

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۲

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 / مرتضی منطقی.
مشخصات نشر	: تهران: بعثت، ۱۳۹۹ -
مشخصات ظاهری	: ج: مصور(رنگی).
شابک	: دوره: 1-978-600-437098-4؛ 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	: ۳۰۲/۲۳۰۰۸۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۴۰۰۰۵۴
وضعیت رکورد	: فیپا



موسسه انتشارات بعثت

بنیان گذار 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 ۲

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: زمستان ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۱۶۰

شابک جلد دوم: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۹۹-۸-۱ / ISBN:978-600-437-099-8

شابک دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۹۸-۱-۱ / 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 مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ و قانون ترجمه، تکثیر کتب و نشریات و آثار صوتی و پخش و مصوب ۱۳۵۲ است. کلیه حقوق چاپ، نشر و پخش و تکثیر به هر صورت (چاپ، تکثیر، صوت، تصویر و انتشار الکترونیکی) محفوظ و مخصوص ناشر است و هرگونه کپی برداری و نقل مطالب از تمام یا قسمتی از این اثر بدون اجازه مکتوب ناشر ممنوع است و پیگرد قانونی دارد.

سخن ناشر

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

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

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

دکتر منطقی باور دارد که می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی برای کاربران _اعم از کودک، نوجوان، جوان، والدین و اولیای آموزشی_ تصویری واقع‌گرایانه از پیامدها، حساسیت‌ها، تشویق‌ها و مداخله‌های مؤثر ارایه کرد و در نتیجه تهدیدها را کاهش داد، از فرصت‌ها استفاده بهینه کرد و نقاط ضعف را بهبود داد و نقاط قوت را به کار گرفت تا شاهد جامعه‌ی کاربران متعادل و متوازن باشیم. کتاب حاضر با عنوان «اثرات 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 مطالب جلد دوم

۷	۱- مقدمه
۱۱	۲-۱۰- ایجاد تعارض‌های دینی
۲۸	۲-۱۱- آشنا شدن با برخی از جریان‌های انحرافی
۳۶	۲-۱۲- بسترسازی‌های اولیه برای نفی دین
۶۳	۲-۱۳- طرح الگوهای غربی به مثابه منجی
۶۹	۲-۱۴- کنار نهادن قدرت خدا و قداست‌آمیز دیدن قدرت‌های بشری در بازی‌ها
۸۹	۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری
۱۵۵	منابع و مأخذ

۱ - مقدمه

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

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

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

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

به هر روی نگارنده از آنجا که از سویی با عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته مواجه بود و از سوی دیگر شاهد استقبال گسترده اقشار مختلف اجتماعی، خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های جدید بود، در صدد بر آمد تا با یاری دانشجویانش دست به بررسی چگونگی کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته بزند و با به نمایش کشیدن فراز و فرودهای کاربری آنان از فناوری‌های ارتباطی جدید، ضمن هشدار به مسوولان فرهنگی جامعه، به تعمیق شناخت خانواده‌ها کمک کرده، آنان را در جهت نظارت جدی‌تر و ایفای نقش والدگری الکترونیک واداشته، آنان را نسبت به ضرورت بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری بهینه فرزندان‌شان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، ترغیب سازد.

بررسی اثرات عقیدتی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید از جمله عناوینی بود که در جریان تحقیق گروه پژوهش مورد نظر قرار گرفته و در این ارتباط اطلاعات میدانی لازم از کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های همچون تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور، رایانه و ماهواره اخذ شد.

اثرات عقیدتی احصاء شده این پژوهش میدانی به قرار زیر بودند:

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

در جلد نخست کتاب اثرات عقیدتی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته تا عنوان: «ایجاد تعارض‌های دینی» مورد بحث قرار گرفته و گزارش شدند. اینک در ادامه در جلد دوم کتاب، عناوین باقی‌مانده مورد بحث و بررسی قرار خواهند گرفت.

پس از گزارش میدانی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، در فصل تأملی دوباره، ضمن اشاره به آن که فناوری‌های ارتباطی جدید آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند، خاطرنشان گردیده است که باید با استفاده تجربه بشری غرب، در مواجهه با فرصت‌ها و تهدیدهای اخیر، دست به فرهنگ سازی زد تا به این ترتیب از میزان تهدیدهای فناوری‌ها کاست و بر فرصت‌های آن افزود و البته تعلق در این زمینه تنها به فرصت سوزی انجامیده، فرزندان این مرز و بوم به جای آن که از فرصت‌های فناوری‌ها بیش‌تر برخوردار گردند، با تهدیدهای آن مواجه شده و در این میان آسیب‌های جسمی، عاطفی، روانی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و عقیدتی گسترده‌ای را متحمل می‌شوند.

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

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

مجموعه کتاب‌های تهیه شده با عنوان «بررسی چگونگی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید» در صدد هستند تا در این جهت به یاری اولیا و اولیای آموزشی کودکان پیش دبستانی و بالاتر^۱ درآمده، با نشان دادن فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌ها در ابعاد مختلف روانی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، عقیدتی، خانوادگی، زیستی، زیست محیطی و زیباشناختی با ارتقای آگاهی اولیا، در عمل به یاری آنان و فرزندان این مرزوبوم بیایند. ان شالله.

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

۲-۱۰- ایجاد تعارض‌های دینی

مطالعات پیاژه در زمینه تحول ذهنی (و اخلاقی) کودکان، دلالت بر آن دارد که شناخت کودکان به تدریج گسترش یافته، عمق می‌یابد. به عنوان مثال، کودکان پیش دبستانی از تفکر عینی (در برابر تفکر انتزاعی افراد بزرگسال) برخوردارند و بر همین مبنا دست به قضاوت می‌زنند که البته قضاوت‌های آنان در بسیاری از مواقع منطبق با واقع نیست. به عنوان نمونه، کودکان خردسال به صرف آن که باری «زیبا» است یا «می‌خندد»، ابعاد عینی و ملموس اخیر را معیار قرار داده، «خوب» بودن و «مهربان» بودن وی را نتیجه می‌گیرند، حال آن که در بسیاری از موارد ممکن است چنین نباشد.



از سوی دیگر کودکان خردسال به دلیل آن که در آغاز راه تحول ذهنی خویش قرار دارند، برخلاف افراد بزرگسال که حاضر به پذیرش تناقض نیستند، به سادگی تناقض را می‌پذیرند. آزمایش‌های انجام شده دلالت بر آن دارند که مسأله اخیر در زمینه اعداد، طول، سطح و حجم صادق است. به فرض، اگر دو مداد نتراشیده را به یک کودک پیش دبستانی داده، قضاوت وی را در مورد هم‌اندازه بودن مدادها جویا شویم، کودک تساوی آن‌ها را اعلان خواهد کرد. به این معنا که وی به شکل عینی با قرار دادن دو مداد در کنار هم، نسبت به هم اندازه بودن مدادها حکم می‌کند. اما اگر در برابر خود کودک، هر دو مداد را در دو دست بگیریم، با بالا بردن مداد دست راست، کودک مداد دست راست را که در سطح بالاتری قرار گرفته است، مداد بزرگ‌تر اعلان می‌کند و اگر همین کار را با مداد دست چپ انجام دهیم، وی مداد سمت چپ را که اکنون بالاتر از مداد دست راست قرار گرفته است، مداد بزرگ‌تر اعلان می‌کند، بدون آن که توجه کند چند ثانیه پیش، وی حکم به بزرگ‌تر بودن مداد دست راست داده بود.

همان طور که از آن یاد شد، تناقض اخیر را می‌توان در آزمایش‌های ناظر بر عدد، سطح و حجم نیز عیناً مشاهده کرد.



یکی از دیگر محدودیت‌های شناختی کودکان هم منطق ساده‌نگر آنان است. به این معناکه منطق کودکان، منطق صفر و یک است و کودکان در قضاوت‌های خود پیچیدگی‌های محتمل را در نظر نگرفته، صرفاً به تأیید یا تکذیب پدیده فرارویشان اکتفا می‌کنند، حال آن که پدیده مزبور ممکن است از جهتی درست و از جهت دیگر نادرست باشد، مانند این که فرد تنومندی دست به تعدی‌گری می‌زند که سلامت جسمانی و ورزشکار بودن وی امری پسندیده است، ولی تعدی و تجاوزگری وی امری ناپسند و نپذیرفتنی است.

مصاحبه‌های انجام شده با آیناز ۵ ساله و رژینا و پارمیسای ۶ ساله، شواهدی در جهت اندیشه عینی آنان به دست می‌دهند. به این معنا که آیناز تنها در الگوی مورد علاقه‌اش، متوجه رنگ لباس زیبای او شده و به وی علاقه‌مند شده است. رژینا هم در پاسخ به آن چه از الگوی محبوبش فراگرفته است، به موارد صرفاً عینی که در او قابل مشاهده است، استناد می‌کند و سرانجام پارمیسای هم علت غایی علاقه‌اش به باربی را رنگ موهای طلایی او عنوان می‌کند.

«- دیگه چه کارتونی رو خیلی دوست داری؟»

سوفیا.

- سوفیا چه طوره؟

یه لباس بنفش داره، سی‌دی شو دارم.

- سوفیا چه کار می‌کنه؟

نمی‌دونم، فقط رنگ لباسشو می‌دونم».



«- خوب خاله از السا چی یاد گرفتی؟»

یاد گرفتم آدم می‌تونه لباسش آبی باشه، می‌تونه لباسش بنفش باشه، می‌تونه موهاشو یه بافتی کنه، می‌تونه موهاشو دوبافتی کنه، اما من چون موهامو کوتاه کردم، نمی‌تونم یه بافتی کنم، فقط می‌تونم دوبافتی کنم. بعد یاد گرفتم بچه‌ها می‌تونن آبجی داشته باشن و با آبجیشون بازی کنن.»

«- گفتی از باربی هم خوشت میاد؟»

آره.

- می‌شه برام بگی باربی 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.

- لباس‌هاش چه طوره؟

باربی، تند تند، لباساشو عوض می‌کنه، این جور یه خیلی خوبه.

- خوب.

هر دفعه یه لباس می‌پوشه.»



مهرناز ۶ ساله هم در مصاحبه خودش در برخورد با تناقض رفتاری که از الگوی محبوبش می‌بیند،

به سادگی از آن عبور می‌کند:

«- خوب مهرناز خانم به نظر تو السا و آنا چه کارهای خوبی می‌کنن؟»

مثلاً با هم همکاری می‌کنن، بازی می‌کنن.

- کارهای بد هم می‌کنن؟

نه، هیچ وقت کارهای بدی نمی‌کنن.

- هیچ وقت؟

اصلاً، اصلاً.

- گفتی سیندرلا رو هم دوست داری؟
آره.

- سیندرلا حجاب داره؟

نه اونا ندارن، به خاطر این که تو کارتونن.

- توی کارتون آدم می‌تونه حجاب نداشته باشه؟

آره، فقط بعضی هاشون که حجاب دارن، واقعین.

- یعنی کارتونهایی که حجاب دارن، واقعی هستن؟
نه، نیستن، فقط بعضی هاشون واقعین.

- اصلاً به نظر تو حجاب گذاشتن کار خوبیه یا نه؟
آره.

- چرا کار خوبیه؟

به خاطر این که موهات معلوم نمی‌شه، همین.

- مگه موهات معلوم بشه چی می‌شه؟

اینجاشو دیگه نمی‌دونم».

پرهون و رادین ۶ ساله و فرزاد ۵/۶ ساله، در بیاناتشان نمونه‌هایی از منطق ساده‌نگر کودک را که

منطقی مبتنی بر صفر و یک است را به معرض دید می‌گذارند:

«- پرهون تو دوست داری در آینده چه شغلی داشته باشی؟

پلیس مخفی بشم، چون مردعنکبوتی هم پلیسه، اما خودشو مخفی می‌کنه.

- اگه مرد عنکبوتی باشی چه کار می‌کنی؟

اگه بتونم مرد عنکبوتی بشم کارهای خوب می‌کنم، نجات می‌دم، به پیرزن‌ها هم کمک می‌کنم از

خیابون رد شن.

- ممکنه مرد عنکبوتی آدم‌های خوب رو هم اذیت کنه؟

نه اصلاً، اون خودش آدم خوبیه».

«- تو هم ساعت بن تن رو داری، رادین؟

آره. منم ساعتو می‌چرخونم، مثله اون تبدیل می‌شم، مشتم می‌زنم.

- به کی می‌خواهی مشتم بزنی؟

آدم بدها.

- خوب تو از کجا می‌دونی اون‌ها بدن؟

می‌دونم دیگه».

- خوب شاید اشتباهی به یه آدم خوب بزنی، اشکال نداره؟
نه».



«- ... پس گفتم دوست داری بری امریکا؟
آره.

- اگر الان بهت بگن می تونی بری نیویورک، اما نمی تونی دوستها و مامان و بابات رو ببری چی؟
(کمی فکر می کند) می رم.

- دیگه هیچ وقت نمی تونی مامان بابات رو ببینی ها.
به جاش قوی می شم خب.

- قوی بشی مثل اسپایدرمن دنیا رو هم نجات می دی؟

آره... (با ذوق ادامه می دهد) بعدش هم عکسم رو روزنامه ها نشون می دن... معروف می شم... ولی
من صورتم رو با ماسک قایم نمی کنم.

- مثل اون فقط با آدم بدها مبارزه می کنی؟
آره.

- اگه کسی بهت زور بگه، اون رو هم شکست می دی؟
وقتی آدم قوی باشه، هیشکی نمی تونه به آدم زور بگه.

- فرزام اسپایدرمن که این قدر قویه، می ره به اون بچه هایی که تو کشورشون جنگه، کمک کنه؟
آره.

- ولی اون که همه اش توی فیلم و کارتون، توی کشور خودشه... هیچ جا نمی ره تا به بچه ها
کمک کنه.

خب یه عالمه کار داره.

- به نظرت این که با بقیه بجنگه و شکستشون بده مهم تره یا کمک کردن به اون بچه ها؟
اووووم... نمی دونم.

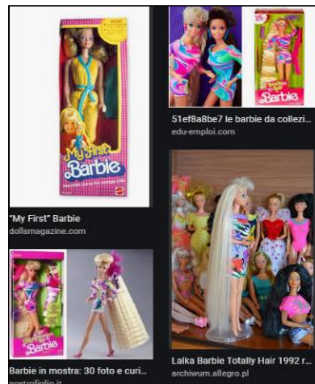
- خودت بودی چی کار می کردی، می رفتی اول بچه ها رو نجات بدی؟

خب آخه خاله می دونی چیه... دشمن های اسپایدرمن مال شهر خودشون... خب اون باید اون ها رو
شکست بده... می فهمی چی می گم؟

- آره.

خب همین دیگه... اگه بی کار شد، می‌ره به بقیه هم کمک می‌کنه». مجموعه ویژگی‌های تفکر عینی کودک، پذیرش تناقض‌ها و منطق ساده‌نگر وی سبب می‌شود، کودک به راحتی القائات ضمنی بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده خودش را (که اکثریت قریب به اتفاق آن‌ها غربی هستند) را بپذیرد و در روند جامعه‌پذیری خویش، القائات ارزشی و هنجاری اخیر را به سادگی در نظام ارزشی و هنجاری خود وارد کند. البته از آنجا که کودکان در روند تحول ذهنی خودشان به جایی می‌رسند که متوجه تناقض و تناقض‌گویی می‌گردند، در برخورد با تعارض‌های رفتاری الگوهای مورد علاقه خویش با ارزش‌های بومی خودش، ممکن است به سادگی با کنار نهادن ارزش‌های بومی، ملی و عقیدتی خویش، تعارض پیش آمده را به نفع الگوی مورد علاقه خودش حل کند که در این صورت با تعارض‌های تربیتی، اخلاقی و عقیدتی بسیار زیادی مواجه خواهد شد.

بررسی شواهد میدانی گردآوری شده از سطح کودکان پیش دبستانی، دلالت بر آن دارد که کودکان مصاحبه شده در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی، با موارد اخلاقی و دینی متعددی مواجه گردند که منطبق با فرهنگ ملی و بومی آنان نیست، اما به دلیل پذیرش آن‌ها نسبت به رخدادهای متعارض یا تعارض پیش آمده را به نفع الگوی مورد علاقه خودشان حل می‌کنند (و مثلاً آن‌ها را قوی‌تر و برتر از خدای جهانیان می‌پندارند) و یا آن‌ها که از تعارض پیش آمده به سادگی عبور کرده، آن را تحمل می‌کنند، ولی با توجه به روند تحول ذهنی کودکان، این انتظار می‌رود که کودکان مورد نظر پس از بزرگ‌تر شدن، از آنجا که دیگر تعارض را بر نمی‌تابند، در صدد حل تعارض دینی برآیند که الگوهای مورد علاقه‌شان منادی آن هستند. در حالت اخیر کودکان تعارض موجود را به جای آن‌ها که با توجه به ملاحظات فرهنگی خویش حل کنند، غالباً با عنایت به القائات پیشین الگوی مورد علاقه‌شان حل و فصل خواهند کرد. در ادامه، پس از طرح برخی از تعارض‌های عقیدتی مطرح شده برای کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی، از احتمال حل تعارض‌های دینی آنان به نفع الگوهای غربی مورد علاقه کودکان یاد خواهد شد.



کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و احیاناً فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای در جریان کاربری از محصولات اخیر، در عمل با تعارض‌های دینی متعددی مواجه می‌شوند که این تعارض‌ها می‌تواند در اعتقادات دینی آنان مؤثر واقع آمده، از میزان آن بکاهد. برخی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، در جریان کاربری از محصولات اخیر با این مسأله مواجه می‌گردند که الگوهای مورد علاقه آنان هیچ‌گاه به واجبات دینی که مثلاً اولیای وی بدان مقید هستند، مقید نبوده و عمل نمی‌کنند. مواردی مانند رعایت حجاب، نماز خواندن، روزه گرفتن، دعا کردن و نظایر آن‌ها، از این دست رفتارها به شمار می‌آیند. تصاویر زیر، نمونه‌ای از بازی‌های مورد استفاده کودکان است که در آن‌ها رعایت حجاب معنایی ندارد:



سوگل ۵/۵ ساله و مریم و پریای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خودشان با تأثیرپذیری از الگوهای کارتونی مورد علاقه‌شان، از حجاب فاصله نسبی گرفته‌اند:

«... یعنی حتی اون پرنسس بزرگاشون هم روسری سرشون نمی‌کنن؟»

نه. خب ایرانی نیستن که!

– اون وقت به نظرت اگه ما هم تو کشورمون مثل جنی این‌ها روسری سرمون نکنیم بهتره یا این

که روسری سرمون بکنیم؟

نکنیم.

– چرا؟

چون که موهامون خراب می‌شه.

- یعنی چی خراب می‌شه؟
- خاله خب وقتی روسری سرمون می‌کنیم، موهامونو فشار می‌ده، بعدش زشتش می‌کنه.»
- «- چرا شکرستان برات جذاب نیست؟
- آخه لباسای زشتی دارن، با دماغای چاق و زشت، چادراشونم زشته.
- لباس‌های السا و آنا از اون‌ها قشنگ‌تره؟
- آره، خیلی خیلی.
- لباس‌هاشون زیاد باز نیست؟
- نه، خیلیم قشنگه.
- اگر السا چادر سرش کنه، زشت می‌شه یا خوشگل؟
- خوب معلومه، خیلی زشت می‌شه.»
- «- به نظر خودت تو چه قدر شبیه السا هستی؟
- منم مثل السا شعر می‌خونم، ولی نمی‌تونم خوب مثل اون بخونم، بعضی لباسام شبیه اونه.
- مگه السا چه جور لباس‌هایی می‌پوشه؟
- لباسای مجلسی و لختی.
- به نظرت چرا این جوری لباس می‌پوشه؟
- خب این جوری خوشگل‌تر می‌شه، خودمم بیش‌تر لباسام همین شکلین، وقتی می‌پوشم، خیلییی خوشگل می‌شم.
- خودت به مامان و بابات اصرار کردی که این جور لباس‌ها رو برات بگیرن یا خودشون گرفتن؟
- نه، خودم گفتم.
- خوب مثلاً اگه تو خیابون به مشکلی برات پیش بیاد از یک خانوم چادری کمک می‌گیری یا از خانومی که لباس‌های باز و لختی پوشیده؟
- من اصلاً از چادریا بدم میاد.
- چرا بدت میاد؟
- نمی‌دونم یه جورین، می‌ترسم ازشون.
- توی خانواده خودتون هیچ کس چادر نمی‌پوشه؟
- چرا، فقط مامان بزرگم چادر می‌پوشه.
- یعنی مامان بزرگت هم ترسناکه؟
- نه خیلی مهربونه، خیلی غذاهای خوشمزه می‌پزه.
- خوب پس چرا فکر می‌کنی، چادری‌ها ترسناک هستن؟

آخه یه بار رفته بودیم اصفهان، یه خانومی اومد به مامانم گفت موهاتو بیوشون، خیلی عصبانی بود، منم خیلی ترسیدم.

- خوب بعدش چه کار کردید؟

- هیچی از اونجا رفتیم دیگه».

مبین ۶ ساله، در مصاحبه خویش اظهار می‌دارد که او در جریان کاربری از بازی مورد علاقه‌اش، متوجه شده است که بن‌تن نماز نمی‌خواند. متین ۴ ساله هم بیان می‌دارد، او در بازی مورد علاقه‌اش، اثری از دعا کردن قهرمان‌های بازی نیافته است:

«- بن‌تن خدا رو قبول داره؟

آره.

- از کجا می‌دونی؟

خودش می‌گه.

- چه جوری می‌گه؟

همش می‌گه ای خدا.

- نماز هم می‌خونه؟

نه، خدا بهش می‌گه برو دزدا رو بکش.

- نمی‌گه نماز بخون؟

نه.

- پس بن‌تن نماز نمی‌خونه؟

نه نماز خون نیست».

«- متین بی‌دندون وقتی مریض می‌شه، صاحبش دعا می‌کنه که اون زود خوب شه؟

آره.

- تا حالا نشون داده، یعنی تو دیدی که دعا می‌کنه؟

نه.

- پس چرا می‌گی دعا می‌کنه؟

می‌گه ههههههههه... هیچی اینو نمی‌گه».

پارسای ۶ ساله، در تبیین نماز خواندن یا نخواندن الگوهای مورد علاقه‌اش، به توجیه متوسل شده و تاب خوردن اسپایدرمن در جریان بازی را به حساب نماز خواندن او نهاده است:

«- بن‌تن و مرد عنکبوتی نماز هم می‌خونن؟

نه.

- چرا؟

چون تا مردم می‌رن مسجد، دزدا می‌رن خونشون، اونا هم باید برن با دزدا بجنگن.

- بعدش نماز می خونن؟

آره.

- تو تا حالا نماز خوندنشون رو دیدی؟

آره.

- چه جور می خونن؟

تاب می خوره، نماز می خونه.

- مثل ما نماز می خونن؟

آره.

- مگه ما نماز می خونیم تاب می خوریم؟

نه، اون مدل مرد عنکبوتی می خونه، مدل خودشو می خونه».

آرایش و آرایش مفرط مقوله جدیدی است که به واسطه الگوهای غربی برای کودکان ایرانی مطرح

شده است و کودکان مهد کودکی بعضاً در جشن‌های مهد کودک، با آرایش چهره ظاهر می‌شوند:



نسترن ۶/۵ ساله، در ارتباط با مقوله آرایش در مصاحبه خود بیان می‌دارد:

«- گفتمی راپونزل هم روی صورتش آرایش داره؟

آره، لیش و چشماش فک کنم.

- تو از راپونزل آرایش کردن رو یاد گرفتی؟

نه، آرایش کردنشو نشون نمی‌ده.

- به نظر تو آرایش کردن خوبه؟

آآآآره، آدم خوشگل می‌شه.

- می‌دونم توی دین اسلام آرایش کردن در بیرون خوب نیست؟

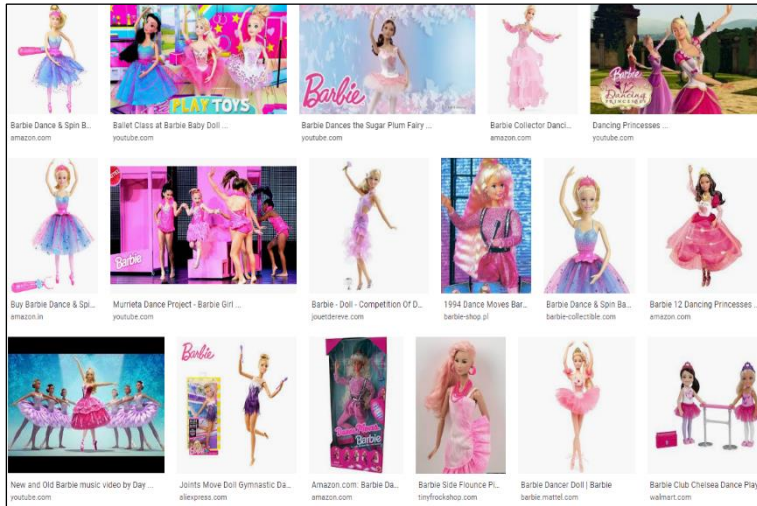
همه آرایش می‌کنن که.

- خوب اگر کار همه اشتباه باشه چه طور؟

من نمی‌دونم، من دوس دارم.

- یعنی اگه خدا بگه آرایش نکن، باز هم آرایش می‌کنی؟

آره!»



در برخی از موارد کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، نه تنها شاهد انجام اعمال روزمره دینی توسط قهرمانان مورد علاقه‌اش نیست، بلکه با این مسأله مواجه می‌شوند که الگوی مورد علاقه آنان مبادرت به انجام اعمال ضددینی نیز می‌نماید:

«- کیمیا تو با دوستانهات چه بازی‌هایی می‌کنی؟»

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

- 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 شم، شراب بخورم.

- چرا آخه؟

چون دوس دارم» (کیمیا، ۵/۵ ساله).



برخی از کودکان با ملاحظه اندک رفتارهای دینی متعلق به کلیسای مسیحیان یا کنیسه یهودیان در جریان بازی‌ها و کارتون‌ها، ممکن است به سادگی نتیجه بگیرند که الگوهای مورد علاقه آنان مسلمان نیستند و به همین دلیل می‌توانند هرگونه که خواستند، عمل و رفتار کنند:

«آیسا خانم به نظرت سیندرلا نماز می‌خونه؟»

نه، نمی‌خونه.

- چرا نمی‌خونه؟

می‌دونی چیه، آخه سیندرلا فقط تو کتاب قصه‌هاست، تو کتاب قصه‌ها که نماز نمی‌خونن.

- خوب حالا اگه واقعی باشه چی، نماز می‌خونه؟

نه، نمی‌خونه.

