زمینه بازی‌های ویدیویی، متمرکز بر نشان دادن اثرات منفی بازی‌های پرخاشگرانه است، اما این پژوهشگران با ارایه عامل آزمایشی بازی‌های جامعه‌پسند به شکل غیرمستقیم، در صدد برآمدن تا ببینند آیا انجام بازی‌های اخیر در تغییر رفتار آنان به سمت جامعه‌پسند شدن مؤثر هست یا خیر. نتایج پژوهش گریته‌میر و اوسوالد حکایت از مؤثر بودن ارایه عامل آزمایشی داشت. به تعبیر دیگر انجام بازی‌های جامعه‌پسند (یا ارایه عامل آزمایشی به شکل غیرمستقیم)، در کودکان کاربر مؤثر واقع آمده، سبب می‌شود آنان بیش از پیش به انجام رفتارهای جامعه‌پسند روی بیاورند.

لدوکس^۳ و همکاران (۲۰۱۶) نیز با توجه به این که نوجوانان و جوانان به بازی‌های ویدیویی علاقه‌مند بوده، وقت زیادی در این ارتباط صرف می‌کنند، تصمیم گرفتند از طریق یک بازی ویدیویی اطلاعاتی درباره نوع تغذیه مناسب افراد مبتلا به دیابت نوع ۲ به کاربران ارایه کنند. نتایج پژوهش انجام شده دلالت بر آن داشت که اطلاعات اخیر در تغییر رفتار تغذیه کاربران مؤثر بوده، سبب شده است آنان در نظام غذایی خویش میوه و سبزی بیشتری مصرف کنند.

هرمانز^۴ و همکاران (۲۰۱۸) در بررسی که روی یک بازی حاوی دستورهای تغذیه سالم روی ۱۰۸ پسر ۱۰ ساله هلندی انجام دادند نتیجه گرفتند، انجام بازی مبتنی بر تغذیه در کوتاه مدت دانش تغذیه کاربران را ارتقا می‌دهد، اما ممکن است به آن اندازه قوی نباشد که در دراز مدت به دانش و رفتارهای تغذیه‌ای کودکان جهت ببخشد.

اوزن^۵ و باسباکال^۶ (۲۰۱۹)، در بررسی که در سطح ۵۹ دانش‌آموز دبستانی ۸ ساله داشتند، یک‌سری اطلاعات تغذیه‌ای مناسب از طریق بازی‌های ویدیویی به آنان ارایه کردند. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌داد، اگر چه میزان مصرف میوه و سبزیجات در برنامه غذایی کاربران اخیر افزایش یافته بود، اما این میزان به سطح معناداری نرسیده بود، ولی مصرف لبنیات در آنان افزایش قابل قبولی یافته بود. به تعبیر دیگر ارایه اطلاعات تغذیه سالم از طریق بازی‌های دیجیتالی (که روشی غیررسمی در آموزش به شمار می‌آید)، می‌تواند در دانش، نگرش و تغییر رفتار کاربران مؤثر واقع آید.

1. Greitemeyer, T.

2. Osswald, S.

3. Ledoux, T.

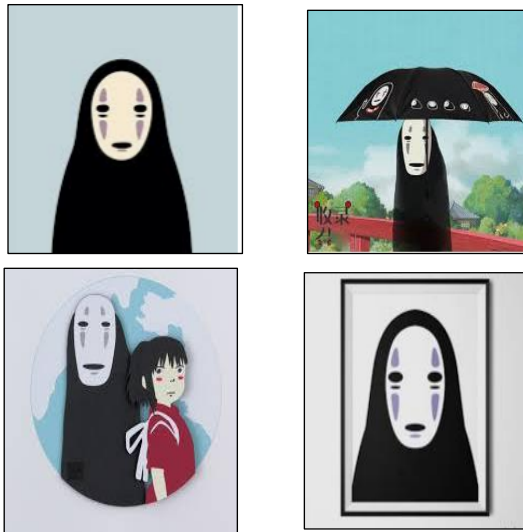
4. Hermans, R. C. J.

5. Uzsén, H.

6. Basbakkal, Z.



اما آموزش غیررسمی در موارد دیگری می‌تواند متضمن القائاتی نامناسب و تخریبی باشد. به عنوان نمونه، بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های الگوهایی مانند باربی، برتزا، السا و آنا و نظایر آنها، با ارایه فردی با اندامی غیرواقعی و در اوج رفاه، تجملات، مدگرایی، خوش‌گذرانی و مصرف‌گرایی، به سادگی احساس بدشکلی بدنی، اضطراب و افسردگی (ناشی از نداشتن امکاناتی مشابه الگوهای اخیر) را در کودکان کاربر دامن می‌زنند. در سطحی فراتر، یادگیری‌های غیر رسمی می‌توانند به القای ارزش‌های مختلف در کاربران دست بزنند، طیف این ارزش‌ها از ارزش‌های اقتصادی و سیاسی گرفته تا ارزش‌های فرهنگی و اعتقادی گسترده‌اند.



بازی پو نمونه‌ای از بازی‌هایی است که در آن القائات پنهان قابل توجهی وجود داشته، در صدد تربیت کاربران خود به صورت یک انسان با ارزش‌ها و هنجارهای جوامع غربی است. ملاحظه کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده‌ای

هستند و در مجموع به دنبال ارایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتون‌های شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم‌جنس‌گرایی هستند.

کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش، با القائات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند.

کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌هایی مانند پرندگان وحشی، خوک‌های بد، پاندای کونگ‌فوکار، تام و جری، میکی‌ماوس، لوک خوش‌شناس و نظایر آن‌ها، یا دست به نفی رقبای سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می‌پردازند و سرانجام بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتون‌هایی مانند نیمه ابری، باربی، پو و نظایر آن‌ها، ضمن ارایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالشان، اهداف تجاری شرکت‌های غربی (مانند مک‌دونالد) را در دستور کار خود قرار داده‌اند.^۱

اگر در این قسمت کارتون‌ها، بازی‌ها و پویانمایی‌هایی که ابعاد عقیدتی را مورد توجه خویش قرار داده، دست به القائات مورد نظرشان در این باب می‌زنند، مورد توجه قرار دهیم، می‌توان از مواردی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش یاد کرد، این کارتون‌ها و پویانمایی‌ها از سویی در جهت ایجاد تردید در اعتقادات دینی کاربران و از سوی دیگر در جهت ستایش قوم یهود عمل می‌کنند.

موضوع پویانمایی نیمه ابری، مسأله آفرینش و طرح دوباره تقابل خیر و شر است.



در تصویر ابتدایی گروهی لک‌لک به تصویر کشیده شده‌اند که بقچه‌هایی به منقار دارند و آن‌ها را جلوی درب خانه‌ها قرار می‌دهند. درون این بقچه‌ها نوزادهایی از گونه‌های مختلف موجودهای زنده، مانند نوزاد انسان، بچه گربه، توله سگ و نظایر آن وجود دارد.

۱. مصادیق بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی با مضامین «آموزشی»، «سیاسی» و «اقتصادی» به ترتیب در کتاب‌های «بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات اقتصادی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه» مورد بحث قرار گرفته‌اند.

لک‌لک‌ها هر بار به آسمان پرواز می‌کنند و سراغ توده‌های ابری می‌روند که در حال ساخت این موجودها هستند. هر یک از این توده‌ها مشغول ساخت یک نوع از این موجودها هستند که بسیار دوست داشتنی و زیبا ترسیم شده‌اند.



در زیر این توده‌ها که به رنگ سفید و درخشان هستند، یک توده ابر تنها و دودی رنگ وجود دارد و همه موجودهایی که می‌سازد، نخراشیده و زمخت هستند. لک‌لک مسوول بردن این موجودها هم دارای وضعیت نابسامانی از لحاظ ظاهری بوده، دارای چشم‌های کبود، بال و پر ریخته و آشفته است. زیرا موجودهایی که او مسوول بردن‌شان است، به او صدمه می‌زنند. در یکی از دفعاتی که لک‌لک به سراغ این توده ابر دودی می‌آید تا موجود جدیدی برای بردن به زمین از او بگیرد، برای در امان ماندن از صدمه‌های آن به سراغ توده ابری سفید که بالای آن‌ها قرار دارد می‌رود و از او لباس‌های مخصوص و کلاه ضربه‌گیر (لباس‌هایی که لباس مخصوص فوتبال آمریکایی را تداعی می‌کنند) می‌گیرد.



زمانی که لک‌لک به سراغ توده ابر سفید می‌رود، ابر سیاه خشمگین و سپس ناراحت شده و می‌گرید (و این گونه باران از منشأ شرّ نشأت می‌گیرد).



ابر سیاه تا به خود می‌آید، می‌بیند که لک‌لک بازگشته و آن لباس‌ها را بر تن کرده تا از موجوداتی که او می‌سازد، در امان بماند و به او اشاره می‌کند که موجود جدید را برای بردن به زمین به او بدهد. توده ابر سیاه بسیار خوشحال می‌شود و او را در آغوش می‌کشد، سپس موجودی برای او ساخته، به دستش می‌دهد که موجودی شبیه مارماهی است که از خود برق ساطع می‌کند و لک‌لک در تماس با آن، دچار برق گرفتگی می‌شود و از لباس‌های ضربه‌گیر کاری برای او برنمی‌آید.

نکته‌ای که در این پویانمایی از همان نگاه آغاز به چشم می‌خورد، زیر سوال بردن وحدانیت خداوند است، چرا که توده‌های ابری که در حال خلق موجودهای مختلف هستند، حکم خالق را دارند که تعدادشان فراوان است و این در نوع خود می‌تواند بنیان‌های توحیدگرایی کودک را متزلزل کند.

در جای دیگری از این پویانمایی شاهد خلق نوزاد انسان توسط توده ابری هستیم که پس از دمیده شدن روح در کالبد آن، نوزاد شروع به گریه کردن می‌کند. خالق برای آرام کردن او یک توپ فوتبال آمریکایی با کلاه مخصوص این بازی را برای نوزاد خلق می‌کند و در اختیارش قرار می‌دهد تا او را شادمان سازد. به تعبیر دیگر، در این جا امریکا عنوان منجی بشریت و کشوری که می‌تواند آرامش را برای بشریت به ارمغان بیاورد، معرفی می‌گردد.

از یک جنس بودن خالق خیر و شر، نکته قابل ذکر دیگری است که نباید از آن نادیده گذشت، یعنی همان طور که خالق می‌تواند پدیده‌های مثبت و زیبا خلق کند، پدیده‌های منفی و شرور را نیز خلق می‌کند. در این پویانمایی خالق‌های خوبی و بدی هر دو در یک پوشش (ابر) ظاهر می‌شوند، با این تفاوت که خالق مخلوق‌های خوب، در بالا قرار دارند و سفید رنگ هستند، ولی خالق مخلوق‌های شر و بد شکل، پایین‌تر از خالق‌های دیگر و به رنگ تیره هستند. چهره ابر تیره که نماد خلقت شر است،

بسیار معصوم و دوست داشتنی است که این تناقض در طراحی چهره و کاری که انجام می‌دهد نیز تأمل برانگیز است.

در نهایت در سکانس پایانی که لک‌لک از ابر سفید برای حفاظت از خود در برابر موجودهای ابر تیره، لباس‌های ضربه‌گیر می‌گیرد، با مخلوقی از ابر تیره روبه‌رو می‌شود که نوع آسپیش (برق) از لباس ضربه‌گیر او عبور می‌کند و به این ترتیب مشخص می‌شود که خیرخواهی امریکایی‌ها در مواردی ممکن است موفق نبوده و از شرور آسیب‌هایی به افراد زیر پوشش امریکا وارد آید. پویانمایی ظهور نگهبانان، با بودجه‌ای معادل بودجه یک‌سال سینمای ایران (۱۴۵ میلیون دلار) در سال ۲۰۱۲ ساخته شد.

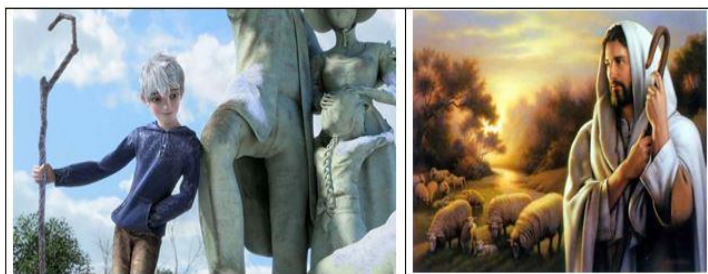


داستان این پویانمایی درباره محافظانی است که وظیفه نگهبانی از کودکان جهان را بر عهده دارند، شخصیت‌های اصلی این اثر همگی از افسانه‌های گذشته هستند که تبدیل به قهرمانانی برای نجات کودکان می‌شوند.

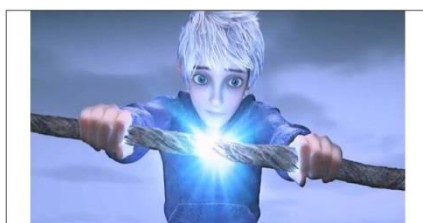
جک فروست در این پویانمایی نقش اصلی را ایفا می‌کند، در برابر جک، مرد اهریمنی در نقش پیچ برای ناامید کردن کودکان و ایجاد هول و هراس در میان آنان نقشه‌ای شوم دارد که گروه محافظان به کمک قهرمان پویانمایی در برابر او ایستادگی می‌کنند.



در سکانس اول فیلم به تصویر درآمدن جک فراست با چوب پیامبر گونه‌اش که شباهت زیادی با چوب چوپانان و پیامبران دارد، به مخاطبان معرفی می‌شود، چوبی معجزه‌آسا که در میان پیامبران منصوب به حضرت موسی، علیه السلام، است.



جک در پویانمایی ظهور نگهبانان به عنوان یک منجی قرار دارد و با چوب خود که از آن اعمال خارق‌العاده‌ای سر می‌زند، توانایی مقابله با دشمنانش را دارد.



جک فراست در این فیلم در برابر مرد تاریکی انتخاب می‌شود.



به تعبیر دیگر در زمانی که بشریت مورد تهدید قرار می‌گیرد، جک به عنوان یک منجی از سوی خدا برای مبارزه با پیچ انتخاب می‌شود.

پیچ یا مرد کابوس‌ها که در فارسی از آن با عنوان لولو یا لولو خورخوره یاد می‌شود، موجودی تخیلی است که در اغلب فرهنگ‌ها و تمدن‌های مختلف وجود دارد. لولو در فرهنگ‌های مختلف برای ترساندن کودک و کنترل اعمال و رفتار او به کار گرفته شده است.

در پویانمایی ظهور نگهبانان، پیچ شخصیت ضد قهرمانی محسوب می‌شود که قصد ایجاد ترس و رعب در میان کودکان را دارد تا بتواند باور آن‌ها را نسبت به نگهبانان از بین ببرد. حضور پیچ در فیلم، صرفاً دشمنی ورزیدن با قهرمانان نبوده، بلکه وی موجودی طرد شده از سوی ماه یا همان خداوند است که در مبنای دینی چنین موجودی شیطان معرفی شده است. مرد تاریکی در سکانسی از فیلم با نگاه کردن به ماه و اعلام جنگ با او، تقابل خود با ماه را به خوبی نشان می‌دهد.



جک در حالی که نمی‌داند چرا او به عنوان یک منجی انتخاب شده است، در طول پویانمایی کار مقابله با تاریکی و محافظت از کودکان را بر عهده می‌گیرد و در انجام فیلم به کودکان اعلان می‌دارد که منجی در خارج وجود ندارد و منجی نهایی آدمی خود اوست.



مشابه آنچه در ظهور نگهبانان مطرح شده است، در پویانمایی نه مطرح می‌شود. این اثر حول ماجراهای ۹ عروسک می‌چرخد.



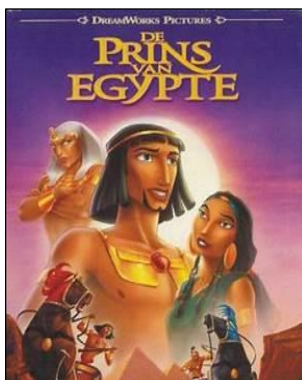
خدای استعاری که در پویانمایی وجود دارد، خالق عروسک‌ها است. او به آن‌ها می‌گوید شما تکه‌ای از وجود من هستید و در سکانسی از فیلم از روح خود به درون آن‌ها می‌دمد. از سوی دیگر مکانی که عروسک‌ها در جریان فیلم به آن پناه می‌برند، مکانی مانند کلیسا را به ذهن متبادر می‌کند که تمثال حضرت مسیح در آن دیده می‌شود و عروسک شماره ۱ که حکم راهبر را دارد با کلاه و ردای بلند و عصا دیده می‌شود که می‌تواند استعاره از پاپ در این کلیسا باشد. عروسک شماره ۱ چهره‌ای سختگیر، محافظه‌کار، بی‌علاقه به پرسشگری نشان داده شده است. این عروسک در اثنای جنگ و گریزها، ناچار می‌شود ردا یا شنل خود را از تن بیرون کند و با به آتش کشیده شدن کلیسا، او عصا و کلاه خود را از دست می‌دهد. اگر آن مکان، مکانی مذهبی و عروسک شماره ۱ نماد روحانی در نظر گرفته شوند، این‌گونه القا می‌شود که دین شکست خورده است و روحانیون مجبور به عقب نشینی از مواضع خود هستند، اما در تقابل با عروسک ۱ که شخصیتی غیر پرسشگر، در انتظار منجی آسمانی و کمک الهی، محافظه‌کار و دارای سن بالا هست که با قواعد فرسوده خود به زندگی ادامه می‌دهد، عروسک شماره ۹ وجود دارد که تفکری ماتریالیستی را از خود به معرض نمایش می‌نهد. شخصیت ۹ شخصی پرسشگر، نقاد، اهل تفکر، جسور، شجاع و جوان است که با تکیه بر هوش و ابزارهای موجود در تقلا است.



در انتهای فیلم عروسک ۹ با ایجاد ستاره‌ی پنج پر (به عنوان یکی از نمادهای یهود) و با استفاده از طلسمی که در دست دارد، روح دوستانش را آزاد می‌کند (اشاره تلویحی بین آزادی و ستاره پنج پر یهود قابل تأمل است).

حذف و از میان رفتن عروسک ۱ که نماد اسقف‌ها و پاپ‌ها و به طور کلی نماد دین است (و همیشه عروسک ۸ را که بی‌رحم و جلاد صفت است در کنارش حاضر دارد) و ماندن دیگر شخصیت‌ها به نوعی تیشه به ریشه دین زده و علم و تفکر نقادانه و روحیه مبارز داشتن را برای بقا و ساختن زندگی لازم می‌داند، چرا که در گفت‌وگوی پایانی عروسک ۷ به ۹ می‌گوید: «حالا چی میشه؟» و عروسک ۹ جواب می‌دهد: «نمی‌دونم، ولی این دنیا الآن مال ماست باید بسازیمش» که این معنا تلویحاً اشاره به این مسأله دارد که برای ساختن دنیا به دین و روحانی احتیاج نیست.

اثر شاهزاده مصر با طرح قوم یهود (یا همان بنی اسرائیل) در صدد مطرح کردن مظلومیت قوم یهود و تأکید بر ارض موعود آنان ساخته شده است.



در این پویانمایی، پس از ترسیم تولد حضرت موسی، علیه‌السلام، و به آب سپرده شدن وی و بزرگ شدن پر فراز و نشیب ایشان، چهره حضرت در پیش از بعثت به صورت جوانی زنیاره، شهوتران و بی‌خیال ترسیم شده است که این مسأله شأن رسالت وحی و پیامبری را پایین می‌آورد. به همین ترتیب در اثر شاهزاده مصر، حضرت شعیب، فردی عیاش، علیه‌السلام، خوش‌گذران و رقاص تصویر می‌شود که دختران او نیز به تبع پدر زنانی بی‌حجاب، بی‌حیا و رقاص ترسیم شده‌اند.



طرح منجی فاسد، از سویی با اندیشه منجی غایی بشر که جهان فاسد را رو به اصلاح و معنویت می‌برد، در تعارض است و از سوی دیگر به حمایت از خطمشی قدرت‌های فایق غرب می‌پردازد که با وجود فسادشان، شأنیت قرار گرفتن در مسند منجی بشر را دارند. نکته اخیر با عدم ضدیت حضرت

موسی، علیه‌السلام، به فرعون، تأکید می‌شود، چرا که در این پویانمایی حضرت موسی، علیه‌السلام، تنها در فکر نجات قوم خودش است و دشمنی خاصی با فرعون نشان نمی‌دهد.



پویانمایی گربه چکمه‌پوش، حاوی مضامینی مشابه پویانمایی شاهزاده مصر می‌باشد.



باد بچه گربه بی‌سرپرستی را که در سید قرار داده شده است، به یتیم خانه‌ای در سن ریکاردو می‌برد!



صاحب یتیم خانه بیرون آمده و پس از در آغوش کشیدن بچه گربه، او را به عنوان عضوی از یتیم خانه می‌پذیرد.

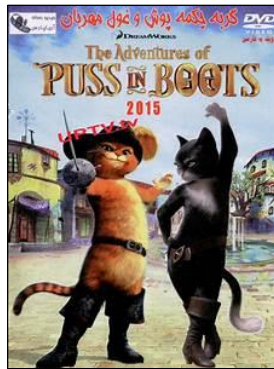
گربه کوچولو با تخم مرغی به اسم هامپتی دوست می‌شود. آن دو پیمان برادری می‌بندند که هیچ‌گاه یکدیگر را تنها نگذارند. آنان برای مدتی دست به دزدی می‌زنند، اما ناکام می‌مانند و اغلب توسط مأموران دستگیر می‌شوند.

یک روز گربه با فداکاری، جان پیرزنی را نجات می‌دهد. به خاطر حرکت انسان دوستانه گربه، کلاه و چکمه‌ای به عنوان نشان فداکاری به او هدیه می‌شود.

از آن زمان به بعد، گربه چکمه‌پوش دست به خلاف نمی‌زند تا این که یک شب فریب هامپتی را می‌خورد و نادانسته در یک دزدی بزرگ شرکت می‌کند. پس از تعقیب و گریز در مواجهه با نیروهای امنیتی شهر، گربه مجبور به فرار از شهر شده و هامپتی دستگیر می‌شود.

بعد از گذشت زمان، بار دیگر هامپتی و گربه چکمه‌پوش با هم روبرو می‌شوند. این دو تن به همراه کیتی پنجه طلا، برای تصاحب لوبیای سحرآمیز گروهی تشکیل می‌دهند تا به وسیله آن بتوانند گاز طلایی را از سرزمین غول‌ها بدزدند.

آن‌ها موفق می‌شوند گاز را به دست آورند، اما آشکار می‌شود هامپتی از گربه چکمه‌پوش برای به دست آوردن گاز طلایی سوءاستفاده کرده و به فکر انتقام از او بوده است. گربه دستگیر و به زندان افکنده می‌شود، اما کیتی موفق می‌شود او را از زندان نجات می‌دهد.



مادر گاز تخم طلا برای پس گرفتن بچه‌اش به شهر سن ریکاردو حمله می‌کند، اما در نهایت هامپتی و گربه‌ی چکمه‌پوش با کمک یکدیگر موفق می‌شوند تا شهر را از نابودی نجات دهند.

با بررسی تطبیقی داستان گربه چکمه‌پوش با زندگی حضرت موسی، علیه‌السلام، مشابهت بسیاری بین این دو ملاحظه می‌گردد، به این معنا که اگر حضرت موسی، علیه‌السلام، در سبیدی نهاده شده، به دست رود سپرده می‌شود، گربه چکمه‌پوش در سبیدی نهاده شده و به دست باد سپرده می‌شود. همان‌گونه که حضرت موسی، علیه‌السلام، در خانه فرعون رشد می‌کند، گربه چکمه‌پوش در پرورشگاه رشد می‌کند. حضرت موسی، علیه‌السلام، با قتل یک قبطی از مصر می‌گریزد، گربه چکمه‌پوش نیز با ارتکاب جرم از شهر می‌گریزد. حضرت موسی، علیه‌السلام، با دختر حضرت شعیب آشنا شده و ازدواج می‌کند، گربه چکمه‌پوش هم با کیتی پنجه طلا آشنا شده، عاشق او می‌گردد و همان‌گونه که حضرت موسی، علیه‌السلام، در ادامه به مصر باز می‌گردد، گربه چکمه‌پوش به سن ریکاردو یا مأوای خود باز می‌گردد و سرانجام حضرت موسی، علیه‌السلام، با گذراندن قوم بنی‌اسرائیل از خطر آن‌ها را نجات می‌دهد و گربه چکمه‌پوش نیز مردم را از مرگ می‌رهاند.



خلاصه پویانمایی گربه چکمه‌پوش، این است که ابرانسانی به نام منجی وجود ندارد و شأن منجی را می‌توان در حد یک حیوان تخفیف داد که این مسأله خود توهین بزرگی به مسأله ناجی غایی بشر است.

روایت داستان پاندای کنگ‌فوکار ۲ نیز دقیقاً شبیه روایت قوم بنی اسرائیل و حضرت موسی علیه‌السلام، است.

همان طور که فرعون برمبنای پیش‌بینی پیشگویان خویش تصمیم گرفت، همه نوزادان پسر را از بین ببرد و مادر حضرت موسی او را در سبدی گذاشت و به آب سپرد، در داستان پاندای کنگ‌فوکار ۲ نیز این ماجرا عیناً تکرار می‌شود، با این تفاوت که شخصیت بزرگ دینی و یکی از پیامبران الوالعظم تقلیل شأن پیدا کرده و در لباس حیوان در آمده است. به نظر می‌رسد سازندگان پویانمایی پاندای کنگ‌فوکار در پی القای این موضوع بوده‌اند که منجی نهایی و برتر همه جهانیان قوم موسی و بنی اسرائیل است.



در قسمتی از فیلم آمده است که دیگر اساتید یا به زبان استعاره «منجیان»، توسط طاووس که خوی اهریمنی دارد به بند کشیده می‌شوند و زمانی که پاندا در زندان به دیدار آنان می‌رود، آن‌ها را ناامید و شکست خورده می‌بیند که می‌گویند: «کونگ فو دیگه مرده». ولی پاندا این حرف آنان را بر نمی‌تابد و به مبارزه با دشمن می‌پردازد. اینجا دوباره این مفهوم القا می‌شود، پاندا که نماد قوم یهود است، منجی منجی‌های دیگر نیز هست و عامل رهایی و عدالت بخش بین مابقی منجیان است.



آریای ۶/۵ ساله در مصاحبه خود بیان می‌دارد که وی کاربر بازی ندای وظیفه است. در این بازی مرحله‌ی وجود دارد که در آن‌ها کودکان مجبور به حمله به مساجد و عبادتگاه‌ها می‌شوند و ارزش و شأن این مکان‌ها از بین می‌رود.

آریا در توصیف اثرات بازی، خاطرنشان می‌سازد که وی با انجام این بازی در عمل نسبت به مسلمانان و خاصه اعراب حساسیت‌زدایی شده، بود و نبود آن‌ها برایش یکسان است:

«در مورد بازی ندای وظیفه بگو، توی اون چه کار می‌کنی؟»

جنگ شده، حمله می‌کنیم.

- شما که حمله می‌کنین، اهل کجا هستین؟

آمریکا.

- از کجا می‌دونی؟

آخه خارجی حرف می‌زنن و پرچم آمریکا رو هم دارن.

- به کجا حمله می‌کنن؟

نمی‌دونم، ولی فکر کنم عربن.

- چرا این رو می‌گی؟

آخه هم توی مسجدن، هم مثل عربا لباس می‌پوشن.

- یعنی چی مثل عرب‌ها لباس می‌پوشن؟ مگه لباس عرب‌ها چه شکلیه؟

کلاه پارچه‌ای بالای سرشون دارن و زن‌ها هم چادر دارن.

- چرا بهشون حمله می‌کنی؟

اونا حمله کردن به ما و دوستمون رو کشتن، بعد ما هم بهشون حمله کردیم.

- به نظرت شما قوی‌ترین یا اون‌ها؟

ما!

- چرا؟

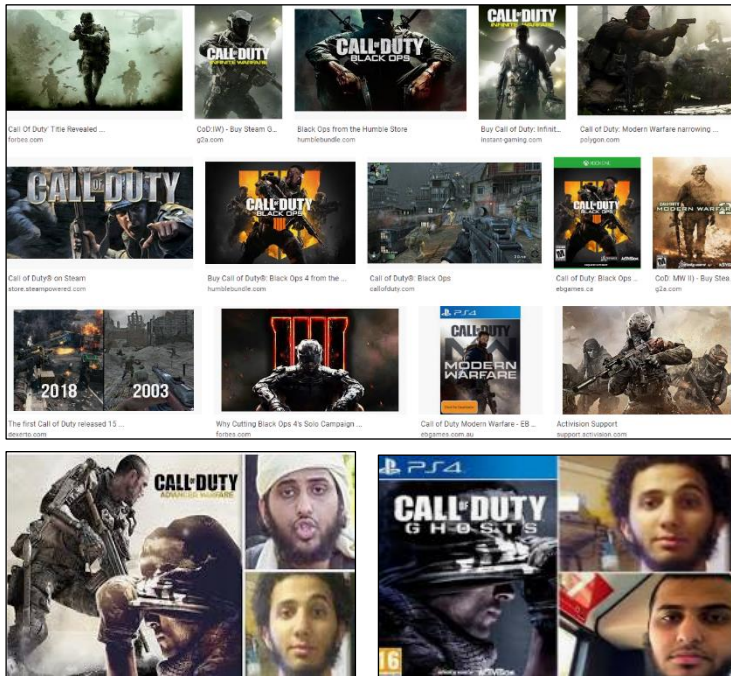
سلاح‌های ما قوی‌تره. اونا بیش‌تر چاقو دارن.

- به نظرت کدوم طرف آدم‌های خوبی هستن.

ما!

- چرا؟

آخه اونا ترسناکن و با چاقو حمله می کنن.
- اگر کسی با چاقو حمله کنه، آدم بدیه؟
آره با تفنگ درد نداره، ولی چاقو درد داره.
- خوب شما به اون ها حمله کردین که حالا بهتون حمله می کنن.
نه، اول اونا حمله کردن.
- قیافه اونا که بهتون حمله می کنن چه شکلیه؟
سیاه پوستن، بعد کمی ریش دارن.
- اگه جنگ واقعی بود، تو به کدومشون کمک می کردی؟
آمریکایا.
- چرا به عرب ها کمک نمی کنی؟
از اونا خوشم نیما، آدمای خوبی نیستن.
- ولی مسلمونن، مثل مامان و بابات و خودت.
اونا با ما فرق دارن.
- چه فرقی؟
ما به کسی حمله نمی کنیم، اونا حمله می کنن».



بررسی مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی، حکایت از آن دارد که برخی از کودکان از القائنات مثبت یادگیری‌های غیررسمی و برخی از القائنات منفی آن برخوردار گردیده‌اند.

سپهر ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، وی به دلیل آن که در جریان بازی، حق کارگران را تزییع می‌کرد، با شورش کارگران مواجه گردیده است:

«یه بازی ریختم خبیب، تو مرحله هفتشم، یه جا آسونه خب، یه جا مثلاً آدم‌ها رو می‌خوره، ماشین‌ها رو می‌خوره... می‌گیره خبیب، بعدش می‌ره تو جایگاه خودش، بعد واست دایناسور میاره خبیب، خودم الآن تو چیزشم، دایناسور تیرکسشم، تیرکس.

- اسم دایناسورها رو هم بلدی؟
آره (با خنده).

- دیگه چه بازی‌هایی داری؟

یه دونه مزرعه‌اس خبیب، بعد این طوری می‌کاری، می‌کاری، می‌کاری، بعد گاو و گوسفند داره، بعد با پولایی که جمع کردم، می‌خرمشون، بعد اونایی که خریدم خبیب، می‌برم تو بازار.

من خبیب، این طوری کارخونه ساختم خب، بعد خیلی اتفاق برام افتاد، این جوروی چند تا واسم اومده بودن خب، همکاری خودم بودن، باید بهشون پول می‌دادم خبیب، زده بود ۵۰ تومن خبیب، ولی من بهشون ۲۰ تومن می‌دادم... نمی‌دونستم اینا می‌خوان شورش بکنن.

- شورش کردن؟

آره کردن... بعد کارخونه رو خراب کردن دیگه، افتادم تو همون مزرعه‌داری».

هستی ۵ ساله نیز یادگیری غیررسمی خویش از بازی‌های دیجیتالی را به شرح زیر به معرض دید نهاده است:

«- با عروسک‌ها چی دوست داری بیش‌تر با عروسک‌ها بازی کنی یا با تبلت؟

با عروسک‌ها و وقتی که تبلت دست داداشمه، بازی می‌کنم.

- یعنی اگه تبلت باشه با تبلت بازی می‌کنی؟

آره، اون وقت اون می‌ره بازیای خودشو می‌کنه، بعد وقتی من دارم تبلت بازی می‌کنم، می‌گه هستی بیا پلیس بازی. کاپشنم می‌پوشیم، اونا نفهمن ما دزدیم».

محمیای ۴ ساله هم پس از کاربری از کارت‌های السا و آنا، چنان تحت تأثیر این کارت‌ها قرار گرفته است که نه تنها دوست دارد موهایش را مانند السا «خوشگل» کند، بلکه در صدد تهیه و پوشیدن لباس‌های «قشنگ» هست تا خود را شبیه السا کند (البته محیا در قسمت دیگری از بیاناتش، خود را کلاً السا معرفی می‌کند).

«- محیا چه کارت‌هایی رو دوست داری؟

السا، موآنا، باب اسفنجی با خرس‌های محافظ جنگل.

- بیش تر از همه کدومشون رو دوست داری؟
السا رو از همه بیش تر دوست دارم. من السام.
- تو السا هستی؟
آره.

- چه جووری مثل السا هستی؟
من قوی ام، می تونم همه رو یخ بزنم، هر کی اذیتم کنه رو یخ می زنم.
- با چی یخ می زنی؟
با دستام یخ می زنم، صب کن (می رود از داخل کمدش جعبه مداد شمعی هایش را می آورد که رویش عکس السا و آناست).

این منم. این دوستمه، اسمش آناست. دوستم یخ می زنه، بعد من خوبش می کنم، بعد باهمم خواهر می شیم. بعد یه آقاهه هست، می خواد منو بکشه، ولی من شکستش می دم.
- چه جووری شکستش می دی؟

یخیش می کنم.
- آنا چه طوریه؟
آنا خیلی چرته. هیچ کاری بلد نیست بکنه، نمی تونه کسی رو یخی کنه، ولی من می تونم.
- یعنی اگه کسی بلد نباشه این کارها رو بکنه، به درد نخوره؟
آره دیگه.

- پس یعنی تو بهتر از آنا هستی؟
آره، من لباسم آبی، خوشگله، موهام قشنگه، بافتست. می تونم اجی مجی کنم، لباسم یخی کنم».

۲-۷- کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و دینی

ژان پیاژه، دانشمند روان شناس سوییسی، پس از مطالعاتی که در زمینه تحول اخلاقی کودکان، نوجوانان و جوانان داشت، در ترسیم شکل گیری و تحول اخلاق، از سه مرحله ناپیروی اخلاقی، دیگر پیروی اخلاقی و خود پیروی اخلاقی یاد می کند.



پیاژه در توصیف مراحل اخیر خاطرنشان می‌سازد، در مقطع سنی تولد تا ۲ سال، کودکان ناپیروی اخلاقی دارند و تبعیت اخلاقی خاصی را از کودک نباید انتظار داشت. کودکان در سن ۲ تا ۱۱، ۱۲ سال، از لحاظ اخلاقی دیگرپیرو هستند، یعنی کودکان در این سن مترصد آن هستند که فرد مطلوب طبعی را در اطرافیان خویش بیابند که دست به تقلید، تبعیت و دیگرپیروی اخلاقی از وی بزنند و سرانجام در سنین ۱۱، ۱۲ تا ۱۵، ۱۶ سال، نوجوانان به تدریج با کنار نهادن رویه دیگرپیروی اخلاقی، خودپیروی اخلاقی را پیشه خود می‌کنند و در صدد هستند که در این مقطع سنی، آنچه را که خود شخصاً درست و مناسب می‌دانند، معیار قرار داده، طبق همان روش عمل کنند (منصور و دادستان، ۱۳۷۴).

با توجه به مطالعات پیاژه، می‌توان بیان داشت، کودکان پیش دبستان به لحاظ اخلاقی دیگرپیرو هستند و مترصد فرد مطلوب طبعی هستند که با کپی‌برداری و تقلید از وی، رفتار اخلاقی مشابه وی را به منصفه ظهور و معرض دید بگذارند.



بالتبع غالب کودکان خردسال که هنوز به شکل جدی وارد جامعه (و حتی مدرسه) نشده‌اند، به لحاظ محدود بودن ارتباط‌هایشان، با دیدن اولیا و در نهایت خاله، عمه، دایی، عمو و مانند آن‌ها، یکی از آن‌ها را انتخاب کرده، با کپی‌برداری از وی، رفتاری مشابه او را از خود به معرض دید می‌گذارد. مثلاً اگر خاله، فرد مطلوب طبع کودک قرار گیرد، به صرف آن که او موهایش را دم اسبی می‌بندد، دختر کوچکی که او را به عنوان فرد مطلوب و ایده‌آل خویش (و کسی که باید از او دیگرپیروی کرد) انتخاب کرده است، با اصرار از مادرش می‌خواهد تا موهای او را به شکل دم اسبی ببندد، یا اگر او قورمه سبزی دوست دارد، کودک نیز بسان وی اعلان می‌کند که خود او نیز قورمه سبزی دوست دارد.



با گسترش و فراگیر شدن رسانه‌ها و خاصه با پا به میدان گذاشتن فناوری‌های جدید و سایه‌گستر شدن فضای مجازی و افزایش میزان کاربری کودکان پیش دبستانی از تبلت، گوشی همراه، اینترنت و ماهواره طی یکی دو دهه اخیر، کودکان در عمل با امکان عمل جدیدی مواجه شده‌اند که آن طرح الگوهای مختلف در پوشش بازی‌های دیجیتال و کارتون است که به شکل شگفت‌انگیزی از ویژگی‌های مورد علاقه کودکان برخوردارند، به عنوان مثال، اگر کودک پسر است، الگوهایی که از طریق بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در برابر او مطرح می‌گردند، دارای کوهی از عضله و نیروی تمام نشدنی و جذابیت زیادی هستند و اگر کودک دختر است، از طریق بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در معرض آن‌ها قرار دارد، چهره‌هایی در اوج جذابیت و زیبایی، مدگرایی، مصرف‌گرایی و تجمل‌گرایی را فراروی خود می‌بیند که بالطبع اولیای این کودکان یا سایر اطرافیان آن‌ها، فاقد این ویژگی‌های برجسته و بارز هستند، بنابراین در غالب مواقع ممکن است، الگوی اخلاقی کودکان پیش دبستانی، به جای آن که پدر، مادر، خواهر، برادر و یا یکی از فامیل‌ها و آشنایانش باشد، همان قهرمان‌هایی باشند که کودک از طریق بازی‌های دیجیتال، کارتونها، پویانمایی‌ها و یا سریال‌های ماهواره‌ای که در کنار خانواده می‌بیند، با آن‌ها آشنا شده و رفتار آن‌ها را نصب العین خویش قرار داده است.