- از کجا می‌دونی؟

چون مسلمون که نیست. روسری سرش نمی‌کنه.

- خوب خدا دوستش داره؟

آره. منم از روسری خوشم نیامد، ولی خدا همه‌ی آدم‌ها رو دوست داره» (آیسا، ۵ ساله).

در موارد دیگری ممکن است کودک با تأمل روی رفتارهای الگوهای مورد علاقه‌اش، به شدت دچار تردید در مسایل دینی می‌شود. به تعبیر دیگر، کودکی که به لحاظ تحول ذهنی، در سطح عینی است و منطقی وی تنها در برخورد با مسایل ملموس پاسخ می‌دهد، (و به همین دلیل از ابعاد عینی نظیر زیبا بودن فرد، خوب بودن او را نتیجه می‌گیرد)، از خود می‌پرسد: «مگر می‌شود باری به این زیبایی، در جهنم بیفتد».

تردید دینی کودکان کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای، زمانی اوج می‌گیرد که کودک با الگوبرداری از قهرمان مورد علاقه‌اش می‌خواهد دقیقاً شبیه به وی عمل کند و پا جای پای وی بگذارد. سارینا و آرمین ۶ ساله، در همین رابطه در مصاحبه‌های خود چنین بیان می‌داشتند:

«بین، منم موهام رو مثل السا بافتم.

- چون السا بافته تو هم بافتی؟

آره.

- لباس السا چه جوریه؟

خیلی قشنگه، منم یه وقتایی اداشو درمیارم.

- یعنی چه کار می‌کنی؟

یه شال برمی‌دارم، می‌اندازم رو شونم، موهامم می‌بندم.

- بعد چه کار می‌کنی؟

هر کاری که السا بکنه.

- به نظرت السا لباسش مثل ماهاست؟

نه فرق داره.

- کدوم بهتره؟

لباس السا.

- به نظرت السا نماز می‌خونه؟

نه.

- تو دوست داری مثل السا باشی؟

آره».

«- به نظر تو بن تن یا اسپایدرمن نماز هم می‌خونن؟

معلومه که نه، اونا به این چیزا اعتقاد ندارن.

- چرا؟

چون خارجین.

- تو چی نماز می‌خونی؟

نه.

- تو چرا؟

به خاطر این که بن تن و اسپایدرمن نمی‌خونن.

- فقط به خاطر این که اونا نمی‌خونن تو هم نمی‌خونی؟ بابا و مامانت هم نماز نمی‌خونن؟

مامان می‌خونه، ولی بابام نه.

- پس از بابات هم یاد گرفتی؟

(می‌خندد) نه، از بن تن یاد گرفتم».



در موارد دیگری کودک با ملاحظه فاصله شدیدی که بین محیط و امکانات رفاهی الگوهای مورد علاقه‌اش با زندگی خودش می‌بیند، ممکن است بپُرد و احساس کند، اصولاً نظام دینی مسبب فاصله شدیدی هست که بین او و الگوی مورد علاقه‌اش وجود دارد.

یکی از پژوهش‌گران تحقیق، در توصیف رفتار کیانای ۶ ساله که از او و دوستانش خواسته بود، تصویر عروسک مورد علاقه خودشان را بکشند، می‌نویسد:

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

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

ماحصل برخورد کودک با الگوهای غربی ارایه شده در کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به آنجا می‌انجامد که کودک یا القائات مختلف آن‌ها را بلافاصله می‌پذیرد و یا آن که به دلیل پذیرش تعارض، این القائات را که غالباً با ارزش‌های بومی وی مغایر هستند، نمی‌پذیرد، اما در نهایت با گذر زمان و تحول ذهنی بیش از پیش وی، کودک به جایی می‌رسد که با کنار نهادن تعارض‌های درونی خویش، تعارض ذهنی خود را به نفع الگوی مورد علاقه‌اش حل می‌کند. به عنوان مثال، یوسف ۵ ساله و حامدو بهراد ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش الگوهای نظیر بن‌تن و لاک‌پشت‌های نینجا را قوی‌تر از حضرت حق توصیف کرده‌اند:

«- یوسف، به نظر تو بن‌تن قوی‌تره یا خدا؟»

بن‌تن.»

«- بهراد جز بازی‌های بن‌تن چیز دیگه‌ای هم ازش داری؟»

بله کیفم بن‌تنیه. ساعت بن‌تنم دارم. اما مال من به درد نمی‌خوره. خود اسباب‌بازی‌شم دارم. تازه لباس عیدمم روش بن‌تن داشت. آهان یادم اومد، تولدمم تمش بن‌تنی بود.

- خوب بینم چرا ساعت بن‌تن به درد نمی‌خوره، یعنی خراب شده؟

نه خانوم. ساعت بن تن واقعی تو کارتون و بازی کلی کار انجام می‌ده. مال من فقط ساعتی الکیه.

- خوب به نظرت اصلاً همچین ساعتی وجود داره؟

نه خانوم دیگه، اون الکیه. جادویی، توی کارتونه فقط.

- یعنی توی واقعیت هیچ کس همچین قدرتی نداره؟

معلومه که نه!

- خدا مگه نمی‌تونه کارهایی انجام بده که ما نمی‌تونیم؟

نه، اصلاً خدا کجاست؟ بن تن هست و کارای قوی می‌کنه».

«- حامد به نظر تو لاک‌پشتای نینجا قوی‌تر هستن یا بابات؟

لاک‌پشتای نینجا.

- خوب لاک‌پشتای نینجا قوی‌تر هستن یا خدا؟

بازم لاک‌پشتای نینجا».

کودکان اخیر در برخورد با الگوهایی مانند بن تن، اسپایدرمن، بلک‌من، بت‌من، مرد مشت آهنی، آنت‌من و نظایر آن‌ها، در عمل شاهد هستند که این الگوها در برابر هر مانع و مشکلی، با قدرت تام و تمام موفق به هدم و نابودی مانع فرارویشان می‌شوند، در حالی که اولیای این کودکان، با وجود عجز و لابه و التماس به درگاه حضرت حق، ممکن است دعایشان مستجاب نشود. به تعبیر دیگر، کودک کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، در گام نخست خود را با الگوهایی مواجه می‌بیند که در هر شرایطی موفق و پیروز از صحنه خارج می‌شوند. این کودکان بر مبنای تفکر عینی خودشان، ممکن است بلافاصله نتیجه بگیرند که الگوهای مطلوب طبع آنان از حضرت حق نیز توانمندتر هستند. اما کودکان دیگری ممکن است تعارض اخیر را موقتاً در ذهن خویش نگاه دارند، رضای ۵ ساله و ابوالفضل ۶ ساله، در پذیرش برتری الگوهای کارتونی مورد علاقه‌شان نسبت به خدا، قدری از خود تردید نشان داده، اما به هر حال توانمندی الگوهای مورد علاقه خویش را در هم عرض توان خداوند هستی ارزیابی می‌کنند:

«- رضا لاک‌پشت‌های نینجا قوی‌ترین یا خدا؟

ا، لاک‌پشتای نینجا.

- افسانه‌ی چیمای قوی‌تره یا خدا؟

افسانه‌ی چیمای.

- یعنی اون‌ها خدا رو شکست می‌دن؟

آره، یه بار قصه‌ی خدا رو یه بار می‌داشت.

- قصه خدا رو؟

آره.

- چه طور بود؟

شمر اونو تیر می انداخت، کشتنش، ببین یه خدائه، حضرت علی رو شمر می کشه، اون وقت خدا میاد، بعد خدا یه عالمه، اینقد می کشه (با دست پنج و شش را نشون می دهد) بعد شمر میاد با تیر می زننش.

- خدا رو؟

آره.

- اون امام حسین نبود؟

نه، امام حسین رو که کشتن، حضرت علی اومد!

- یعنی الان خدا کشته شده؟

نه، اینجا نه، فقط تو تلویزیون، اون خیلی قویه، حالا حالاها شهید نمی شه.

- آهان، پس گفتمی لاک پستای نینجا قوی ترن یا خدا؟

هر دو تاشون.

- اگه با هم مبارزه کنن، کدومشون اون یکی رو شکست می ده؟

ااا!

- فکر می کنی کدومشون برنده بشه؟

ااا فک کنم خدا برنده شه.

- چرا؟

چون که اون هر شب با دشمنای جنگه، قوی می جنگه».

«- خوب ابوالفضل، به نظرت خدا قویه یا مهربون؟

خدا مهربونه، ولی قوی نیست.

- چرا قوی نیست؟

آخه قوی بودن واسه آدماس، باید بازو و عضله ی شیش تیکه داشته باشن.

- خوب اگه خدا بخواد عمر مرد عنکبوتی تموم بشه، زور خدا بیش تره یا مرد عنکبوتی؟

زور هر کس که اون یکی رو بکشه، بیش تره.

- تو خدا رو بیش تر دوست داری یا مرد عنکبوتی؟

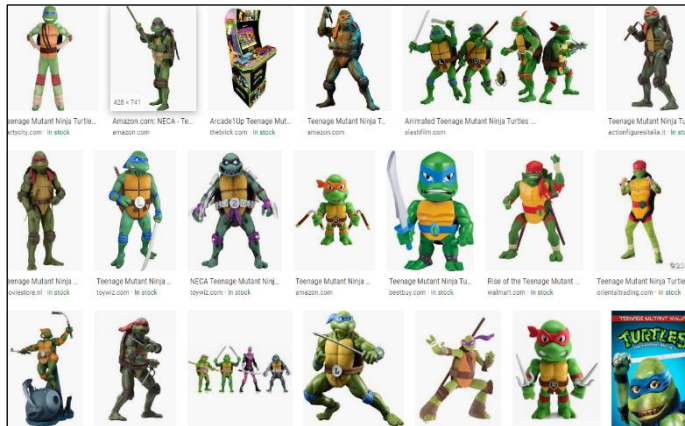
مرد عنکبوتی رو... نه، نه، جفتشون رو دوست دارم، ولی می خوام مثل مرد عنکبوتی باشم.

- تو بیش تر دوست داری مهربون باشی یا قوی؟

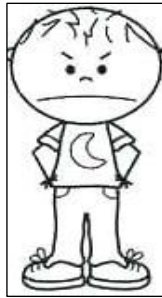
مهربونی بهتره.

- ولی تو قبلاً گفتمی می خوامی قوی باشی.

نه نگفتم».



کودکان اخیر ممکن است در روند تحول خویش تعارض توانمندی تام و تمام الگوهای مورد علاقه خویش و عدم استجابت دعای اولیا توسط خدا را به نفع الگوی ارایه شده توسط غرب حل کنند.



بنابراین با ملاحظه آنچه از آن یاد شد، می‌توان نتیجه گرفت، برخی از تفاوت‌های فرهنگی، سیاسی، عقیدتی ایران با سازندگان بازی‌ها و کارتون‌های آن سوی آب، سبب می‌شود کاربران خردسال این محصولات دچار برخی از تردیدها و تعارض‌های درونی شوند. تفاوت فرهنگ شهودی و جمع‌گرای ایران با فرهنگ برون‌گرا و فردگرای غرب، یکی از علل اختلاف‌آفرین در این میان به شمار می‌آیند.

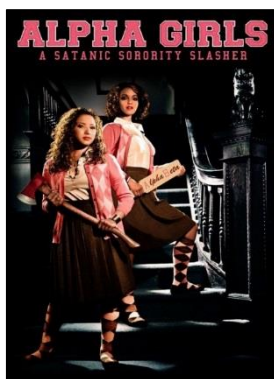
تفاوت ارزش‌های نسبتاً خدامدار در ایران با ارزش‌های انسان‌مدار در غرب و همین‌طور سطح رفاه اجتماعی دو دیوار، از عوامل دیگری است که موجب تعارض‌های ذهنی کاربران خردسال محصولات فرهنگی (و بیش‌تر ضدفرهنگی) آن سوی آب هستند.

سرانجام اندیشه‌های سیاسی، اقتصادی و عقیدتی که در پشت برخی از سناریوهای بازی‌ها و کارتون‌های کودکان وجود دارند و اصولاً بازی را با هدف ایجاد اندیشه‌های اقتصادی، اعتقادی، فرهنگی یا سیاسی تهیه و تدوین کرده‌اند، به سادگی ممکن است کودکان کاربر بازی‌ها و کارتون‌ها را دچار تردیدهای ذهنی کرده، مجموعه این تردیدهای بدون پاسخ، تعارض‌های درونی گسترده‌ای را در آنان رقم بزنند.

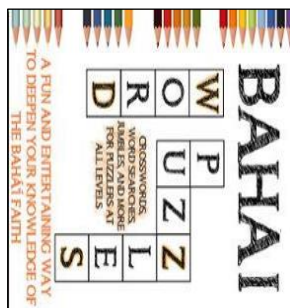
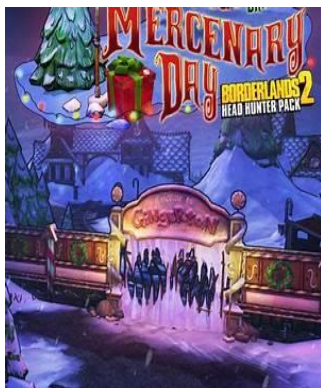
بنابراین همان‌گونه که کاربران بزرگسال فضای مجازی، ممکن است به سادگی در جریان کاربری از فضای مجازی، با انواع جریان‌های ضدبشری، ضدزیست محیط، خرافی، شهوی و انحرافی روبرو شوند، کودکان خردسال نیز ممکن است در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های خویش، با موارد مشابه روبرو شده و به دلیل فقدان تفکر انتزاعی و انتقادی، با سهولت بیش‌تری دست به پذیرش القائاتی که با آنها مواجه شده‌اند، بزنند.

۲-۱۱- آشنا شدن با برخی از جریان‌های انحرافی

فضای مجازی از سویی فضای ظهور و بروز افراد نیک نهاد و بد نهاد و از سوی دیگر محل عرصه و بروز گروه‌ها، نهادها و یا سازمان‌های انسان‌گرا و یا نهادهای ضدانسانی و انحرافی می‌باشد. اگر از انسان‌ها و جریان‌های نیک نهاد بگذریم، انسان‌های حاشیه‌ای و بدنهاد و یا سازمان‌های انحرافی و ضاله‌ای که در فضای مجازی وجود دارند، می‌کوشند تا با تحریف‌ها و استدلال‌های رنگارنگ خویش در صدد موجه نشان دادن اندیشه‌های انحرافی خویش برآمده، برای جذب نیرو در جهت اهداف خویش در فضای مجازی نیز تلاش کنند.



اگر از برخی از تبلیغات اسلامی که در اشکال نادرست (نظیر تبلیغ وهابیت یا تبلیغاتی که اسلام تحریف شده را به معرض دید می‌گذارند) در فضای مجازی وجود دارند، بگذریم و از تبلیغاتی که مبلغ ادیان الهی دیگر مانند مسیحیت و یهودیت نیز هستند، عبور کنیم، تبلیغ جریان‌های دست ساخت بشری به عنوان دین، در مواردی مانند تبلیغ بهائیت و شیطان پرستی، جلوه‌گر می‌گردند. مضاف بر نحله‌های اخیر، اندیشه‌های مبتنی بر عرفان‌های کاذب، هم جنس‌گرایی (لزبین‌ها، گای‌ها)، پوچ‌گرایی و حتی اندیشه‌هایی که کاربران و مخاطبان خویش را دعوت به خودکشی می‌کنند، در فضای مجازی به سادگی یافته می‌شوند و می‌توانند مخاطبان خود را به سمت و سوی اهداف خویش سوق دهند.



مسأله اخیر خاصه در برخورد با کودکان و نوجوانان از حساسیت خاصی برخوردار است، زیرا کودکان و نوجوانان به دلیل نداشتن تفکر انتزاعی، با نگاه نقادانه به استدلال‌های رنگارنگ افراد و فرقه‌های

ضاله نگاه نمی‌کنند و به سادگی ممکن است، فریفته اندیشه‌های القایی آنان شوند، خاصه آن که در برخی از موارد افراد و گروه‌های پیش‌گفته، با استفاده از ابزارهای هنری (مانند موسیقی)، دست به القای هرچه کاراتر اندیشه‌های ناصواب خویش می‌زنند.

در بررسی اثرات دینی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید روی کاربران خردسال پیش دبستانی، ملاحظه می‌شود که در درجه نخست اهمیت، متن‌های مکتوب به دلیل نوشتاری بودن از سوی کودکان خردسال قابل استفاده نیستند و در درجه بعدی اهمیت، به دلیل ضعف منطق کودکان پیش دبستانی، تصاویر و کلیپ‌هایی با مضامین دینی- تاریخی (مانند تحریف‌های دینی انجام شده در طول تاریخ)، دینی- سیاسی (نظیر افشاگری در مورد گروه‌های انحرافی و خرافی دینی)، دینی- اجتماعی (نظیر طرح خرافات مرسوم دینی در جامعه، مانند ضرورت ظاهر نشدن در برابر آئینه در شب‌ها) و دینی- اخلاقی و دینی- فلسفی برای کودکان پیش دبستانی قابل فهم و کاربری نیست، بنابراین بهترین راه برای تبلیغ خرافی بودن دین، تبلیغ غیرمستقیم همین معانی در جریان بازی‌های جذاب کارتونی و انیمیشنی خواهد بود. از این رو ملاحظه می‌شود که در بازی‌های قابل توجهی، مفهوم جادو و جادوگری (که به دلیل برخی از برخوردهای نادرست کلیسا در دوران قرون وسطا، به ناروا از صبغه‌ای دینی برخوردار شده‌اند و طرح آن‌ها در جهان حاضر به نام دین، خود به خود به زیر سوال بردن و نفی و انکار دین می‌انجامد)، به کرات در جریان بازی‌ها مطرح می‌گردند.





کودکان خردسال با مفاهیم انتزاعی آشنایی چندانی نداشته، مفاهیمی مانند دین‌داری، تفسیر فلسفی جهان، هدف و معنای زندگی و نظایر آن‌ها، برای آنان غیر قابل درک است، اما در جریان بازی‌های مختلف به تدریج مفاهیم غیردینی یا ضددینی (مانند شیطان پرستی، تخریب کعبه و نظایر آن) به کرات مطرح می‌گردد تا در گذر زمان، پس از تحول ذهنی کودک و ارتقای تراز ذهنی وی، همان مفاهیم مطرح شده، با عمق بیشتری برای او در فضای مجازی مطرح گردند (که البته در این مواقع مباحث مزبور با آمیخته شدن با موسیقی یا آهنگ، از اثرگذاری بیشتری برخوردار می‌گردند).

بازی خدایان راش که در سبک نقش آفرینی ارایه شده است، با گردآوری خدایان یونان قدیم، جنبه‌ای زمینی به خدا داده، کودک کاربر را در شور و هیجان بازی با خدایان زمینی آشنا می‌سازد:



بازی خدایان راش در شکلی اکشن و پر زدوخورد تدوین گردیده است. کمپانی سازنده این بازی در توصیف بازی می‌نویسد:

«در بازی خدایان راش نجات دنیا به شما بستگی دارد! این بازی در دوره یونان باستان جریان دارد، شما باید یک گروه از قهرمانان دلاور، هیولاها و خدایان را به سمت خطر و پیروزی هدایت کنید! این بازی نبردهای تاکتیکی را در کنار المان‌های سبک نقش آفرینی کلاسیک ترکیب کرده تا شما ساعت‌ها اکشن خالص را تجربه کنید. خدایان راش را دانلود کنید و افسانه خود را رقم بزنید.»

مصاحبه با امیرعلی ۶ ساله (و دوستش)، به‌رادر ۶ ساله و سوگند ۶/۵ ساله، نمونه بارزی از طرح اندیشه‌های انحرافی در جریان بازی‌های دیجیتالی را به معرض دید نهاده می‌نهند:

«- چه بازی‌هایی می‌کنی؟»

بازی کِلَش رو دیدی؟

قسمت آخرش باید بری کعبه رو خراب کنی، من تا لول ۸ رفته بودم، لول ۱۰۰ باید بری کعبه رو خراب کنی.

- بازیش چه طوری هست؟

این طوریه، یه زمین داری، یه منطقه واسه‌ی خودت درست می‌کنی، دشمنم هست، باید بری اتمک بزنی، می‌دونی چیه دیگه؟

...

امیرعلی: مادر چقدر داغونه (یکی از شخصیت‌های کارتون ماشین‌ها).

(دوست امیرعلی) من عاشق ماترم، گوگولیه. بن تن خیلی بده

- چرا؟

(دوست امیرعلی) به خاطر این که شیطان پرسته.

- چرا؟ کی بهت گفته؟

(دوست امیرعلی) شیطانو می‌پرسته، شکل عوض می‌کنه، ولی لاتینگ مک کوئین که شیطان

پرست نیست، فقط مسابقه می‌ده.

امیرعلی: خودت شیطان پرستی، بن تن جون آدم‌ها رو نجات می‌ده، می‌گه شیطان پرسته.

(دوست امیرعلی) جون آدم‌ها رو نجات نمی‌ده، جون خودشو نجات می‌ده.

امیر علی: بن تن بعضی وقتا جون خودشو از دست می‌ده.

(دوست امیرعلی) فقط جون خودشو نجات می‌ده بن تن. ولی مک کوئین که شیطان پرست نیست،

فقط مسابقه می‌ده.»



«بهراد: من کارتون ایگور رو دیدم... بعد یه رباتی یه خانومه می‌سازه... بعد می‌گه من خانومم، هیچ کار بدی نمی‌کنم(!)... بعد یه دزده میاد... اون رو می‌دزده... بعد استخوون شیطانیش رو فعال می‌کنه... بعد اون می‌کشه آدما رو».

«- سوگند خانم تو غیر از باربی چه کارتون دیگه‌ای دیدی؟
زیبای خفته».

- می‌توننی کارتونش رو برام تعریف کنی؟

بله. زیبای خفته یه شاهزاده هست که وقتی به دنیا میاد، مامان باباش که یه قصر بزرگ دارن، واسش یه جشن بزرگ می‌گیرن، چون تولدشه. همه‌ی آدمای خوبم دعوت می‌کنن. چند تا پری مهربون هم هستن که هر کدومشون یه کادو بهش می‌دن.

مثلاً یکیشون خوشگلش می‌کنه، یکیشون باهوش و مهربون و از این چیزا.

یهو وسط جشن که جن زشت و بد میاد، جادوش می‌کنه، می‌گه بزرگ بشه می‌میره.

مامان بابای زیبای خفته هم می‌ترسن به یه پری مهربون می‌گن، نجاتش بده. ولی زورش نمی‌رسه، فقط بهشون می‌گه که نمی‌میره، می‌خوابه چند سال. وقتیم بیدار می‌شه که یه شاهزاده بوسش کنه. بعد چند سال می‌گذره، دختره می‌خوابه، دیگه بیدار نمی‌شه. تا این که شاهزاده میاد دنبالش، پیداش می‌کنه، بعد که عاشقش شد، بوسش می‌کنه بیدار می‌شه و با هم ازدواج می‌کنن».

همان‌گونه که از مضمون کارتون زیبای خفته برمی‌آید، در این کارتون به نمادهای شیطانی جایگاه خاصی داده شده است تا جایی که پری‌های نیکو قدرت چندانی برای مقابله با آن‌ها را ندارند^۱.

۱. آیین شیطان‌پرستی به دو گروه شیطان‌پرستان قدیمی و شیطان‌پرستی جدید و گروه کلیسای شیطان که در قرن ۲۰ ظهور کرده است، تقسیم می‌شود.

دانشنامه ویکی‌پدیا درباره شیطان‌پرستی (جدید) می‌نویسد:

«شیطان‌پرستی گروهی از باورهای ایدئولوژیک یا فلسفی است که هواداران آن شیطان را یک طرح و الگوی اصلی و قبل از عالم هستی می‌پندارند. آن‌ها شیطان را موجودی زنده و با چند وجه از طبیعت انسان مشترک می‌دانند. شیطان‌پرستی را در گروه «راه چپ» مخالف با «راه راست» طبقه‌بندی می‌کنند. دست چپی‌ها به غنی‌سازی روحی خود در جریان کارهای خودشان معتقدند و بر این باورند که در نهایت باید تنها به خود جواب پس دهند، در حالی که دست راستی‌ها غنی‌سازی روحی خود را از طریق وقف کردن و بندگی خود در مقابل قدرتی بزرگ‌تر به دست می‌آورند. لاویان‌ها، در واقع خدایی از جنس شیطان یا خدایی دیگر را برای خود قایل نیستند. آن‌ها حتی از قوانین شیطان نیز پیروی نمی‌کنند. این جنبه اعتقادی آن‌ها به‌طور مکرر به اشتباه نادیده گرفته می‌شود و عموماً آن‌ها را افرادی می‌شناسند که شیطان را به عنوان خدا پرستش می‌کنند.

شیطان‌پرستی به جای اطاعت از قوانین خدایی یا قوانین طبیعی و اخلاقی، عموماً بر پیشرفت فیزیکی خود با راهنمایی‌های موجودی مافوق یا قوانینی فرستاده شده، تمرکز دارد. به همین دلیل بسیاری از شیطان‌پرستان معاصر از باورها و گرایش‌های ادیان گذشته اجتناب می‌کنند و بیش‌تر گرایش‌های خودپرستانه دارند. به گونه‌ای که خود را در مرکز هستی و قوانین طبیعی می‌بینند و بیش‌تر شبیه به مکاتبی چون ماده‌گرایی یا خودمحوری و جادومحوری هستند».

کریمی (۱۳۸۹) در کتاب «جهان تاریک (شناخت و نقد فرقه شیطان‌پرستی)»، از حقوقی که در آیین شیطان‌پرستی بر آدمی مترتب است، به شرح زیر یاد کرده است:

«- هیچ خدایی برتر و بالاتر از انسان نیست.

- انسان این حق را دارد که طبق قوانین دلخواه خود زندگی کند.

- آن گونه زندگی کند که دلخواه اوست.

- کار کند، آن گونه که دلخواه اوست.

- تفریح کند، آن گونه که دلخواه اوست.

- استراحت کند، آن گونه که دلخواه اوست.

- بمیرد، در هر زمان و به هر شکل که دلخواه اوست.

- انسان این حق را دارد که بخورد هر آنچه را که دوست دارد.

- بیاشامد هر آن چه را که دوست دارد.

- اقامت گزیند، هر کجا که دوست دارد.

- حرکت کند به روی زمین، به هر سو که دوست دارد.

- انسان این حق را دارد که ببیند، هر آنچه را که می‌خواهد.

- بگوید هر آنچه را که می‌خواهد.

- ترسیم کند، بترشد و بسازد، هر آنچه را که می‌خواهد.

- بیوشد هر آن چه را که می‌خواهد.