با توجه به آن که طبق پژوهش‌های میدانی گروه تحقیق، قریب به ۹۵٪ الگوهای مورد علاقه کودکان پیش دبستانی، افرادی هستند که در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های خارجی مطرح شده‌اند، در درجه نخست می‌توان نتیجه گرفت، خطمشی اخلاقی-اعتقادی الگوهای اخیر، با خطمشی مسوولان فرهنگی نظام، متفاوت و یا تا حدودی متفاوت است.

در درجه بعدی اهمیت می‌توان بیان داشت، برخلاف گذشته که اولیا نسبت به معرفی الگوهای اخلاقی-اعتقادی خودی، حساسیت بیشتری داشتند، اما در گذر زمان و کاهش میزان سرمایه اجتماعی (فروغی، ۱۳۹۴) که در جامعه رخ داده است، اولیای کودکان دیگر به شکل سابق روی الگوهای اخلاقی-اعتقادی خودی اصرار سابق را ندارند و کودکان در انتخاب الگوهای مورد نظرشان برای پیروی اخلاقی از آنان، تا حدودی از آزادی عمل بیشتری برخوردار هستند، بنابراین کودکان در چرخشی که از الگوهای پیشین به سوی الگوهای جدید دارند، بیش‌تر از آن که الگوهای اخلاقی خویش را از اولیا و یا اطرافیان خویش انتخاب کنند، به سبب آن که با دید عینی خودشان، به شدت تحت تأثیر الگوهای شگفت‌آوری که در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها (و بعضاً سریال‌های ماهواره‌ای) مطرح می‌شوند، قرار گرفته‌اند، به انتخاب الگوهای اخیر مبادرت می‌ورزند. از سوی دیگر ذکر این نکته ضرورت دارد که کودکان به سبب ضعفی که در منطق خویش دارند، قادر به تمیز دقیق رفتارهای ارزشی و غیرارزشی از یکدیگر نیستند، به عنوان مثال، یکی از کودکان بیان می‌داشت، او در صدد هست تا سیگاری به دست آورده و آن را بکشد، چرا که الگوی مورد علاقه وی نیز سیگار می‌کشد. بنابراین کودکان در مواجهه با کارهای غیراخلاقی الگویی که تبعیت از وی را پیشه خود کرده‌اند، ممکن است در برخورد با کارهای نادرست او نیز بخواهند عیناً مبادرت به انجام همان کار کرده، دست به انجام آن بزنند.

بررسی‌های میدانی انجام شده گروه پژوهش دلالت بر آن دارد که برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، با مشاهده رفتارهای نادرست و غیراخلاقی الگوهای مطلوب طبعشان، عیناً دست به تقلید از رفتارهای آن‌ها زده و یا نسبت به انجام آن‌ها اظهار علاقه کرده و یا حداقل نسبت به شناخت موجود در رفتار نادرستی که از الگوهای مورد نظرشان سر می‌زند، اظهار کراهت نمی‌کنند. برخی از این رفتارها مواردی مانند: نفی حجاب و استقبال از نیمه برهنگی، برقراری روابط جسمانی با دوست جنس مخالف، زندگی با حیوانات (و در واقع به اسارت درآوردن حیوانات)، مصرف سیگار، تمایل به نوشیدن شراب و مانند آن‌ها است.

نفی پوشش و استقبال از نیمه برهنگی، یکی از وجوهی است که کودکان، خاصه دختران (که نسبت به به نمایش نهادن جذابیت‌های خویش تمایل دارند)، تحت تأثیر الگوهای عروسکی - کارتونی خود بدان علاقه نشان می‌دهند.

پارمیسای ۶ ساله در مصاحبه خود از لباس باز السا و موهای عیان باری یاد کرده، آن‌ها را مطلوب و ایده‌آل برمی‌شمرد. صدف ۶ ساله هم محجبه شدن را مایه زشتی باری می‌داند. آرمیتا و نسترن ۶/۵ ساله هم در مصاحبه‌هایشان از ضرورت عیان بودن موهای شاهرزاده (و البته به تبع آن، دیگر دختران) یاد کرده‌اند:

«- پارمیسای تو گفتی دوست داری مثل السا لباس بپوشی؟

آره.

- چرا؟

چون لباساش خیلی قشنگن.

- می‌شه بگی منظورت از قشنگ هستن، چی هست؟

هم رنگ لباساش قشنگ و جذابه و هم لباسای خوش رنگ می‌پوشه. هم خیلی اوقات دامن می‌پوشه و مجبور نیست به لباسایی بپوشه که کل بدنشو بپوشونه.

- تو هم لباس پوشیدن این جور رو دوست داری؟

آره، این جور راحت‌تره.

- گفتی از باری هم خوشت میاد؟

آره.

- می‌شه برام بگی باری چه طور هست که ازش خوشت میاد؟

موهاش خیلی خوش رنگه.

- چه رنگیه؟

طلاییه.

- تو هم دوست داری موهاش اون رنگی بود؟

آره، بعد یه بار دیدم یه گلی هم زده بود روی موهاش.

- لباس هاش چه طوره؟

باربی، تند تند، لباساشو عوض می کنه، این جوری خیلی خوبه.

- خوب.

هر دفعه یه لباس می پوشه.

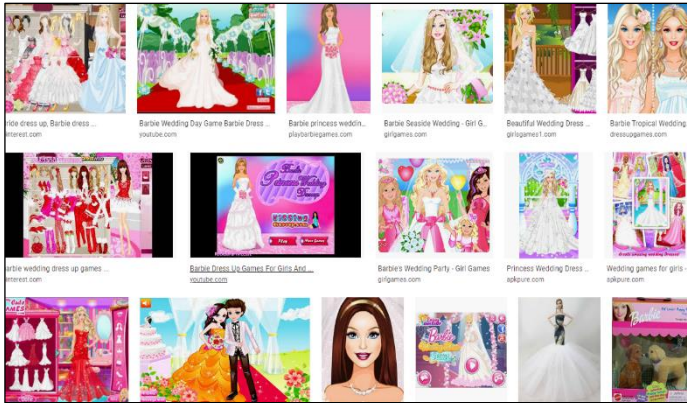
- پارمیسا، باربی هم مثل خانمهایی که تو توی خیابون می بینی یا مثل خانم مریبت، موهاش رو با

چیزی مثل روسری می پوشونه یا نه، موهاش معلومه؟

نه... موهاش معلومه.

- خوب به نظرت این جوری خوبه یا بده؟

فک کنم خوبه، چون این جوری راحت و هیچ موقع گرمش نمی شه و موهای قشنگش رو هم همه می بینن».



«- فکر می کنی باربی ها چه دینی دارن؟

خب حتماً مسیحی هستن

- چرا مسیحی؟

چون روسری ندارن، لباساشون لختیه.

- آگه مسلمان بشن، چه شکلی می شن؟

باید مقنعه بپوشن، مثل خانوم معلمون می شن، دیگه نمی تونن تاپ و شلوارک بپوشن تو خیابون.

- خوب این بده یا خوب؟

معلومه که بده، اون جوری زشت می شن، اونا همشون مدلن، باید لباسای شیک بپوشن».

«- آرمیتا خانم، السا و آنا روسری نمی پوشن؟

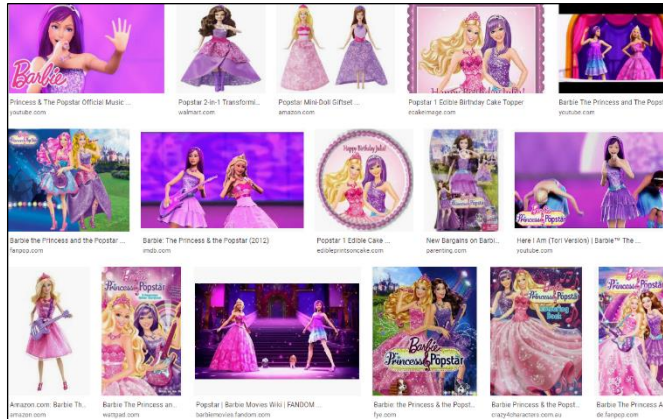
نه.

- چرا نمی پوشن؟

آخه اونا شاهزاده ان.

- خوب شاهزاده‌ها نباید روسری بپوشن؟
نه.
- تو بزرگ بشی روسری می‌پوشی؟
نه.
- چرا؟
منم بابام می‌گه، تو شاهزاده‌ای، منم پادشاهم.
- خوب پس چرا مامانت روسری می‌پوشه، می‌ره بیرون؟
چون که اون... (فکر می‌کند و جواب نمی‌دهد).
- از مامانت نپرسیدی چرا روسری می‌پوشه؟
نه نپرسیدم. اون خودش دوست داره».
- «خوب حالا چرا گفתי کلاه قرمزی ایرانیه؟
آخه معلومه خب.
- از کجاش معلومه؟
آقای مدیر خب ایرانیه، بعدم مهموناشون ایرانیه.
- خوب حالا تو کارتون‌های ایرانی دیگه‌ای رو هم دیدی؟
فک کنم باب اسفنجی ایرانی باشه.
- چرا این طور فکر می‌کنی؟
امممممم، آخه اونام یه جورین، زشتن، باب اسفنجی و پاتریک ساده‌ان.
- پس هر کارتونی که آدم‌هاش زشت و ساده هستن، ایرانیه؟
آره.
- شاهزاده‌ی روم یا فیلسافه رو ندیدی؟
شاهزاده‌ی روم رو دیدم، تلوزیون یه تیکشو نشون داد.
- قشنگ نبود؟
بهتر از قبلیا بود، ولی باز یه جور بدی راه می‌رفتن، از لباسشونم خوشم نمیاد.
- به نظرت فرق لباس راپونزل و لباس شاهزاده‌ی روم چیه؟
معلومه دیگه، راپونزل لباسش پف داره، موهاشم باز و قشنگه، ولی اون شاهزاده‌ه نه، موهاش معلوم نیست، اصلاً چه جوری شاهزاده هست.
- شاهزاده حتماً باید موهاش مشخص باشه؟
آره، من هر شاهزاده‌ای رو دیدم، موهاش معلوم بود، به جز این.
- باشه.

- ملیکا کارهای خوب نمی کرد؟
 چرا، همش دعا می کرد.
 - خوب از این کارش هم خوشت نمیداد؟
 بدم نمیداد که، می گم لباسش خوب نیست وگرنه خوبه.
 - لباسش چرا خوب نیست؟
 آخه لباسش لاغره دیگه، لباس عروشمم پف نداشت».



در بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و سریال‌های ماهوره‌ای مشخص می‌شود که تمامی الگوهای مطرح شده این محصولات، به شکل ثابتی دارای دوست جنس مخالف بوده، روابط نزدیکی نیز با آنان دارند. کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های خارجی، در بسیاری از موارد با دیده تأیید به روابط نزدیک جسمانی الگوهای دخترانه یا پسرانه با جنس مخالفشان نگریسته، از علایق خود در این جهت نیز یاد می‌کردند که در صدد برقراری رابطه با جنس مخالفشان، به همان صورتی که در زندگی الگوی مورد علاقه‌شان ترسیم شده است، هستند:

«- ساغر خانم تو عروسک باربی داری؟

آره، ۷ تا باربی دارم.

- چرا ۷ تا، مگه تو با دو سه تا باربی نمی‌تونی بازی کنی؟

آخه با هم فرق دارن، یکی شون دوچرخه داره، یکی شوهر داره، بچه داره، حامله هست، یکی شون عروسه با هر کدوم یه جور بازی می‌کنم.

- مثلاً با اون که عروسه چه جوری بازی می‌کنی؟

من می‌شم شوهرش، اونم زنم می‌شه، بازی می‌کنیم.

- تو که دختری، چه جوری شوهرش می‌شی؟

خوب دست می‌ذارم رو پشتش و... (خجالت کشید که ادامه بدهد).

- با باری حامله‌ات چه جوری بازی می‌کنی؟

شکمش رو باز می‌کنم، بچه‌اش رو در میارم.

با باری شوهردار و بچه‌دارت چه جوری بازی می‌کنی؟

با هم می‌رن بیرون، کالسکه بچه رو می‌دم دست مرده، بچه رو هم دست زنه، باهم خرید می‌کنن.

- اگه مامان و بابا بخوان باز هم برات عروسک بگیرن، باز هم باری می‌خری یا یه عروسک دیگه؟

بازم باری می‌خرم، چون خیلی دوستشون دارم. دوست دارم چمدون لوازم آرایشش رو هم داشته

باشم» (ساغر، ۶ ساله).

«- افسانه جون می‌شه برای من نقاشی یه آدم خوشگل رو بکشی؟»



(افسانه پس از کشیدن نقاشی توضیح می‌دهد)، این دختره خوشگله، اینم هاپوعه، اینم دوس پسره

که ماشین داره، می‌رن عروسی.

- این‌ها کی‌ها هستن؟

این‌ها بقیه‌ی دوس پسران.

- مگه آدم چند تا دوست پسر داره؟

نمی‌دونم» (افسانه، ۵ ساله).

برخی از همکاران نگارنده تأکید می‌کردند، مادران کودکانی که فرزندان آن‌ها کاربر عروسک‌های

باربی، برتز و السا هستند، از این مسأله یاد می‌کنند که دختران خردسال آن‌ها، عیناً شبیه دختران ۲۰

ساله رفتار کرده، به مسایل ظاهری خود و تیپ و قیافه و آرایششان، توجه خاصی نشان می‌دهند، در

حالی که این مسایل متعلق به سن آن‌ها نیست. همکاران دیگری نیز تأکید داشتند، آنان در جریان

پژوهش، در عمل احساس کرده‌اند، دخترانی که کاربر عروسک‌های باربی، برتز و السا هستند، به شکل

معناداری بیشتر از کودکانی که کاربر عروسک‌های مزبور نیستند، از عباراتی مانند: «دوست پسر»،

«جذاب بودن»، «لباس‌های لختی»، «آرایش کردن»، «جلب توجه کردن»، «کلاس داشتن» و نظایر

آن‌ها یاد می‌کنند که این مفاهیم خودبه‌خود آنان را از دنیای کودکی خودشان دور می‌سازد.

آرمیس ۶ ساله، در مصاحبه خود از علایق جسمانی شدن روابط دوستانش در مهد که تحت تأثیر

کاربری از کارتون‌های آن سوی آب شکل گرفته بود، به شرح زیر یاد می‌کرد:

«- آرمیس اسم این کارتونه که نگاه می کنی چی هست؟
فرشته‌های مهربون.

- داستانش چی هست؟

یه فرشته‌اس که از آدما محافظت می‌کنه، بعد اون پسره هم هست، اسمش سولسه، این دختره رو دوست داره.

- از کجا می‌دونی دوستش داره؟

چون همش با همن، بعد می‌خواست بوش کنه.

- کار بدی نبود می‌خواست بوش کنه؟

نه دیگه، خوب دوستش داره.

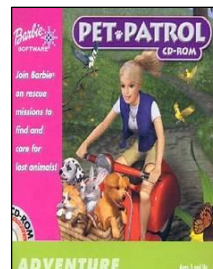
- توی دوست‌هات، پسری هم هست که تو رو هم دوست داشته باشه؟
نه.

- خوب اگه یکی تو رو دوست داشت، خواست بوست کنه، می‌گذاری؟

نه، چون یه بار تو مهدکودک امیرعلی نگار رو بوسید، خانم مربی دعواش کرد.»



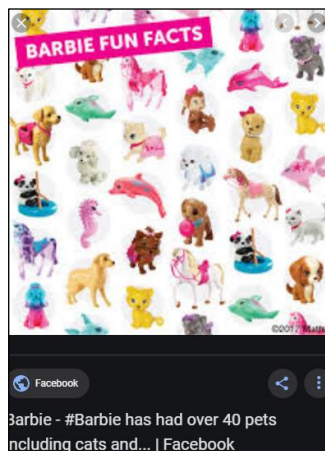
برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، از علاقه خود به نگهداری حیوان‌ها (نظیر گربه، سگ، اسب و مانند آن‌ها) یاد کرده، بیان می‌داشتند که این رفتار را از الگوهای مورد علاقه خویش اخذ کرده‌اند که غالب الگوهای (دخترانه) دارای حیوان‌های خانگی مانند سگ و گربه هستند:





روشنک ۶ ساله، در مصاحبه خود در همین رابطه بیان می‌داشت:
«روشنک خانم گفتی دوست داری سگ داشته باشی، آره؟
آره.

– خوب فکر نمی‌کنی سگ نجسه و نباید توی خونه خودتون اون رو نگاه‌داری؟
نه، سگ خوبه، منم دوستش دارم.
– روشنک خانم تو این رو از کی یاد گرفتی که خوبه سگ رو توی خونه نگاه‌داشت؟
باربی خودش سگ داره».



برخی از کودکان مصاحبه شده، در مواجهه با رفتارهای نادرست دیگری مانند سیگار کشیدن، از تمایل خود به کشیدن سیگار یاد می‌کردند:

«خاله یه چیزی بگم؟

– بگو عزیزم.

می‌دونی چرا مامانم نمی‌ذاره شبا خونه مهدیس اینا بمونم؟

– چرا؟

چون که بابا مامان مهدیس سیگار می‌کشن، من لباسام بوی سیگار می‌گیره، مامانم همش می‌شوره، هر موقع می‌رم اونجا.

- تو خودت دیدی؟

اوهوم، ولی من خاله نسریتم (خاله‌ی کودک) با نگینم (دختر خاله‌ی کودک) سیگار می‌کشن، به منم می‌گن وقتی بزرگم شدی، نباید سیگار بکشی، ولی خیلی با حاله.

- چی با حاله؟

سیگار می‌کشن.

- ولی دختر قشنگم سیگار هم چیز بدیه، آدم‌هایی که سیگار می‌کشن، به مرور زمان زشت می‌شن. هیچم نخیر، من خودم می‌دونم.

- چی رو می‌دونی؟

من خودم دیدم، مامانم داشت عکس می‌دید، یه دختر خوشگل داشت سیگار می‌کشید، بغل دریا راه می‌رفت (پس از پرسش از مادر کیمیا مشخص شد که کودک به طور اتفاقی تبلیغات لباس زیر زنانه را در کانال تلگرام دیده است) «(کیمیا، ۵/۵ ساله).

کیمیای ۵/۵ ساله، در قسمتی از مصاحبه خویش، ضمن بیان این که چون الگوهایی که در ماهواره می‌بیند، قهوه می‌خورند، او نیز خوردن قهوه را پیشه خود کرده است و اصلاً به دنبال نوشیدن شراب هم هست، چرا که آن‌ها شراب نیز می‌نوشند:

«(وارد اتاق خواب که می‌شوم، عروسک‌های مختلفی وجود دارد، تعدادی از آن‌ها خرس و میمون و خرگوش و سگ هستند، اما تقریباً دو تا از بزرگ‌ترین آن‌ها باربی هستند که تقریباً به اندازه‌ی یک کودک ۴ یا ۵ ساله هستند. بعد از گذشت مدتی و صحبت با کیمیا راجع به موضوع‌های دیگر، صحبت را به سمت عروسک‌ها و از میان آن‌ها به عروسک‌های مورد علاقه او که همان باربی‌های بزرگ هستند، می‌رسیم).

- خاله جون این عروسک‌ها ت چه قدر بزرگ هستن؟

آره.

- اسماشون چیه؟

پگاه و پریسا.

- باهاشون بازی هم می‌کنی؟

آره.

- مثلاً چه بازی‌هایی؟

خاله بازی می‌کنیم، مهمونی بازی می‌کنیم، قهوه می‌خوریم، موهامونو درست می‌کنیم، آرایش بازی می‌کنیم، ناخونامونو خوشگل می‌کنیم، می‌ریم خرید می‌کنیم.

- پس با پگاه و پریسا ناخون‌هاتون رو لاک می‌زنید؟

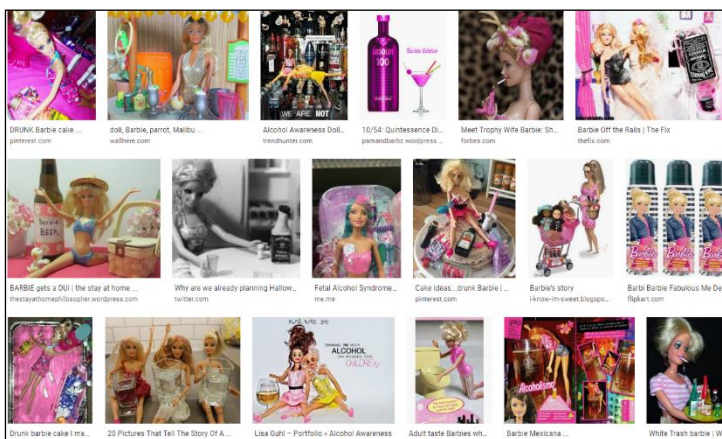
آره، لاکم می‌زنم، من با خمیربازی برایشون ناخون درست می‌کنم، بعد روشونو لاک اکلیلی می‌زنم، بعضی وقتام قرمز می‌زنم.

- خوب گفתי قهوه هم می‌خورین؟ حالا چرا قهوه؟ چرا چایی نمی‌خورین؟
آخه منم وقتی کوچیک بودم، با عروسکام چایی می‌خوردیم باهم. من چایی نمی‌خورم اصن، به مامانم می‌گم برام قهوه درست می‌کنه همش.

- چرا آخه؟ چایی که خیلی خوشمزه هست؟
آره هس، ولی تو این فیلمایی که مامان بابام می‌بینن، کسی چایی نمی‌خوره که، همشون یا قهوه می‌خورن یا شراب.

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه‌ها.
نخیرم اصن به من چه که بده، تازه شم خیلی‌ام خوبه. منم می‌خوام بزرگ که شدم، شراب بخورم.
- چرا آخه؟

چون دوس دارم...».



با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان نتیجه گرفت، کودکان پیش دبستانی به دلیل اخلاق دیگرپیروی که از آن برخوردارند، بعضاً تحت تأثیر ویژگی‌های برجسته الگوهای مطرح شده (نظیر جذابیت و زیبایی در دختران و سرعت، قدرت و توانایی بدنی در پسران)، در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها، پویانمایی‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای واقع شده، دست به الگوبرداری اخلاقی - رفتاری از آنان می‌زنند، اما به سبب آن که این الگوها متعلق به فرهنگی دیگر هستند (که به جای خدامداری، انسان‌مداری را در دستور کار خود قرار داده‌اند و انسان‌مداری نیز به دلیل فارغ بودن از ارزش‌های الهی، به دنبال به حداکثر رساندن لذت‌گرایی آدمی است)، الگوبرداری کودکان که با دیگرپیروی از الگوهای بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، رفتارهای آن‌ها را مدنظر قرار داده به تبعیت از آن می‌پردازند، آنان را به تدریج از

رفتارهای مورد تأیید دین (که در بسیاری از موارد تبدیل به عرف هم شده‌اند)، دور کرده، آنان را به رفتارهایی وامی‌دارد که از منظر دین (و اخلاق اجتماعی)، مورد پذیرش نیستند.

۲-۸- تلاش در جهت زمینی کردن مفاهیم آسمانی

با بررسی دقیق بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی آن سوی آب که جهت کاربری روی تبلت‌ها، تلفن همراه، اینترنت، پی‌اس‌فور و ماهواره تهیه شده‌اند، مشخص می‌شود که اگر نه همه‌ی محصولات تهیه شده، اما گستره قابل تأملی از این تولیدها در راستای انکار غیرمستقیم دین و دیانت، در صدد زمینی کردن مفاهیم آسمانی برمی‌آیند. به این معنا که در تولیدهای اخیر مفاهیمی مانند دعا کردن و یا معجزه جنبه‌ای مادی و مبتذل به خود گرفته، فرشتگان الهی و حتی حضرت حق نیز به شکلی مادی مطرح می‌شوند. به تعبیر دیگر فرشتگان الهی، نه تنها جامه‌ای از عینیت پوشیده، روی زمین و در روابط اجتماعی روزمره آدمیان ظاهر می‌شوند، بلکه خداوند منان نیز که این میان وجه‌ای زمینی یافته، گاهی به عنوان یک طرف مبارزه، در جمع گروهی که سرگرم بازی‌های دنیایی شده، دنبال دعا و مرافعه و کشت و کشتار هستند، ظاهر می‌گردد.



نکته ظریفی که در مجموعه بازی‌های اخیر قابل توجه هست، طرح ابزار به مثابه منشاء قدرت است. به این معنا که قهرمان‌های مختلف با تمسک و توسل به ابزارهای مختلف، بر تمامی مشکلات عادی و غیرعادی فرارویشان غلبه می‌یابند. به عنوان مثال، بن‌تن با یافتن یک ساعت فضایی، با اتکا به آن قدرتی شگرف به دست آورده، تمامی موانع سر راهش را متلاشی و ویران می‌سازد، مرد عنکبوتی به پرواز درآمده و با تارهایی که از دستش بیرون می‌آیند، به انجام اموری خارق‌العاده دست می‌زند که از عهده هیچ کس بر نمی‌آید و مانند آن‌ها.

پس از طرح خدا به عنوان موجودی که تن به زمینی شدن داده است و طرح ابزار به مثابه منشاء قدرت، به شکل ظریفی کاربران بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های تهیه شده آن سوی آب، به تدریج قانع می‌شوند که با کنار نهادن خدایی که گاهی حاجت‌مندان خویش را رفع کرده و گاه

اظهارات تنی چند از کودکان پیش دبستانی درباره دعاهایی که در کارتونها آنها را دیده‌اند، در زیر آمده است:

«... نماز که نشون نداده می‌خونه، ولی یک‌بار باب اسفنجی از دست کار پاتریک نجات پیدا کرد، دستشو برد بالا دعا کرد.»

«برای این که چوبش مرغ و جوجه دربیاره، همون لحظه دعا کرد.»

«تو تام و جری یک‌بار گربه دعا کرد موشه بیاد غذاش بشه.»

«یک روز که اون خواب بود، فرداش بیدار شد که دید یک سگ کوچولو داشت، چون دعا کرده بود.»



در بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، گاهی این سوال مطرح می‌شد که آیا الگوهای مورد علاقه آنان نماز می‌خوانند یا خیر. پاسخ کودکان در این زمینه را می‌توان به چهار قسمت تقسیم کرد.

گروه نخست کودکانی بودند که اذعان داشتند بن‌تن، اسپایدرمن، باربی، السا و الگوی مشابه، نماز می‌خوانند (در حالی که چنین چیزی در بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های آنها وجود ندارد). این کودکان در سوال بعدی که کجا آنها دیده‌اند، الگوی مورد علاقه آنها نماز می‌خواند، دست به توجیه زده، مثلاً بیان می‌داشتند، وقتی اسپایدرمن دارد تاب می‌خورد، آن زمان در حال نماز خواندن هست.

گروه دوم کودکان در پاسخ به سوال نماز خواندن الگوهای مورد علاقه‌شان، بیان می‌داشتند که اگر باربی، برتز، السا و آنا یا بن‌تن، تیتان‌ها و مانند آنها نماز نمی‌خوانند، به دلیل این است که وقت ندارند. کودکان دیگری در پاسخ به سوال اخیر، به صراحت اذعان می‌داشتند که نمی‌دانند چرا الگوهای مورد علاقه آنها نماز نمی‌خوانند که این پاسخ‌ها به عنوان سومین گروه پاسخ‌ها، طبقه‌بندی شدند. سرانجام در آخرین گروه از پاسخ‌ها، کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، به صراحت بیان می‌داشتند که الگوهای مورد نظر آنها نماز نمی‌خوانند و این مسأله با عیب و ایرادی هم توأم نیست.



نمونه‌های نیوشا، آناهیتا، رها و سارای ۶ ساله، تحول اخیر را نشان می‌دهند، به این معنا که کودکان از مرحله اظهار ندانستن دلیل نماز نخواندن الگوهای مورد علاقه خودشان به جایی می‌رسند که به صراحت اظهار می‌دارند، نماز نخواندن الگوهای مورد علاقه آنان متضمن هیچ اشکال و ایرادی نیست:

«- نیوشا خانم، السا و آنا نماز هم می‌خونن؟

نه.

- چرا؟

چون وقت ندارن.

- چرا وقت ندارن؟

همش کار دارن.

- چه کارهایی دارن؟

باید لباس بپوشن، آرایش کنن.

- خوب بعدش چی؟

بعدش می‌رن مهمونی.

- پس کی نماز می‌خونن؟

نمی‌خونن، دوست ندارن.

- چرا؟

نمی‌دونم».

«- خوب آناهیتا خانم، به نظرت خدا السا رو دوست داره؟

آره، چون مهربونه، به آدما کمک می‌کنه.

- تو هم مثل السا تا حالا به کسی کمک کردی؟

آره. مثلاً موقع سفره انداختن، ظرف‌ها رو برای مامانم میارم. بعد... دیگه همین.

- آفرین، السا دیگه چه کارهای خوبی می‌کنه؟

کلاً خوبه دیگه، به آدم‌ها کمک می‌کنه، قصر یخی می‌سازه، مهربونه.

- تو خیلی شبیه السا هستی آناهیتا؟

نه زیاد.

- باید چه کار کنی تا شبیه‌اش بشی؟

باید لباسشو بخرم، کفش‌های شیشه‌ای شو بپوشم، مثل السا، بعد چشم‌هام آبی باشه، موهام سفید

باشه.

- الان موهای خودت رو بیش‌تر دوست داری یا السا رو؟

موهای خودم خوبن، ولی موهای السا خیلی قشنگه.

- دوست داری در آینده موهات مثل السا سفید بشه؟
آره.

- السا به نظرت ویژگی یا خصوصیت بد هم داره؟
نه، خیلی خوبه.

- السا نماز هم می‌خونه؟

نه، چون مال خارجه، نماز نمی‌خونه.

- خوب این یک خصوصیت بد برای السا نیست؟
(با خنده) نمی‌دونم شاید...».

«- رها جون تو خدا رو دوست داری؟
آره.

- به نظرت باربی هم خدا رو دوست داره؟

نمی‌دونم، ولی همه‌ی آدما خدا رو دوس دارن.

- خوب باربی نماز می‌خونه؟

آخه باربی که واقعی نیس، ولی فک نکنم خارجیا نماز بخونن.

- خوب اون‌ها آدم‌های خوبین؟

آره. چه ربطی داره؟ مامان منم نماز نمی‌خونه، ولی آدم خوبییه.»

«- کدوم کارتون رو خیلی نگاه کردی؟

السا آنا، آخه خیلی خوشگله.

- چه چیزشون خوشگله؟

لباساشون، خودشون.

- لباس هاشون مگه چه جوریه؟

لباساشون بلنده، خوشگله، منم دوست دارم از اونا بیوشم، اما مامانم می‌گه اصلاً واسه بیرون خوب نیست.

- پس برای کجا خوبه؟

برای مهمونی، تولد، عروسی. آخه من دوست دارم دامن کوتاه بیوشم، اما مامانم می‌گه زشته.

- می‌دونی چرا زشته؟

می‌گه پاهات معلوم می‌شه، برای همین خدا خوشش نمیداد.

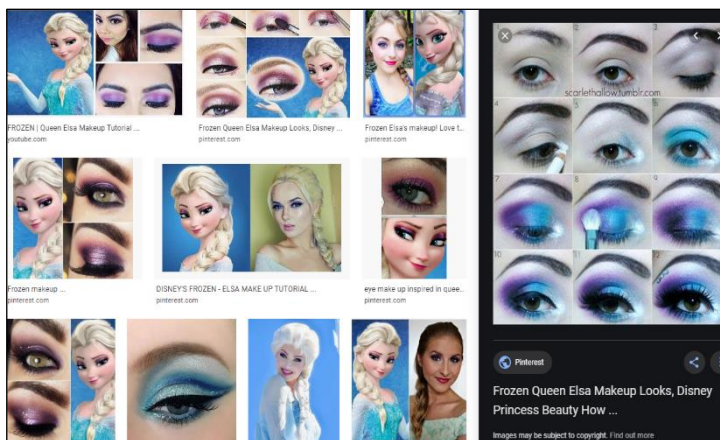
- خوب آگه خدا خوشش نیاد، اون وقت چی می‌شه؟

خب می‌بره جهنم ما رو، اون وقت تو آتیش ما رو می‌سوزونه، هیچکی هم نیست کمکمون کنه.

- چه کسی این حرف‌ها رو بهت زده؟

داداشم.

- داداشت از تو بزرگ‌تره؟
- آره، می‌ره مدرسه.
- پس خدا السا و آنا رو جهنم می‌بره؟
- نه، آخه اونا که بد نیستن که برن جهنم، اونا اینجا زندگی نمی‌کنن که.
- یعنی هر کی اینجا زندگی کنه، می‌ره جهنم؟
- نه، آخه اونا خارجن، تو خارج هم همه دامن کوتاه و تاپ می‌پوشن و موهاشونم بازه.
- از کجا می‌دونی خارج این جوریه؟
- تو برنامه کودکشون همه این جورین.
- خوب تو دوست داری خارج بری یا اینجا بمونی؟
- دوست دارم برم خارج، دامن کوتاه بپوشم، پیراهن رنگی رنگی بپوشم، موهام رنگ موهای السا کنم».



۲-۸-۲- مخدوش کردن معجزه

ویکی شیعه در تعریف معجزه می‌نویسد:

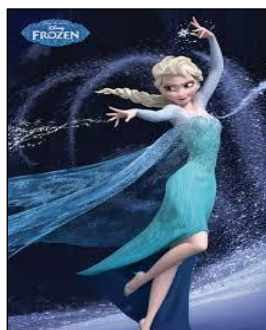
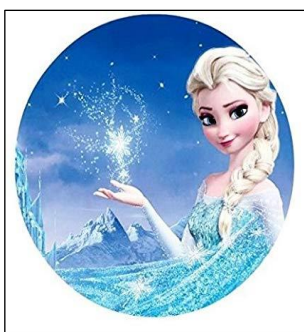
«معجزه، کار شگفتی است که پیامبران الهی برخلاف قوانین عادی و جاری طبیعت، به منظور اثبات ادعای نبوت خویش انجام می‌دهند؛ کارهایی که انسان‌های عادی از انجام دادن آن‌ها ناتوانند. معجزه، شرطها و ویژگی‌هایی دارد، از جمله تحدی، عدم معارضه و مغلوب نشدن.

به عقیده متکلمان شیعی، معجزه منافاتی با اصل علیت ندارد و نشان‌دهنده بهره‌مندی صاحب معجزه از قدرت الهی و صداقت در دعوت است.

در منابع دینی، معجزات بسیاری از پیامبران ثبت شده است که برخی از آنها حسّی و با حواس ظاهری قابل درک بوده و برخی عقلی که خارق‌العاده بودن آن از حیطة درک حس خارج و تنها توسط عقل قابل درک است».



در برخی از کارتون‌ها و پویانمایی‌های تهیه شده برای کودکان، قهرمانان کارتون یا پویانمایی دست به کارهای معجزه‌آمیز می‌زنند. به عنوان مثال السا از نیرویی برخوردار است که می‌تواند همه چیز را به شکل یخ‌زده درآورد یا با نیروی معجزه‌آمیز خود، قصری از یخ بنا نهد.



هلیا و پریمای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خودشان در همین ارتباط بیان می‌داشتند:
«- تو تا حالا دلت خواسته یه کارهایی مثل کارهایی که السا می‌کنه، انجام بدی؟
آره، یه بار با دوستام خواستیم تو دستامون مثل السا یخ درست کنیم، ولی نشد. آخه السا معجزه بلده، من که بلد نیستم.»

- یعنی چی السا معجزه بلده؟

یعنی یه نوری تو دستاش داره که می‌تونه یخ درست کنه و فقط السا بلده».

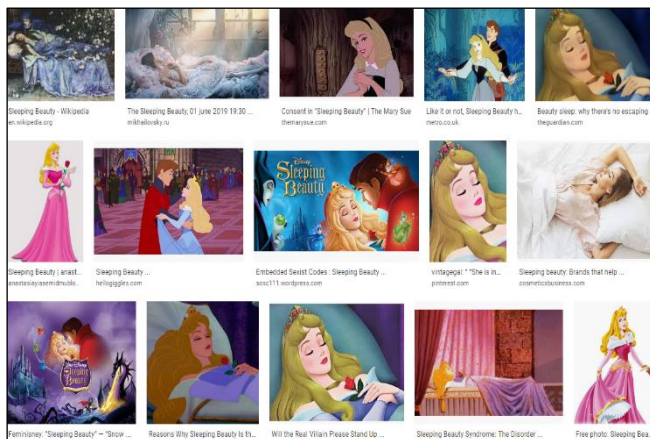
«- چرا آنا و السا رو بیش‌تر دوست داری؟

چون السا یخ داره! عروسکشم دارم. جادوگر یخیم هست.

- تو هم دوست داری، جادو یاد بگیری؟

آره ولی هرچی به خانمون گفتم، بهم یاد نمی‌ده».

در فراز دیگری از مخدوش کردن معجزه در کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، بوسه کار معجزه را انجام می‌دهد. به این معنی که مثلاً در کارتون زیبای خفته، وی باید توسط شاهزاده‌ای بوسیده شود تا از سحرش‌دگی بیرون بیاید. در کارتون دیو و دلبر هم دختر قهرمان داستان باید دیو را بوسد تا او از سحرش‌دگی نجات یابد.



میانی ۶ ساله در مصاحبه خودش از معجزه بوسه (!)، به شرح زیر یاد کرده است:
 «- کدوم کارتون رو از همه بیشتر دوست داری؟
 اووم، کارتون دیو و دلبر.

- چرا این کارتون رو دوست داری؟

من بل (شخصیت اصلی داستان) رو خیلی دوست دارم.

- چه چیز بل برات جذاب هست؟

لباس پف‌دار زردش و این که تونست دیو رو عاشق خودش کنه که طلسم رو بشکنه.

- چه جوری تونست دیو رو عاشق خودش کنه که طلسم رو بشکنه؟

اووم همش آهنگ می‌خوند و می‌رقصید. دیوم که دیدش، عاشقش شد.

- یعنی فقط چون آهنگ می‌خوند و می‌رقصید، دیو عاشقش شد؟

نه با قوری و نلبکی و ساعت (شخصیت‌های کارتون) خیلی خوب رفتار می‌کرد.

دیو می‌دیدش که با اون‌ها هم خوب رفتار می‌کنه، عاشقش شد.

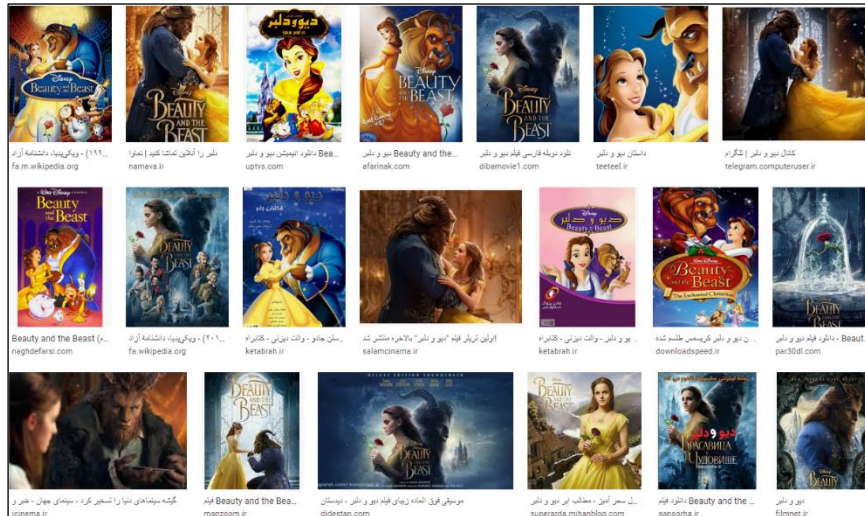
- که این طور، خوب کدام قسمت کارتون دیو و دلبر رو از همه بیشتر دوست داری؟

همونجا که فقط یه گلبرگ مونده بود که عمر دیو تموم بشه و مردم به قصر دیو حمله کرده بودن

که بکشنش، همون موقع بل اومد روی بالکن و دیو رو بوسید، بعد دیو به یه شاهزاده‌ی خوش تیپ

تبدیل شد، بعد اونم بل رو بوسید، بعدش با هم عروسی کردن.