- انسان این حق را دارد که عشق بورزد، به هر نحو که مایل است (سرشار از عشق شو و عشق را بخواه، آن طور که آرزو داری، در هر زمان و هر مکان و با هر کس که خودت می‌خواهی).

- انسان این حق را دارد با کسانی که با این حقوق مخالف هستند، مقابله کند.»

همان‌گونه که از خط‌مشی‌های ارایه شده اخیر برمی‌آید، اولاً تفکر شیطان‌پرستی با نظم و قانون‌مندی در هر جامعه‌ای در تضاد و تعارض واقع می‌شود و ثانیاً آیین اخیر مشحون از خرافات و در عین حال لذت‌پرستی است. و بنوشته اندیشه درباره محور و مقتدا قرار گرفتن اندیشه لذت در شیطان‌پرستان جدید می‌نویسد:

در آیین شیطان‌پرستی، عدد ۶ که عدد حیوان شمرده می‌شود، عدد شیطان شش است و اشاره به آزاد کردن ذات جسمانی و نفسانی انسان دارد - که به تعبیر دیگر، می‌توان آن را رهایی گرگ درون نیز نامید-. در این آیین گناه معنایی ندارد و هیچ کس گناه کار نیست، مگر آن که کسی که خود را از لذت بردن از آنچه در اختیار اوست، محروم کند.

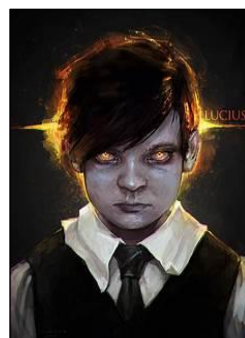
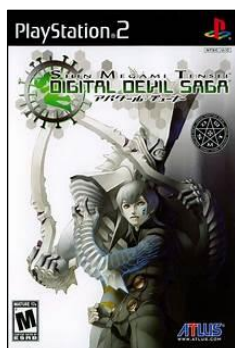
رنگ شیطان قرمز است. قرمز رنگ هیجانانگیز و احساسات است و شیطان قیام و نگهبان شهوت، قدرت، خشم، شادمانی، خوشی، ناراحتی و... رها شدن است.

نماد شیطان، آتش است و آتش نماد مناسبی برای طغیان هیجانانگیز است. ویرانی و هوس دو نماد اساسی آتش و شیطان هستند.

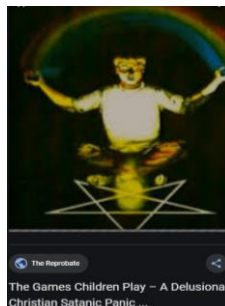
نماد انسانی شیطان، قدرت، هوس و هیجانانگیز درونی برای آزاد کردن خویش جهت رسیدن به خواسته‌های درونی است، گذشتن از محدودیت‌ها و از میان بردن آن کس و آن چیز که باعث آزار و اذیت می‌شود.

شمع نماد شیطان است. شمع‌ها سمبل پایداری آتش شیطان و هیجان هستند»

(https://andisheh2maziar.blogspot.com/2010/11/blog-post_9854.html)



ارایه نمادهای شیطان‌پرستی در بازی‌ها، کارتون‌ها و وسایل مورد استفاده اقشار مختلف اجتماعی، راهی برای آشناسازی تدریجی کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار جامعه برای آشنا شدن با اندیشه لذت‌گرا و در عین حال خرافی شیطان‌پرستی است که در تقابل مستقیم با اندیشه الهی قرار دارد. تصاویر زیر انعکاسی از آن چه از آن یاد شد را به معرض دید می‌گذارند:



بررسی بازی‌های دیجیتال و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان حکایت از آن دارد که در این آثار اصرار زیادی بر طرح نمادهای شیطان پرستی (و فراماسونری) نظیر تک چشم و عدد ۶۶۶ در این محصولات وجود دارد:



۲-۱۲- بستر سازی‌های اولیه برای نفی دین

در مباحث پیشین از نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی، نقش پررنگ شهوت‌گرایی در این فضا که به کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و عقیدتی می‌انجامد و همین‌طور تلاش مستقیم و غیرمستقیم برخی از بازی‌ها برای زمینی کردن مفاهیم آسمانی، طرح جادو برای به نمایش کشیدن خرافه‌گرایی در دین و سرانجام از ایجاد بعضی از تعارض‌های دینی در جریان برخی از بازی‌ها و آشنا شدن کودکان خردسال در جریان بعضی از بازی‌ها با نحله‌های انحرافی یاد شد، اما تمامی

مباحث گذشته، معطوف به این معنا بودند که اعمال اخیر، به فروریزی قسمتی از دینداری کاربران می‌انجامد، اما به نظر می‌رسد بازی‌ها در سطحی فراتر اثرگذار بوده، کلان اعتقاد دینی را نیز به فروریزی تهدید می‌کنند. در این قسمت برای طرح بحث بسترسازی‌های اولیه برای نفی دین، نخست از سوءاستفاده‌ای که از تفکر عینی کودک در جریان بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌شود، یاد خواهد شد. در عنوان فرعی دوم، تضعیف نועدوستی کودکان در روند کاربری از بازی‌ها مورد بحث قرار خواهد گرفت. در این عنوان تأکید خواهد شد که اگر دین را ترکیب ایمان و عمل صالح بدانیم، جوهره رفتار دینی برای کودکان خردسال پیش دبستان که فاقد تفکر انتزاعی و فهم مفهوم انتزاعی دین و دیانت است، همان رفتار صالح است که تجلی این امر را می‌توان در نועدوستی و حیوان‌دوستی و علاقه به دیگر عوامل زیست محیطی کودک ردگیری کرد. بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها در کلان کار حکایت از آن دارد که محصولات اخیر بیش‌تر از آن که کودکان را به سمت و سوی نועدوستی سوق دهند، به سمت خشونت، خشونت‌گرایی و آسیب‌زدن به دیگران سوق می‌دهند.



در عنوان مقابله نسبی با برخی از مفاهیم دینی، نفی غیرمستقیم بعضی از مفاهیم دینی مانند غلبه حق بر باطل (با ترسیم غلبه باطل بر حق)، صرف شراب، نفی حجاب و مانند آن‌ها را می‌توان مطرح ساخت.

سرانجام در عنوان تربیت انسان‌هایی نامتعادل در روند کاربری افراطی از بازی‌ها، این معنا مورد تأکید قرار گرفته است، کودکانی که کاربری مفراطی از بازی‌های دیجیتالی و کارتونها دارند، چنان از جهان واقع دور می‌شوند که ارتباط و پیوند آن‌ها با جهان حاضر دشوار می‌گردد و چنین فردی اساساً فرد متعادلی نخواهد بود که از وی انتظار متعادل و منصف رفتار کردن را داشت که مبنای رفتار متعهد و دینی به شمار می‌رود.

۲-۱۲-۱- سوءاستفاده از تفکر عینی کودک

کودکان خردسال در مقطع سنی ۲ تا ۱۱، ۱۲ سال، عینی می‌اندیشند، به این معنا که منطق ابتدایی آنان در صورت برخورد عینی و ملموس با مسایل فرارویشان، درست جواب می‌دهد و در صورت برخورد با مفاهیم انتزاعی، قادر به فهم و درک درست آن‌ها نیستند. به عنوان مثال، یکی از

دانشجویان نگارنده بیان می‌داشت، وقتی مادر وی در دوران خردسالی او به وی گفته بود، وضوء گرفتن آدم را نورانی می‌کند، او پس از وضوء گرفتن، سریع روبروی آئینه رفته بود تا ببیند آیا نورانی شده است یا خیر و یا دانشجوی دیگری اظهار می‌داشت، وقتی مادرش به او گفته بود، اگر تو نماز بخوانی، جمعی از فرشته‌ها هم پشت سر تو به نماز خواندن می‌ایستند، او در حین خواندن نماز، سرش را مرتب به عقب می‌چرخاند تا جمع فرشتگانی که به تبعیت از او نماز می‌خوانند را مشاهده کند!

بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که کودکان خردسال ایرانی از آنها کاربری دارند، با سوءاستفاده از تفکر عینی کودک، چهره‌ها و الگوهای مانند بن‌تن، اسپایدرمن، باربی، السا و نظایر آنها را برای کودکان خردسال مطرح می‌کنند، این الگوها دارای اوج جذابیت‌های ممکن هستند و کودکان چنان به این الگوها علاقه‌مند و وابسته می‌شوند که وقتی کسی از آنها می‌پرسد که مثلاً بن‌تن یا باربی را بیش‌تر دوست داری یا خدا را، در غالب موارد بن‌تن، باربی و نظایر آنها را بر مفهوم انتزاعی خدا که در بازی‌های دیجیتالی در جامه‌ای از عینیت نیز مطرح نشده‌اند، ترجیح می‌دهند:



مصاحبه‌های انجام شده با سونیا وحامد ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت را به دست می‌دهند:

«- سونیا خانم تو خدا را بیش‌تر دوست داری یا باربی رو؟»

باربی رو، چون خیلی مهربون و خوشگله، لباساش خیلی خوشگله، موهاش هم طلاییه!»

«حامد به نظر تو بابات قوی‌تر یا بن‌تن؟»

بن‌تن!

- خوب حالا به نظر تو خدا قوی‌تره یا بن‌تن؟

بن‌تن!

- حالا خدا رو بیش‌تر دوست داری یا بن‌تن؟

بن‌تن خوب‌تره!»

۲-۱۲-۲- تضعیف نوع دوستی کودک

از دید مصحف شریف، دین مترادف ایمان و عمل صالح است. به این معنا که دیدگاه دینی انسان‌ها می‌خواهد تا آنان ضمن آن که از اعتقاد نظری معنا داشتن هستی و مبدء و معاد داشتن هستی برخوردار باشند، دست به عمل نیک زده، با گامی که از خویش به سوی بیرون می‌نهند، با محدود کردن خواست‌های نفسای خویش، نگاهی نیز به دیگران (که از منظر دین عیال‌الله نگریسته می‌شوند)، داشته باشند و بکوشند که با رفع آلام و نیازهای آن‌ها، خیر، رفاه و سعادت را برای آنان به ارمغان ببرند. به تعبیر دیگر، عمل صالح فرد، مشخص کننده جهت‌گیری برون‌سوی آدمی برای حل و یا تخفیف مصایب، آلام و مشکلات دیگران است، در حالی که افرادی که دارای جهت‌گیری درون‌سوی بوده و فقط معطوف به ارضای هوا و هوس خویش هستند، در کارنامه خود عمل صالحی رقم نمی‌زنند. اگر بحث را معطوف به کودکان پیش دبستانی کنیم، گذشته از آن که این کودکان فاقد تفکر ذهنی هستند که راجع به مبدء هستی اظهار نظر داشته باشند، اما علایق نوع دوستانه یا غیرنوع دوستانه آنان به مثابه بهترین معیار برای جهت‌گیری آتی آنان در جهت انجام یا عدم انجام عمل صالح است. اظهارنظرهای آرش ۴/۵ ساله، آرشیدا و پارسای ۶ ساله، مصادیقی از تشویق و ترغیب کودکان به نوع دوستی است که از بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌هایی که شاهد آن بوده‌اند، نشأت گرفته است:

«- آرش داری چه کار می‌کنی؟»



من مرد عنکبوتی کشیدم که داره به مسافرا کمک می‌کنه. روهوا تار زده، همه دارن نگاهش می‌کنند.

- خوب دیگه؟

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

«- آرشیدا تو کارتون‌های باربی رو هم دیدی؟»

بله.

- چه جوری بود؟

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

- به نظرت باربی خوشگله؟

بله.

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

مهمونیش.

- چرا؟

آخه خوشگل‌تره دیگه، پف پفیه.

- به نظرت باربی قهرمان باشه و همه رو نجات بده بهتره یا فقط با دوست‌هاش بره مهمونی؟

وقتی همه رو نجات بده بهتره. چون مثلاً یه آدم داره از پشت بوم می‌افته پایین، می‌ره نجاتش می‌ده».

«- از بن‌تن این‌ها چی یاد می‌گیری؟»

یاد می‌گیرم به مردم کمک کنم».

اما گذشته از موارد معدودی که از آن‌ها یاد شد، متأسفانه بیش‌تر اظهار نظرهای کودکان، حکایت از

کاهش شدید نوعدوستی آنان در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال و کارتون‌ها و پویانمایی‌ها دارد.

نگاهی به بازی‌هایی نظیر کلش^۱، بیانگر آن است که کودکان در جریان انجام این بازی‌ها

می‌آموزند که فقط با تهدید، تهاجم و سرقت اموال طرف مقابلشان، باید به پیشرفت بیش‌تر و بیش‌تر

دست یابند.

۱. درباره بازی کلش آف کلنز باید بیان داشت:

«کلش آف کلنز» که به یکی از پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای در میان جوانان و خانواده‌های ایرانی تبدیل شده است، علاوه بر ایجاد حداقل ۲۰ آسیب مخرب در حوزه روان‌شناسی یک بازی اعتیادآور و مخرب شناخته شده است. به عقیده صاحب‌نظران، سیاست‌گذاران و روان‌شناسان بازی «جنگ قبایل» نه تنها با آموزه‌های اخلاقی، دینی و فرهنگی سرزمین ایران سختی ندارد، بلکه روحیه تخریب‌گری را تقویت کرده و زمینه بی‌قراری و استرس را در افراد به‌وجود می‌آورد. روان‌شناسان ضمن هشدار جدی به خانواده‌ها «جنگ قبایل» را جنگ با تمام مفاهیم متعالی و زیبایی انسانی در زندگی بر شمردند.

به عقیده دکتر علی‌اکبر ارجمندنی، این بازی برخلاف بازی‌های رایانه‌ای که تا پیش از این معمول بود و به صورت انفرادی انجام می‌شد، معمولاً به صورت اشتراکی انجام می‌شود، اگرچه که می‌توان به صورت انفرادی نیز به بازی کلش آف کلنز پرداخت. از این رو این بازی هم مضرات بازی‌های رایانه‌ای فردی و هم مضرات بازی‌های رایانه‌ای گروهی را به همراه خواهد داشت. گذشته از این، در این بازی افراد با گروه‌های سنی مختلف همبازی یک‌دیگر می‌شوند، در حالی که امکان دارد یک کودک نداند همبازی یک فرد بزرگ‌سال شده که از لحاظ سنی اختلاف زیادی با او دارد به همین دلیل احتمال بروز آسیب در افراد افزایش پیدا می‌کند.

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

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



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

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

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



البته پیش از ذکر مصادیق پرهیز کاربران بازی‌های دیجیتالی از نوع دوستی، لازم به ذکر است که کودکان پیش دبستانی به دلیل برخی از ویژگی‌های تحولی که از آن برخوردارند، آزار و اذیت و حتی قتل انسان‌های دیگر را مانند افراد بزرگ‌سال، درک نمی‌کنند.

از نظر پیاژه، کودکان در آغاز و انتهای هر دوره از تحول ذهنی که دارند، دارای یک حالت ادراکی خاص هستند که در انتهای دوره با کسب تحول ذهنی نسبی، آن را از دست می‌دهند. به عنوان مثال، کودکان خردسال در آغاز دوره عملیات عینی خودشان (یعنی از حدود ۲ سالگی به بعد)، خودمیان‌بین هستند و در اواخر دوره عملیات عینی (یعنی حدود ۱۱،۱۲ سالگی) خودمیان‌بینی خویش را از دست می‌دهند، به عنوان مثال، کودک خودمیان‌بین با مرکز قرار دادن خویش، اندیشه، احساسات و عواطف خود را به دیگران تعمیم می‌دهد و قادر به درک اندیشه، عواطف و احساسات دیگران نیست. نگارنده نیک به یاد دارد که وقتی کودکی در سنین پیش دبستان، با یافتن یک هزارپا، روی آن آزمایش انجام می‌داد و وقتی کبریت شعله‌ور را نزدیک پاهای هزارپا می‌کرد تا ببیند چه رخ می‌دهد، برادر بزرگ‌ترش با دیدن او، وی را به بی‌رحمی متهم کرده بود، در حالی که کودک کوچک علت این برچسب سنگین را نمی‌فهمید، زیرا به راستی از درد موجود اسیری که مشغول آزمایش روی آن بود، بی‌اطلاع بود. بنابراین کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی به سبب خودمیان‌بینی که از آن برخوردارند، غالباً درد و رنج حیوان‌ها و انسان‌های آزار دیده را نمی‌توانند درک کنند. اظهارنظرهای ایلیا و سامیار ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت است:

«- ایلیا گفتی بن تن رو می‌بینی؟»

آره، بن تن با حاله.

- بن تن چه جوریه؟

یکی هست، همه رو می‌کشه.

- چه کسانی رو می‌کشه؟

همه‌ی دزدا.

- دزدا همه‌شون آدم‌های بدی هستن؟

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



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

- آدم بدها دردشون نمیداد؟

«نچ».

«- سامبار شما تبلت هم داری؟»

بله دارم.

- تو اون چه بازی‌هایی داری؟

یه بازی خطرناکیه.

- مثلاً؟

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

- وقتی می‌کشیش خون می‌پاشه؟

آره.

- نمی‌ترسی؟

نه.

- ناراحت هم نمی‌شی؟

نه.

- این بازی رو کی برات ریخته؟

بابام ریخته برام».

کودکان خردسال علاوه بر خودمیان‌بینی که از آن برخوردارند، دارای برخی از ویژگی‌های روانی هم هستند که یکی از این ویژگی‌ها، نداشتن تصویر درستی از مرگ می‌باشد.

تصور دقیق مرگ در حدود ۱۱،۱۲ سالگی کودکان برای آنان مفهوم می‌شود. این کودکان در ذهن خویش تصور می‌کنند مرگ چیزی شبیه خوابیدن هست که آدمی می‌تواند این حالت را ترک گوید و یا در نهایت با زدن یک «آمپول جان»، توان از دست رفته خود را باز یابد. بنابراین کودکان خردسال پیش دبستانی، به دلیل عدم فهم مرگ و خودمیان‌بینی که از آن برخوردارند، ممکن است به سادگی از مرگ و کشتن دیگران سخن بگویند. اما با همه این‌ها فهم این که چگونه کودکان عاطفی و حساس که حتی برای آسیب دیدن یک بچه گنجشک اشک می‌ریزند، در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها به جایی می‌رسند که از جویدن خرخره طرف مقابل و کشتن و غرق کردن وی در خون لذت می‌برند، امر مهمی است که الگوهای خشن و پرخاشگر بازی‌ها مسبب آن بوده‌اند.

اظهارنظرهای زیر فواد و مانی و طاهای ۶ ساله، حکایت از پذیرش قتل و خون‌ریزی توسط این کودکان خردسال دارد:

- «- فکر کن بن تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جورى بود؟
انقدى بود (با دستش قدى کوتاه را نشان مى دهد). اين شكلى دستبند مى زد ايناً.
- به نظرت بن تن با دوستاش مهربون بود؟
بعضى موقعها آره، بعضى موقعها نه.
- اون موقع هم كسى رو مى كشت؟
آره.
- وقتى ۶ سالش بود، كسى رو مى كشت؟
آره.
- ۶ سالگى يعنى وقتى همسن شما بود؟
خب مى كشت ديگه.
- چه كسانى رو مى كشت؟
آدم بدا.
- اگه يه وقت دوستش مى اومد اذيتش مى كرد، دوستش رو هم مى زد؟
آره.»
«- چرا تو از بن تن خوشت مى اومد؟
چون همه رو مى كشت.»



- «- آقا طاها تو چه كارتونهايى رو دوست دارى؟
اومم بن تن رو.
- چه چيز بن تن رو دوست دارى؟
خود بن تن رو. بن تن آدم بدا رو مى كشه، دعوا مى كنه. ساعت داره، ساعت قوى.
- آدم بدها كى ها هستن؟
همون كه چوب داره. يه بار بن تن داشت آبميوه مى خورد، ريختش رو زمين خورد. اونا خيلى بدن،
مى خوان بن تن رو بكشن. ولى بن تن خيلى قويه، يه ساعت داره. مى زنه ساعتشو، بعد يه موجود مياره
باهاش دعوا مى كنه. من اگه بن تن بشم، آدم بدا رو مى كشم.»

- کی‌ها رو مثلاً؟

اون‌هایی که دعوا می‌کنن رو.

- خوب تو هم که دعوا می‌کنی!

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

حرفم گوش نمی‌دن.

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

آره، می‌زنمش.

- چرا؟

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

می‌زنمش.»

ملیکا و عماد ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش بیان می‌دارند که آن‌ها دوست دارند، انسان‌ها بمیرند

و یا حتی از مردن آن‌ها خوشحال و شادمان می‌گردند:

«- ملیکا خانم، تو چه کارتون‌هایی رو می‌بینی؟

کارتون سیندرلا، سفیدبرفی، السا و آنا، زیبای خفته.

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟

همشون رو دوست دارم.

- خوب کدوم رو بیش‌تر دوست داری؟

همه رو دوست دارم، چون همشون قشنگن، ولی از همه بیش‌تر سیندرلا رو دوست دارم، چون از

همه قشنگ‌تره، دلمم خیلی براش می‌سوزه.

- چرا؟

آخه نامادریش خیلی اذیتش می‌کنه، اصلاً اونو دوست نداره، خیلی بدجنسه.

- تو از آدم‌های بدجنس بدت میاد؟

آره دوست دارم بمیرن.»



- «- بازی اسپایدر من رو هم بازی می کنی؟»
- بله، با هم می جنگن، تار می اندازه، ساختمون اسپایدرمن رو هم دارم، اسپایدرمن بهش چسبیده و ساختمون را رو هوا نگه می داره (با حرکات دست و هیجان مطرح می کند).
- بن تن چی؟
- اسباب بازی بن تن رو هم دارم. چراغ می زنه، عقب و جلو می ره، یه چیزای قرمز می زنه که من خوشم میاد.
- از چه چیز اسپایدرمن خوشت میاد؟
- از تار اسپایدرمن خوشم میاد، تار می زنه همه می میرن، می پره رو ساختمانه (با انرژی می گوید).
- وقتی آدمها می میرن، ناراحت می شی؟
- نه، خوشحال می شم.
- چرا خوشحال می شی؟
- چون که اونها مردم رو اذیت می کردن، می خواستن اسپایدرمن رو بکشن».
- سرانجام پارسا و طاهای ۶ ساله، در جریان مصاحبه ای که دارند، از اندیشه کشتن الگوی مورد علاقه خویش یاد می کنند تا جای او را بگیرند:
- «- چه بازی هایی و کارتون هایی رو دانلود می کنید؟
- بت من، مرد عنکبوتی، بن تن.
- کدومش رو از همه بیشتر دوستش داری؟
- بن تن رو.
- چرا دوستش داری؟
- چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می زنه یه موجود قوی می شه، بعد با موجودات دیگه می جنگه.
- طاها: من بعضی وقتها شبها خوابش رو می بینم که موجودات حمله کردن، با ترس بیدار می شم.
- تو وقتی می ترسی، پس چرا این کارتون رو نگاه می کنی؟
- آخه بن تن خیلی پرزوره، دوست دارم مثل اون زورم زیاد باشه تا کسی نتونه بهم حمله کنه.
- خوب چه کار می کنی که قوی بشی؟
- می خوام یه ساعت مثل ساعت بن تن بخرم، بعد وقتی به مچم بستم، مثل اون قوی بشم.
- وقتی بزرگ شدین، می خواین مثل بن تن بشین؟
- ما می خوایم بزرگ که شدیم بریم فضا، از همون ساعتای بن تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد بزنم بن تن رو بکشم، چون زور من بیش تر از اون می شه.
- بچه ها اگه شما زورتون زیاد بود، مثل بن تن بچه های دیگه رو که زورشون کم تره، اذیت می کنید؟

اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می‌کنه؟

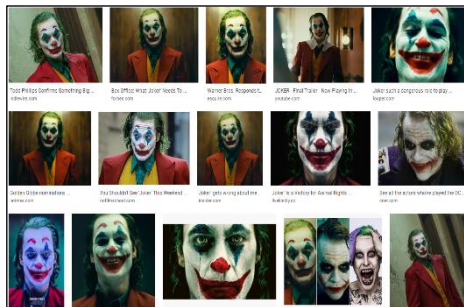
رئیس مثل بن تن همه کاراش رو تنهایی می‌کنه، چون خودش قویه حتی از مامان باباشم اجازه نمی‌گیره».



آنچه از آن یاد شد، از سویی محصول عدم بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری از فضای مجازی در کلان کشور و نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور می‌باشد و از سوی دیگر نتیجه کاربری بدون نظارت و بی‌حساب و کتاب کودکان از بازی‌های دیجیتالی است.

۲-۱۲-۳- مقابله نسبی با برخی از مفاهیم دینی

بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که مورد کاربری کودکان خردسال قرار دارند، حکایت از آن دارد که در برخی از این محصولات، بعضی از مفاهیم دینی به سادگی مورد هجمه قرار گرفته و یا اعمالی که از منظر دین مورد پذیرش نیست، به راحتی مطرح و تبلیغ می‌گردند.



همان‌گونه که از اظهارنظر فریمان ۶ ساله، مشخص است، غلبه جوکر بر بت‌من، به نوعی بیانگر

غلبه باطل بر حق است که بدین ترتیب، اندیشه منجی غایی بشر زیر سوال می‌رود:

«- به نظرت بت‌من قوی‌تر بود یا بن‌تن؟»

بن‌تن.

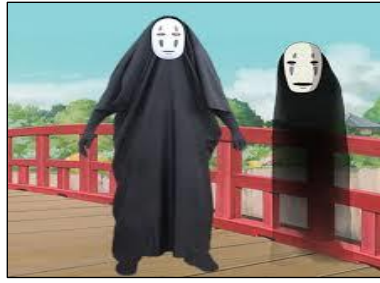
- بت‌من چه کارهایی می‌کرد؟

پرواز می‌کرد، با آدم‌بدا می‌جنگید.

- توی دنیای واقعی، اگه یکی مثل بت من باشه، می‌تونه همه‌ی آدم بدها رو بکشه؟
آره.
- کی از بت من قوی‌تره؟
جوکر.
- جوکر مگه آدم بد نبود؟
آره.
- جوکر از بت من قوی‌تر بود؟
آره.
- یعنی آدم بده، بر آدم خوبا پیروز می‌شد؟
آره.
- بعد آدم بده رو کسی نیامد بکشه؟
امممم.
- جوکر پس آخر چه کار کرد؟
رفت خونشون خواييد.
- یعنی جوکر بت من رو کشت؟
آره جوکر از همه قوی‌تره».

برخی از کودکان در مصاحبه خویش انعکاس دهنده مفاهیمی از حجاب هستند که در بعضی از بازی‌های دیجیتالی مطرح شده (نظیر بازی ارواح دور)، افراد محجبه را شبیه یک روح پلید یا دیو ترسیم کرده‌اند:

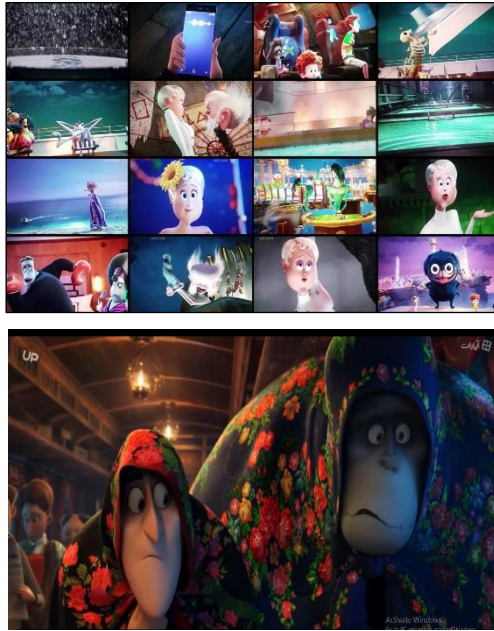




در بازی روشنایی میرنده^۱ که یک بازی آخرالزمانی زامبی محور به شمار آمده و در شهر حران (که به شهر پیامبران نیز معروف بوده، پیامبرانی چون نوح، ابراهیم، یعقوب، اسحاق و عیسی، علیهم‌السلام، مدتی در آن اقامت داشته‌اند) وقوع می‌یابد، زن زامبی با پوشش حجاب اسلامی تصویر شده است:



در پویانمایی هتل ترانسیلوانیا، برای نمایش شخصیت‌های به‌ظاهر دشمن انسان‌ها، از چهره‌های محجبه استفاده شده است.



با توجه به آن چه از آن یاد شد، مشاهده اظهارنظرهایی شبیه آسانای ۶ ساله امری دور از ذهنی نمی‌نماید:

«- به نظرت لباس‌های السا خوشگله؟

خیلی.

- فکر نمی‌کنی لباس‌هاش قدری بازه؟

خوشگله... خیلی هم باز نیست.

- آگه السا چادر سرش کنه، چه کار می‌کنی؟

(با خنده) کلی می‌خندم... .

- به نظرت خوشگل می‌شه یا زشت؟

اون که این قدر خوشگله با هیچی زشت نمی‌شه... ولی چادر هم سرش نمی‌کنه هیچ وقت.

- چرا؟

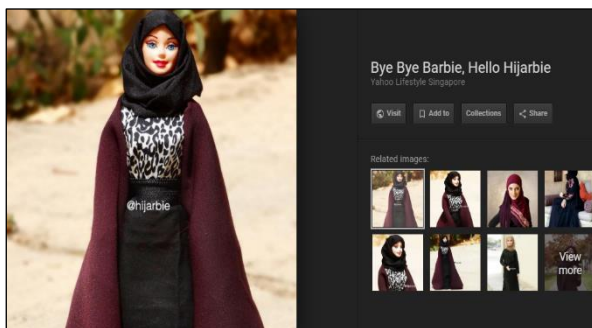
آخه چادر اصلاً خوب نیست... مسخره هست».

در کنار تهیه و تولید کارتون‌ها و پویانمایی‌های پیش‌گفته، الگوهای عروسکی نیز ایفای نقش کرده،

مضامین ضدحجاب و ضددینی را به شکل غیرمستقیم و مستقیم انتقال می‌دهند.

کمپانی ماتل که تهیه‌کننده مجموعه عروسک‌های باربی است، با تهیه باربی محجبه (حجاری)'^۱

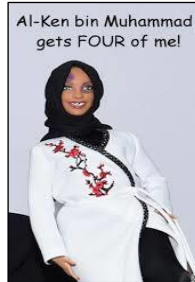
در عمل کوشید تا به طرح حجاب و اظهار نظر درباره آن بپردازد:



کمپانی ماتل در یکی از جدیدترین رویکردهای خویش با تهیه عروسک افراد مشهور، می‌کوشد تا ضمن عینیت بخشیدن به باربی، از وجهه مثبت افراد مورد توجه در جهت افزایش اعتبار خود سود ببرد:



عروسک تهیه شده از روی ابتهاج محمدا، زن شمشیرباز المپیک امریکایی، در ادامه مورد سوءاستفاده کمپانی ماتل قرار گرفته، در هیبت زنی کتک خورده تولید و به نمایش نهاده شده است:



عروسک باریب شیریا، عروسکی است که در عین به نمایش نهادن حجاب، سیاه و کیود شدگی ناشی از کتک خوردن یک زن مسلمان را (که همزمان کاربر قرآن نیز هست)، به معرض دید نهاده است:



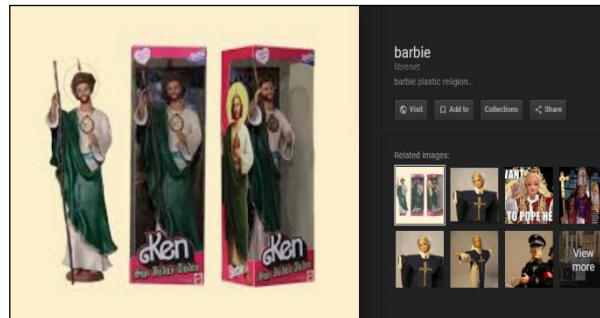
باربی شیریا در اشکال وحشتناک دیگری (نظیر باریب زامبی) به معرض دید نهاده شده است:



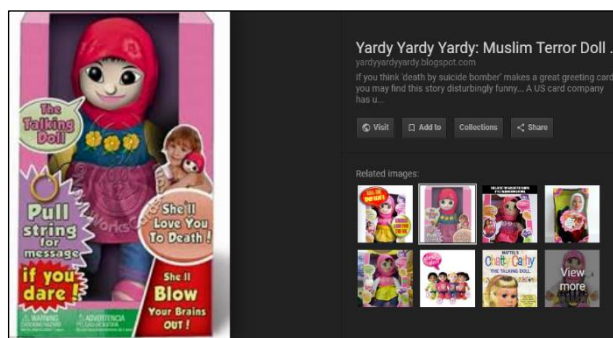
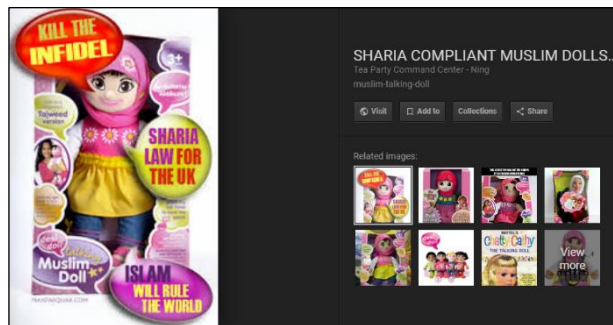
۱. برخی از سایت‌های داخلی غافل از اندیشه‌ای که پشت سر این عمل کمپانی ماتل (کمپانی سازنده باریب) بود، آن را استقبال ماتل از حجاب معرفی کردند که البته این مسأله غلط هست.



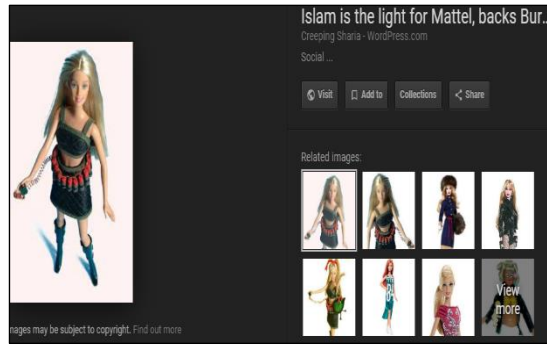
کمپانی ماتل در جریان طراحی باربی محجبه که کارش کتک خوردن و کاربری از قرآن است، دست به طراحی دوست پسر وی نیز زده و او را در هیئت انبیای الهی ترسیم کرده است:



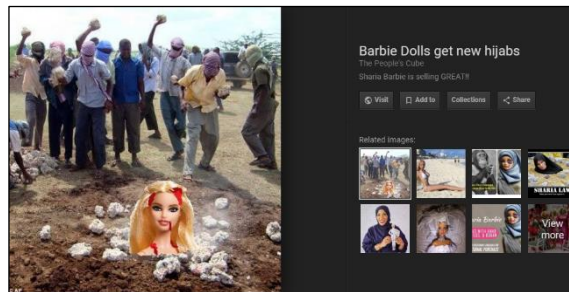
شرکت تولید کننده باربی در جریان تهیه و تولید عروسک‌های مسلمان دیگر، دست به تهیه عروسک‌های زشتی زده است که با لباس‌های پوشیده و البته زشت خود، به تکرار شعار فاسدترین افراد مدعی اسلام می‌پردازند:



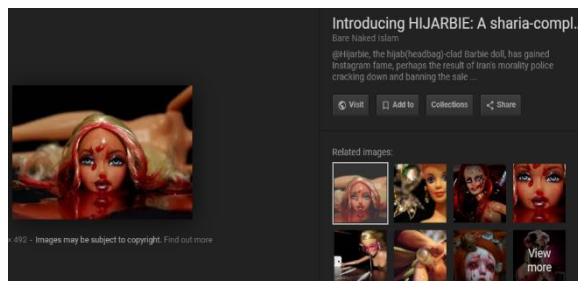
عروسک‌های اخیر شعار کشتن کافران و منفجر کردن دیگران را با خود دارند. پس از آن که آمنه، دختر فلسطینی، در حرکتی انتحاری جمعی از صهیونیست‌ها را به هلاکت رساند، کمپانی ماتل به تهیه عروسک آمنه انتحاری پرداخت، همان‌گونه که در ادامه باربی انتحاری و بچه انتحاری نیز ارایه شدند:



تصویر زیر، عروسک سنگسار شده باربی است که دین و دیانت را زیر سوال می‌برد:



تصویر زیر نیز باربی است که سرش از بدنش جدا شده است و در حاشیه تصویر، عملکرد پلیس امنیت اخلاقی ایران زیر سوال رفته است:



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، الگوهای عروسکی- کارتونی غرب در فرازی از القائات خویش، تلاش وافر در جهت نفی دین و دیانت از خود نشان می‌دهند و از همین رو باید از کاربران تولیدهای اخیر انتظار داشت، با دیده نفی و انکار با دین و آنچه رنگ دین و دیانت را دارد، برخورد کنند.

سارینای ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خود، با توجه به آن چه از آن یاد شد، بیان می‌دارد:

«توی این بازیه باید از بچه نگه‌داری کنیم.

- مامان بچه چی گفت؟

گفت: Good morning.

حالا بچه باید بره حموم.

- بچه رو با چی می‌شوری؟

کرمه شامپو هم هست.

- سارینا از این بازی‌های آرایشی نداری؟

چرا، چیزای آرایشی داره، از اونایی که می‌زنیم اینجا.

- اسماشون چیه؟

رژ، سایه.

- ا بچه که تازه حموم بود، باز داری چه کارش می‌کنی؟

نه این خوشبو کنندس.

- مگه خوشبو کننده زنی، چی می‌شه؟

اگه بره دکتر، دکتر معاینش نمی‌کنه. مامانش گفت نایس، نایس، یعنی خوشگل.

حالا بچه رو باید ببریم دکتر.

- ا چرا خانوم دکتر مقنعه سرش نیست.

روسری نداشته.

- خوب چرا، ما می‌ریم دکتر، خانوم دکتر روسری دارن؟

دکترش برا بچه‌هاس، می‌خواد این طوری باشه که عرق می‌کنه، موهاش نریزه، مثل ما که تو مهد

کودک، لچک می‌بندیم، موهامون می‌ریزه».

طاها ۶ ساله، از آتش زدن قرآن و کیمیای ۵/۵ ساله، از مصرف شراب و رادین ۴ ساله، از بردن

خوک به عنوان جایزه در جریان مصاحبه‌های خود یاد کرده‌اند:

«- طاها دوست‌هات هم با تبت بازی می‌کنن؟

آره، مهران بازیای کلش و اینا داره.

- کلش چیه؟

کلش همونیه که توش خونه‌ها رو درست می‌کنن، بعد اون که ریش زرده، می‌ره قرآن رو آتیش می‌زنه.

- قرآن رو آتیش می‌زنه؟

آره همونی که شمشیر داره.

- مطمئنی قرآن رو آتیش می‌زنه؟

آره، مهران خودش بهم گفت.

- کی به مهران گفته بود؟

نمی‌دونم.

- گفتی کلش جنگیه؟

آره. خونه می‌سازن، بعدش جنگی می‌شه، بعدش چند نفر رو انتخاب می‌کنی، بعدش پولات زیاد می‌شه، بعدش می‌ری دشمنات رو می‌کشی».

«- ... خوب گفتی قهوه هم می‌خورین؟ حالا چرا قهوه؟ چرا چایی نمی‌خورین؟

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

- چرا آخه؟ چایی که خیلی خوشمزه هست؟

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

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه‌ها.

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

- چرا آخه؟

چون دوس دارم...».

«بین، این دو تا خوکا دزدن... خیلی با حاله... این طوری می‌زنی، می‌رن.

- این بازی رو داری یا قبلاً با اون بازی کردی؟

نه، ندارم، یه روزی بیا برام بریز.

- خوب تبلتت رو آوردی برات می‌ریزم.

اسم این چیه؟

- نمی‌دونم، ولی تبلتت رو آوردی برات می‌ریزم.

(شروع به بازی می‌کند).

(در بازی برنده می‌شود).

- بردی!

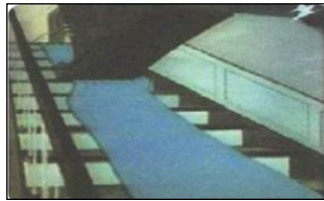
آره، بررردم... هی... صاحب دو تا خوک شدم». ترسیم دین به صورت خوابی آشفته، تلاش دیگری است که کمپانی سازنده تام و جری انجام داده است. دکتر العریفی در مقاله «فیلم‌های کارتونی و تأثیر آن بر کودکان»^۱، از مسأله اخیر به شرح زیر یاد کرده است:
«در آغاز داستان تام به روی جری چاقو می‌کشد.



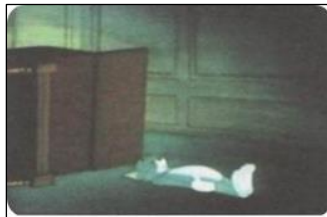
جری از دست تام فرار می‌کند و از پله‌ها بالا می‌رود.



اما تام فرش روی پله را می‌کشد تا جلوی او را بگیرد.



اما اتفاقی غیر منتظره رخ می‌دهد و پیانو از بالای پله سر می‌خورد و روی تام می‌افتد.



پیانو روی تام می‌افتد و او می‌میرد.



ناگهان پله ای طلایی از آسمان پایین می‌آید و روح تام از آن بالا می‌رود.



روح به آسمان می‌رود...



وقتی تام به آسمان می‌رسد، دیوارهای بهشت را می‌بیند و گربه‌هایی را که در بهشت در حال لذت بردن هستند و آرزو می‌کند او نیز مانند آنان باشد. اما با دیدن گربه‌ای که سال که کتاب اعمال تام دست اوست، غافلگیر می‌شود. گربه که سال شروع به محاسبه اعمال او می‌کند.



گربه پیر نامه اعمال تام را بررسی می‌کند و متوجه می‌شود گناهان و کارهای بد او بیش‌تر از نیکی‌هایش است. اما دلش برای تام می‌سوزد و به او یک فرصت دیگر می‌دهد که تنها برای شصت دقیقه به زندگی دنیا برگردد و برگه‌ای به تام می‌دهد که شرط نجات او بر آن نوشته شده:



مضمون نامه این چنین است:
باید از جری عذرخواهی کند و رفتار خوبی با او داشته باشد و همین طور یک گواهی نامه امضا شده از جری بیاورد که ثابت کند تام را بخشیده است.



اما اگر نتوانست تام سند بخشش جری را بیاورد، وارد جهنم خواهد شد. اینجاست که تام جهنم و نگهبان آن را می بیند که همان سگ بد جنس است (این سگ نماد چه کسی است؟)



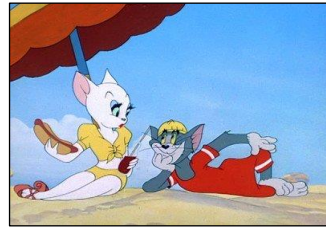
دقایق به سرعت در حال سپری شدن هستند. اما جری عذرخواهی تام را قبول نمی کند... ۵۵، ۵۶، ۵۷، ۵۸، ۵۹، ۶۰ دقایق پایانی هم می گذرد... تام التماس می کند و جری نمی پذیرد.



وقت تام تمام می شود... دری از سوی جهنم گشوده می شود و تام که نتوانسته موافقت جری را به دست بیاورد به جهنم سقوط می کند.



ناگهان تام از خواب بیدار می‌شود و متوجه می‌شود داشت خواب می‌دید و همه چیزهایی که دیده است، چیزی جز یک خوابی آشفته نبوده است!»
البته کمپانی سازنده تام و جری با ارائه گزینه‌هایی عاشقانه و شهوی، به نوعی می‌کوشد تا جایگزین دینی را که خواب آشفته‌ای بیش‌تر نیست، ارائه دهد:



در فراز دیگری از این دست تبلیغات، طرح پر رنگ مقوله هم‌جنس‌گرایی، فضای دیگری است که برای کاربران تمهید دیده شده است و آنان با انجام بازی‌هایی با مضمون هم‌جنس‌گرایی، در عمل نسبت به بدون ایراد بودن این انحراف مجاب می‌گردند. تصاویر زیر متعلق به برخی از این دست بازی‌ها است:



۴-۱۲-۲- تربیت انسانی‌هایی نامتعادل در روند کاربری افراطی بازی‌ها

برخی از کودکان خردسال که به صورت افراطی دست به کاربری از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب می‌زنند، نه تنها در خود علایم وابستگی و اعتیاد به تبلت، تلفن همراه و مانند آن را نشان می‌دهند، بلکه در سطحی فراتر، ذهن مغشوشی از خودشان را به نمایش می‌گذارند که ارتباط مثبت و معناداری با جهان بیرون ندارد. قسمتی از مصاحبه امیرعباس ۶ ساله، به قرار زیر است:

«توی کارتونها دیدی جادو کنن؟»

آره، یه جادوگر بود، هی می‌رفت... جنگ رو دیدم. جنگ یه آدم خوب بود، یه جادوگر هم توش بود. جادوگره اومد... نه بذار از اول بگم. اون موقع یه زن و شوهر بودن، بعدش یه دفعه رفت یه کشوری، یه خواب دید. خواب دید که رفته یه کشور دیگه، بعدش اونجا یه عالمه آدم بودن، بعدش یه دفعه یه پسری هم دید که خیلی بد بود. پسره گفت کمک. تو جنگل بود. اما رفت و پسره رو نجات داد. بعد که نجات داد، نقشه براش کشیده بود. بعدش که نجات دادش، خودش بردش گفت، این نامه رو بنویس امضاء کن. امضاء کرد، بعدش رفت به یه کشوری که یه جادوگری بود. بعد اون جادوگرا یه ماری دید. رفت تو یه غار، یه نامه‌ای دید. همون نامه‌ای بود که خودش امضا کرده بود. بعد دید خودش جادوگره. بعد جادوگرا آوردنش. بعدشمم... همین.

- جادو اصلاً چیه؟

جادوگرا بردنش به خونه‌اشون. بعدشم یه پسری هم بود که داشتن آهنگ می‌خوندن.

- جادو چه کار می‌کنه؟

جادوگره... خب. اون جادوگره آوردشون، گذاشتشون تو غار. بعدش اونا از غار اومدن بالا و دیدن

گورخره اون جاست.

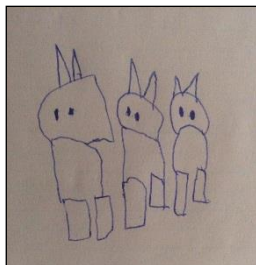
گورخره نیستا. فهمید کیه. یه دفعه گفت، ابرو کنار. آشنا بود. بعدش یه دفعه اون جادوگرا آب

ریختن روشون، از بین رفتن».

انسان دیندار (واقعی)، انسانی متعادل است که ضمن نیم‌نگاهی که به ارضای نیازها و حوایج خود دارد، از جهان بیرون نیز غافل نیست و در صدد خدمت به خلائق و هم‌نوعان خود (و حتی عوامل زیست محیطی خویش) است، اما فردی مانند امیرعباس که در اثر کژکاربری از بازی‌های دیجیتالی و فضای مجازی، تعادل رفتاری خویش را از دست داده‌اند، معیار اولیه برای رفتار متعادل و معنوی و دگرگرا را از دست داده‌اند و رفتار دینی‌چندانی را نباید از آنان انتظار داشت.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که کودکان خردسال (غالباً بدون نظارت محیط و اولیا) کاربران هستند، در مجموع با سوءاستفاده از تفکر عینی کودکان، الگوهای مطرح شده برای آنان را به عنوان جایگزین غایی خداوند هستی مطرح می‌سازند و با ارایه انبوهی از قتل‌ها و خشونت‌ها در بازی‌ها، کودکان خردسال را از نودوستی فطریشان دور می‌سازند و با مقابله نسبی با برخی از مفاهیم دینی یا پروبال دادن به مفاهیم ضددینی (نظیر سحر و جادوگری) و نفی بعدی آن‌ها در مراحل پیشرفته‌تر تحول ذهنی کودک، آنان را مستعد نفی دین و دیانت در آینده می‌سازند.

۱۳-۲ - طرح الگوهای غربی به مثابه منجی



(نقاشی سمت چپ بت‌من، وسطی رابین و سمت راست جوکر است) (بهمن، ۵ ساله).

کودکانی که از تفکری عینی برخوردارند، در مواجهه با پدیده‌های عینی و ملموس، تحت تأثیر دید عینی خودشان، به این پدیده‌ها توجه خاصی نشان می‌دهند و بالطبع اگر شاهد قدرت بی‌پایان الگوهای عینی فرارویشان باشند، این الگوهای شگفت‌انگیز را با ویژگی‌های شگفت‌آورشان می‌پذیرند.

فرزام ۶/۵ ساله، در مصاحبه خود اعلان می‌دارد که مرد عنکبوتی نامیرا است:

«- اسپایدرمن دیگه چه کارهایی می‌کنه؟

یعنی چی خاله؟

- یعنی این که فقط همه رو شکست می‌ده و مثلاً کار خوب دیگه‌ای نمی‌کنه؟

چرا دیگه... اون‌هایی که شکست می‌ده، آدم بدن.

- همشون؟

آره.

- چه کارهایی می‌کنه که بهشون می‌گی آدم بد؟

خب دشمن اسپایدرمن.

- یعنی همین که دشمن اسپایدرمن هستن، یعنی آدم بدی هستن؟

آره دیگه.

- ولی اسپایدرمن آدم خوبییه؟

آره.

- اسپایدرمن چه کارهایی می‌کنه که می‌گی خوبه؟

خوبه دیگه... قویه.

- دیگه چی؟

(با کمی فکر) خب دزدی و این‌ها هم نمی‌کنه. مثلاً بابای دوستش قوی بود، ولی دزدی هم

می‌کرد... اسپایدرمن شکستش داد... بعد دوستش نفهمید... بعداً که دوستش فهمید، اون شد آدم بد...

بعد، ولی دوباره با اسپایدرمن دوست شد و شدش آدم خوب... بعد با هم با مرد شنی مبارزه کردن و اون مرد... مرد شنی کشتش.

- ناراحت شدی که مرد شنی اون رو کشت؟
زیاد نه.

- اگه اسپایدرمن رو می کشت چی؟
خاله هیشکی نمی تونه اسپایدرمن رو بکشه... اون خیلی قویه.

- یعنی اون قدر قویه که هیچ وقت نمی میره؟
نه خاله... نمی میره.

- اسپایدرمن چه جوری این همه قویه؟
عنکبوت نیشش زده، بعد اون قوی شده.

- تو می گی وقتی که عنکبوت آدم رو نیش بزنه، اون وقت آدم از دستش تار بیرون میاد و قوی می شه؟

- آره.

- یعنی واقعاً همچین عنکبوتی وجود داره؟
آره... ولی فقط تو نیویورک... اینجا نیست.

- از کجا می دونی پیتر پارکر رو عنکبوت توی نیویورک نیش زده؟
تو فیلم می گن دیگه.

- تو دوست داری یه روز بری نیویورک تا عنکبوت نیشت بزنه و مثل اسپایدرمن بشی؟
آره... خیلی... ولی باید بزرگ شم... نیویورک خیلی دوره... از بابام پرسیدم.

- می شه بعضی وقت ها فکر کنی واقعاً رفتی اونجا و عنکبوت نیشت زده و قوی شدی؟

اوممم... آره... ولی با خودم فکر می کنم، بزرگم... یعنی بزرگ شدم و رفتم و اون عنکبوت رو پیدا کردم».



راتین ۶/۵ ساله نیز بت من را بی نیاز از حضرت حق توصیف می کند:
«- راتین... بت من توی کارهای خودش اصلاً از خدا کمک می خواد؟
نه.

- تو چی، تو توی کارهات از خدا کمک نمی گیری؟
چرا... بابام گفته برای کارهام از خدا کمک بخوام.
- پس چرا بت من از خدا کمک نمی گیره؟
خب اون خیلی قویه... .

- چون قویه، می تونه بدون کمک خدا کارهش رو انجام بده؟
خب ببین... اون خدا رو دوست داره... ولی کارهش رو خودش می کنه خب».
کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، در کنار پذیرش ویژگی‌های خارق‌العاده الگوهای مطلوب طبعشان، در غالب موارد پیام دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری را گرفته و الگوهای مورد علاقه خود را (که در واقع تداعی گر نظام امریکا هستند)، در نقش یک منجی می بینند.



محمدامین ۵ ساله و یاسمین، آفرینش و کیانوش ۶ ساله نیز الگوهای فرابشری مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها را به مثابه یک منجی و ملجا و پناه خویش دیده، از آنها می‌خواهند که در تنگناهای احتمالی، این الگوها برای حل مشکل آنان، وارد صحنه شوند:

«- محمدامین شهر بت من رو دوست داری؟

آره، اگه اینجا هم یکی مٹ بت من بود، هیچ کس نمی تونست اذیتمون کنه!»

«- یاسمین تو از این کارتونها مثل بن تن و این‌ها هم دیدی؟

آره، ولی من زیاد دوست ندارم.

- چرا دوست نداری؟

چون پسرונה‌اس.

- یعنی چی پسرונה هست؟

خب به خاطر این که پسر زیاد دوست دارن. ما باری دوست داریم، پسر باری دوست ندارن.