- یعنی اول همدیگه رو بوسیدن، بعد با هم ازدواج کردن؟
آره دیگه».



۲-۸-۳- زمینی شدن فرشتگان الهی

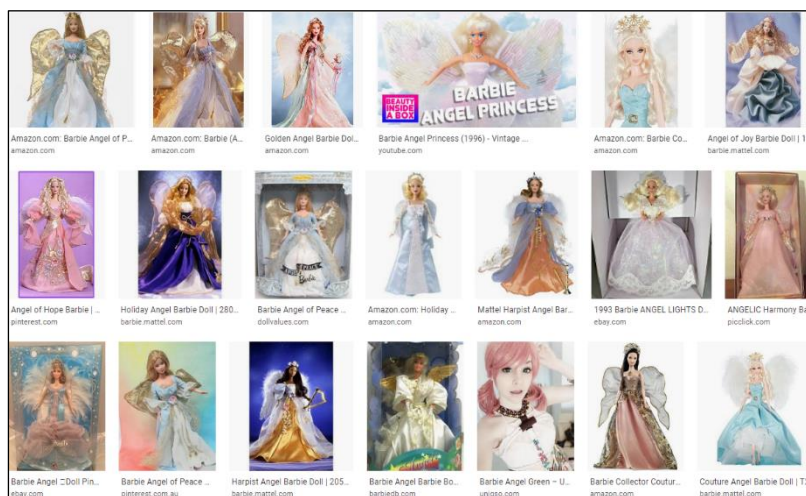
کودکان خردسال به دلیل به سر بردن در دوران تفکر عینی خویش، از فهم مفاهیم انتزاعی قاصرند، از این رو در برخی از کمپانی‌های سازنده بازی‌های رسانه‌های دیجیتال، ضمن سوءاستفاده از تفکر عینی کودکان که در آن مفاهیم انتزاعی به نادرست یا به صورت مفاهیم عینی ارایه می‌گردند (نظیر بسیاری از مفاهیم عالی انسانی که مترادف قشنگی و زیبایی فیزیکی تعبیر می‌گردند)، با پردازش الگوهای دخترانه زیبا یا الگوهای پسرانه قدرتمند، گاهی این الگوها را در حد و شأن فرشته و یا بالاتر ترسیم می‌کنند.



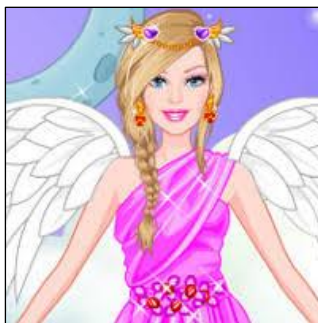
در بازی سالن آرایش سیندرلا، کودک کاربر باید در نقش یک فرشته مهربان ظاهر شود و دست به آرایش سیندرلا بزند که بعد از انبوهی تعب و دشواری، سرانجام قصد رفتن به قصر شاهزاده را دارد و با اتکا به شاهزاده‌ای مهربان، به پیروزی رسیده است.



در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، قهرمان بازی در نقش و هیبت فرشتگان الهی ظاهر شده، ایفای نقش می‌کنند و بعضاً با قدرت‌های گسترده‌ای که در اختیار دارند، موانع فراروی کودک در بازی را از بین می‌برند. تصاویر زیر نمونه‌هایی از بازی‌هایی است که قهرمان بازی در نقش فرشته برای کودک ظاهر می‌شود و کودکی که همان الگو را در جامه خاکی خود دیده است (و مثلاً بارها باربی را در نقش خواننده، نوازنده، رقاصه و نظایر آن تجربه کرده و با او در این نقش‌ها بازی کرده است)، الگوی مورد علاقه خود را در هیبت یک فرشته می‌بیند، فرشته‌ای که با بال‌های زیبای خود مسافت‌ها را در می‌نوردد، کار به ظاهر خیری انجام می‌دهد و انسان‌ها را به سمت شادی و بهجت رهنمون می‌سازد:



1. Princess salon: Cinderella



تصاویر زیر نیز بیانگر پذیرش فرشته صفتی الگوهای نظیر باربی است که نگین و کوثر ۶ ساله، به ترسیم و تهیه آن همت گمارده‌اند:



آلای ۶ ساله، در مصاحبه خویش بیان می‌دارد، او به دلیل حشر و نشر با باربی فرشته، مایل است که خودش نیز نظیر وی شده، چون فرشتگان پرواز کند:

«- تو دوست داری شبیه باربی بشی؟»

من خیلی دوست داشتم بال دربیارم. دوست داشتم پرواز کنم و پری باشم.

- پری‌ها چه جوری هستن؟

پری‌ها خیلی خوشگلن. دختر عمم بهم قول داده واسم یه لباس فرشته بدوزه. دوس دارم چهار رنگ باشه.

- چرا دوست داری پری باشی؟

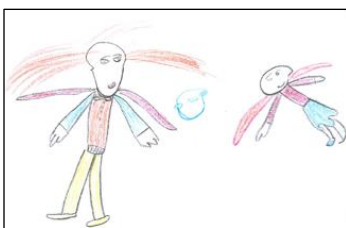
آخه می‌دونی، انقدر افسانه دیدم، فکر می‌کنم واقعیت داره، اصلاً از ذهنم پاک نمی‌شه.

- یعنی واقعیت ندارن؟

مامانم می‌گه واقعیت ندارن، خودم می‌خوام واقعیش کنم.»



تصویر زیر، نقاشی عاطفه از خودش و باربی است. عاطفه تحت تأثیر باربی فرشته، برای خودش نیز بالی نظیر فرشته‌ها تهیه کرده است:

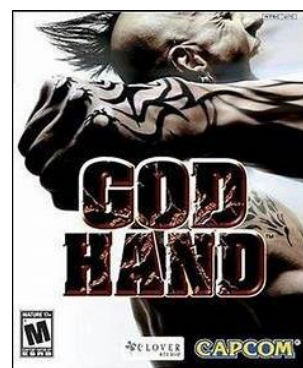
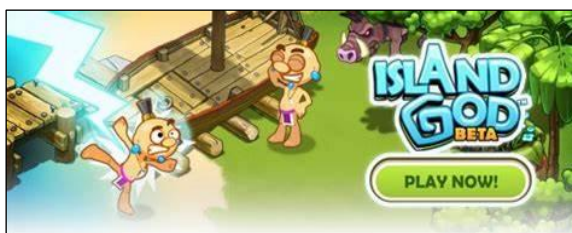


تصاویر زیر نیز متعلق به مهسای ۷ ساله است. یک‌بار وقتی که مهسا به همراه مادرش برای انجام چند آزمایش از آزمایش‌های تحول ذهنی پیاژه به کلاس نگارنده آمده بود، نگارنده از او خواست تا پای تخته، تصویر خدا و فرشته را نیز برای دانشجویان کلاس ترسیم کند. همان‌گونه که از نقاشی مهسا پیداست، در حالی که صورت فرشته او مشخص است، صورت خدای وی مشخص نیست. مهسا در پاسخ به تفاوت موجود در چهره فرشته و خدا بیان داشت: «من فرشته را دیدم، اما خدا را ندیدم» که دیدن فرشته توسط مهسا، در جریان کاربری او از بازی‌های دیجیتالی رخ داده است که در صدد زمینی کردن مفاهیم آسمانی می‌باشند.



۲-۸-۴- زمینی و نازل شدن حضرت حق در بازی‌ها

در برخی از بازی‌ها کاربران خردسال با مفهوم خدا در نقشی زمینی مواجه می‌شوند، طرح خدا در جامه‌ای از مادیت، به تدریج کودکانی را که از دیدی عینی برخوردارند، وامی‌دارد که به خدا در نقش زمینی‌اش عادت کنند و خدا را در شأن دیگر موجودات مادی (اما کمی قوی‌تر و قدرتمندتر) ببینند. هم‌زمان با همین روند کودکان خردسال در مواجهه با الگوهای جدیدی قرار می‌گیرند که به ظاهر از قدرتی بی‌پایان برخوردار هستند و برخلاف تجربیات روزمره کودکان که شاهد بوده‌اند، نذر و نیاز و دعای اولیایشان گاهی نتیجه داده و به ثمر نشسته و گاهی (به ظاهر) بی‌نتیجه مانده‌اند، اما الگوهای جدید (که غالباً هم زیست بوم آن‌ها امریکا است)، هیچگاه در برابر دشمنان کم نیآورده، همیشه با موفقیت تام و تمام در هدم و نابودی آنان موفق عمل می‌کنند.





همان‌گونه که از مصاحبه‌های رامتین و امیرحسین ۶ ساله برمی‌آید، رامتین هیولاهای بن‌تن را قوی‌تر از خدا و امیرحسین نیز بن‌تن، لاک‌پشته‌های نینجا و مرد عنکبوتی را قوی‌تر از حضرت حق می‌داند (البته امیرحسین در نهایت رضایت می‌دهد که خداوند منان را در حد و شأن بن‌تن، مرد عنکبوتی و لاک‌پشته‌های نینجا ببیند):

«- گفتی این هیولا چه شکلیه؟»

سرش گنده‌ست، کلی دندون داره تو دهنش.

- هیولای خوبی یا بدیه؟

خیلی خوبه، قویه.

- فکر می‌کنی این هیولا قوی‌تره یا خدا؟

فکر کنم بن‌تن هیولایی قوی‌تر باشه.

- چرا؟

خب من که خدا رو ندیدمش تا حالا، نمی‌دونم زورش چه طوریه، اما بن‌تن رو دیدمش که می‌گم.»

«- خوب امیرحسین به نظر تو مرد عنکبوتی قوی‌تره یا خدا؟»

مرد عنکبوتی قوی‌تره، بن‌تن قوی‌تره، بت من قوی‌تره.

- از خدا قوی‌تره؟

مرد عنکبوتی... خودم.

- تو هم قوی هستی؟

آره.

- تو چی شد که قوی شدی؟

من خدا بهم یاد داد که قوی شدم.

- چه چیزهایی بهت یاد داد؟

فن خودشو.

- یعنی خود خدا هم آدم بدا رو می‌زنه؟

آره.

- آدم خوبها رو چی؟

آدم خوبا رو نه. ولی اگه آدم زیاد بد باشه، اگه زیاد بد نباشه نه.

- امیرحسین تو از کارتونها چی یاد گرفتی؟ مثلاً مرد عنکبوتی چی بهت یاد داده؟

یاد داده آدمای بد رو با فن من، فن خدا، فن لاک‌پشتای نینجا و بن‌تن و اینا رو بزخم.

- امیرحسین فن خدا رو کجا شنیدی یا کی بهت یاد داده؟

فن خدا رو خودم شنیدم، خودم یاد گرفتم. خاله فن خدا رو هیشکی بلد نیست. داداش علیمم بلد

نیست. فن خدا انقدر خوبه.

- فن خدا که می‌گی، چه جوریه؟

فن خدا دوتاییه. این جوروی می‌زنی قشنگ می‌ره عقب (دو خط عمود برهم روی هوا می‌کشد، انگار

که شمشیر در دست داشته باشد).

- چرا اسمش فن خداست؟

چون خدا دوشش داره، فنا رو یادش داده.

- به نظرت چرا خدا دوستش داره؟

چون که... من فن خدا رو خیلی دوست دارم».

رضای ۶ ساله نیز در مقایسه اجمالی که بین تیتان‌ها و خداوند منان دارد، خدا را تنها قدری برتر از

تیتان‌ها می‌داند:

«- رضا تو خدا رو می‌شناسی؟

آره.

- خدا چه جوریه؟

خیلی بزرگه.

- خدا به نظرت قویه؟

یه کم قویه.

- خدا به نظرت چه کار می‌کنه؟

از ما محافظت می‌کنه.

- به نظرت خدا بزرگ‌تره یا تیتان‌ها؟

نه، خدا یه کم بزرگ‌تره».



هدیه ۶ ساله، در مصاحبه‌اش موانا را نیمی خدا و نیمی انسان معرفی می‌کند. یاسان ۶/۵ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که هورتون چیزی شبیه به خدا است:

«- یه کمی درباره موانا بگو، موانا چه شکلی هست؟»

موهاش فرفریه، مشکیه.

- لباس‌هاش چه شکلی هستن؟

دامن پاشه.

- یه ذره از داستانش بگو؟

موانا نزدیک دریا زندگی می‌کنه، می‌ره تو دریا تا قلبی که گمشده رو پیدا کنه، بعد مائووی هم باهاش می‌ره.

- مائویی کیه؟

همونی که قلبو گم کرد، از قلاب ماهیش افتاد.

- اون چه شکلی هست؟

خیلی بزرگه، موهاشم بلنده، نصفش خداست.

- مگه می‌شه یکی نصفش خدا باشه، نصفش انسان؟

آره.

- می‌شه؟

آره، بعضیا هستن.»



«- برنامه کودک دیگه‌ای دیدی؟»

هورتن رو دیدم.

- برنامه‌اش چه جوریه؟

هورتن یه فیل مهربونه که می‌خواد آدمای ضعیف رو تو یه دنیای دیگه نجات بده. تازه تو یه جایی زندگی می‌کنه که مثل بهشته.

- بهشت کجاست؟

مامانم گفته بهشت جاییه که خدا اونجا زندگی می‌کنه، خیلی گل‌های خوشگلی داره. تازه خود هورتون شبیه خداست.

- چرا؟

چون همش هر اتفاق بدی که می‌افته رو درست می‌کنه. آدما رو نجات می‌ده. نمی‌ذاره نابود شن.»



البته لازم به ذکر است کودکانی که در خانواده‌های مذهبی تربیت شده و با ارزش‌های دینی بار آمده‌اند، در تبیین نیروی بی‌پایان الگوهایی نظیر بن‌تن، السا و نظایر آن‌ها، با توجه به ذخایر ذهنی و درون‌سازی شده خودشان پاسخ لازم را ارایه می‌کنند. به عنوان مثال، مادر مانیا در مصاحبه‌ای که داشت، درباره دخترش بیان می‌داشت:

«مانیا الگوی السا را با مفاهیمی مثل قدرت یخی، توانایی ساختن اشیا و یه قدرت بی‌انتهای برای خودش تعریف کرده است. مانیا این قدرت را ناشی از توانایی ذاتی السا می‌دونه، نه یک قدرت اکتسابی. مانیا حتی مطرح کرده که این قدرت را خدا به السا داده و هیچ وقت قدرتش تموم نمی‌شه و حتی شارژی هم نیست.»

کودکان کاربر که در بسیاری از موارد در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، شاهد زمینی شدن فرشتگان الهی و حضرت حق هستند، رفته رفته به درونی ساختن این معنا در ذهن خویش مبادرت می‌ورزند که مفاهیم آسمانی، چندان هم آسمانی نبوده، می‌توان جامه‌ای از خاکی بودن را برای آن‌ها تصور کرد.

۹-۲- طرح خرافی دین و ایجاد تردید در اندیشه الهی

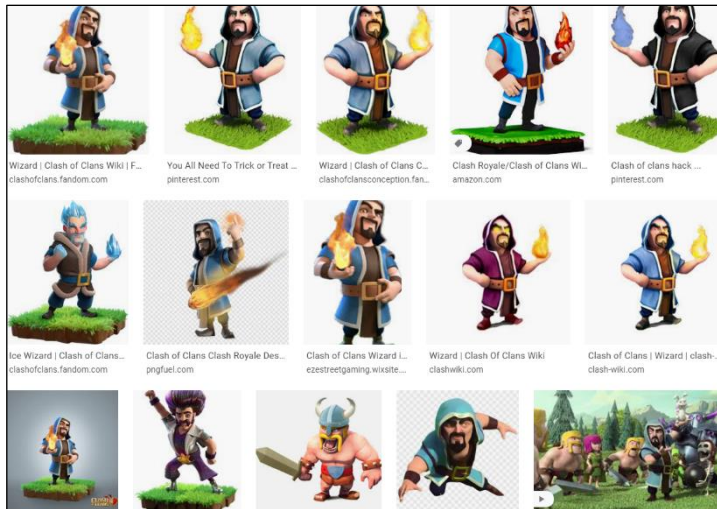
برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های کودکان، با طرح مقوله جادو، در عمل مفهومی را برای کودکان مطرح می‌سازند که با وجود نهمی آن توسط آموزه‌های دینی ادیان بزرگ، کودکان را تحت تأثیر قرار می‌دهد. کودکان در این بازی‌ها غالباً شاهد آن هستند که جادوگرانی وجود دارند که گاهی به صورت شرارت‌آمیز و گاهی به صورت مهربانانه عمل می‌کنند (همان گونه که در ادامه بیان خواهد شد، در طول تاریخ هم جادوگران سفید و سیاه وجود داشته‌اند).



چگونگی طرح ساحران و جادوگران در بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌هایی که کودکان خردسال کاربر آن هستند، به این ترتیب هست که کودکان کاربر در آغاز با احساسی دوگانه نسبت به جادوگران سفید (که نیکوکارند) و جادوگران سیاه (که بددل و بدکارند)، مواجه می‌گردند و در ادامه، به دلیل آن که جادوگران سفید که دست به اعمال خوب و خیرخواهانه می‌زنند، در اوجی از زیبایی و جذابیت فیزیکی نیز مطرح می‌شوند، وابستگی و علقه زیادی در دل کودکان کاربر بازی‌های مبتنی بر جادو و جادوگری پدید می‌آورند.

مضاف برآنچه از آن یاد شد، کودکان در مواجهه با مواردی نظیر آرایش‌های جادویی یا وسایل جادویی که الگوها مورد علاقه آنان از آن‌ها برخوردارند، با انجام آرایش‌های جادویی یا با خرید وسایل به اصطلاح جادویی، مفهوم جادو و جادوگری را به شکل عمیقی در ذهن خویش درون‌سازی می‌کند. کودکان در روند انجام بازی‌های مبتنی بر جادو، چنان به اثربخشی جادو ایمان می‌آورند که در جریان زندگی روزمره خویش، با توسل و تمسک به الگوهایی که با مضمون جادو و جادوگری برای آن‌ها مطرح شده‌اند، خواستار حل مشکلات زندگی‌شان توسط الگوهای اخیر می‌گردند. اما در گذر زمان و بزرگ شدن کودکان کاربر بازی‌های پیش‌گفته، کودکانی که جادو را با ماوراءالطبیعه همبسته یافته‌اند، متوجه می‌شوند که جادو در جهان معاصر به میزان زیادی خرافه به نظر می‌رسد، بنابراین با توجه به آن که دین نیز به دلیل گره خوردن با ماوراءالطبیعه، دورادور با جادوگری شباهت یافته است، کودک با کنار نهادن مقوله جادو و جادوگری از ذهن خودش، ترغیب می‌شود که دین خودش را هم که از شباهتی نسبی با مشابه جادو برخوردار است، کنار بگذارد. به تعبیر دیگر، به نظر می‌رسد اصرار گسترده‌ای که در کمپانی‌های غربی بازی‌سازی و تهیه کارتون در جهت طرح مفهوم جادو و جادوگری در محصولات آن‌ها وجود دارد، با ظرافت هر چه تمام‌تر در نهایت به دوری کودکان کاربر پیش دبستانی از علایق دینیشان و تردید آنان در اندیشه الهی می‌انجامد.

در ادامه پس از بررسی اجمالی مقوله جادو و ابعاد و وجوه مختلف آن، به بررسی چگونگی کاربری کودکان کاربر از بازی‌های اخیر خواهیم پرداخت.



دانشنامه ویکی پدیا در تعریف جادو می نویسد:

«جادو به ترفندهایی گفته می شود که برخی از افراد به انجام آن مبادرت می ورزند، این افراد از طریق ترفندهای پیش گفته، قوانین طبیعت را دور زده و کارهایی خارق العاده از خود بروز می دهند. به فردی که جادو می کند، جادوگر گفته می شود. در داستان ها و افواه عامه آمده است که جادوگران می توانند دیگران را طلسم کنند، جادوی دیگران را خنثی سازند و در شکل و ظاهر افراد و اشیا تغییراتی به وجود بیاورند. انجام این امور غالباً با خواندن ورد، یاری جستن از نیروهای فرا طبیعی، استفاده ترکیبی از اجسام یا تهیه غذاهایی مرموز صورت می پذیرد».

در متون ایران باستان، اشاراتی به جادو و جادوگری شده است. فردوسی نیز در شاهنامه چند بار از جادو و جادوگران یاد کرده است. به عنوان مثال، رستم در خان چهارم با زن جادوگر مواجه می شود و یا پس از آن که در جنگ اول رستم و اسفندیار، ۸ تیر به بدن رستم اصابت می کند، او با درمان سیمرغ شفا یافته، روز بعد به میدان نبرد می آید که اسفندیار با دیدن این صحنه بیان می دارد «تو با جادوی زال چنین سالمی».

مسلمانان به وجود «جادو» یا به عربی «سحر» به معنای خاصی اعتقاد دارند و جادوگری را منع و نهی می کنند.

مسلمانان عقیده دارند که دو فرشته به نام های هاروت و ماروت، جادوگری را به انسان یاد دادند تا فرمانبرداری او را برای خودداری و پرهیز از انجام آن، آزمایش کنند. در سوره دوم قرآن، آیه ۱۰۲، آمده است:

و (یهود) از آنچه شیاطین در عصر سلیمان بر مردم می خواندند، پیروی کردند. سلیمان هرگز کافر نشد (یعنی مرتکب جادوگری نشد)، ولی شیاطین کفر ورزیدند و به مردم سحر آموختند و (نیز یهود) از آنچه بر دو فرشته بابل «هاروت» و «ماروت» نازل شد، پیروی کردند و به هیچ کس چیزی یاد نمی دادند، مگر

این که از پیش به او می‌گفتند: «ما وسیله آزمایشیم، کافر نشو (یعنی مرتکب جادوگری نشو)» ولی آنان از آن دو فرشته، مطالبی را می‌آموختند که بتوانند به وسیله آن، میان مرد و همسرش جدایی بیفکنند؛ ولی هیچ‌گاه نمی‌توانند بدون اجازه خداوند به انسانی زیان برسانند. آن‌ها قسمت‌هایی را فرا می‌گرفتند که به آنان زیان می‌رسانید و نفعی نمی‌داد و مسلماً می‌دانستند هر کسی خریدار این‌گونه متاع باشد، در آخرت بهره‌ای نخواهد داشت و چه زشت و ناپسند بود آنچه خود را به آن فروختند، اگر می‌دانستند!

در روایات اسلامی پیش‌بینی شده است که فردی به نام دجال، قبل از انقلاب مهدی موعود و استقرار حکومت جهانی وی، با استناد و اتکا به جادو، شعبده و فناوری زمان، تعداد زیادی مخصوصاً زنان و جوانان را می‌فریبد و در راه استقرار حکومت مهدی موعود، خلل ایجاد می‌کند.

شیخ انصاری در کتاب مکاسب خود، چگونگی اجرای انواع سحرها را به شرح زیر معرفی کرده است: «سحر بدین گونه است یا بر زبان جاری کنند، یا بنویسند، یا نوشته‌ای به همراه دارند، یا قسم بدهند مانند جن و شیاطین را به انجام کاری، یا بخور بدهند، یا بدمند و یا مجسمه درست کنند، یا با تصفیه نفس به تصرف امور بپردازند و یا با استخدام ملایکه یا اجنه به کشف اشیای گمشده یا علاج امراض بپردازند».

جادو در ادیان یهود و مسیحی نیز منع شده است و این ادیان همیشه جادوگران را با درجات مختلفی از شدت، تعقیب و تنبیه کرده‌اند. از منظر ادیان یهودیت و مسیحیت، جادو یا پندار باطلی است و یا ناشی از دخالت موجودی (مانند فرشته یا جن) است که با جادوگر پیمان بسته‌اند تا به خواست او، طبیعت را دستکاری کنند.

در کتاب تورات در چندین مورد به صراحت جادو، جادوگری و استفاده از نیروهای غیرالهی مورد مذمت و نکوهش قرار گرفته است، مانند:

«به احضارکنندگان روح و جادوگران مراجعه نکنید. خواستار ناپاک شدن به وسیله آن‌ها نباشید. من خداوند هستم» (تورات، کتاب لاویان، فصل ۱۹، آیه ۳۱).

«فال نگیرید و غیب‌گویی نکنید» (فصل ۱۹، آیه ۲۶).

۱- لازم به یادآوری است که برخی از امور خارق‌العاده دیگر در نزد مسلمانان وجود دارد که متفاوت از جادو است. نابودی ناگهان تمدن‌هایی (نظیر تمدن عاد و ثمود) که به پیامبرانشان ایمان نیاورده‌اند، به اراده خدا بوده است. موارد دیگری مانند تبدیل شدن عصای حضرت موسی به یک مار در صحرای سینا، یا یک مار بزرگ نزد فرعون یا تبدیل شدن عصای وی به اژدها در جریان نبرد با جادوگرانی که فرعون آن‌ها را فراخوانده بود یا تسلط حضرت سلمان به حیوانات، جن و نیروهای طبیعی مانند باد و فرمان دادن به آن‌ها یا دستور دو نیمه شدن ماه توسط پیامبر اسلام، معجزه است که تأثیری عجیب بر عالم ماده برای اثبات پیامبری است و جزو سحر و جادو شناخته نمی‌شوند. تأثیر عجیب معدودی از افراد بر عالم ماده به اراده خدا و بدون اراده فردی که پیامبر نیست، کرامت نامیده می‌شود. کرامت در راستای انجام آنچه آیین الهی به فرد دستور می‌دهد، است. سرانجام تأثیری که آصف بن برخیا روی جن دارد، نشأت گرفته از دانش وی در مورد کتاب (احتمالاً نام‌های الهی) است.

«در کنار تو، کسی که پسر یا دخترش را در آتش نابود کند، شعبده‌باز، غیب‌گو، فال‌گیر و جادوگر نباشد و افسون‌کننده(ی گزندگان) و احضارکننده روح و ساحر و کسی که از مردگان پرسش کند» (تورات، کتاب تثنیه، فصل ۱۸، آیه‌های ۱۰ و ۱۱).

«جادوگر را زنده نگذار» (تورات، کتاب خروج، فصل ۲۲، آیه ۱۷) (دانشنامه ویکی‌پدیا).

همان‌گونه که اسلام و دین یهود با جادو مخالفت داشتند، مسیحیت نیز دست به نفی و انکار جادو زد. با رسمیت یافتن مسیحیت در اروپا، سحر و جادو خیلی کم‌رنگ شد و نگرش‌ها و باورهای دینی جای آن را گرفت. اما از سده یازدهم و دوازدهم موجی از گرایش به سحر و جادو به خصوص در بین زنان گسترده شد. تا جایی که از سال ۱۲۹۸ سازمان تفتیش عقاید با سوزاندن زنان ساحره، مبارزات خود را علیه جادوگران آغاز کرد.

شدت مبارزات اخیر چنان بود که از ۱۳۳۰ تا ۱۳۷۵ یعنی طی چهل و پنج سال در قرن چهاردهم، چهل و هشت محاکمه بزرگ جادوگران و کشتار آنان صورت گرفت و در سال ۱۵۶۳ قانون مجازات مرگ جادوگران با دار در انگلستان تصویب شد. کشتارهای پیش‌گفته در قرن شانزدهم به اوج خود رسید و سپس روبه افول نهاد.

در قرن شانزدهم آشکارا سحر و جادو به دربار کشورهای اروپایی راه یافت. در آن دوره پادشاهان جادوگران را برای پیش‌گویی و مشاوره در امور خویش استخدام کردند که معمولاً این دسته از افراد یهودی بودند.

با افزایش نفوذ جادوگران در مقامات بالا و نیز جنایات و افراط‌کاری‌های کلیسا در برخورد با متهمان به جادوگری، دوره سهل‌گیری آغاز شد و به تدریج از شور اجرای قانون علیه جادوگری کاسته شد و این قوانین معطل ماندند (سایت پرسمان دانشجویی).

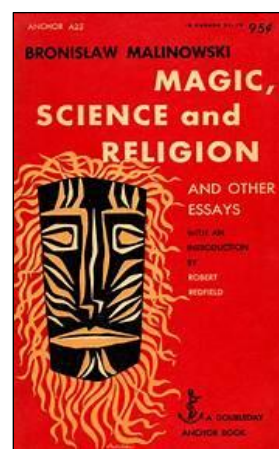
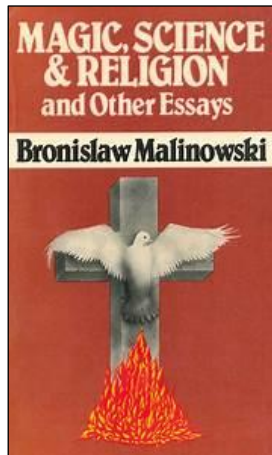
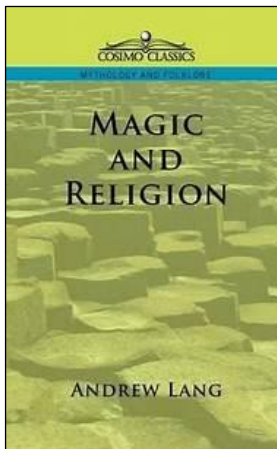
نویسندگان قرون وسطایی که تحت کنترل کلیسا فعالیت می‌کردند، فعالیت‌های جادویی خود را محدود به مجموعه‌هایی از طلسم‌ها کردند. گونه‌های مخصوص مسیحی شده جادو، در این دوره پدید آمدند. در اوایل دوران قرون وسطی، فرقه بقایای مقدس به عنوان اشیایی که برای تکریم و تعظیم و به عنوان دارنده نیروهای فوق طبیعی استفاده می‌شدند، پدید آمد. داستان‌های باور نکردنی از نیروی این بقایای مقدس به جای مانده از قدیسان که باعث معجزات یا جادوها می‌شد، نه تنها برای شفای مریض‌ها، بلکه برای عوض کردن برخی از نتایج، برجای مانده‌است. این بقایای مقدس به تعویذهایی تبدیل شده بودند و کلیساها تلاش می‌کردند، نمونه‌های کمیاب و گران‌قیمت آن‌ها را خریداری کنند، به امید این که به مکانی برای زیارت تبدیل شوند. گونه‌های رسماً تجویز شده دیگری از جادوی مسیحی نیز موجود بود. مثلاً شیطان‌شناسی و فرشته‌شناسی که جادوگر را ترغیب می‌کند، خود را با روزه گرفتن، دعا و عبادت کردن و انجام قربانی تقویت کند، تا با استفاده از نام مقدس خدا و به زبان مقدس، بتواند از نیروی الهی برای مهار شیطان، استفاده کند.

در سال ۱۹۵۱ به دنبال لغو قانون جادوگری، جادوگران رسماً در مجامع عمومی، نشریات، کتاب‌ها و بعد رسانه‌های جمعی به ترویج عقاید خود پرداختند. ابتدا کشیش‌ها یا رهبران فرقه‌های جادوی سفید روی صحنه آمدند و نیات و اهداف خیرخواهانه خود را اعلام کردند. ولی در کنار آنان، فرقه‌های جادوی سیاه نیز فعالیت خود را توسعه دادند (دانشنامه ویکی‌پدیا).

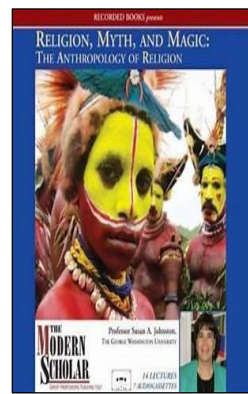
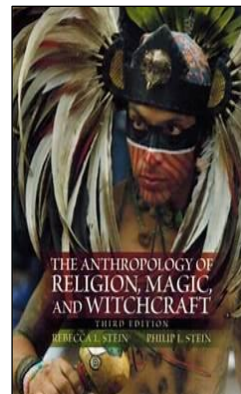
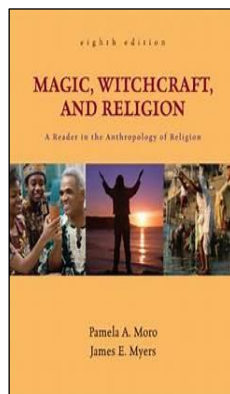
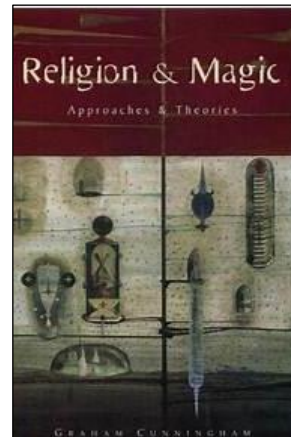
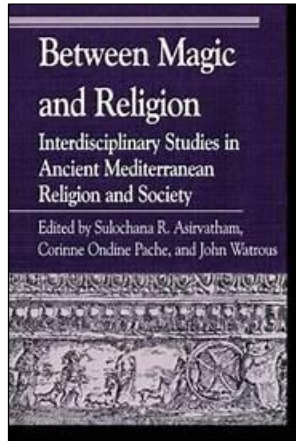
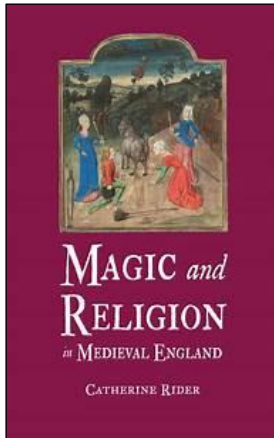
در آیین هندو هم جادو در هر دو بعد «سفید» و «سیاهش» مطرح بوده است و در متون مقدس هندوها، از جادوی سفید و سیاه یاد شده است. ماتریک یا جادوگر، به انواع مانتراها، طلسم‌ها و نفرین‌ها آگاهی دارد و می‌تواند آن‌ها را به کار برد.

در این آیین بسیاری از زاهدان پس از طی دوره‌های توبه و مدیتیشن به مقامی می‌رسند که دارای نیروهای ماوراءالطبیعه می‌گردند و اموری از آن‌ها سر می‌زند که انجام آن‌ها غیرممکن به نظر می‌رسد. در جهان معاصر نیز با وجود طرح مباحث علمی و به حاشیه رفتن نسبی مقولات جادو و جادوگری، این موضوع در داستان‌ها، بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها مطرح می‌گردند. کتاب‌های تولسین؛ جی. کی. رولینگ (صاحب هری پاتر)، کاترین کرتز، رندل گارت، دیسک ورلد، نمونه‌هایی از ادبیات داستانی هستند که به شکل عمیقی با مفهوم جادو و جادوگری آمیخته شده‌اند.

بررسی کتاب‌هایی که به بررسی مسأله جادو پرداخته‌اند، در اکثریت قریب به اتفاق موارد، به بررسی توامان مقوله جادو و دین پرداخته‌اند (و همان‌گونه که پیشتر به آن اشاره شد، مؤلفان بدون دین و لائیک، مواردی نظیر معجزه و کرامت را در حد و شأن جادو دیده و تحلیل کرده‌اند). موارد زیر شامل نمونه‌هایی از این دست کتاب‌ها است:

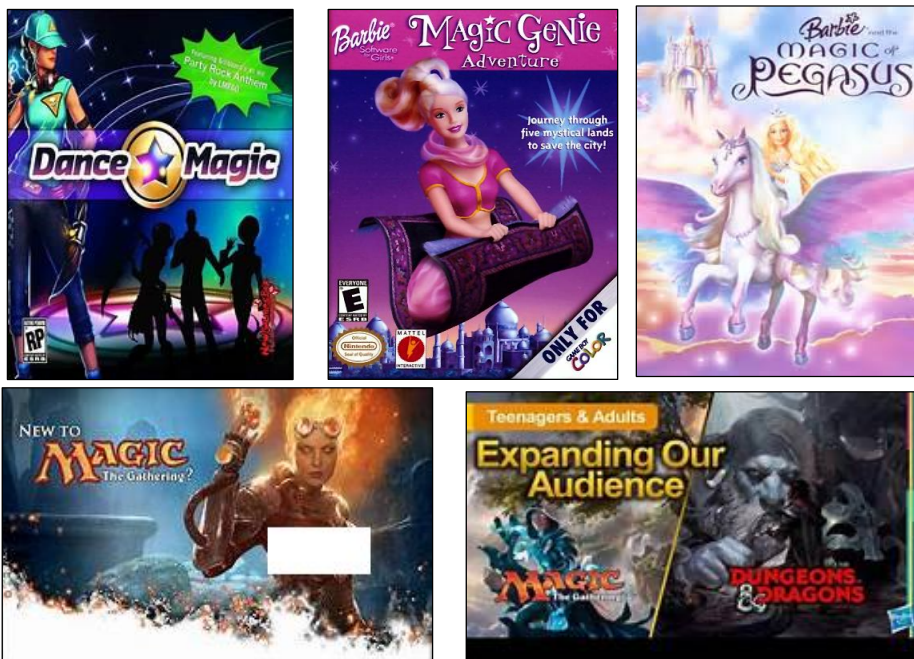


۱. جادوی سفید یا جادوی متعالی، این‌گونه تعریف شده است که کشیشان یا مسیحیان متعدد برای تحقق هدفی متعالی، از نیروهای شیطنانی سود می‌برند. جادوی سیاه یا جادوی پست نیز جادویی تعریف شده است که با نیروهای پست، از قبیل مرگ سروکار داشته یا تحقق اهداف شخصی و فردی خاصی را مدنظر قرار داده است (دانشنامه ویکی‌پدیا).



بررسی اجمالی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب که غالباً کودکان مخاطب آن هستند، حکایت از طرح پرننگ مفهوم جادو و جادوگر در این آثار دارد. در زیر نمونه‌هایی از بازی‌های دیجیتالی که به صراحت عنوان آن‌ها نیز با جادو آمیخته است، آمده است:





در برخی از بازی‌هایی که جادو و جادوگری در آن‌ها به صورت یک مفهوم اساسی و کلیدی مطرح شده است، جادوگران افرادی، شریک و ترسناک نموده شده‌اند. به عنوان مثال، در بازی لاین کوکی ران، بازیگر باید به قهرمان بازی کمک کند تا از دست جادوگر پلید فرار کند:



در بعضی از بازی‌ها و کارتون‌های دیگر که معطوف به جادو و جادوگری هستند، جادوگران افرادی خوب و مهربان ترسیم می‌شوند که در صدد حل مشکل دیگران برمی‌آیند. در موارد اخیر، جادوگران سفید پیش‌گفته، به شکلی بسیار زیبا نیز ارایه شده‌اند که همین عامل سبب می‌گردد، کودک حتی اگر به کارهای به ظاهر خوب آن‌ها توجه ندارد، جذب جذابیت‌های فیزیکی آنان شده یا زیبایی البسه و آرایش آن‌ها او را معطوف به خود کند و به این ترتیب نسبت به جادوگرهای مطرح شده در بازی‌ها و کارتون‌ها، علقه عاطفی پیدا کند (و البته وقتی کودک در گذر زمان و با تحول شناختی که به دست

می‌آورد، متوجه خرافی بودن مقوله سحر و جادو شد، و به کنار نهادن آن اقدام ورزید، پدیده ماوراءالطبیعه دین را هم هم‌شأن همان جادو تلقی کرده، همان‌گونه که جادوگران مورد علاقه خویش را کنار می‌گذارد، دین را هم که نسبت به آن علقه دارد، مشابه جادوگران مورد علاقه خویش در کودکی دیده، به کنار نهادن آن نیز اقدام ورزد).