- شما چرا بن تن رو دوست نداری؟

چون که خجالت می کشم. هر دختری خجالت می کشه با یه پسر بتونه بازی بن تن رو بکنه.

- کارتونس رو ببینی چی؟

کارتونس رو ببینم، می بینم. اما بیش تر یه کارتون پسرונה رو دوست دارم که، لاک پشت های نینجا رو بیش تر دوست دارم.

- خوب بن تن چه کار می کرد که به نظرت پسرונה می اومد؟

می تونست شکلاایی که وحشتناکن، اما بهمون کمک می کنن، درست کنه. مثلاً آگه یکی منو بدزده، بن تن شاید خبردار بشه بیاد، اون آدمه رو یه جوری بکشه».



«من می خوام مثل تو موهامو رنگ کنم، السا چون بیا از مامانم اجازه بگیر».



«- کیانوش، این ماشین که داری می کشی، مال کی هست؟

مال بن تنه!

- تو بن تن رو خیلی دوست داری؟

آره، خیلی دوستش دارم، آخه هم قویه و هم مهربونه!

- کیانوش دوستت می گفت، اون بعضی از شبها خواب مرد عنکبوتی رو می بینه، تو هم خواب

بن تن رو می ببینی؟

نه، من فقط یه بار که مامان بزرگم مریض بود، خواب دیدم که بن تن رفته مریضی اون رو خوب

کرده».

باراد ۶ ساله، در مصاحبه‌اش از دعا کردن خدا یاد می‌کند که خودش (!) و باراد را به بت‌من بسپرد:

«- توی کارتونها دعا هم می‌کنن؟»

آره.

- چی می‌گن؟

این جوری (دستها را به سمت بالا گرفته و چشم‌هایش را می‌بندد).

خدایا منو بسپار.

- به چی بسپار؟

به بت‌من... به خودم.

- کی این دعا رو می‌کنه؟

خدا.

- خدا هم مگه دعا می‌کنه؟

آره.»



یکی از دانشجویان نگارنده^۱، در پژوهش خویش در پرسش از ۱۰۰ پسر مهدکودک، به شکل تطبیقی توان خدا و اولیای کودکان با الگوهای عروسی مورد علاقه آنان را مورد پرسش قرار داد. نتایج پژوهش انجام شده به این ترتیب بود که کودکان ۶-۳ ساله در سطح ۹۹٪ صحت (کای ۱۵۹/۱۸)، الگوهای عروسی مورد علاقه خویش را برتر از اولیای خود و در سطح ۹۹٪ صحت (کای ۶۳/۱۵) الگوهای عروسی و کارتونی مورد توجه خود را برتر و قدرتمندتر از خدا برشمرده بودند. با اوصافی که گذشت، طبیعی است که کودکان گاهی در تنگنای زندگی خویش، به جای توسل و تمسک جستن به حضرت حق، متوجه الگوهای عروسی-کارتونی مورد علاقه خود شده، آنان را ملجاء و پناه خویش ببینند. نقاشی زیر متعلق به لیلا است.



لیلا در توضیح نقاشی خودش بیان داشت، دختری که روی ویلچر ترسیم شده است، خواهر اوست که معلول است و وی دوست دارد، همان گونه که مرد عنکبوتی برای دیگران خیر را رقم می‌زند، به کمک خواهر وی بیاید و او را خوب کند!

سرانجام راد ۵/۵ ساله، بت‌من را منجی حضرت حق هم تصور می‌کند:

«- به نظرت آدم‌های کارتون‌ها نماز می‌خونن؟»

نخیر، فقط می‌جنگن.

- به نظرت خدا رو قبول دارن؟

آره.

- کدوم‌هاشون قبول دارن؟

مثلاً بت‌من، بت‌گزل، رایین، همشون دوست دارن خدا رو.

- چرا خدا رو دوست دارن؟

چون بهشون لباس داده، به بت‌من هم غار داده، لباس داده، اسباب بازی داده.

تازه کارتون داده به ما، تیرکس داده، اینا رو خدا داده، تازه سیاره‌ها رو هم خدا داده، به همه داده.

- به نظرت جوکر هم خدا رو دوست داره؟

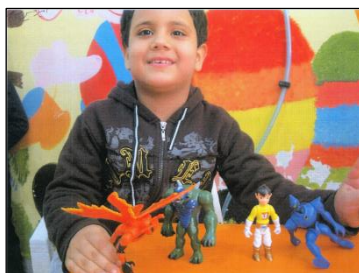
نه، دوست نداره، اون دوست داره بکشه خدا رو، ولی بت‌من نمی‌ذاره.»



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، کودکان پیش دبستانی در مواجهه با الگوهای عروسکی - کارتونی ارایه شده توسط غرب، چنان مبهوت و شیفته قدرتی که الگوهای مزبور از آن برخوردار هستند، می‌گردند که در بستر تفکر عینی خویش، آنان را منجی خود، اطرافیان و حتی خداوند هستی تصور می‌کنند. بالطبع در حالت اخیر، صحبت کردن از منجی‌هایی که ادیان از آن‌ها سخن گفته‌اند، سخن لغوی برای کودک بیش‌تر نخواهد بود، زیرا وقتی وی در عمل شاهد الگوهایی است که در عین داشتن قدرت بی‌پایان، از ویژگی‌های دیگری مانند نامیرایی و جاودانگی برخوردارند، دیگر نیاز به توجه به منجی که دین وعده آن را داده است و پذیرش آن با تفکر عینی کودک دشوار است، نخواهد بود.

۲-۱۴ - کنار نهادن قدرت خدا و قداست‌آمیز دیدن قدرت‌های بشری در بازی‌ها

کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، در روند کاربری خود از این محصولات با الگوهای دخترانه و پسرانه‌ای مواجه می‌شوند که دارای اوجی از جذابیت بوده یا از قدرت‌هایی فرابشری برخوردارند و مثلاً با یک اشاره، همه چیز را منجمد کرده یا با یک ضربه به ساعتش، انبوهی از موجودات فرازمینی را در اختیار گرفته و یا با انداختن تارهای خودش، حتی قطاری را از حرکت باز می‌دارد.



کودکان پیش دبستانی در برخورد با الگوهایی که غالباً در اوج قدرت، زیبایی و جذابیت طراحی شده‌اند، شگفت زده شده، به دلیل برخورداری از دید عینی، این الگوهای شگفت‌آور را به عنوان انسان کامل، منجی بشریت و یا حتی هستی بخش بشر شناخته و می‌پذیرند. در یک بررسی میدانی که روی کودکان پیش دبستانی صورت پذیرفت، گروه پژوهش از آنان این سوال‌ها را به عمل آورد که اولیای آن‌ها قوی‌تر هستند یا الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه کودکان یا الگوهای مورد توجه آنان توانمندتر هستند یا خدا؟

در پاسخ به سوال نخست، اکثریت قریب به اتفاق بچه‌ها، الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه خود را برتر از اولیایشان می‌پنداشتند. به عنوان نمونه، پژمان و مهن ۶ ساله، در همین رابطه بیان می‌داشت:

«من بن تن رو از مامانم هم بیشتر دوست دارم، چون اون هر کاری رو که بخواد، می‌تونه انجام بده، ولی مامان من زور انجام همه کارها رو نداره. تازه بن تن از بابام هم قوی‌تره!».

«- خوب مهن به نظرت بت من قوی‌تره یا خدا؟»

خدا، چون از بت من قوی‌تره.

- چرا خدا قوی‌تره؟

چون خیلی بزرگه، بت من مثل خدا بزرگ نیست.

- حالا تو کدومشون رو بیشتر دوست داری؟

جفتشونو، چون جفتشون با بچه‌ها مهربونن».



معدودی از کودکان خدا را از الگوهای مورد علاقه خویش قدرتمندتر می‌دیدند، تعداد بیش‌تری از کودکان خدا و الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه خودشان را هم‌اورد یکدیگر در نظر می‌گرفتند، اما غالب کودکان در پاسخ به سوال طرح شده، الگوهایی نظیر مرد عنکبوتی، بن تن، السا و مانند آن‌ها را از حضرت حق قوی‌تر و توانمندتر ترسیم می‌کردند.

مهدی و پارسای ۶ ساله، در توصیف برتری قدرت خدا نسبت به مرد عنکبوتی و بن تن، چنین بیان می‌داشتند:

«- آقا مهدی گفتم اسپایدرمن رو بیشتر از همه دوست داری، آره؟»

آره!

- خوب حالا به نظرت اسپایدرمن قوی‌تره یا خدا؟

اممم، من فکر می‌کنم خدا زوروش بیشتره، اون همه جا رو آفریده».

«- پارسا، به نظر تو خدا قوی‌تر هست یا بن تن؟»

بابا و مامان من همیشه می‌گن، خدا از همه قوی‌تره، از همه چیز. خیلی خوب هم هست».

تعداد دیگری از کودکان توان الگوهای عروسکی مورد علاقه خویش را برابر با قدرت حضرت حق تصویر می‌کردند. اظهارات امیرحسین و رضای ۵ ساله، در همین ارتباط به قرار زیر است:

«- امیرحسین چی داری می‌کشی؟»

اسپایدرمن رو دارم می‌کشم. بین داره از این ساختمون بالا می‌ره!

- امیرحسین مرد عنکبوتی خیلی قوی هست؟

آره، خیلی قویه، حتی از بابای من هم قوی‌تره!

- به نظر تو زور خدا بیش‌تره یا مرد عنکبوتی؟

(امیرحسین بعد از کمی فکر کردن و من و من کردن می‌گوید:) شاید قدرتشون یه اندازه باشه، ولی

من فقط می‌دونم که اسپایدرمن خیلی قدرت داره، خیلی!«.

«- رضا اگه اسپایدرمن رو ببینی، بهش چی می‌گی؟»

من از جام بلند می‌شم و می‌پریم تو بغلش!

- این جمله‌ی من رو کامل می‌کنی؟ دیروز من و اسپایدرمن

دیروز من و اسپایدرمن روی اون ساختمون بلند بودیم و مأموریت داشتیم! من با کمک اسپایدرمن

مأموریت رو انجام دارم و شب برگشتم خونه!

- دوست نداشتی شب هم با مرد عنکبوتی بمونی؟

نه، آخه مامانم نگرانم می‌شد، تازه اسپایدرمن یه عالمه کار داشت، باید می‌رفت پیش بقیه‌ی آدما و

به اون‌ها کمک می‌کرد!

- یعنی اسپایدرمن خیلی آدم خوبیه که این قدر سرش شلوغه، آره؟

آره، اون خیلی خوبه، هر کس وقتی کاری داشته باشه، از اون کمک می‌خواد.

- ولی من وقتی کاری دارم، از خدا می‌خوام که کمک کنه! یعنی به نظر تو از این به بعد باید از

اسپایدرمن خواهش کنم؟

نه! خدا هم همکار اسپایدرمنه! مامانم هم همیشه از خدا همه چیز رو می‌خواد. فکر کنم خدا وقتی

سرش شلوغه، اسپایدرمن رو می‌فرسته به مردم کمک کنه».

آندیای ۴ ساله پس از ترسیم نقاشی خودش، در توصیف این نقاشی می‌گوید:

«من اسپایدرمن رو دوست دارم، اینجا روح یه آدم خوبه که آدم بدا می‌خوان اذیتش کنن! اما

اسپایدرمن چون خیلی قویه، داره روح رو از دست اون آدم بدا نجات می‌ده!

- خوب آندیای، پس خدا کجاست؟

خدا به اسپایدرمن گفته، برو روح رو نجات بده! آخه خدا و اسپایدرمن با هم دوست هستن».



هستی ۶ ساله نیز در مصاحبه خودش در مقایسه السا و حضرت حق، در مواردی السا و در موارد دیگری خداوند هستی را برتر معرفی می‌کند:

«- هستی خانم، السا آرایش می‌کنه؟

آره.

- تو هم دوست داری مثل اون آرایش کنی؟

آره.

- الان آرایش می‌کنی؟

نه.

- چرا؟

چون که مامانم اجازه نمی‌ده، می‌گه وقتی بزرگ شدی اون موقع.

- یعنی چی وقتی بزرگ شدی؟

مثلاً وقتی هم قد تو شدم.

- خوب وقتی بزرگ شدی، آرایش می‌کنی که چی بشه؟

که قشنگ‌تر بشم.

- یعنی هر کسی که آرایش می‌کنه، قشنگ‌تر می‌شه؟

نه، بدون آرایش قشنگم، ولی خب باید آرایش کنی که قشنگ‌تر بشی.

- خوب اگه خدا بهت بگه آرایش نکن، باز هم آرایش می‌کنی؟

اگه بزرگ باشم، آره.

- حتی اگه خدا بگه آرایش نکن؟

- آره، آرایش می‌کنم، ولی بعدش نماز می‌خونم که خدا ببخشه.
- هستی جان به نظرت السا نماز هم می‌خونه؟
- نه.
- چرا نه، از کجا می‌دونی؟
- چون که خارجیه.
- یعنی خارجی‌ها نماز نمی‌خونن؟
- نه، نمی‌خونن.
- خوب تو دوست داری نماز بخونی؟
- سخته همیشه نماز بخونم.
- به نظرت خدا السا رو که نماز نمی‌خونه، می‌بخشه؟
- آره، ولی اگرم نبخشه، السا چون قدرت یخی داره، تو جهنم می‌تونه هی قصر یخی بسازه که نسوزه.
- یعنی زور خدا بیش‌تره یا السا؟
- زور خدا تو بعضی چیزا زیاده، زور السا هم تو بعضی چیزایی که با یخ می‌سازن.
- یعنی خدا اگه بخواد، نمی‌تونه قصر یخی بسازه؟
- نمی‌دونم، آخه خدا مثلاً آدما رو آفریده، ولی قصر یخی که نیافریده.
- هستی جان به نظر تو خدا خوشگله یا زشته؟
- خب خوشگله دیگه.
- خوب خدا برای چی خوشگله؟
- چون تمام چیزهای روی زمین رو خدا به ما داده.
- خوب السا خوشگل‌تره یا خدا؟
- فکر کنم السا خوشگل‌تره، چون دختره.
- یعنی هرکس دختره خوشگله؟
- نه، ولی دخترا خوشگل‌ترن.
- چرا دختر خوشگل‌تر هستن؟
- چون دامن می‌پوشن، موهاشون بلنده، ولی مردا نمی‌تونن دامن بپوشن».
- گذشته از معدود کودکانی که خداوند منان را برتر یا هم عرض الگوهای عروسی کارتونی می‌دانند، تعداد قابل تأملی از کودکان، افرادی نظیر مردعنکبوتی، بن‌تن، السا و مانند آن‌ها را برتر و قوی‌تر از حضرت حق تصور می‌کنند.

محبای ۴ ساله، در توصیف الگوهای دخترانه موانا و السا، آنان را به دلیل قوی بودن و برخورداری از قدرت جادویی، برتر و فراتر از خدا دیده و فهم می‌کند. علی ۵ ساله هم به دلیل این که خدا بازو ندارد، لاک‌پشت‌های نینجا را قوی‌تر از او معرفی می‌کند:

«محبیا خانم تو اگه مثل موانا بشی، چه جوری می‌شی؟»

این جوری (بلند شده می‌ایستد و اخم می‌کند. دست‌هایش را مشت می‌کند و دندان‌هایش را روی هم فشار می‌دهد).

- این طوری که خیلی عصبانی می‌شی؟

آره، بعدش همه ازم می‌ترسن دیگه، بهم حمله نمی‌کنن.

- محبیا این که تو دختر هستی خوبه یا دوست داشتنی پسر باشی؟

من هم دخترم، هم پسرم. ولی دختر بیش‌تر امیر علیه. من پسرم، من مائویی (موانا) ام.

- یعنی چی امیر علی دخترتره؟

امیر علی قوی نیست.

- دخترها یعنی قوی نیستند؟

نه، نیستن. فقط السا قویه.

- یعنی تو هم السایی، هم موانا؟

آره دیگه.

- یعنی موانا این قدر قویه؟

آره انقدر قویه (با انگشتاش عدد ۱۰ را نشان می‌دهد).

- موانا قوی‌تره یا خدا؟

مائویی دیگه. مائویی قوی‌تره. می‌تونه حمله کنه.

- خدا یعنی نمی‌تونه؟

می‌تونه. ولی من مائویی رو بیش‌تر دوست دارم.»



«چون خدا بازو نداره، از لاک پشتهای نینجا شکست می خوره».

آراد ۵ ساله، نرگس و فرهان ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌های خویش، بن تن را قوی‌تر از خدا معرفی می‌کنند:

«آراد بن تن قوی‌تره یا خدا؟ (در افاق مصاحبه دختر ۵ ساله دیگری هم شاهد مصاحبه بود، وقتی این سؤال را از او پرسیدم، او جواب داد خدا).

بن تن.

- ریحانه می‌گه خدا، تو قبول نداری؟

دختر دوست دارن بگن خدا قوی‌تره، ولی پسر بن تن. رادینم بن تن رو دوست داره.

- می‌تونن بگی چرا این جوریه؟

آراد: چون بن تن ساعت داره.

ریحانه: نه، چون خدا ما رو ساخته. اون خیلی قدرتا داره. اون ما رو ساخته، خیلی کارا می‌تونه بکنه».

«- نرگس خانم، به نظرت السا قوی‌تره یا مامانت؟

السا!

- السا قوی‌تره یا خدا؟

السا!»



«- فرهان تو گفتی بن تن رو بیش‌تر از همه دوست داری؟

آره، اون ساعتش خیلی قویه.

- فرهان تو از بن تن چه چیزهایی یاد گرفتی؟

دعوا کردن!

- وسایلی از بن تن رو داری؟

آره، دفترچه، کتاب، کیف، جامدادی، برچسب، جوراب، چتر، بلوز، لباس زیر و... من بن تنی هست

(فرهاد در حین صحبت کردن پیراهنش را بالا می‌زند تا عکس زیرپوشش را که بن تن هست، نشان بدهد).

- خوب فرهان، به نظر تو بن تن قوی‌تر هست یا خدا؟

بن تن (اما فرهان پس از چند دقیقه فکر کردن پاسخ داد) خدا!

(روز بعد که دوباره فرهان را در مهد دیدم، سوال روز قبل خودم را برایش تکرار کردم، فرهان این بار پاسخ داد:) من هر چی فکر می‌کنم، می‌بینم بن‌تن بزرگ‌تر و قدرتمندتر از خداست و خدا کوچیک‌تر از بن‌تن هست!».



همان‌گونه که از مصاحبه امیرعلی ۶ ساله پیداست، الگویی نظیر بن‌تن که عامدانه برای کودکان در اوج قدرت و اقتدار مطرح شده است، در تصور کودک از حضرت حق اغتشاش ایجاد کرده است.

«- چرا بن‌تن رو دوست داری؟»

چون نمی‌ترسه، می‌ره تو آتیش همه رو می‌کشه.

- چون همه رو می‌کشه، دوستش داری؟

نه، فقط آدمای بد رو می‌کشه.

- یعنی باید همه‌ی آدم بدها رو بکشیم؟

آره.

- اگه دوستت تو رو اذیت کرد، تو هم مثل بن‌تن اون رو ازبین می‌بری؟

آره، من از خودم دفاع می‌کنم.

- دیگه بن‌تن چه کار می‌کنه که تو دوستش داری؟

به آدمای کمکی که از خطر نجات پیدا کنن، چون زورش زیاده.

- زور خدا بیش‌تره یا زور بن‌تن؟

بن‌تن.

- چرا؟

چون بزرگ‌تره، حتی زور بن‌تن از بابام بیش‌تره.»

برتر دانستن الگوهای طراحی شده دستگاه تبلیغاتی غرب نسبت به حضرت حق، مسأله مهم و قابل توجهی است. اگر در جست‌وجوی علت برتری الگوهای اخیر بر خداوند جهانیان برآییم، مشخص می‌شود، کودکان خردسال به سبب آن که به لحاظ تحول ذهنی، قادر به درک مفاهیم ذهنی و انتزاعی نیستند و معیارهای آنان عمدتاً به ابعاد بصری اطراف و اکناف آنان گره خورده است، الگوهای فرابشری ارایه شده توسط غرب را که به شکلی مطالعه شده ارایه گردیده‌اند، به دلیل ویژگی‌های

شگفت‌انگیزی که دارند، آنان را الگوهای کامل و متعالی دیده، همه چیز را با اتکا و استناد به آن‌ها تحلیل و بررسی می‌کنند.

برخی از کودکان مصاحبه شده، الگوهای عروسکی - کارتونی مطلوب طبع خودشان را متکی به نیرویی غیر از خداوند هستی معرفی می‌کردند. محمدحسین و بهروز ۶ ساله، در همین رابطه درباره الگوهای مورد علاقه خود چنین بیان می‌کردند:

«- محمدحسین چرا این قدر بن تن رو دوست داری؟»

من دلم می‌خواد وقتی منم رو ساعت می‌کوبم، شکل حیوانات بن تن بشم.

- منظورت این هست که مثل هیولاهای بن تن بشی؟

آره!

- چرا؟

آخه خیلی با حاله. بن تن وقتی می‌خواد با آدم بدا بجنکه، این شکلی می‌شه و همشونو می‌کشه، منم دوست دارم آدم بدها رو بکشم.

- محمدحسین تو می‌دونی کشتن یعنی چی؟ یعنی آدمی رو که حتی اگه خیلی بد هم باشه، بکشی، چه جوری می‌شه؟

فکر می‌کنم، یعنی می‌ره تو آسمون و دیگه نمی‌تونه کسی رو اذیت کنه.

(در ادامه محمدحسین یک مرتبه با هیجان از جایش بلند شد و گفت:) تازه بن تن یکی رو داره که تو آسمونه! هر چی بخواد بهش می‌دهد. خیلی بزرگه و ازش مواظبت هم می‌کنه. منم دلم می‌خواد یکی از اون‌ها رو داشته باشم، چون دلم می‌خواد هر چی می‌خوام بهم بده.

- محمدحسین منظورت خدا هست؟

- نه، اون از خدا هم بزرگ‌تره، قوی‌تر هم هست. من اونو که بن تن داره رو می‌خوام، نه خدا رو!

«- بهروز تو کی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟»

من بن تن رو دوست دارم، هیچ کس قدرت اون رو نداره. اون همه آدمای بد رو شکست می‌ده!

- بن تن چه طوری دیگران رو شکست می‌ده؟

اون یه چیزی توی آسمون داره که هر چی بن تن بخواد، اون رو به بن تن می‌ده!

- منظور تو خدا هست که همیشه مواظب ما هست و به ما کمک می‌کنه؟

نه، چیزی که بن تن داره، خیلی از خدا بزرگ‌تره، قدرتش هم بیش‌تره!».

امیرمحمد ۵ ساله و پویان ۶ ساله، هر دو به دلیل قدرت بی‌پایانی که در بن تن یافته‌اند، او را از

حضرت حق قوی‌تر می‌دانند:

«- بن تن قوی‌تره یا خدا؟»

بن تن.

- چرا؟

چون می‌زنه. خدا رو هم می‌زنه. زورش زیاده. مشت می‌زنه، پرت می‌شه».

«- بن تن قوی‌تره یا خدا؟»

بن تن!

- چرا عزیزم؟

چون می‌تونه به همه موجودی تبدیل بشه».

سهیل ۵ ساله، بن تن و مرد عنکبوتی را به سبب داشتن ساعت جادویی و تارهای عنکبوتی، قوی‌تر از خدا معرفی می‌کند:

«- خوب از لوازم بن تن چه چیزهایی داری؟»

یه ساعت بن تن دارم (ساعت در دستش بود).

- از ساعتت چه استفاده‌هایی می‌کنی؟

همه کار می‌شه کرد، با ساعت بن تن می‌تونم شبیه غول یا موجودات فضایی که خودم می‌خوام بشم.

- چه جور می‌کنی؟

هر بار که دکمشو فشار بدیم، این جور می‌شه.

- خوب اگر شبیه موجودات فضایی بشی، چه کار می‌کنی؟

با همه می‌جنگم.

- یعنی اگه نتونی شبیه موجودات فضایی بشی، نمی‌تونن بجنگی؟

نه. یه بار بن تن ساعتش گم شد، چی شد نمی‌دونم، ساعتش پیشش نبود، هیچ نیرویی نداشت، فقط اون ساعته می‌تونه ما رو قوی کنه.

- خوب این ساعتی که توی دستته، تو رو قوی می‌کنه؟

آره، اما می‌دونی چیه، این الکیه، ولی من می‌خوام بعداً که بزرگ شدم، یه ساعت بن تن واقعی بسازم فقط برای خودم.

- از بن تن چه چیزهایی یاد گرفتی؟

یاد گرفتم که یه ساعت بسازم برا خودم و قوی بشم و بتونم بجنگم.

- از مرد عنکبوتی چه چیزهایی یاد گرفتی؟

یاد گرفتم که اگه تار داشته باشیم، می‌تونیم باهاش همه کار بکنیم.

- مثلاً چه کارهایی می‌تونن انجام بدی؟

می‌تونم با تار برم بالای ساختمونا، مردم رو بیارم پایین تا از پله نیان».

امیرعباس و رادین ۶ ساله، با استناد به ساعت جادویی بن تن که به وی قدرتی بی‌حد و مرز بخشیده است، بن تن را قوی‌تر از حضرت حق ترسیم می‌کنند:

«- به نظرت بابات قوی تره یا بن تن؟

بن تن.

- خدا چی؟ به نظرت خدا قوی تره یا بن تن؟
خدا.

- یعنی هرکاری می تونه بکنه؟

اونم می تونه، بن تن.

- کدوم بالاخره قوی تره؟ بن تن یا خدا؟

هم بن تن هم خدا هر دو قوی ان.

- خدا می تونه کارهای بن تن رو بکنه؟

اممممم... می تونه.

- بن تن هم می تونه کارهای خدا رو انجام بده؟

نه.

- مگه خدا چه کارهایی می کنه که بن تن نمی تونه انجام بده؟

خدا... مثلاً از اون ساعتی نداره که قدرت توش داره... بعدش بن تن نمی تونه دیگه... اون ساعتی...

خدا یه چیز دیگه هست... .

- پس بالاخره کدوم قوی تره؟

بن تن، بن تن، بن تن.

- به خاطر اون ساعتی؟

آره.

- ما می تونیم مثل بن تن باشیم؟

نه.

- چرا نمی شه مثل بن تن باشیم؟

چون یه ساعتی داره که ما نداریم.

- اون ساعتی رو اگه داشته باشیم، می تونیم مثل بن تن باشیم؟

(جواب نمی دهد).

- مثلاً اگه بریم اسباب بازی فروشی ساعت بن تن رو بخریم، می تونیم مثل بن تن باشیم؟

نه، اونا الکیه.