اظهار نظرهای ملیسا، یاسمین و مهتای ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت را به دست می‌دهند:
«گیسو کمند دختر خیلی 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 جادووییه، اگه کسی دستش زخم شده باشه، بعد گیسو کمند موهاش رو دور دستش بینده، دستش خوب می‌شه. وقتی آواز می‌خونه، اگه کسی به موهاش دست بزنه، جوون می‌شه.

- ملیسا چرا موهای گیسو کمند جادووییه؟

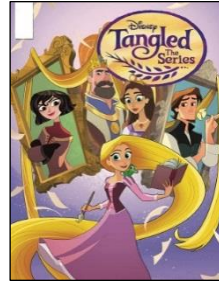
چون وقتی می‌خواست به دنیا بیاد، یه قطره از خورشید می‌افته پایین، بعد تبدیل به گل می‌شه، بعد اون گل رو می‌دن به ملکه، ملکه مادر گیسو کمنده، بعد موهای گیسو کمند طلایی و جادویی می‌شه.

- یعنی تو دوست داری مثل گیسو کمند باشی؟

آره خاله، خیلی دوست دارم شبیه اون باشم.

- چرا دوست داری شبیه گیسو کمند باشی؟

چون اگه مثل گیسو کمند باشیم، موهام سحرآمیز می‌شه، بعد می‌تونم مریضا رو شفا بدم، بعد مامان بزرگ و بابا بزرگم خیلی پیر شدن، اونا هم خیلی جوون می‌شن.
- پس گفتی گیسو کمند رو فقط به خاطر موهای جادویش دوست داری؟
نه، گیسو کمند خیلی خوشگله، موهاش بلند و طلائی، لباسش بنفشه، چشماش هم آبی.»



«- به نظرت ماها مثل باربی باشیم بهتره یا همین شکلی که هستیم خوبه؟
همین شکلی که هستیم.

- چرا، مگه باربی قشنگ نیست؟

آخه چه طوری بتونیم؟ همون قسمتی که لباس بنفش داشت، باربی می‌تونست که... یه ساختمون رو دید، داشت می‌افتاد، باربی سریع رفت گرفتاش. یه پروانه بوشش کرد. اول به جادوی قهرمانی پروانه خورد، بعد باربی جون پروانه‌هه رو نجات داد، بعد پروانه بوشش کرد، باربی ابرقهرمان شد.»

«- مهتا خانم داری چی نقاشی می‌کشی؟

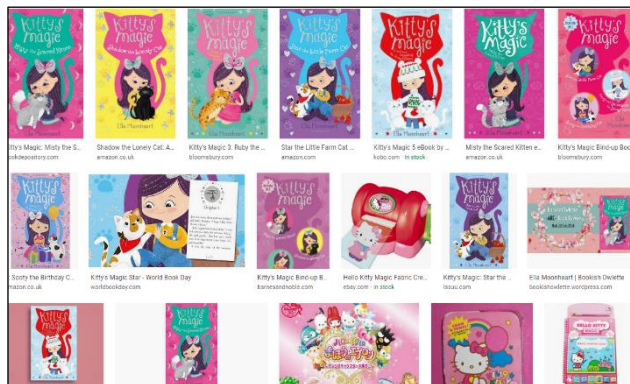
کیتی با بستنی و چوب جادویش.

- یه کم درباره کیتی بهم می‌گی؟

کارتون ۲۰۱۷ کیتی خیلی خنده‌داره. یاد می‌ده که کارای بد رو نکنیم. کمک کردن، راست گفتن و اسراف نکردن رو یاد می‌ده.

- کیتی چی داره که دوست داری مثل اون بشی؟

مهربونه.»



در بازی‌های جادوگری، ممکن است به شکل ضمنی در جریان بازی بحث دعا نیز مطرح شود که به این ترتیب، در عمل با قرار گرفتن جادو و دعا در کنار هم، آن‌ها هم سنخ و در یک رده به تصویر کشیده می‌شوند:

«- خوب کارتون اسکوبی دوو چه جوریه؟»

یه سگه به دوستاش کمک می‌کنه.

- چه جوری به دوستاش کمک می‌کنه؟

وقتی با دوستاش می‌ره، مشکل بقیه رو حل کنه و دوستاش تو تله می‌افتن، بهشون کمک می‌کنه،

مثلاً دوستش تو تله گیر کرد، بعدش اسکوبی دوو رفتش، طناب رو برید تا دوستش رو نجات بده.

- توی کارتون اسکوبی دوو، اسکوبی رو بیش‌تر دوست داری یا دوستاش رو؟
اسکوبی رو.

- چرا اسکوبی رو بیش‌تر دوست داری؟

چون خوشگله.

- چرا خوشگله، مگه چه جوریه؟

قهوه‌ایه و گوشاش کوچولو هستش.

- خوب دوست‌هاش برای چی به بقیه کمک می‌کنند؟

چون اونا ترسیده بودن.

- چرا ترسیده بودن؟

چون روح تو شهرشون بود.

- چه جوری روح رو گرفتن؟

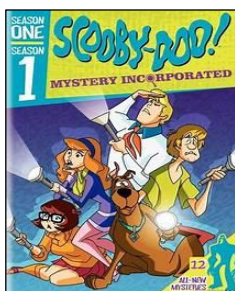
نگرفتن، دعا خوندن، روحه خودش رفت... .

- تو وقتی توی کارتون روح رو دیدی، ترسیدی؟

نه.

- چرا نه؟

چون دعاشو یادگرفتم که روح دیدم، بخونم و اون بره.»



کاربری از مقوله جادو در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در حدی گسترده است که حتی این مقوله در تولیدهای داخل برای کودکان نیز رسوخ کرده و خود را می‌نمایاند. به عنوان مثال، کیمبای ۶/۵ ساله، درباره فیلم ایرانی آهوی پیشونی سفید بیان می‌داشت:

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

بله.

- دوستشون داشتی؟

بله.

- کجاهش رو بیش‌تر دوست داشتی؟

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

- دیگه کجاهش؟

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

موفق هم می‌شه.

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

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

- به نظرت جادو و این چیزها وجود داره؟

مامانم می‌گه نه.

- خودت چی فکر می‌کنی؟

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

- مثل کجاها؟

مثل همین جنگل و این‌ها... توی روستاها... .

- تو توی این کارتونها کی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟

خود آهو رو... ولی یه چیز بگم؟

- بگو.

اون جادوگره رو هم دوست دارم... همون که بهش می‌گن عجوزه... دلم براش می‌سوزه.

- چرا، مگه جادوگر نیست؟

خب می‌خواد زنده بمونه، گناه داره... دست خودش که نیست.

- چی دست خودش نیست؟

این که شیرهی وجود آهو زنده نگهش می‌داره.

- این جادوگر چه کارهای خوب یا بدی انجام می‌ده؟

کار بد نمی‌کنه زیاد... فقط می‌خواد آهو رو بکشه تا با شیرهی وجودش زنده بمونه».



بررسی اولیه مقوله جادو در کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، حکایت از آن دارد که جادو در این تولیدهای جهت‌دار، نه تنها در جهان انسان‌ها و در اشکال گوناگون صورت می‌پذیرد، بلکه در جهان حیوانات نیز محقق می‌گردد. مضاف بر موارد پیش‌گفته، جادو در برخی از موارد در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها به گونه‌ای مطرح می‌گردد که جایگزین وجود، قدرت و عظمت حضرت حق می‌گردد.

بعضی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، در مصاحبه‌های خود بیان داشته‌اند که در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، جادو را در سوژه‌های مختلفی نظیر آئینه سخنگو، موهای جادویی، چوب جادویی، کتاب جادویی، دست جادویی، یافتن قدرت جادو با بوسیده شدن توسط یک پروانه و مانند آن دیده‌اند. اظهارات برخی از این کودکان به شرح زیر است:

«- آرنیکا تو از کارتون السا و آنا چی یاد گرفتی؟»

یاد گرفتم بعضیا کارای جادویی می‌کنن، ولی من دستم جادویی نیستش، مثلاً بگم اجی مجی یکی از عروسکام غیب بشه، ولی غیب نمی‌شه، چون دستم جادویی نیستش، اگه دستم جادویی بشه، بدم چه کار کنم.

- اگه دست‌ها جادویی بشه، چه کار می‌کنی؟

همه چیز رو جادو می‌کنم، پسر باید قدرتمند باشن، دخترا باید خوشگل^۱ و جادو باشن» (آرنیکا، ۵/۵ ساله).

۱. آن چه آرنیکای ۵/۵ ساله بدان اشاره می‌کند، نکته ظریفی است که در برخی از بازی‌های دیجیتال و کارتونها کودکان لحاظ شده است. به این معنا که با وجود آن که به فرض نام یک کارتون به صراحت جادو و محتوای آن جادوگری است (-The Labyrinth Of Magic Sea- دخمه پریچ و خم دریای سحر و جادو)، طراحان بازی و کارتونها دست گذاشتن روی روح زیبایی دوست جنس مؤنث، در عمل جذابیت آن را برای کودکان کاربر چند برابر کرده‌اند. همان‌گونه که از تصاویر زیر پیداست، قهرمانان کارتونها انواع مختلف و نامتعارفی از رنگ مو و پوشش را در خود به نمایش نهاده‌اند:

- «- آقا کورش تو با گوشی مامانت فقط بازی می کنی یا فیلم هم می بینی؟
بازی می کنم.
- چه بازی هایی داری؟
بازی هری پاتر دارم.
- بازیش چه جوریه؟
چند نفر هستن چوب دستشونه، بعد چوب می گیرن جلو قفله، قفل باز می شه.
- دوست داشتی شبیه هری پاتر باشی؟
نه، چون بده.
- چرا بده؟
مثلاً کتابن مثل پروانه می مونن، باید با اون چوبا بزنتشون.
- خوب این کار، کار بدیه؟
نه، من می ترسم.
- خوب می ترسی چرا بازی می کنی؟
بازیشو فقط دوست دارم» (کورش، ۵/۵ ساله).



«... کارتون سفید برفی رو می‌گی؟»

عرفانه: آره. یه پسر هست که انقد اینو دوست داره، بعد یه دونه جادوگره، می‌خواد اینا رو بکشه، نمی‌تونه.

یاسمین: نه از آینه‌اش می‌پرسه، آهای آینه‌ی جادویی توی دنیا کی از من خوشگل‌تره؟ می‌گه سفید برفی. چون که سفیده، برفیه، از همه مهربون‌تر و زیباتره. خیلی قشنگه. بقیه‌اش رو دیگه نمی‌دونم» (یاسمین و عرفانه، ۶ ساله).



«... پس گفتی راپونزل نمی‌دونسته اون جادوگره؟»

نه، وقتی بچه بوده، جادوگره می‌زدش.

- چرا می‌زدده؟

آخه راپونزل موهاش جادویی، وقتی شعر می‌خونه، نور می‌ده، جادوگره جوون می‌شه.

- مگه موی جادویی هم داریم؟

نمی‌دونم، ولی خیلی هیجان‌انگیزه.

- کسی رو دیدی موهاش جادویی باشه؟

نه، حتماً چون راپونزل خارجی، موهاش جادو داره» (سارا، ۶ ساله).

«- به نظرت بن‌تن خونه‌اش کجاست و توی کدوم کشور زندگی می‌کنه؟»

تو هیچ کشوری. یه ماشین قراضه دارن و با دختر عموش گون و پدر بزرگش زندگی می‌کنه. گون هم قدرت داره، یه کتابی رو می‌خونه، بعد قدرت می‌گیره.

- به نظرت اون چه کتابیه؟

کتاب قدرتاشه، جادو داره، با اون ماشین قراضه کار می‌کنه» (رادین، ۶ ساله).

جادو و جادوگری در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های تولید شده توسط دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، چنان گستره مطرح شده که دامنه آن به دنیای حیوانات نیز رسیده است و برخی از حیوان‌ها با قدرت جادویی خود معادلات مرسوم اطرافشان را بهم می‌زنند. فاطمه و باران ۶ ساله، از تجربیاتشان در این زمینه به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- 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 می‌خوای بکنی؟
مثلن لباسامو عوض کنم. جارو بزنم.
- مامانت هم جارو می‌کنه؟
نه.
- مگه 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».



- «- باران خانم، تو توی مهد که هستی، با دوست‌هات بیش‌تر درباره‌ی چی حرف می‌زنید؟
درباره‌ی پونی‌ها حرف می‌زنیم.
- درباره‌ی پونی‌ها چی می‌گید؟
براشون تعریف می‌کنم که پونی چیه.
- برای من هم می‌تونی تعریف کنی؟
آره، پونی جادو داره، بال داره، شاخ داره، بعضیا بهش می‌گن تک شاخ.
- پونی چه کارهایی می‌تونه انجام بده؟
می‌تونه مثلاً با نیروی خودش، خودش رو عوض کنه.
- خودش رو چه شکلی کنه؟
مثلاً موهاش رو رنگ کنه، پیرهنشم عوض بشه.
- تو چه چیزی رو توی کارتون پونی خیلی دوست داری؟
اون جادوهاشون رو.
- عزیزم فرض کن یه روز پونی‌ها بهت بگن بیا بریم بیرون، باهاشون می‌ری؟

آره.

- بدون مامان و بابات و تنها می‌ری؟

آره.

- چرا باهاشون می‌ری؟

چون اون‌ها رو دوست دارم.

- اگه با پونی‌ها بری بیرون، دوست داری باهاشون چه کارهایی رو انجام بدی؟

بازی کنم، جادو کنیم با هم.

- با جادو مثلاً چه کارهایی انجام بدید؟

بازی کنیم.

- می‌شه یه کم توضیح بدی که مثلاً چه طوری با جادو بازی می‌کنی؟

مثلاً لباسا و رنگ موهام رو عوض کنم، پرواز کنم، خوراکی‌های خوشمزه‌ای که دلم می‌خواد رو

درست کنم.

- اگه با پونی‌ها تنهایی بری بیرون، نمی‌ترسی بدزدنت یا اذیتت کنن؟

نه.

- چرا؟

چون پونیا کار بد نمی‌کنن.

- تو توی کارتون پونی‌ها از چی بدت میاد؟

از اونایی که می‌خوان پونی‌ها رو اذیت کنن.

- کیا می‌خوان پونی‌ها رو اذیت کنن؟

یه سری اسبای بد.

- پونی‌ها وقتی با اون‌هایی که می‌خوان اذیتشون کنن روبرو می‌شن، چه طوری مشکلاتشون رو

حل می‌کنن؟

به هم کمک می‌کنن و با قدرت جادویشون از دست اونا در

می‌رن...

- خوب بهم بگو که تو هم سعی می‌کنی کارهای پونی‌ها رو

انجام بدی؟

آره.

- مثلاً چه کارهایی رو انجام می‌دی؟

مثلاً مثل اونا جادوگری کنم».



در برخی از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های تولید شده توسط دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، به سادگی نیروی جادو و خرافه به جای خداوند هستی جایگزین شده‌اند. ویشکای ۶ ساله و فرزام و ۶/۵ ساله، در همین ارتباط چنین بیان می‌داشتند:

«ویشکا تو کارتونی رو دیدی که جادو هم داشته باشه؟

فقط... چیزای جادوگرا؟

– آره. به نظر تو جادو چه جوریه و آیا می‌شه تو دنیای واقعی جادو کرد؟
نه.

– دوست داشتی بتونی مثل اون‌ها جادو کنی؟
آره.

– خوب، مثلاً خدا می‌تونه بیاد همه چی رو درست کنه یا جادو.
جادو.

– چرا جادو؟

چون که جادو، عصای سلطنتی داره.

– یعنی اگه تو یه عصای سلطنتی داشته باشی، می‌تونی باهاش جادو کنی؟
آره.

– می‌تونی باهاش همه کاری بکنی؟
آره».

«فرزام حالا می‌شه بهم بگی کنستانتین چی کار می‌کنه که دوستش داری؟
اون جادوگره خاله... کلی کار می‌تونه بکنه!

– اونم قویه و مبارزه می‌کنه؟

اون یه جور دیگه قویه.

– چه جوریه؟

جادو بلده... .

– دیگه چی؟

با شیطون‌ها مبارزه می‌کنه!

– تو می‌گی شیطون وجود داره؟

(شانه‌هایش را بالا می‌اندازد و چیزی نمی‌گوید).

– دوست‌هات چی؟ اون‌ها هم فکر می‌کنن شیطون وجود داره؟

امیررضا فکر می‌کنه هست... .

– با هم درباره‌ی این چیزها حرف نمی‌زنین؟

نه بابا... امیررضا بعضی وقت‌ها مختار و این‌ها رو که می‌دید، به ما می‌گفت... اما اونم دیگه نمی‌گه!
- چرا؟

نمی‌دونم!

- از این چیزها که می‌گفت، شما بهش می‌خندید یا گوش می‌کردید؟
نمی‌خندیدیم... آدم به دوستش نمی‌خنده... .

- پس چی؟

- اما خب زیاد هم محلش نمی‌داشتیم... درباره‌ی چیزهایی که خودمون می‌خواستیم، حرف می‌زدیم.

- یعنی مثلاً درباره‌ی همین اسپایدرمن و این‌ها؟
آره.

- اون شیطون‌هایی که کنستانتین باهاشون می‌جنگه، از کجا میان؟
بعضی‌هاشون جهنم... بعضی‌هاشون زیر زمین... .

- زیر زمین زندگی می‌کنن؟

تو آتیش، زیر زمین زندگی می‌کنن!

- یه ذره ازشون برام می‌گی؟

مثلاً یکی‌شون هست که شکل گوله... بعد بچه‌ها رو می‌خوره... بعضی از بچه‌ها هم تو شکمش زندانی می‌شن... کنستانتین می‌خواد یکی از اون دخترها رو نجات بده.

- پس کنستانتین می‌تونه با شیطون‌ها بجنگه و شکستشون بده... آره؟
آره... با جادو.

- خدا کمکش نمی‌کنه؟

نه. ورد و این‌ها می‌خونه. با جادو می‌جنگه.

- یعنی اصلاً از خدا کمک نمی‌خواد... یعنی با خدا حرف نمی‌زنه؟

اوممممم... نمی‌دونم... من ندیدم... ولی خب خودش شیطون‌ها رو شکست می‌ده.

- به نظرت چه جور می‌تونه تنهایی شیطون‌ها رو شکست بده؟
خفنه دیگه.

- چرا بهش می‌گی خفن؟

خب خیلی خفنه.

- منظورم اینه که خفن یعنی چی؟ تو به چه کارهایی می‌گی خفن؟

یعنی کاری که هیشکی نتونه انجام بده... فقط بعضی‌ها بتونن انجامش بدن.

- آهان... پس کنستانتین کارش خفنه، چون فقط اون می‌تونه شیطون‌ها رو شکست بده؟
آره... تو کل دنیا فقط اون‌ه که هم چین جادوهای بلده.

- از کجا یاد گرفته؟
- جوون که بوده خواننده بوده، اما بعد جادو یاد می‌گیره.
- تو از کنستانتین فقط به خاطر این که جادو بلده خوشت میاد یا کارهای دیگه‌ای هم می‌کنه؟
- خب... اوم مثلاً از هیشکی پول نمی‌گیره... بعد... تنهایی زندگی می‌کنه. یه دوست جادوگر دیگه داره که یه زن خوشگله... کلی هم کارهای خفن بلده!
- خوب بهم بگو اون زنه چه کارهایی بلده؟
- زن هم نیست‌ها... فکر کنم جن و پریه.
- چه کارهایی می‌کنه؟
- می‌تونه آدم‌ها رو مجبور کنه تا بگن تو کله‌هاشون چی هست.
- یعنی به چی فکر می‌کنن؟
- آره.
- خوشت میاد که کنستانتین با یه پری دوسته؟
- آره.
- تو هم دوست داشتی، دوست پری داشته باشی؟
- آره... ولی اون فقط با جادوگرها دوست می‌شه.
- اون و کنستانتین به هم چی می‌گن؟
- اون دوستشه... کمکش می‌کنه تا اون دختر رو نجات بده».



از آنجا که تبلیغات غرب به گونه‌ای همپوش عمل می‌کنند، در کنار طرح الگوها، البسه و وسایل مورد استفاده آن‌ها (و حتی تنقلاتی که با نام آن‌ها گره خورده است)، به بازار عرضه می‌شوند. بنابراین طرح وسایل جادویی که کاربران بازی‌های مبتنی بر جادو، به تهیه آن اقدام کنند، کار دور از انتظاری نیست.

برخی از کودکان کاربر بازی‌ها از کاربری از وسایلی که از آن‌ها با عنوان وسایل جادویی یاد شده، سخن به میان آورده‌اند:

«خاله یه کیف دارم جادوگریه.

- جادوگری یعنی چی؟

جادوگری یعنی این که این جوری می‌کنن اچی مجی لاترچی، از اونا» (امیرحسین، ۶ ساله).
کودکان مصاحبه شده دیگری از انجام آرایش‌های جادویی یا انجام بازی‌های جادوگری خویش یاد کرده‌اند، روزینا و آلا ۶ ساله، در همین ارتباط در مصاحبه‌های خویش چنین بیان می‌داشتند:
«آهان یه بازی هم داشتیم، جادوگری بود.

- بازی چه طوری بود؟

این طوری بود. خونه‌ی جادوگره خیلی تاریک بود، بعدش باید لوازمایی که جادوگره لازم داشت رو بهش می‌دادیم. پودر معجونش رو، بعد قرصاشو، بعد آبی رنگیشو، اینا رو بهش می‌دادیم.
- آهان، بعد با این‌ها چه کار می‌کرد؟

بعد با اونا یه معجون درست می‌کرد. یه بازی جادوگری دیگه‌ام داشتیم. عکس سه تا جادوگر رو می‌آورد. من اولین جادوگر رو انتخاب می‌کردم. بعد می‌رفتم براش ماسک می‌ذاشتم براش، ماسکشو آبی می‌زدم. یه ماسک می‌زدم خودش یه دقیقه‌ای پاک می‌شد. بعد می‌رفتم برای این مرحلهش بعد براش یه چیزی می‌زدم، عین جادوگر می‌شد. بعدشم اون موقع که براش زدم، خوشگل شد. بعد براش زدم، بعد بردمش انتخاب پری دریایی. بعد براش دم صورتی انتخاب کردم. بعدش سوتیش رو بنفش کردم. بعدم اینجاش پشمالو بود. بعدشم لباسی بود، بعد بنفش بود، براش انتخاب کردم. بهش خیلی می‌اومد. موهاشم این طوری، اینجاش آبی شد. موهاش رو آبی کردم. بعدش یه تاج صدفی براش گذاشتم. بعدشم یه ماهی دخترم براش گذاشتم».

«- آلا عروسک چی داری؟

تک شاخ خیلی دارم. یه چرخ خیاطی دارم که نخ واقعی داره. پارچه هم داره، می‌شه باهاش دوخت.
کلی عروسک باری دارم. انقدر دارم که نمی‌دونم اسماشون چیه!

- با باری‌های خودت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

با باری‌هام یا بازی جنگی می‌کنم یا بازی جادوگری.

- مثلاً چه جوری؟

مثلاً سوار اسب می‌کنمشون. پیتکو پیتکو می‌برمشون، بعد مثلاً دشمناشون رو می‌زنن».





در عین مطرح شدن مسأله جادو و جادوگری در برخی از بازی‌های دیجیتالی کودکان، این مقوله با ارایه وسایل به اصطلاح جادویی یا آرایش‌ها و بازی‌های جادویی، بیش از پیش در چشم و دل کودکان خردسال جلوه‌گری کرده، در ذهن آنان حک می‌گردند.

اما اگر اثرات بازی‌های حول محور جادوگری مورد بررسی قرار گیرد، مشاهده می‌شود که بازی‌های اخیر با عنایت بخشیدن به مفهوم سحر و جادو، به خوبی مختصات جادو و جادوگری را ترسیم کرده‌اند، یعنی کودکان جادو را توأم با ابعاد ماوراءالطبیعه و توأم با قدرت می‌بینند و حتی در برخورد با جادوگری‌های مطرح شده در بازی‌ها، آرزو می‌کنند که جادویی یا جادوگری سر راه آنان قرار گرفته با عصای جادویی خویش، مشکل آنان را حل کرده یا آنان را به آرزوی خودشان برسانند.





در بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی، برخی از این کودکان در پاسخ به پرسش چپستی جادو یا توصیفی که خود شخصاً از جادو به دست می‌دادند، اعتقاد داشتند که سحر و افسونگری، قدرت و توان عظیم و گسترده‌ای به آدمی می‌بخشد.

رضای ۵ ساله و آیناز ۶ ساله، در مصاحبه‌های جداگانه خویش از قدرت عظیم جادو، به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- گفتمی می‌ری پیش لاک‌پشتای نینجا؟»

آره، سایبری واقعی، مثلاً من یه انگشتر جادویی دارم، منو می‌بره تو فضای سایبری.

- انگشترت رو از کجا آوردی؟

از خونه‌ی سایبری پیدا کردم.

- جادویی یعنی چی؟

جادویی یعنی این، یعنی می‌کنی تو دستت، یه دفعه‌ای ناپدید می‌شی، می‌ری تو دنیای سایبری».

«- به نظرت السا قدرتمند بود؟»

نه، ولی جادو داشت.

- جادو یعنی چی؟

می‌کشه آدمو.

- جادو چیز خوبیه؟

نه.

- دوست داشتنی خودت جادو کنی؟

آره.

- بعد با جادو چه کار کنی؟

یه چیزی رو جا به جا کنم.

- دیگه چی؟

(جواب نمی دهد).

- جادو به نظرت چقدر قدرت داره؟

زیاد».



«- مانیا تو آرزویی هم داری؟

آره. جادو داشته باشم.

- که بعد با جادو چه کار کنی؟

چیزا رو جا به جا کنم.

- دیگه با جادو چه کار کنی؟

ابرا رو جا به جا کنم. مثلاً اون ابره رو میارم پیش این.

- چرا جادو کردن خوبه؟

چون جا به جا می‌کنه».

تبسم ۶ ساله هم در مصاحبه‌اش، آرزوی حل برخی از مشکلات از طریق جادو را دارد:

«- اون ماهیه که پری دریایی با اون دوست شده، دختره یا پسره؟

پسره.

- چه کار می‌کنن؟

یه جادوگره هست، پری دریایی و باباش رو اذیت می‌کنه.

- چرا؟

نمی‌دونم.

- چه طوری اذیتش می‌کنه؟

مثلاً همه آدما رو پیر کرده.

- چرا؟

نمی‌دونم.

- از این کار خوشحال می‌شه؟

آره.

- ماهی چه کار می‌کنه؟

به پری دریایی کمک می‌کنه. هر وقت جادوگره اذیتش می‌کنه، ماهی کمکش می‌کنه. یه خرچنگ

هم هست، کمکش می‌کنه، جادوگر رو گاز می‌گیره... .

سفید برفی رو هم دوست دارم.

- کارتون اون چه طوری هست؟

یه جادوگره بهش یه سیب می‌ده، می‌میره. بعد شوهرش میاد گریه می‌کنه، اشکاش می‌ریزه رو

سفید برفی، سفید برفی زنده می‌شه.

- چرا شوهرش گریه می‌کنه؟

به خاطر این که زنش مرده، سفید برفی مرده.

- چه طوری زنده می‌شه؟

اشکای شوهرش می‌ریزه، جادویی می‌شه، زنده می‌شه».



کودکان دیگری با یادآوری قدرت جادو، دوست داشتند که جادوی جادوگری یا عصای جادویی وی به کمک آن‌ها آمده، آرزوهای آنان را محقق سازد:

«-محیا سادات، تو بیش‌تر چی رو دوست داری؟»

دوست دارم السا به من یه چوب جادو بده تا برم پیشش» (محیا سادات، ۶ ساله).

«- کارهای دیگه‌ای که دلت می‌خواد، وقتی بزرگ شدی انجام بدی، چیه؟»

اومممممم نمی‌دونم.

- دیگه دلت می‌خواد چه کارهایی رو بکنی که السا بلده؟

اجی مجی دیگه.

- اجی مجی کنی، یعنی چه کار کنی؟

اونایی که اذیتم می‌کنن رو یخی کنم» (محیا، ۴ ساله).

بسیاری از کاربران خردسال بازی‌ها و کارتون‌های مبتنی بر جادو و جادوگری، در مصاحبه‌هایشان بر

حقانیت جادو صحه می‌گذاشتند. نمونه‌هایی از اظهارات این کودکان به شرح زیر است:

«- مهشید خانم تو چه کسی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟»

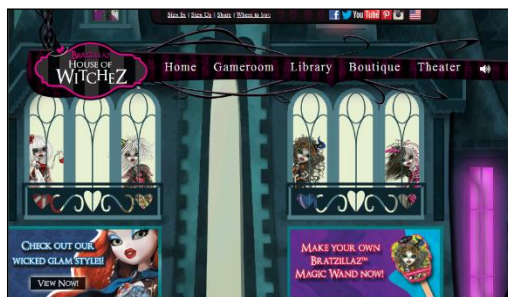
من سیندرلا رو بیش‌تر از همه دوست دارم.

- چه چیزی از سیندرلا رو بیش‌تر دوست داری؟

من سیندرلا رو به خاطر کفش بلوریش با لباسش و تاجش دوست دارم. دامنش هم پفیه!
- دوست داری تو هم از این لباس‌ها داشته باشی؟
آره!

- مهربانید به نظرت می‌شه یه آدم مثل سیندرلا توی کدو بره و کدو برایش کالسکه بشه؟
آره! من یه بار دیدم از سقف خونمون سکه داره می‌ریزه.
- به مامانت گفتی؟
آره!

اون حرفت رو قبول کرد؟
نه! «مهربانید، ۶ ساله».



«- خوب روشا خانم تو چه کارتونهایی رو بیش‌تر تماشا می‌کنی؟
سیندرلا رو خیلی دوست دارم.

- به جز سیندرلا، دیگه چه شخصیت کارتونی رو دوست داری؟
هیچی فقط سیندرلا با فرشته مهربون.

- چرا سیندرلا رو دوست داری؟

چون خیلی خوشگله، مهربونه، همه هم دوستش دارن با حیوونا هم دوسته.

- چرا می‌گی خوشگله، یعنی چه ویژگی‌هایی داره که می‌گی خوشگله؟

خوشگله دیگه، چشماش آبی، موهاش طلاییه، هیکلش قشنگه، تازه عینکم نمی‌زنه (روشا خودش عینکی است و جمله آخر را با پوزخند می‌گوید).

- تو از همین خصوصیات متوجه شدی که مهربون هم هست یا چیز دیگه‌ای دیدی که این رو می‌گی؟

خب وقتی کمک می‌کنه و با حیوونا هم دوسته، یعنی مهربونه دیگه!

- سیندرلا چه کار می‌کنه که کلی دوست داره؟

سیندرلا با حیوونا دوسته، دوست آدم نداره که.

- تو هم حیوون‌ها رو دوست داری؟

آره، یه بارم می‌خواستم یه سگ بخرم که بابام اینا نداشتن، گفتن خونه رو کثیف می‌کنه و منم نمی‌تونم ازش نگه‌داری کنم.

- چرا می‌خواستی سگ بخری، مثلاً چرا نمی‌خواستی گربه بخری؟
چون تو کارتون سیندرلا یه سگه هست که خیلی با سیندرلا دوسته و باهاش مهربونه، اما برعکس یه گربه هست، همش اذیتش می‌کنه.

- تو هم دوست داشتی شبیه سیندرلا بودی؟
والی، آره!

- چرا دوست داری شبیه سیندرلا باشی؟
چون خیلی خوشگله، مهربونم هست. منم خیلی دوست دارم شبیه سیندرلا باشم، مثل اون خوشگل و مهربون.

- خوب برای این که شبیه سیندرلا بشی چه کار می‌کنی؟
فعلاً که هیچی، آخه مامانم نمی‌ذاره آرایش کنم که شبیه اون بشم، اما بعداً که بزرگ‌تر شدم آرایش می‌کنم، رژ صورتی می‌زنم، موهامو مثل خاله بهاره طلایی می‌کنم، اون وقت شبیه سیندرلا می‌شم.

- پس سیندرلا با آرایش خوشگله، بدون آرایش اون هم خوشگل نیستش، آره؟
نه، اون آرایش نداره که، خودش لیش صورتیه، موهاش طلائییه، اما من که مته اون خودم این جور نیستم، باید آرایش کنم که شبیهش بشم.

- از لباس‌های سیندرلا هم برام می‌گی چه شکلی و چه رنگی هستند؟
بیش‌تر وقتا یه پیرهن آبی می‌پوشه، اما وقتایی که فرشته مهربون میاد، یه لباس خوشگل دیگه براش میاره، خیلییی قشنگ‌تر از اون پیرهن آبییه‌اس.

- فرشته مهربون چه جور می‌تونه یک دفعه، یه لباس جدید و خوشگل برای سیندرلا بیاره؟
با چوب جادویشش، می‌گه «بیبی دی باییدی هووو» (اصطلاحی که فرشته -به اصطلاح- مهربان هنگام جادو می‌گوید)، بعد یه دفعه یه لباس خوشگل تنه سیندرلا می‌شه.

- به نظرت جادو چیز خوبیه؟
آره، وقتی که یه دفعه یه لباس خوشگل تنت می‌شه، یعنی جادو خوبه دیگه، اصلاً اگه جادو نبود که سیندرلا با پسر پادشاه ازدواج نمی‌کرد.

- به نظرت تو دنیای واقعی هم جادو و فرشته مهربون وجود داره؟
نمی‌دونم، اما مامانم می‌گه اینا همش فقط تو کارتونه، تو واقعیت جادو وجود نداره، ولی به نظرم اینجا وجود نداره، تو خارج هستش.

- از کجا می‌دونی که تو خارج فرشته مهربون هست؟

حالا نه فرشته مهربون، مثل اونی که تو سیندرلاست، اما همین که تو کریسمس، صبح بیدار می‌شن، می‌بینن بابا نوئل براشون کادو میاره، خب کارش مته فرشته مهربونه دیگه، اما اینجا بابا نوئل نداریم که.

- تو خودت تا حالا خارج رفتی که مثلاً بابا نوئل برات کادو بیاره؟
آره، پارسال کریسمس رفته بودیم خونه عمه‌ام اینا. اونجا صبح که بیدار شدم، بابا نوئل برای من کادو آورده بود.

- اسم کشوری که عمه‌ات زندگی می‌کنه رو می‌دونی؟
کانادا.

- تو هم دوست داشتی کانادا زندگی می‌کردی؟
نه، من دوست دارم امریکا زندگی کنم.

- چرا امریکا؟

چون سیندرلا هم امریکا زندگی می‌کنه» (روشا، ۶ ساله).



«- پونه گفتی مریدا مادرش رو نجات می‌ده... اون چه جویری این کار رو می‌کنه؟
خب مادرش جادو شده... اون نجاتش می‌ده... .

- یعنی چی که جادو شده؟
خرس شده... .

- چرا این طوری شده؟

مریدا از دست مامانش خسته می‌شه... آخه مامانش همه‌اش بهش می‌گه، باید عروسی کنی... اما اون نمی‌خواد عروسی کنه.

- به خاطر همین مامانش رو جادو می‌کنه؟
بله.

- از کجا جادو میاره و مامانش رو جادو می‌کنه؟

از یه جادوگر تو جنگل... .

- ناراحت نشدی که مامانش رو جادو کرد؟

نه.

- چرا؟

خب بعدش نجاتش داد دیگه... .

- خودش از کاری که کرده بود ناراحت بود؟

اولش نه. ولی بعدش آره.

- چرا اولش نه و بعدش آره؟

خب اولش ناراحت نشد... چون هنوز دلش برای مامانش تنگ نشده بود، اما وقتی دلش برای

مامانش تنگ شد، از کارش ناراحت شد.

- بعدش چی کار کرد؟

هیچی دیگه... مامانش رو نجات داد.

- تو هم اگه یه جادوگر می شناختی، می رفتی ازش جادو بگیری؟ مثلاً اون هایی که اذیتت می کنن

رو جادو کنی؟

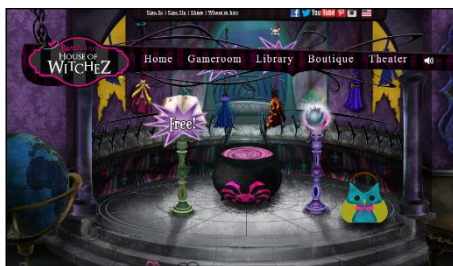
آره... ولی نمی شناسم که.

- به نظرت واقعاً جادو وجود داره؟

بله.

- یعنی فقط مال کارتون ها نیست؟ تو دنیای راستکی هم هست؟

همه ی این چیزها واقعیه» (پونه، ۶ ساله).



«- می شه بهم بگی چرا مریدا رو دوست داری؟

مریدام مٹ مولان دختر شجاعیه.

- مریدا چه کارهایی انجام می ده؟

مادر مریدا رو یه جادوگر به یه خرس تبدیل کرده بود، مریدام با همه جنگید تا تونست مادرشو

نجات بده.

- تو به جادو اعتقاد داری؟

آره.

- از کجا می دونی که جادو وجود داره؟

اگه وجود نداشت، پس مادر مریدا چه طوری جادو شد؟

- یعنی ممکنه یکی تو دنیای واقعی بیاد یکی و جادو کنه و اونو به یه خرس تبدیل کنه؟
آره» (فاطمه، ۶ ساله).

تصویر زیر نقاشی مانی ۵ ساله است که در پاسخ به درخواست پژوهشگر در مورد تهیه بهترین کسی که او را دوست دارد، تهیه شده است. مانی در توضیح نقاشی خودش با اشاره به ساعت جادویی بن تن که در نقاشی روی دست بن تن مشخص است، بیان می دارد:

«بن تن ساعت جادویی داره و هر وقت بخواد، به چیزای مختلف تبدیل می شه. واسه همین قویه و هر چی رو بخواد داغون می کنه. من تو خونمون لیوان و دفتر و تی شرت بن تن رو دارم. من وقتی بزرگ شدم و پولدار شدم، یه ساعت مثل بن تن می خرم».



با توجه به آنچه گذشت، می توان در یک جمع بندی اجمالی نتیجه گرفت، کمپانی های سازنده بازی های دیجیتال، کارتون ها و پویانمایی ها، با توجه به آن که جادو و جادوگری به نوعی با ماورای طبیعت گره خورده است، با اصرار زیاد، مقوله اخیر را در تعداد قابل ملاحظه ای از بازی ها و کارتون ها می آورند. بالطبع کودکان در آغاز، به دلیل تفکر عینی که از آن برخوردارند و قادر به فهم مسایل انتزاعی نیستند، بدون نگاه انتقادآمیز، مضامین مطرح شده در بازی ها و کارتون های مبتنی بر سحر و جادو را می پذیرند، اما با گذشت زمان و تحول شناخت کودک، تفکر عینی وی جای خود را به تفکر انتزاعی و انتقادی می دهد که در این هنگام وی با فهم غیرقابل پذیرش بودن جادوگری، نسبت به اندیشه های کودکی خویش، با دیدی انتقادی نگریسته، مفاهیم اخیر را هم از ذهنش کنار می گذارد.

اما از سوی دیگر به دلیل آن که مقوله دین نیز با ماورای طبیعت پیوند خورده است، در نتیجه با سحر و جادوگری که آن هم به نوعی با ماورای طبیعت گره خورده است، شباهت و همانندی دورادوری پیدا می کنند که در ادامه تحول شناختی کودک، وقتی وی به بطلان و خرافه بودن جادو پی برد، با یک تعمیم ساده، دین مرتبط با ماوراءالطبیعه را نیز طرد کرده، به کناری خواهد نهاد^۱.