- کسی نمی تونه ساعت بن تن رو داشته باشه؟

نه. فقط بن تن خودش داشته.»

«- چرا می خوای مثل بن تن بشی؟

آخه اون خیلی قدرت داره، وقتی ساعتشو می‌بنده و تبدیل به موجود می‌شه، همه رو می‌تونه بزنه. خاله من ساعتشو بستم، بعد موجود یخی اومد بیرون، بعد همه جا یخ بست، بعد ظرفای خونه شکست.

- رادین تو فکر می‌کنی بن تن واقعیه؟

واقعیه دیگه، من می‌بینمش.

- رادین زور خدا بیش‌تره یا بن تن؟

زور بن تن چون اون ساعت داره و قویه.

- زور بن تن بیش‌تره یا بابات؟

گفتم که بن تن قوی‌تره، بزرگ‌تره».



محمدحسین ۶ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌دارد، اگر او ساعت بن-تن را داشت، دیگر نیازی به کمک خداوند جهان هستی نداشت:

«دوست داری ساعت بن تن رو داشته باشی؟

آلکیاش هست.

- مگه واقعیش هم هست؟

نه.

- حالا دوست داری الکی یا واقعیش رو داشته باشی؟

نه.

- دوست‌ها ساعت یا لباس‌هاش رو ندارن؟

از این الکیاشو دارن.

- خوب بن تن خودش تنهایی این کارها رو می‌کنه یا خدا هم کمکش می‌کنه؟

نه خودش تنهایی.

- خوب یعنی به کمک خدا نیاز نداره؟

نه، ولی ساعتش باید باشه.

- به نظرت وقتی تو بزرگ بشی، به کمک خدا نیاز داری یا نه؟

(مکث طولانی) چرا.

- پس چرا بن تن از خدا کمک نمی‌خواد؟

چون ساعت داره دیگه.

- یعنی اگه تو هم ساعت بن تن رو داشته باشی، به کمک خدا نیازی نداری؟

نه.»

طاها ۶ ساله، در مصاحبه خودش از تلاش برای تشبیه‌جویی به بن تن، چنین یاد کرده است:

«- خوب، گفتم بن تن رو دوست داری؟

آره! من عاشق بن تن هستم، خیلی خیلی زیاد هم دوستش دارم!

- چرا؟

چون چهار دست می‌شه، آتیشی می‌شه، پشه و دایناسور می‌شه، اقتابوس (اختاپوس) هم می‌شه،

اون خیلی قویه!

- چرا بن تن قوی هست؟

چون ساعت داره، من این قدر دوست دارم، ساعتش رو داشته باشم.

- تو اگر ساعت بن تن رو داشتی، چه کار می‌کردی؟

با ساعتش آدم تبدیل به یخ و آتیش می‌شه!

- طاها تو اگر بخوای نامه‌ای به بن تن بنویسی، برایش چی می‌نویسی؟

می‌نویسم بن تن بیا پیش من، می‌شه ساعتت رو به من بدی!

(تذکر پژوهش‌گر: من در طی دو ساعتی که در مهد کودک با بچه‌ها مصاحبه می‌کردم، شاهد بودم

که طاها مدام از عشق و علاقه وافر خود به بن تن سخن می‌گفت و وقتی کیف دوستش را دید که

عکس بن تن روی آن بود، جلوی من کیف دوستش را گرفت و عکس روی آن را محکم بوسید)».



مانیای ۶ ساله هم در ارتباط با بن تن چنین بیان می‌داشت:

«- مانیا به نظرت السا قوی‌تر بود یا بن تن؟»

بن تن.

- چرا بن تن؟

چون که بن تن دستبندش جادوییه.

- دخترها می‌تونن مثل بن تن قدرتمند باشن؟

نه، چون دستبند جادویی نداریم.

- یعنی اگه دستبند جادویی داشته باشیم، می‌تونیم مثل بن تن قوی بشیم؟

آره.

- پس اون دستبند جادوییه که ما رو قدرتمند می‌کنه؟

آره.»



در بررسی دلایل علایق وافر کودکان به الگوهای عروسکی- کارتونی (که طبق تحقیق اولیه گروه پژوهش، در ۹۵٪ موارد، الگوهای مورد علاقه کودکان ایرانی- در شهرهای متوسط و بزرگ- خارجی هستند)، می‌توان بیان داشت، کودکان دلیل عمده علاقه خود به الگوهای عروسکی- کارتونی مورد علاقه‌شان را برخورداری آنان از ابزارهایی که به ظاهر توانی شگرف و فوق تصور به الگوهای مزبور می‌دهند (نظیر موجودات فرازمینی بن تن، تارهای مرد عنکبوتی، قدرت یخزده کردن السا و مانند آن‌ها)، اعلان می‌دارند. در نقاشی‌های آرش ۵ ساله و پارسای ۶ ساله که الگو مورد علاقه آنان بن تن است، موجودهای فرازمینی بن تن، علت عمده علاقه کودکان به وی را تشکیل می‌دهد. در نقاشی پوریای ۵ ساله نیز که به مرد عنکبوتی علاقه‌مند است، تارهای وی، مورد توجه و علاقه طرفدارانش - از جمله پوریا- قرار دارد:



علی و سورنای ۶ ساله هم در جریان مصاحبه‌های خود با تأکید بر ابزارهای مرد عنکبوتی و بن‌تن، دلیل علاقه خود به این الگوها را ابزارهای آنان اعلان داشته‌اند که قدرت و توانی فوق تصور را به آنان بخشیده است:

«علی چرا نقاشی مرد عنکبوتی رو کشیدی؟»

آخه من اون رو خیلی خیلی دوست دارم.

چرا مرد عنکبوتی رو خیلی زیاد دوست داری؟

چون تار داره، من تار زدن اون رو خیلی دوست دارم.»

«سورنا چرا بن‌تن رو دوست داری؟»

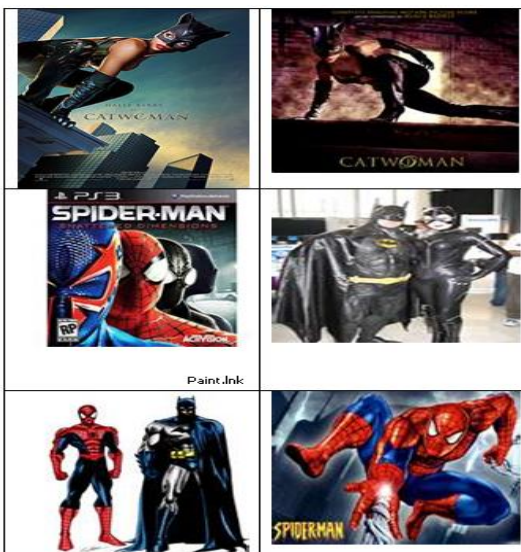
چون ساعت مچی داره و من اون ساعت رو ندارم. اون زور زیادی داره و می‌تونه همه رو بزنه، اما ما نمی‌تونیم.

فکر می‌کنی تو بتونی یه روزی شبیه بن‌تن بشی؟

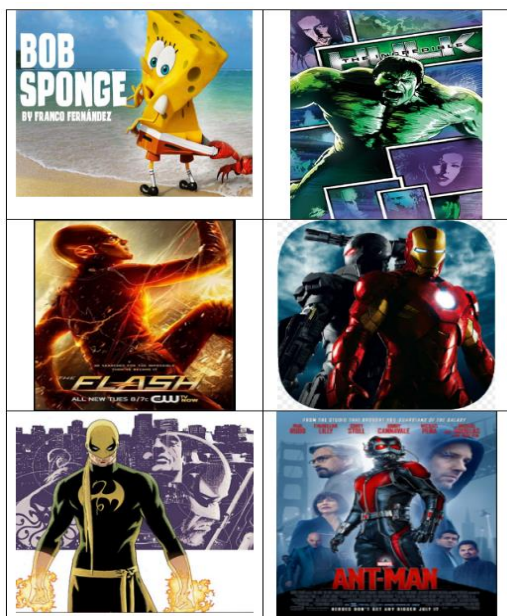
اگه من ساعتش رو داشته باشم و لباسش رو بپوشم و لباس غولا رو بپوشم، آره، می‌تونم.»

نکته مهمی که در زمینه الگوهای کارتونی - عروسکی کودکان وجود دارد، جابه‌جایی این الگوها

است. تصاویر زیر سیر تاریخی الگودزدی‌های امریکایی‌ها را ترسیم می‌کند:







طراحان الگوهای عروسکی - کارتونی، پس از اشباع نسبی جامعه از یک الگو، با پردازش الگوهایی دیگر، فضای مهیج و متفاوتی برای کودکان پدید می‌آورند. اما نکته مهمی که در این میان وجود دارد، این است که اگرچه الگوهای پردازش شده، بعضاً به جای همدیگر جایگزین می‌شوند، ولی همان‌گونه که در پردازش الگوهای امریکایی، ختمش‌های ثابتی نظیر قدرت بی‌پایان یا ترکیب رنگ آبی و قرمز که تداعی گر رنگ پرچم امریکا هستند، ملاحظه می‌گردند، در تغییر و تحول الگوهای مورد علاقه کودکان، این الگوها، ویژگی برخورداری از یک ابزار قدرتمند و شگفت‌آفرین را دارا هستند. اظهارنظرهای سام و حمیدرضای ۶ ساله، در همین ارتباط به شرح زیر است:

«- سام تو وسایل بن تنی داری؟»

آره، اتاقم پر شده از وسایل بن تنی!

- خوب اسپایدرمن رو هم می‌شناسی؟

آره!

- وسایل اسپایدرمنی هم داری؟

نه بابا، اسپایدرمن دیگه قدیمی شده!

- آخه من از یه بچه‌ای شنیدم که می‌گفت، اسپایدرمن هم مثل بن تن قوی هست!

- نه! اسپایدرمن مثل بن تن نیست. بن تن خیلی قوی‌تره!».

«- حمیدرضا به نظر تو بن تن قوی‌تره یا اسپایدرمن؟»

بن تن قوی‌تره! اون موجودهای فضایی داره، می‌تونه اسپایدرمن رو شکست بده. اون می‌تونه حتی

خدا رو هم بکشه!».

مادر اشکان ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، وی پس از طرح داستان مختار (ثقفی) برای فرزندش، شاهد علاقه وی به مختار شده بود. پس از گذشت مدتی، وی با گفتن داستان زندگی شهید بابایی، شاهد علاقه فرزندش به او شده بود و سرانجام اشکان پس از آشنا شدن با اسپایدرمن، الگوهای مختار و شهید بابایی را کنار نهاده است و همه چیزش دیگر اسپایدرمنی شده است.

اگرچه کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها در گذر زمان و بزرگ‌تر شدن خویش، با خرافه یافتن قدرت‌های فرابشری الگوهای نظیر بن‌تن، اسپایدرمن، السا و نظایر آن‌ها از این الگوها به مثابه ملجاء و پناه خویش چشم می‌پوشند، اما اولاً ذهن مخدوش شده خویش در ارتباط با خدای جهانیان را ممکن است حفظ کنند و ثانیاً خود را کم و بیش مستعد پذیرش الگویی مشابه قرار دهند. تصاویر زیر، بیانگر تبلیغات مکملی است که در ادامه طرح الگوهای فرابشری برای نوجوانان و جوانان مطرح می‌گردند.



نوجوانانی که در ادامه الگوهای فرازمینی و فرابشری نظیر بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، بلک‌من، کاپیتان امریکایی، باربی، مائویی، السا، آنا و مانند آن‌ها با مواردی نظیر اینترنت و ربات‌ها برخورد می‌کنند، مستعد آن هستند که صاحبان اینترنت یا ربات‌ها را که واجد قدرتی گسترده و شگفت به نظر می‌رسند، قدرت برتر و تعیین کننده ببینند و با کنار نهادن اندیشه خدا، سر در برابر امریکایی فرود آورند که قدرت‌های به ظاهر عظیمی را در اطراف خود گرد آورده است.



۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

در فصل نخست کتاب در ابتدا با اشاره به فرصت بودن و تهدید بودن توامان فناوری‌های ارتباطی جدید، خاطرنشان شد، اولیای فرهنگی کشورهای مختلف جهان برای کاهش تهدیدهای فناوری‌ها و افزایش فرصت‌های آن‌ها، با بسترسازی‌های گسترده‌ای که در سطح خانه، مهد، مدرسه و جامعه فراهم آورده‌اند، در عمل کوشیده‌اند با مسایل و مشکلات فراروی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برخورد کرده و بکوشند تا با کاهش تهدیدهای آن، امکان بهره‌وری کاربران از فرصت‌های این فناوری‌ها را بیش از پیش فراهم آورند.

بسترسازی‌های فرهنگی اخیر به شکلی است که حتی در کشورهایی که با فیلترینگ فناوری‌های ارتباطی جدید مخالف هستند، در عمل کودکان و نوجوانان خویش را با اقدام‌های فرهنگی مناسب (نظیر عدم کاربری از اینترنت در سال‌های اولیه زندگی و استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)، به میزان زیادی از دسترسی به محتویات نامناسب بازداشته می‌شوند، مضاف این که قوانین وضع شده در این جهات، کار را به جایی می‌رساند که حتی از اولیای خاطی در کژکاربری فرزند از فضای مجازی، سلب صلاحیت شده، کودکان آن‌ها از آنان گرفته می‌شوند.

اما برخلاف تجربه بشری اخیر که اکثریت قریب به اتفاق کشورهای جهان در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی با بسترسازی فرهنگی، تدوین قوانین لازم، مدیریت فضای مجازی و تولید محتوا، در صدد کاهش تهدیدهای فضای مجازی و افزایش فرصت‌های آن برآمده‌اند، اولیای فرهنگی ایران در مواجهه با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به صرف آن که امکان کاربری نامناسب از این فناوری‌ها وجود دارد، به طور عمده با دیده نفی و انکار با این فناوری‌ها برخورد کرده‌اند و روند ممنوعیت کاربری از ویدیو در اوایل انقلاب، به روند ممنوعیت کاربری از ماهواره و برخی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه انجامیده است، حال آن که برخلاف تصور اولیای فرهنگی کشور، فناوری‌ها انتخاب نبوده، تحمیل هستند و در شرایط اخیر باید برای کاهش آسیب فناوری‌ها و افزایش فرصت‌های آن‌ها، با استفاده از تجربه بشری، دست به بسترسازی فرهنگی برای کاربر کاربران از آن زد.

رویکرد اخیر خود به خود امکان بسترسازی فرهنگی جهت فضای مجازی را به میزان زیادی محدود کرده است. مضاف بر این، خلاء قانون‌های لازم برای کاربری مناسب از فضای مجازی و برخورد با کاربری‌های نامناسب از این فضا، امر مهم دیگری است که در جامعه به وضوح ملاحظه می‌گردد.

علاوه بر آنچه از آن یاد شد، گره خوردن برخی از خلاءهای اجتماعی با فضای مجازی در ایران از سویی و عدم توجه به برخی از فرآیندهای اجتماعی موجود در جامعه، نظیر شکل‌گیری نوعی از

مقاومت منفی در برابر مسوولان و اولیای فرهنگی از سوی مردم، کار را به آنجا کشانده است که سردرگمی مواجهه مسوولان با فضای مجازی در کشور به متجاوز از دو دهه برسد. انعکاس مستقیم سردرگمی اولیای فرهنگی نظام در مواجهه با فضای مجازی را می‌توان مستقیماً در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور و خانواده‌ها، ملاحظه کرد. به این معنا که به سبب علایق گسترده کودکان، نوجوانان و جوانان به پدیده نو، جذاب و متنوع فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، آنان به شدت متوجه فضای مجازی گردیده‌اند، اما اولیای آموزش پیش دبستان و آموزش و پرورش عمومی کشور با مخالفت با کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در محیط پیش دبستان، دبستان و دبیرستان، در عمل در برابر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته موضع گرفته، همین تخالف‌ورزی، امکان بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی را به میزان بسیار زیادی از مسوولان ذیربط سلب کرده، به جای فرصت‌سازی در این جهت، کار را به فرصت‌سوزی رسانده است.

از این رو با توجه به آنچه از آن یاد شد، مداخله جدی در امر کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته الزامی است. در راستای بسترسازی فرهنگی جهت کاربری کودکان از فناوری‌های اخیر، پژوهش میدانی گسترده‌ای انجام شد تا اثرات زیستی، روان‌شناختی، خانوادگی، تربیتی- اخلاقی، آموزشی، اجتماعی، فرهنگی، اعتقادی، سیاسی، اقتصادی، زیست محیطی و زیباشناختی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید مشخص گردد. کتاب حاضر به گزارش اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته است.

پس از بررسی میدانی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید، اطلاعات به دست آمده ذیل عناوین زیر طبقه‌بندی و ارایه گردیدند:

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، کنار نهادن قدرت خدا و قداست‌آمیز دیدن قدرت‌های بشری.

در عنوان «نابسامانی نسبی آموزش دینی کودکان پیش دبستان در جامعه» خاطر نشان گردید، 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.

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 تربیتی 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.

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، اما 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 کارتونها ناظر بر تربیت دینی کودکان پیش دبستانی، از اصول پیش گفته، بهره کم‌تری برده‌اند و نیاز به تجدید نظر و بازنگری اساسی دارند.

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. مضاف بر آنچه از آن یاد شد، با بررسی بازی‌ها و کارتونها ناظر بر تربیت دینی کودکان پیش دبستانی، مشخص می‌گردد که این محصولات از اصولی که پیشتر در تربیت دینی بر شمرده شدند، بهره کم‌تری برده‌اند و نیاز به تجدید نظر و بازنگری اساسی دارند. مسأله اخیر از این جهت که برخی از جریان‌های ضد دین برای پیشبرد اهدافشان، با توسل و تمسک به بازی، به شکل غیرمستقیم دست به نفی دین و دیانت می‌زنند، از اهمیتی مضاعف برخوردار است.

عنوان «دیگرپوی اخلاقی و عقیدتی کودکان خردسال»، به این معنا پرداخته بود که کودک در مقطع سنی ۲ سال تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی، دارای اخلاق دیگرپرو است. خصوصیت اخیر سبب می‌شود، کودکان در دوره پیش دبستان تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی‌شان، 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.

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 تعبیر دیگر، دیگرپیروی کودک 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، مواضعی شبیه به او را اتخاذ خواهد کرد، بنابراین با اولیا و مربیان با وقوف به نکته اخیر، باید بدانند که تأثیرگذاری آنان تا چه حد در کودک فرارویشان مهم است.

«نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی» عنوان بعدی بود که مورد بررسی قرار گرفت. بسیاری از افرادی که در زمینه دین و معنویت در فضای مجازی 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، لابلالی‌گری 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. مضاف بر این، 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 اقشار جامعه ارایه می‌گردد، در غالب موارد به صورت یادگیری پنهان، دست به ارایه القائات اخلاقی،

سیاسی، اعتقادی و اقتصادی خویش می‌زند 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 تحصیلات لازم مبهموت 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 زیر آستانه‌ای، 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.

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، اما در سایر موارد، نوع کاربری آنان از فضای مجازی به گونه‌ای هست که بیش‌تر از آن که این امکان عمل در جهت دیندار کردن کاربران خردسال پیش‌دستانی عمل کند، در جهت تضعیف دینی آنان عمل می‌کند.

در عنوان «مواجهه کودک با مدعیان (بی‌دین) دین‌داری»، این نکته مورد بحث قرار گرفت که 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 روش مورد نظر دین عمل کند، الگویی عینی از افراد دیندار 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، به مثابه امری عادی و پیش و پا افتاده و حتی مبتذل، تصور خواهد شد.

بررسی میدانی چگونگی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، بیانگر آن است که اگرچه برخی از کودکان، در زندگی روزمره شاهد تعبد ظاهری اولیایشان هستند، اما وقتی به شکل اتفاقی در جریان سروکله زدن با تلفن همراه یا رایانه اولیا (یا خواهر و برادرشان)، ناگهان با انبوهی از محتویات هرزه‌نگار مواجه می‌گردند یا شاهد کاربری اولیایشان از برنامه‌های ماهواره‌ای رقص، سریال‌های روایتگر عشق مثلی و مربعی یا نمایش فیلم‌هایی با اوجی از خشونت ممکن هستند، آن‌گاه سخن بعدی اولیایشان در زمینه دین برای فرزند، با سوابق کاربری آنان از فضای مجازی، چیزی جز وهن دین نبوده، اثری عکس از خود برجای خواهد نهاد.

«نقش پرنگ لذت و شهوت‌گرایی در فضای مجازی» عنوان بعدی بود که در کتاب مورد بحث واقع شده بود. در این عنوان خاطرنشان گردید، 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 تیپیک) 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.

کودکان پیش دبستانی کاربر محصولات فرهنگی (و بیش‌تر ضدفرهنگی) عرضه شده در فضای مجازی، به کرات 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، برقراری روابط باز بین دو جنس و مانند آن، در عمل به سمت و سوی زندگی ایده‌آلی که الگوهای مورد علاقه آنان برایشان رقم زده‌اند، پیش خواهند رفت و

به این ترتیب کودکان خردسال با گام نهادن در مسیر سبک زندگی شهوی و هوس‌مدار، در عمل از سبک زندگی دینی که به جای لذت‌گرایی صرف، تقید، اخلاق‌مداری و مسوولیت‌پذیری را مدنظر خود قرار می‌دهد، فاصله می‌گیرند. به تعبیر دیگر می‌توان بیان داشت، با کاربری (بی‌حساب و کتاب) کودکان از محصولات فضای مجازی، این کودکان قبل از آن که به مرحله انتخاب عقلانی جهت تعیین مسیر زندگی خویش برسند، با سوءاستفاده‌ای که از تفکر عینی آنان می‌شود، خود به خود در مسیر یک زندگی شهوت‌مدار قرار گرفته، در این مسیر پیش می‌روند.

عنوان «آموزش‌های غیررسمی»^۱ به مقوله مهم آموزش‌های ضمنی در جامعه پرداخته است. 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 علایق فراگیران تهیه و تدوین شده و از ساخت‌مندی کمتری برخوردار است، انگیزه درونی فراگیران را معطوف به خود کرده، آنان با علاقه بیشتری به این آموزش می‌پردازند.

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.

آموزش‌های غیررسمی به لحاظ ارزشی می‌توانند واجد ارزش‌های مثبت تا منفی باشند، اما به دلیل عدم شناخت کافی آموزش‌های غیررسمی در جامعه، متأسفانه در غالب موارد اثرات منفی آن متوجه جامعه ایران و کودکان و نوجوانان و جوانان که هدف عمده این نوع از یادگیری‌ها هستند، شده است. به عنوان نمونه، بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های الگوهایی مانند باربی، برتر، السا و آنا و نظایر آن‌ها، با ارایه فردی با اندامی غیرواقعی و در اوج رفاه، تجملات، مدگرایی، خوش‌گذرانی و مصرف‌گرایی، به سادگی احساس بدشکلی بدنی، اضطراب و افسردگی (ناشی از نداشتن امکاناتی مشابه الگوهای اخیر) را در کودکان کاربر دامن می‌زنند. در سطحی فراتر، یادگیری‌های غیررسمی می‌توانند به القای ارزش‌های مختلف در کاربران دست بزنند، طیف این ارزش‌ها از ارزش‌های اقتصادی و سیاسی گرفته تا ارزش‌های فرهنگی و اعتقادی گسترده‌اند.

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 القانات پنهان زیاد و گسترده‌ای

۱. باید توجه داشت که مفهوم یادگیری غیررسمی یا پنهان، متفاوت از مفهوم یادگیری زیرآستانه‌ای (یا تبلیغات نامرئی) است که در دهه‌های اخیر مطرح شده است.

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

کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش، با القانات 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 آرایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالان، اهداف تجاری شرکت‌های غربی (مانند مک‌دونالد) را در دستور کار خود قرار داده‌اند.

عنوان «کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و دینی» به تحول مهم کاهش حساسیت کاربران خردسال نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و دینی پرداخته است که شایسته تأمل است.

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 امکانات 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 تمام‌نشدنی 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 آشناانش باشد، همان قهرمان‌هایی باشند که کودک از طریق بازی‌های دیجیتالی، 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.

به تعبیر دیگر، 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.

عنوان «تلاش در جهت زمینی کردن مفاهیم آسمانی» ناظر بر این مسأله است که در گستره قابل تأملی از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی آن سوی آب که تهیه شده‌اند، این تولیدها به انکار غیرمستقیم دین و دیانت می‌پردازند. یکی از مهم‌ترین روش‌های انکار غیرمستقیم دین در محصولات اخیر، زمینی کردن مفاهیم آسمانی است. به این معنا که در تولیدهای پیش‌گفته، نه تنها فرشتگان الهی، جامه‌ای از عینیت پوشیده، روی زمین و در روابط اجتماعی روزمره آدمیان ظاهر می‌شوند، بلکه حتی خداوند منان نیز گاهی وجه‌ای زمینی یافته، به عنوان یک طرف مبارزه، در جمع گروهی که سرگرم بازی‌های دنیایی شده، دنبال دعا و مرافعه‌های خودشان 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 ابزارهایی که از آنها برخوردارند، بر تمامی مشکلات عادی و غیرعادی فرارویشان غلبه می‌یابند. به عنوان مثال، بن‌تن با یافتن یک ساعت فضایی، به قدرتی شگرف دست می‌یابد و تمامی موانع سر راهش را با اتکا به همین قدرت، متلاشی و ویران می‌سازد یا مرد عنکبوتی به پرواز درآمده و با تارهایی که از دستش بیرون می‌آیند، به انجام اموری خارق‌العاده دست می‌زند که از عهده هیچ کس برنمی‌آید.

در بازی‌های اخیر، پس از طرح خدا به عنوان موجودی که تن به زمینی شدن داده است و هم‌زمان 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 حاجت‌حاجتمندان خویش را رفع کرده و گاه نمی‌کند، وسایل و ابزارهای قدرت را به عنوان جایگزین حضرت حق در نظر بگیرند و اصولاً قانع شوند، کسی که ابزار قدرت را در دست دارد، در موضع برتری قرار دارد و هر چقدر این ابزار قدرتمندتر و ویرانگرتر باشد، او از اعتلا و برتری بیشتری برخوردار است و باید شأن خدایی را از آن کسی دانست که برترین ابزار و بیش‌ترین قدرت در کف اوست و آن کسی نیست جز الگوهای امریکایی بازی‌های دیجیتالی و در ادامه دریافت قدرتی به نام امریکا که پشت سر الگوهای اخیر قرار گرفته است.

عنوان «طرح خرافی دین و ایجاد تردید در اندیشه الهی»، از زاویه دیگری به بررسی اثرات عقیدتی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان خردسال پرداخته است. به این

معنا که کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌های دیجیتالی آن سوی آب، در جریان انجام این بازی‌ها، غالباً با مفهوم جادو و جادوگر در بازی‌ها مواجه می‌شوند.

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

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

عنوان «ایجاد تعارض‌های دینی»، ناظر بر این مسأله بود که کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و احياناً فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای در جریان کاربری از محصولات اخیر، در عمل با تعارض‌های دینی متعددی مواجه می‌شوند که این تعارض‌ها می‌تواند در اعتقادات دینی آنان مؤثر واقع آمده، از میزان آن بکاهد.

در این عنوان خاطر نشان گردید، مطالعات پیاژه در زمینه تحول ذهنی (و اخلاقی) کودکان، دلالت بر آن دارد که شناخت کودکان به تدریج گسترش یافته، عمق می‌یابد. به عنوان مثال، کودکان پیش دبستانی از تفکر عینی (در برابر تفکر انتزاعی افراد بزرگسال) برخوردارند و بر همین مبنا دست به قضاوت می‌زنند که البته قضاوت‌های آنان در بسیاری از مواقع منطبق با واقع نیست. به عنوان نمونه،

کودکان خردسال به صرف آن که باری «زیبا» است یا «می‌خندد»، ابعاد عینی و ملموس اخیر را معیار قرار داده، «خوب» بودن و «مهربان» بودن وی را نتیجه می‌گیرند، حال آن که در بسیاری از موارد ممکن است چنین نباشد.

از سوی دیگر کودکان خردسال به دلیل آن که در آغاز راه تحول ذهنی خویش قرار دارند، برخلاف افراد بزرگسال که حاضر به پذیرش تناقض نیستند، به سادگی تناقض را می‌پذیرند.

یکی از دیگر محدودیت‌های شناختی کودکان هم منطق ساده‌نگر آنان است. به این معناکه منطق کودکان، منطق صفر و یک است و کودکان در قضاوت‌های خود پیچیدگی‌های محتمل را در نظر نگرفته، صرفاً به تأیید یا تکذیب پدیده فرارویشان اکتفا می‌کنند، حال آن که پدیده مزبور ممکن است از جهتی درست و از جهت دیگر نادرست باشد.

مجموعه ویژگی‌های تفکر عینی کودک، پذیرش تناقض‌ها و منطق ساده‌نگر وی سبب می‌شود، کودک به راحتی القائات ضمنی بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده خودش را (که اکثریت قریب به اتفاق آن‌ها غربی هستند) را بپذیرد و در روند جامعه‌پذیری خویش، القائات ارزشی و هنجاری اخیر را به سادگی در نظام ارزشی و هنجاری خود وارد کند.

البته از آنجا که کودکان در روند تحول ذهنی خودشان به جایی می‌رسند که متوجه تناقض و تناقض‌گویی می‌گردند، در برخورد با تعارض‌های رفتاری الگوهای مورد علاقه خویش با ارزش‌های بومی خودش، ممکن است به سادگی با کنار نهادن ارزش‌های بومی، ملی و عقیدتی خویش، تعارض پیش آمده را به نفع الگوی مورد علاقه خودش حل کند که در این صورت با تعارض‌های تربیتی، اخلاقی و عقیدتی بسیار زیادی مواجه خواهد شد.

بررسی شواهد میدانی گردآوری شده از سطح کودکان پیش دبستانی، دلالت بر آن دارد که کودکان مصاحبه شده در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی، با موارد اخلاقی و دینی متعددی مواجه گردند که منطبق با فرهنگ ملی و بومی آنان نیست، اما به دلیل پذیرش آن‌ها نسبت به رخدادهای متعارض یا تعارض پیش آمده را به نفع الگوی مورد علاقه خودشان حل می‌کنند (و مثلاً آن الگو را قوی‌تر و برتر از خدای جهانیان می‌پندارند) و یا آن که از تعارض پیش آمده به سادگی عبور کرده، آن را تحمل می‌کنند، ولی با توجه به روند تحول ذهنی کودکان، این انتظار می‌رود که کودکان مورد نظر پس از بزرگ‌تر شدن، از آنجا که دیگر تعارض را بر نمی‌تابند، در صدد حل تعارض دینی برآیند که الگوهای مورد علاقه‌شان منادی آن هستند. در حالت اخیر کودکان تعارض موجود را به جای آن که با توجه به ملاحظات فرهنگی خویش حل کنند، غالباً با عنایت به القائات پیشین الگوی مورد علاقه‌شان حل و فصل خواهند کرد.

در این میان، برخی از تفاوت‌های فرهنگی، سیاسی، عقیدتی ایران با سازندگان بازی‌ها و کارتون‌های آن سوی آب، سبب می‌شود کاربران خردسال این محصولات دچار برخی از تردیدها و

تعارض‌های درونی شوند. تفاوت فرهنگ شهودی و جمع‌گرای ایران با فرهنگ برون‌گرا و فردگرای غرب، یکی از علل اختلاف‌آفرین در این میان به شمار می‌آیند.

تفاوت ارزش‌های نسبتاً خدامدار در ایران با ارزش‌های انسان‌مدار در غرب و همین‌طور سطح رفاه اجتماعی دو ديار، از عوامل دیگری است که موجب تعارض‌های ذهنی کاربران خردسال محصولات فرهنگی (و بیش‌تر ضدفرهنگی) آن سوی آب هستند.

سرانجام اندیشه‌های سیاسی، اقتصادی و عقیدتی که در پشت برخی از سناریوهای بازی‌ها و کارتون‌های کودکان وجود دارند و اصولاً بازی را با هدف ایجاد اندیشه‌ای اقتصادی، اعتقادی، فرهنگی یا سیاسی تهیه و تدوین کرده‌اند، به سادگی ممکن است کودکان کاربر بازی‌ها و کارتونها را دچار تردیدهای ذهنی کرده، مجموعه این تردیدهای بدون پاسخ، تعارض‌های درونی گسترده‌ای را در آنان رقم بزنند.

بنابراین همان‌گونه که کاربران بزرگسال فضای مجازی، ممکن است به سادگی در جریان کاربری از فضای مجازی، با انواع جریان‌های ضدبشری، ضدزیست محیطی، خرافی، شهوی و انحرافی روبرو شوند، کودکان خردسال نیز ممکن است در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های خویش، با موارد مشابه روبرو شده و به دلیل فقدان تفکر انتزاعی و انتقادی، با سهولت بیش‌تری دست به پذیرش القائاتی که با آنها مواجه شده‌اند، بزنند.

عنوان «آشنا شدن با برخی از جریان‌های انحرافی» ناظر بر آشنایی یافتن کودکان خردسال با جریان‌های نامناسب اخیر است که اثرات اعتقادی تعیین‌کننده‌ای روی کاربران خود می‌گذارند.

اگر از برخی از تبلیغات اسلامی که در اشکال نادرست (نظیر تبلیغ وهابیت یا تبلیغاتی که اسلام تحریف شده را به معرض دید می‌گذارند) در فضای مجازی وجود دارند، بگذریم و از تبلیغاتی که مبلغ ادیان الهی دیگر مانند مسیحیت و یهودیت نیز هستند، عبور کنیم، تبلیغ جریان‌های دست‌ساخت بشری به عنوان دین، در مواردی مانند تبلیغ بهائیت و شیطان پرستی، جلوه‌گر می‌گردند. بازی‌های دیجیتالی با جهت‌گیری فرقه‌های پیش‌گفته در موارد متعددی در فضای مجازی وجود داشته، می‌توانند مورد استفاده کودکان خردسال قرار گیرند.

مضاف بر جریان‌های اخیر، در سطوح سنی بالاتر، اندیشه‌های مبتنی بر عرفان‌های کاذب، هم‌جنس‌گرایی (لزبین‌ها، گای‌ها)، پوچ‌گرایی و حتی اندیشه‌هایی که کاربران و مخاطبان خویش را دعوت به خودکشی می‌کنند، در فضای مجازی به سادگی یافته می‌شوند و می‌توانند مخاطبان خود را به سمت و سوی اهداف خویش سوق دهند.

موارد اخیر خاصه در برخورد با کودکان و نوجوانان از حساسیت خاصی برخوردار است، زیرا کودکان و نوجوانان به دلیل نداشتن تفکر انتزاعی، با نگاه نقادانه به استدلال‌های رنگارنگ افراد و فرقه‌های انحرافی نگاه نمی‌کنند و به سادگی ممکن است، فریفته اندیشه‌های القایی آنان شوند، خاصه آن که

در برخی از موارد افراد و گروه‌های پیش‌گفته، با استفاده از ابزارهای هنری (مانند موسیقی)، دست به القای هرچه کارا تر اندیشه‌های ناصواب خویش به کاربران فضای مجازی می‌زنند.

در عنوان «بسترسازی‌های اولیه برای نفی دین»، این مسأله مورد بحث قرار گرفته است که اگر مباحث پیشین معطوف به این معنا بودند که اعمالی مانند: نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی، نقش پررنگ شهوت‌گرایی در فضای مجازی که به کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و عقیدتی می‌انجامد، تلاش غیرمستقیم برخی از بازی‌ها برای زمینی کردن مفاهیم آسمانی، طرح جادو برای به نمایش کشیدن خرافه‌گرایی در دین و سرانجام ایجاد بعضی از تعارض‌های دینی در جریان برخی از بازی‌ها و آشنا شدن کودکان خردسال در جریان بعضی از بازی‌ها با نحله‌های انحرافی یاد شد، اما تمامی مباحث گذشته، به فروریزی قسمتی از دینداری کاربران می‌انجامد، اما به نظر می‌رسد بازی‌ها در سطحی فراتر اثرگذار بوده، کلان اعتقاد دینی را نیز به فروریزی تهدید می‌کنند. مواردی مانند: سوءاستفاده‌هایی که از تفکر عینی کودک در جریان بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌شود؛ تضعیف نوع دوستی کودکان در روند کاربری از بازی‌ها و سوق دادن آنان به سمت خشونت، خشونت‌گرایی و آسیب زدن به دیگران؛ مقابله نسبی با برخی از مفاهیم دینی در جریان بازی‌ها و سرانجام تربیت انسان‌هایی نامتعادل در روند کاربری افراطی از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها، از جمله مواردی هستند که در جریان کاربری کودکان خردسال از محصولات اخیر که متعلق به آن سوی آب هستند، اعتقادات دینی آتی آنان را تهدید می‌کند.

در عنوان «طرح الگوهای غربی به مثابه منجی»، به این مسأله مهم اشاره شد، کودکانی که از تفکری عینی برخوردارند، در مواجهه با پدیده‌های عینی و ملموس، تحت تأثیر دید عینی خودشان، به این پدیده‌ها توجه خاصی نشان می‌دهند و بالطبع اگر شاهد قدرت بی‌پایان الگوهای عینی فرارویشان باشند، این الگوهای شگفت‌انگیز را با ویژگی‌های شگفت‌آوری نظیر قدرت بی‌پایان، جاودانگی و نامیرایی می‌پذیرند.

کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، در کنار پذیرش ویژگی‌های خارق‌العاده الگوهای مطلوب طبعشان، در غالب موارد پیام دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری را گرفته و الگوهای مورد علاقه خود را (که در واقع تداعی‌گر نظام امریکا هستند)، در نقش یک منجی می‌بینند. از این رو طبیعی است که وقتی کودکان در تنگنای زندگی خویش گرفتار آمدند، به جای توسل و تمسک جستن به حضرت حق، متوجه الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه خود شده، آنان را ملجاء و پناه خویش ببینند.

به تعبیر دیگر، کودکان پیش دبستانی در مواجهه با الگوهای عروسکی - کارتونی ارایه شده توسط غرب، چنان میوهوت و شیفته قدرتی که الگوهای مزبور از آن برخوردار هستند، می‌گردند که در بستر تفکر عینی خویش، آنان را منجی خود، اطرافیان‌شان و حتی خداوند هستی تصور می‌کنند. بالطبع در حالت اخیر، صحبت کردن از منجی‌هایی که ادیان از آن‌ها سخن گفته‌اند، سخن لغوی برای کودک بیش‌تر نخواهد بود، زیرا وقتی وی در عمل شاهد الگوهایی است که در عین داشتن قدرت بی‌پایان، از

ویژگی‌های دیگری مانند نامیرایی جاودانگی برخوردارند، دیگر نیاز به توجه به منجی که دین وعده آن را داده است و پذیرش آن با تفکر عینی کودک دشوار است، نخواهد بود.

عنوان «کنار نهادن قدرت خدا و قداست‌آمیز دیدن قدرت‌های بشری در بازی‌ها»، در راستای عنوان قبل به این موضوع پرداخته است که کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، در مواجهه با الگوهای پسرانه و دخترانه فرابشری که در این محصولات برای آنان مطرح می‌شود، به تدریج توجه می‌شوند که ابزار حرف نخست را می‌زند و کسی که دارای ابزار قوی و قدرتمندی هست، در حد و شأنی فراتر از همه و حتی خدای جهانیان واقع می‌شود.

کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، در روند کاربری خود از این محصولات با الگوهای دخترانه و پسرانه‌ای مواجه می‌شوند که دارای اوجی از جذابیت بوده یا از قدرت‌هایی فرابشری برخوردارند و مثلاً با یک اشاره، همه چیز را منجمد کرده یا با یک ضربه به ساعتش، انبوهی از موجودات فرازمینی را در اختیار گرفته و یا با انداختن تارهای خودش، حتی قطاری را از حرکت باز می‌دارد.

کودکان پیش دبستانی در برخورد با الگوهایی که غالباً در اوج قدرت، زیبایی و جذابیت طراحی شده‌اند، شگفت زده شده، به دلیل برخورداری از دید عینی، این الگوهای شگفت‌آور را به عنوان انسان کامل، منجی بشریت و یا حتی هستی بخش بشر شناخته و می‌پذیرند.

در این میان، اگر چه معدودی از کودکان خداوند منان را برتر یا هم عرض الگوهای عروسکی کارتونی می‌دانند، اما تعداد قابل تأملی از کودکان، افرادی نظیر مردعنکبوتی، بن‌تن، السا و مانند آن‌ها را برتر و قوی‌تر از حضرت حق تصور می‌کنند.

اگر در جست‌وجوی علت برتری الگوهای اخیر بر خداوند جهانیان برآییم، مشخص می‌شود، کودکان خردسال به سبب آن که به لحاظ تحول ذهنی، قادر به درک مفاهیم ذهنی و انتزاعی نیستند و معیارهای آنان عمدتاً به ابعاد بصری اطراف و اکناف آنان گره خورده است، الگوهای فرابشری ارایه شده توسط غرب را که به شکلی مطالعه شده ارایه گردیده‌اند، به دلیل ویژگی‌های شگفت‌انگیزی که دارند، آنان را الگوهایی کامل و متعالی دیده، همه چیز را با اتکا و استناد به آن‌ها تحلیل و بررسی می‌کنند.

اگرچه کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها در گذر زمان و بزرگ‌تر شدن خویش، با خرافه یافتن قدرت‌های فرابشری الگوهایی نظیر بن‌تن، اسپایدرمن، السا و نظایر آن‌ها از این الگوها به مثابه ملجاء و پناه خویش چشم می‌پوشند، اما اولاً ذهن مخدوش شده خویش در ارتباط با خدای جهانیان را ممکن است حفظ کنند و ثانیاً خود را کم و بیش مستعد پذیرش الگویی مشابه قرار دهند. به این معنا که نوجوانانی که در ادامه الگوهای فرازمینی و فرابشری نظیر بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، بلک‌من، کاپیتان امریکایی، باربی، مائویی، السا، آنا و مانند آن‌ها با مواردی نظیر اینترنت و ربات‌ها برخورد می‌کنند، مستعد آن هستند که صاحبان اینترنت یا ربات‌ها را که واجد قدرتی گسترده و

شگفت به نظر می‌رسند، قدرت برتر و تعیین کننده ببینند و با کنار نهادن اندیشه خدا، سر در برابر امریکایی فرود آورند که قدرت‌های به ظاهر عظیمی را در اطراف خود گرد آورده است.

به نظر می‌رسد مجموعه عناوین ذکر شده، بتوانند دورنمای روشنی از اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید به دست بدهند.

با توجه به اطلاعاتی که ارائه گردید، می‌توان بیان داشت، آنچه در درجه نخست اهمیت، در مصاحبه‌های انجام شده بارز می‌باشد، سرعت تحولات شدیدی است که در جامعه، فناوری‌ها و حتی در سطح کودکان خردسال ملاحظه می‌شود و در درجه بعدی اهمیت، اطلاعات گردآمده، بیانگر غفلت گسترده‌ای است که اولیای فرهنگی - اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان، اولیای آموزشی و اولیای خود آنان را دربرگرفته است.

در آنچه گذشت، سرعت تحولات شدیدی که در فناوری‌های ارتباطی جدید وجود دارد، قابل لمس است، به همین ترتیب سرعت تحولاتی که در کودکان پیش دبستانی وجود دارد، حیرت برانگیز است. کودکان اخیر از سویی ظرفیت‌های بالایی در فهم فناوری‌ها و به کارگیری آن‌ها را در خود به نمایش می‌نهند و از سویی شکل‌گیری موارد آسیب‌زایی مانند کاهش عزت نفس، افسردگی، احساس بدشکلی بدنی و نظایر آن‌ها را در خود به منصفه ظهور می‌گذاشتند.

کودکان با وجود ملاحظه ممنوعیت ورود تبلت و تلفن همراه به مهد کودک، در عمل در بطن مهد رسمی خویش، با وارد کردن مخفیانه وسایل پیش‌گفته به مهد خود، مهد پنهانی پدید آورده‌اند که در آن انواع آهنگ‌ها، تصاویر، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، ردوبدل می‌گردد و در آنجا کودکان خردسال به یاری هم برخاسته، مشکلات فنی یکدیگر را حل کرده یا هم‌دیگر را در دور زدن اولیایشان، توجیه می‌کنند.

اما در برابر نسلی که در اثر کاربری (و در واقع به میزان زیادی کژکاربری)، از فضای مجازی به تدریج نگاه و تحلیل‌های فرهنگی - اجتماعی و سیاسی - عقیدتی متفاوتی می‌یابد و غالباً به سمت مواضعی مخالف آنچه مطلوب طبع اولیا، اولیای پرورشی و اولیای فرهنگی - اجتماعی نظام است، سوق می‌یابد، به نظر می‌رسد، غفلت گسترده‌ای وجود دارد.

در آنچه گذشت، انفعال اولیای فرهنگی و اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان به عیان قابل مشاهده بود. اولیای فرهنگی به جای مبادرت ورزیدن به اقدام‌هایی نظیر تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمد است)، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل کننده فناوری‌های ارتباطی جدید برای اولیا، اعمال نظارت (از نیروهای انتظامی گرفته تا نهادهای دینی و مردمی)، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی، تدوین قوانین خاص برای حمایت از کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن‌تر، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور،

مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارائه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارائه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه و مانند آن‌ها که در سطح جهان معمول می‌باشد، به طور عمده به دستورهای از بالا به پایین و در غالب موارد با مضامین نفی و انکار فناوری‌ها و فضای مجازی می‌پردازند که آمار کاربری گسترده فیلترشکن از سوی کاربران، به خوبی گواه شکست خطمشی اخیر است.

مسوولان و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه داشته باشند که در درجه نخست اهمیت، فناوری‌ها تحمیل بوده (و آنان در موضع انتخاب قرار ندارند که اگر فناوری‌ها را نخواستند، انتخاب نکنند)، و در درجه بعدی اهمیت، فناوری‌ها و فضای مجازی به دلیل پاسخ نسبی که به نیازهایی مانند ارضای هیجان‌جویی جامعه یا مشکلات جنسی آن می‌دهند، در عمل به سادگی قابل حذف نیستند، مگر آن که پیشاپیش با بازنگری جدی خطمشی‌های فرهنگی- اجتماعی جامعه، مشکلات پیش‌گفته حل شوند. به تعبیر دیگر، زمانی که حتی برخی از مسوولان، کنسرت‌هایی را که در آن اشعار حافظ و مولوی خوانده می‌شود، تحمل نمی‌کنند، انتظار غلبه بر جذابیت‌های بی‌پایان فضای مجازی، انتظار درستی به نظر نمی‌رسد. البته تمهیداتی مانند تهیه اینترنت ملی، موتور جست‌وجوگر یوز، یاحق یا گسترش پیام‌رسان‌های داخلی و نظایر آن در دستور کار اولیای فرهنگی نظام هست که تمهیدات لازمی هم به شمار می‌روند، اما عمق مسأله فناوری‌های جدید در ایران فراتر از این مسایل هست، به این معنا که مسأله فناوری‌ها در عمل با کلان خطمشی‌های نظام گره خورده است و حل مسأله فناوری‌ها در ایران، نه تنها مستلزم کوشش و تلاش در جهت بسترسازی برای فناوری‌های ارتباطی جدید است، بلکه باید هم‌زمان به ایجاد برخی از اصلاحات فرهنگی- اجتماعی در جامعه همت گمارد. به عنوان مثال، فناوری‌ها در حال حاضر به برخی از خلاءهای اجتماعی پاسخ می‌دهند و مثلاً هیجان‌جویی ارضا نشده افراد را به نوعی ارضا می‌کنند یا به مثابه عرصه‌ای برای ابراز نظر افرادی قرار گرفته است که احساس می‌کنند حرف آن‌ها در رسانه‌های جمعی جامعه انعکاس نمی‌یابد و از این رو به دنبال یافتن جایی برای اظهار نظر، شبکه‌های اجتماعی فضای مجازی را در این جهت مورد توجه قرار داده‌اند، به همین ترتیب با شکل‌گیری مقاومت فرهنگی اقشار مختلف اجتماعی در برابر اولیای امور جامعه، مردمی که با از دست دادن تریبون‌های سیاسی، عرصه فرهنگی را عرصه اظهار نظر و احیاناً مخالفت خویش بدل کرده‌اند، به دلیل تخالف ورزی با مسوولان، ممکن است به سادگی از تمهیدهایی نظیر اینترنت ملی یا موتورهای جست‌وجوگر داخلی و یا پیام‌رسان‌های داخلی سود نبرند و اعمال فیلتر مسوولان در این جهت را با به کارگیری فیلترشکن در عمل خنثی کنند.

تجرباتی مانند توقیف شبکه اجتماعی واتس‌آپ و در پی آن مهاجرت ۱۴ میلیونی کاربران این شبکه در طی یک شبانه روز به شبکه اجتماعی تلگرام؛ فیلتر دو هفته‌ای تلگرام در درگیری‌های دی ۹۶ در جامعه و هجوم کاربران این شبکه برای خرید وی‌پی‌ان (که فیلترشکن پولی است) یا کاربری از سایفون (که فیلترشکن مجانی است)؛ باقی ماندن ۴۴ میلیون نفر از ۴۵ میلیون کاربر تلگرام در این شبکه اجتماعی پس از اعلان ممنوعیت آن توسط قوه قضائیه (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۰) و یا (به بیان وزیر مخابرات) روی آوردن کاربران به فیلترشکن‌هایی که در جاسوسی آن‌ها تردیدی نیست، برای رفع احتمال جاسوسی احتمالی تلگرام (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۷)، گواه سردرگمی و خسران‌های تصمیم‌های مطالعه نشده می‌باشند.

گذشته از مواضع مسوولان فرهنگی جامعه، مسوولان نظام آموزش عمومی کشور نیز در برخورد با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی، از عملکرد مناسبی برخوردار نیستند و با ممنوعیت ورود تلفن همراه (و در سطحی نازل‌تر، تبلت و رایانه) به مدارس و در حد خفیف‌تری در سطح مهد کودک‌ها، در عمل مخالفت خویش را با فناوری‌های اخیر به معرض دید نهاده‌اند.

اولیای پرورشی و آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان برای رهایی خود از مضان اتهام این که به فرض در مهد یا مدرسه‌ای، یک تصویر نامناسب رد و بدل شده است، هم کودکان و هم اولیای آنان را تنها نهاده و به آنان پشت کرده‌اند. به تعبیر دیگر، شدت مخالفت اولیای پرورشی و آموزشی با تبلت و تلفن همراه چنان است که با وجود آن که مریبان مهد و معلمان مدارس، بعضاً از نفوذ کلام قابل قبولی در متربیان خود برخوردارند، در بسیاری از موارد، حتی حاضر به تذکر شفاهی برخی از فراز و فرودهای وسایل پیش‌گفته و روشنگری در این جهت نبوده، حاضر نیستند خود را به دردسر انداخته، به نوعی خلاف حکم مسوولان ارشد خویش عمل کنند.

تلاش برخی از اولیای آموزشی که برای اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان سخنرانی می‌آورند که در جریان سخنرانی خویش آنان را قسم می‌دهد (!) ماهواره و اینترنت و تلفن اندرویدی را از بساط زندگی خویش جمع کنند، گواه روشنی در اندیشه بخش قابل تأملی از اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه است.

سرانجام در آنچه گذشت، از اولیایی یاد شد که آنان نیز در غالب موارد از تحولاتی که در سطح فرزندان آنان به وقوع پیوسته است، بی‌خبر و ناآگاه هستند.

اگر در جمع مصاحبه‌های انجام شده، مواردی که در آن، کودکان خردسال مهد کودک به دور زدن اولیا و اولیای پرورشی خود پرداخته‌اند، احصاء گردند، بدون تردید این مجموعه از روش‌های فریب اولیا می‌توانند با تنوع شگفت‌آوری انظار اولیا و اولیای پرورشی کودکان را معطوف به خود کند.

ماحصل آنچه از آن یاد شد، کاربری‌های غالباً کنترل نشده فرزندان از فضای مجازی است، کاربری‌هایی که گاه فرزندان بی‌تجربه را در عمل با شکارچیان جنسی و افراد بزه‌کاری در فضای مجازی مواجه می‌کند که با استفاده از غفلت اولیای فرهنگی، پرورشی و آموزشی کاربران خردسال و

نوجوان و اولیای آنان، آزادانه در فضای مجازی پرسه زده، شکارهای خویش را طعمه هوا و هوس خویش می‌کنند و آنان را در نهایت به صورت انسانی درهم شکسته و مالمال از کینه و نفرت رها می‌سازند.

در جست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، از سویی توجه به ارزش‌های بومی و ملی- مذهبی و از سوی دیگر توجه به دستاوردهای بشری غرب در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید ضرورت دارد.

در ادامه پس از بررسی اجمالی تجربه بشری غرب در ارتباط با فضای مجازی، از برخی از آرایه طریق‌های بومی در همین رابطه یاد خواهد شد.

دستاورد بشری غرب در مواجهه با فضای مجازی

با گسترش فناوری‌های جدید در جامعه، برخی از پژوهش‌گران ترغیب شدند تا گسترش فناوری‌های ارتباطی نسبتاً قدیمی، مانند تلگراف، تلفن، رادیو، تلویزیون و ویدیو را مورد نظر قرار داده، واکنش شهروندان را در ارتباط با آن‌ها، هنگامی که تازه به جامعه عرضه شده بودند، مورد بررسی قرار دهند. مجموعه مطالعات انجام شده در این زمینه، حکایت از آن دارند که شباهت‌های زیادی بین واکنش مردم در ارتباط با فناوری‌های قدیمی، زمانی که هنوز «تازه» بودند و فناوری‌های بسیار جدید، وجود دارد.

مطالعه تاریخیچه پدیدایی فناوری‌های مختلف، نشان می‌دهد که با بروز و ظهور هر فناوری جدیدی، موجی از امیدها و هراس‌ها، فراروی بشر، پدیدار شده است.

با پا به عرصه نهادن تلگراف، این امید در دل برخی از انسان‌های نیک‌اندیش و خیرخواه پدید آمد که این فناوری، به تحقق یک «جامعه جهانی» کمک خواهد کرد و بدین ترتیب دیگر جهان، شاهد رخ دادن جنگی نخواهد بود.

زمانی که تلفن اختراع شد، برخی از منافع کثیر آن سخن به میان آوردند و از خارج شدن انسان‌ها از انزوای اجتماعی و برقراری رابطه بین افراد و برخی از نزدیکانشان که به دلیل بعد راه، از یکدیگر دور افتاده‌اند، سخن گفتند.

با شکل‌گیری اینترنت، این‌اندیشه در اقشار گسترده‌ای از مردم شکل گرفت که با کمک اینترنت، می‌توان جامعه‌ای برتر را رقم زد، جامعه‌ای که پیش‌بینی‌ها در آن بیشتر مثبت و امیدوار کننده‌اند و می‌توان در آن به وعده‌های تحقق دمکراسی و یک‌پارچه کردن کشورهای جهان در جامعه‌ای واحد و جهانی، جامه عمل پوشاند.

اما با وجود طرح ابعاد امیدبخش در جریان بروز و ظهور فناوری‌های جدید، برخی از افراد در جهت‌گیری و سمت و سویی متفاوت، نسبت به خطرات بالقوه فناوری‌های مزبور، هشدار دادند. به عنوان مثال، در پی وقوع حملات ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ در امریکا، افراد دیگری به جدّ عقیده یافتند که

اینترنت، در جهت سازماندهی افرادی که به برج‌های دوقلوی امریکا و اهدافی مشابه حمله کردند، مورد استفاده قرار گرفته است، از این رو، ضرورت دارد که کنترل‌های گسترده و عمیق‌تری را بر ارایه دهندگان خدمات اینترنتی، اعمال کرد.

سرانجام با ارایه فناوری‌های تلفن همراه و تبلت، در حالی که بعضی از پژوهش‌گران، به طرح مواردی مانند آموزش مبتنی بر تلفن همراه یا تبلت می‌پرداختند، هم‌زمان برخی از منتقدان، هشدار دادند که این وسایل می‌توانند زمینه بروز و شکل‌گیری برخی از مشکلات را در سطح جامعه، فراهم آورند. تجربه بشری در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل بستر سازی فرهنگی برای افزایش فرصت‌ها و کاهش تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید را مطرح کرده است. بررسی اجمالی کشورهای پیشرو در امر بستر سازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی نشان می‌دهد که این کشورها در جریان تهیه بستر فرهنگی مناسب جهت کاربری مناسب از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، در سطوح مختلفی دست به سرمایه‌گذاری زده‌اند.

مراکز دانشگاهی و پژوهشی با انجام پژوهش‌های لازم، شناخت مورد نیاز جهت ایجاد بستر مناسب برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار جامعه را به دست می‌دهند، وزارت ارتباطات نیز حسب فعالیت خود، با تدارک سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی ایمن برای کاربران خردسال و جوان، ایمنی کاربری از فضای مجازی را برای کاربران این سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی فراهم می‌آورد. وزارت آموزش و پرورش به عنوان دومین خانواده کودکان، نوجوانان و جوانان، در تلاش برای بستر سازی بهینه برای کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی، با پیش گرفتن اقدام‌های مختلف، فضای فرهنگی لازم را جهت کاربری مناسب دانش‌آموزان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراهم می‌آورد. در همین راستا سایر مؤسسات مرتبط با جوانان مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه و دیگر نهادهای دولتی به همراه سازمان‌های غیردولتی و مردم نهاد، می‌کوشند تا با پیش گرفتن مجموعه‌ای از اقدام‌های توانمندساز و ایجابی، دسترسی کاربران خردسال و جوان را به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی فراهم آورند.

از سوی دیگر در کنار اقدام‌های قوای مقننه و مجریه، قوه قضائیه می‌کوشد تا با تدوین قوانین مورد نیاز، ضمن تحدید عرصه‌های کژ کاربری از فضای مجازی، امکان کاربری مثبت و مؤثر از این فضا را برای کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراهم آورد.

مجموعه اقدام‌های قوای سه‌گانه، در سطوح نوجوانان و جوانان کاربر، خانواده جوانان کاربر و سرانجام کلان جامعه، به شکل گسترده اطلاع‌رسانی می‌گردد.

البته با وجود اقدام‌های مؤثر اخیر که همگی با هدف کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی برای کاربران خردسال، نوجوان و جوان جامعه است، با این همه هنوز هم مشکلاتی در سر راه ایمن سازی فضای مجازی برای کاربران مختلف آن وجود دارد که در انتهای مباحث این قسمت، از آن نیز یاد خواهد شد.

در ادامه، عنوان‌های پیش‌گفته به اجمال مورد بررسی قرار می‌گیرند.

۱- فعالیت مراکز دانشگاهی و پژوهشی

مراکز دانشگاهی و پژوهشی جهت ایمن‌سازی فضای مجازی برای اقشار مختلف جامعه، خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان می‌کوشند تا با شناخت هر چه بهتر فضای مجازی، برمبنای شناخت حاصله رهنمودهای لازم را به نهادهای سیاست‌گذار ارایه کرده، ابزارهای لازم را نیز جهت حصول سیاست‌گذاری‌های انجام شده در جهت ایمن‌سازی فضای مجازی فراهم آورند.

به نظر می‌رسد، اهم فعالیت‌های دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی را بتوان در موارد ذیل خلاصه کرد:

- تلاش در جهت شناخت هر چه بیشتر تر فراز و فرودهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- بررسی فراز و فرودهای تعامل جوانان با فناوری‌های پیشرفته،
- بررسی میزان آگاهی نوجوانان و جوانان از خطرهای فضای مجازی،
- بررسی اثرات سیاست‌گذاری‌های انجام شده در امر فضای مجازی،
- ارایه رهنمود برمبنای پژوهش‌های انجام شده برای سیاست‌گذاری‌های جدید،
- طراحی سایت‌های امن برای پاسخ به نیاز اولیا،
- تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی،
- تهیه محتوای آموزشی و کمک آموزشی (برای دانش‌آموزان و معلمان)،
- ایجاد کتابخانه‌ها و موزه‌های مجازی،
- پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود،
- تمهید مراکز راهنمایی و مداخله در بحران.

فلوروس^۱ و همکاران (۲۰۱۳) در بررسی که درباره سوءمصرف اینترنت در یک دوره دو ساله در سطح ۲۰۱۷ دانش‌آموز داشته‌اند، گزارش می‌دهند که میزان سوءمصرف اینترنت به شکل قابل توجهی فزونی یافته است. از این رو بر ضرورت شناخت عوامل مؤثر روان‌شناختی در افراد مهاجم و قربانی در این میان تأکید می‌ورزند. کمیسیون تجارت فدرال^۲ (۲۰۰۹)، در گزارشی که درباره خطرات فضای مجازی به کنگره امریکا داده است، بر ضرورت رتبه‌بندی محتوای روی‌خط که کاربران از آن بهره می‌برند، تأکید کرده است. به همین ترتیب این کمیسیون بر ضرورت ارتقای فناوری‌ها برای تفکیک نوجوانان کاربر از بزرگسالان تأکید ورزیده است تا کاربران کم‌سال، تنها با همسالان خودشان رابطه برقرار کنند.

1. Floros, G. D.

2. Federal trade commission

شوچوک^۱ (۲۰۱۴) در گزارش پژوهشی خویش، با توجه به یافته‌های پژوهش، سیاست‌گذاری مسوولان در این ارتباط را خواستار گردیده است.

جیانت^۲ (۲۰۱۳) بر مبنای یافته‌های علمی موجود، دست به تهیه یک کتابچه راهنما جهت کاربری اولیای مدارس و اولیای جوانان در جامعه زده است.

یاردی^۳ (۲۰۱۲) نیز در رساله دکتری خودش، دست به طراحی سایت مستقلی زده است که به سوال‌های اولیا در زمینه کاربری و کژکاربری فرزندان آنان پاسخ می‌دهد.

برخی از توصیه‌های ارائه شده توسط انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA)^۴، آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)^۵ و انجمن بین‌المللی فناوری در آموزش و پرورش (ISTE)^۶ درباره تربیت دیجیتالی فرزندان توسط اولیا، به شرح زیر است:

برای اولین بار در تاریخ بشریت، رسانه‌های محبوب^۷ و قابل دسترس، جوانان را درگیر یک یادگیری اجتماعی گسترده ساخته است.

در دنیای فناوری، منظور از «شهروندی دیجیتالی»^۸ همان راه یادگیری و زندگی کردن مسوولانه در دنیای روی خط یا برخط^۹ است که در جوامع آموزشی و خانگی گسترش یافته است.

کودکان و نوجوانان، «بومی‌های دنیای دیجیتال»^{۱۰} هستند که از بدو تولد به صورت روی خط با زیست‌بومی دیجیتالی^{۱۱} که همواره در حال تغییر است، در تعامل هستند و این زیست‌بوم به کمک رسانه‌های همراه^{۱۲} رشد می‌یابد.

از آن‌جا که فناوری به صورت بخش جدایی‌ناپذیر دنیای پیرامون افراد درآمده است، والدین برای ایجاد عادت سالم و فرهنگ درست و ایجاد مهارت استفاده از فناوری در فرزندان، باید به چند نکته‌ی تربیتی ذیل توجه کنند:

-
1. Shewchuk, S.
 2. Giant, N.
 5. Yardi, S. A.
 4. Digital Guidelines promoting healthy technology use for children/ apa.org (American Psychological Association).
 5. Growing up digital – Media research symposium/ aap.org (the American Academy of Pediatrics).
 6. Six ways parents can foster good technology habits/ iste.org (International Society for Technology in Education).
 7. User-friendly
 8. Digital Citizenship
 9. Online
 10. Digital Natives
 11. Digital Ecosystem
 12. Mobile Media

- اولیا باید از کودکی به فرزند خود در مورد فناوری آموزش و آگاهی داده، راهنمایی همراه با رشد فرزندان را مد نظر داشته باشند.

به کودکان، در سنین کم، باید آموخت که وسایل الکترونیک از قبیل گوشی، تبلت، لپ‌تاپ و رایانه، اسباب‌بازی نیستند و باید از آن‌ها با احتیاط کاربری داشت. فرزندان لازم است از سن پایین در مورد مزایا و معایب و خطرهای فناوری آگاهی پیدا کنند و متوجه اهمیت نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی و حفظ اطلاعات شخصی در آن شوند.

- اولیا باید به فرزند خود راجع به نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی اخطار و آگاهی بدهند؛ کودکان و به‌خصوص نوجوانان باید بدانند، اطلاعاتی که به اشتراک گذاشته می‌شوند، هرگز قابل پاک‌سازی به طور کامل نخواهند بود و این داده‌ها شامل پیغام‌های نامتعارف و تصاویر ناهنجار نیز هست. همچنین کودکان و نوجوانان ممکن است نسبت به تنظیم‌های امنیتی آگاهی نداشته باشند و ندانند که مجرمان جنسی عموماً از شبکه‌های اجتماعی، اتاق‌های مکالمه^۱، پُست الکترونیک و بازی‌های برخط برای ارتباط گرفتن و بهره‌گیری از بچه‌ها استفاده می‌کنند.

پس از مطرح کردن نکات امنیتی اخیر با فرزندان و صدور اجازه‌ی استفاده از فناوری برای آن‌ها، باید این قانون برای کودک و نوجوان خانواده جا بیفتد، در صورتی که وی مرتکب اشتباه یا خطایی شد (به دور از ترس از تنبیه شدن)، آن را به والد خود اطلاع دهد. در صورتی که خطر تنبیه کودک را تهدید کند، وی مشکل را اطلاع نمی‌دهد و مجالی برای بحث در مورد مشکل و درس گرفتن از آن پیش نمی‌آید.

- اولیا باید رفتار درست و آداب صحیح در دنیای مجازی را به فرزندان خود آموزش بدهند؛ افراد عمدتاً حرف‌هایی را به صورت مجازی به دیگران می‌زنند که هرگز رو در رو آن را بیان نمی‌کنند. بر اساس نتایج تحقیقات انجام شده توسط شرکت امنیت اینترنتی مک‌آفه^۲ در سال ۲۰۱۴، ۸۷ درصد از نوجوانان شاهد زورگیری اینترنتی بوده‌اند. اولیا باید درباره‌ی اهمیت رفتار محترمانه در تعامل‌های برخط، به فرزندان خود آموزش دهند و از وی بخواهند که در صورت مشاهده‌ی زورگیری اینترنتی و یا برخورد با اطلاعات نگران‌کننده در دنیای مجازی، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا باید در مورد قدرت تصمیم‌گیری دیجیتال^۳ با فرزندان گفت‌وگو داشته باشند؛ تمیز سایت‌های اینترنتی معتبر و قابل اعتماد و اطلاعات صحیح و واقعی از منابع دروغین، می‌تواند سخت باشد. والدین در خصوص تشخیص و ارزیابی اعتبار^۴ و صحت^۵ اطلاعات برخط بایستی با فرزندان خود

-
1. Chatroom
 2. The Internet Security firm McAfee
 3. Digital Decision-making
 4. Authenticity
 5. Accuracy

گفت‌وگو کنند و به آن‌ها توضیح دهند که چرا نباید برنامه‌های عجیب و نآشنا را بارگذاری^۱ کنند و یا بر روی پیوندهای^۲ مشکوک کلیک کنند و یا اطلاعات شخصی خود را در برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی غریبه، به اشتراک بگذارند. هم‌چنین باید به فرزندان یاد داد که به پیغام‌های ناخواسته از طرف افراد ناشناس نباید پاسخ دهند و در صورت دریافت این‌گونه پیغام‌ها، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا می‌توانند گاهی فرزند خود را در جایگاه معلم خود قرار دهند؛ فرزندان این نسل غالباً نسبت به والدین خود از آگاهی بیش‌تری نسبت به دنیای فناوری برخوردارند. اگر اولیا گاه‌گاهی از آن‌ها به عنوان راهنمایان و آموزگاران خود در مورد فناوری استفاده کنند، این مسأله موجب تقویت و پرورش استقلال، تفکر مسوولانه و آگاهی آن‌ها می‌شود.

- هر کس برای خانواده‌ی خود، باید برنامه‌ی استفاده از فناوری و مشارکت در امور خانه را تعریف کند؛ به تعبیر دیگر رسانه‌ها در چارچوب ضوابط و قواعد خانواده و شیوه‌ی تربیتی هر فرد باید قرار گیرد. در صورتی که با برنامه‌ریزی از رسانه‌ها استفاده شود، این موارد می‌توانند زندگی روزمره‌ی افراد خانواده را بهبود بخشند، اما در صورتی که افراد بدون برنامه‌ریزی به سراغ رسانه‌ها بروند، می‌تواند جای بسیار از فعالیت‌های مهم زندگی، مانند تعامل‌های رو در رو، اوقاتی که با خانواده صرف می‌شود، فعالیت‌های خارج از خانه، ورزش و خواب را بگیرد. هم‌چنین گذاشتن مسوولیت‌هایی در خانه بر دوش فرزندان (و دور کردن آن‌ها از فناوری) موجب رشد و پرورش احساس مسوولیت و تفکر انتقادی در آن‌ها می‌شود.

- باید میان دنیای مجازی و واقعی تعادل مناسبی برقرار شود؛ برقراری تعادل زمانی بین دو دنیای مجازی و واقعی از اهمیت بالایی برخوردار است. سلامتی روانی و فیزیکی با فعالیت‌های بیرون از خانه و تحرک رابطه‌ی مستقیم دارد. در کنار اهمیت بحث درباره‌ی کاربری صحیح از فناوری با فرزندان، آموزش ذهن‌هایشان برای لذت بردن از زندگی در «لحظه» نیز نیازمند به توجه ویژه است. بنابراین، استفاده از فناوری، هم‌چون بسیاری از فعالیت‌ها و کارکردهای دیگر، باید از محدودیت‌هایی برخوردار باشد و در کنار تعامل‌های مجازی، به تعامل‌های اجتماعی در دنیای واقعی نیز پرداخته شود. چرا که برای کودکان، گفت‌وگوهای دوطرفه با دیگران نه تنها اسباب رشد و تحول زبان را فراهم می‌آورد (تحقیقات انجام شده نشان داده‌اند که شنیدن منفعل و یا تعامل یک‌طرفه از طریق وسایل الکترونیک، نسبت به گفت‌وگوهای دوطرفه در رشد و تحول زبان تأثیر چشم‌گیری ندارند)، بلکه به تعمیق روابط هم‌حسی با دیگران و نودوستی کودکان نیز می‌انجامد.

- اولیا باید تا حد ممکن در زمان استفاده از فناوری، کنار فرزند خود باشند؛ مشارکت با فرزندان زمانی که آنان در دنیای مجازی سیر می‌کنند، می‌تواند به بهبود تعامل‌های اجتماعی و یادگیری کودک منجر شود. هم‌بازی شدن در بازی‌های ویدیویی با فرزندان توسط والدین، می‌تواند به آنها رفتار و اخلاق انسانی و آداب بازی کردن را بیاموزد. تماشای برنامه‌های تلویزیونی با آنها، فرصت‌هایی برای به اشتراک گذاشتن تجربیات و دیدگاه والدین و راهنمایی کردن آنها را ایجاد می‌کند. نظارت صرف بر کاربری فرزندان از فناوری کافی نیست، بلکه می‌بایست با آنها در تعامل بود تا نسبت به آن، آگاهی لازم حاصل شود.

- اولیا باید توجه داشته باشند که از فناوری به عنوان پرستار بچه استفاده نکنند؛ رسانه‌ها می‌توانند در آرام نگه‌داشتن کودکان بسیار مؤثر واقع شوند، اما این مسأله نبایست راهی باشد که آنها برای ساکت ماندن فرزند بیاموزند. کودکان باید یاد بگیرند که هیجان‌های قوی را تشخیص دهند و آن را کنترل کنند، فعالیت‌های خلاقانه ابداع کنند تا بر بی‌حوصلگی^۱ خود غلبه و آن را مدیریت کنند، با تنفس عمیق، بتوانند آرام شوند و یا با گفت‌وگو و مشورت کردن، مشکلی را حل کنند و راهبرها و راه‌کارهای نو برای هدایت هیجان‌ها و احساساتشان پیدا کنند.

- از دیگر تمهیدهایی است که اولیا باید بدان توجه داشته باشند، ایجاد مکان و زمان‌هایی عاری از فناوری در خانه است؛ در زمان صرف وعده‌ی غذایی، دوره‌می‌های خانوادگی یا اجتماعی و زمان خواب فرزندان، فناوری باید دور از دسترس قرار گیرد. پژوهش‌ها در خصوص استفاده از فناوری در زمان خواب، نشان داده‌اند که کاربری فناوری در این زمان بر کیفیت خواب تأثیرگذار است. بنابراین از نیم ساعت قبل از خواب، می‌بایست از استفاده از وسایل الکترونیک پرهیز کرد. همچنین از روشن گذاشتن تلویزیون، زمانی که کسی به آن توجهی ندارد، باید اجتناب ورزید؛ چرا که تلویزیون روشن در پس‌زمینه می‌تواند در تعامل رو در روی والدین با فرزندان تداخل ایجاد کند و حواس آنها را از گفت‌وگو پرت کند. در خصوص شارژ کردن وسایل الکترونیک نیز بهتر است این وسایل بیرون از اتاق خواب و در طول شب شارژ شوند تا افراد نسبت به استفاده از آنها در هنگام خواب، وسوسه نشوند.

تغییرات اخیر موجب بهبود روابط خانوادگی، رژیم غذایی سالم‌تر و خواب بهتر می‌شوند.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) برای سنین مختلف از نوزادان زیر ۲ سال تا نوجوانان ۱۸ ساله، میزان زمان استفاده از فناوری و چگونگی کاربری از آن را به شرح زیر ارائه کرده است:

کاربری نوزادان زیر ۲ سال:

نوزادان زیر ۲ سال به طرز حیرت‌آوری در ضربه‌زدن^۲ و کشیدن^۱ مهارت دارند، اما وسایل الکترونیک نظیر گوشی و تبلت می‌بایست از دسترس آنها دور باشند.

1. Boredom

2. Tapping

بسیاری از والدین از گوشی هوشمند خود به عنوان «پستانک» و یا «پرستار بچه» استفاده می‌کنند؛ چرا که برنامه‌های مختلف و رنگارنگ و جالب، به سادگی نوزاد را آرام کرده و آرام نگه می‌دارد. در این خصوص، والدین باید بدانند که مغز کودک در سه سال ابتدایی زندگی خود، سریع‌ترین میزان رشد خود را دارد و این بازه‌ی زمانی، حیاتی‌ترین وقت برای تحولات زبانی، هیجانی، اجتماعی و مهارت‌های حرکتی هستند. تعامل با دیگران و استفاده و تجربه کردن تمامی حس‌های خود در دنیای واقعی نسبت به تعامل کودک تنها با یک صفحه‌ی تصویری متحرک در این تحولات تأثیر چشم‌گیر و مؤثری دارند (به تعبیر دیگر، تجربه‌ی حرکت و لمس یک توپ با تصویر یا ویدیوی آن، حتی اگر تکان بخورد و صدا دهد، بسیار متفاوت است).

آشنا کردن کودکان با فناوری در این سن خوب است، ولی باید دقت داشت که تنها بخش بسیار کمی از زمان کودکان در طول روز به آن اختصاص داده شود؛ چرا که کودکان در این سن بیش‌ترین آموزه‌های خود را از محیط اجتماعی می‌گیرند و باید بیش‌ترین زمان از بیداری خود را صرف کارهایی کنند که برای تحول مغزشان مفید است.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)، در سال ۲۰۱۶، بر اذعان خود حاکی از آن که «کودکان زیر ۲ سال هیچ‌گونه زمانی را صرف فناوری و نشستن پای گوشی‌ها نباید کنند»، به شرح زیر تغییر داد: برای نوزادان ۱۸ ماهه، تنها تماس ویدیویی با بستگان هم‌چون پدر بزرگ و مادر بزرگ مجاز است. برای نوزادان بین ۱۸ تا ۲۴ ماه، تماشای برنامه‌هایی با کیفیت بالا و آموزنده همراه با والدین (هم‌چون سه سام استریت^۲ و واندر پتس^۳) تعیین شده است. برای کودکان بین ۲ تا ۵ سال، یک ساعت در روز استفاده از فناوری و برای کودکان ۶ سال به بالا، محدودیت زمانی لازم برای کاربری از فناوری باید در نظر گرفته شود.

هرچند این کاربری پیشنهادی در سال ۲۰۱۶، نسبت به آنچه در سال ۲۰۱۰ تعریف شده بود، از سخت‌گیری کم‌تری برخوردار بود؛ اما هنوز برای بسیاری از خانواده‌ها، بسیار سخت‌گیرانه و تاحدودی غیرضروری به نظر می‌آید. پژوهشی که دانشگاه آکسفورد^۴ در دسامبر سال ۲۰۱۷ منتشر شد، نشان داد که همبستگی‌ای بین سلامت کودکان و اجرای محدودیت‌های کاربری‌ای که آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) تعریف کرده است، وجود ندارد.

برخی از نکات دیگر برای ایجاد تعادل در استفاده از فناوری برای کودکان به قرار زیر است:

1. Swiping

۲. Sesame Street برنامه خیابان سه‌سامی برنامه‌ای برای کودکان است که به منظور آموزش‌های فرهنگی و تربیتی آنان با نمایش عروسکی و انیمیشن‌های جذاب تهیه شده است.

۳. Wonder Pets برنامه حیوان‌های شگفت، در رابطه با دنیای حیوانات برای کودکان تهیه شده است.

4. Oxford University

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) با وجود اذعان به ارزش گفت‌وگوهای دوجانبه، حتی اگر از صفحه نمایش گوشی صورت گیرد، میزان استفاده از فناوری جهت تماس‌های ویدیویی با بستگان را برای کودکان محدود کرده، هشدار می‌دهد، با وجود مشغله‌های روزمره، والدین نباید از فناوری به عنوان پستانک یا پرستار الکترونیک برای آرام نگه‌داشتن کودکانشان استفاده کنند؛ در صورتی که اولیا نمی‌توانند به کودک خود رسیدگی کنند، بهتر است به او کتاب یا اسباب‌بازی‌ای بدهند که بتواند از تمامی حس‌های خود استفاده کند.

از سوی دیگر در معرض قرار گرفتن کودک در برابر حجم زیاد فناوری خطرناک است؛ این در حالی است که کودک هم می‌تواند برای وسایل الکترونیک خطرناک جلوه‌گر شده، اطلاعات وسایل اخیر را از بین ببرد و یا اسباب انتشار آن‌ها در فضای مجازی را فراهم آورد.

کاربری کودکان نوپا و پیش‌دبستانی (۲ الی ۵ سال):

والدین با صرف زمان برای بازی، تماشا و یا جست‌وجو با کودکان، زمانی بدون فناوری به وجود می‌آورند. کودک در هنگام تحرک، نسبت به یادگیری بسیار کنجکاو است و به همین دلیل دور نگه‌داشتن وسایل الکترونیک سخت به نظر می‌رسد. نتایج نظرسنجی انجام‌شده توسط مؤسسه‌ی اریکسون^۱ بر روی تعدادی از والدین حاکی از آن بود که بیش از ۸۵ درصد از آنان به کودک زیر ۶ سال خود اجازه‌ی استفاده از فناوری را در خانه می‌دهند و ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که استفاده از فناوری را برای کودک خود مفید می‌دانستند که از جمله‌ی آن به موارد ذیل می‌توان اشاره کرد: سوادآموزی، آمادگی برای مدرسه‌رفتن و کسب موفقیت در مدرسه. در حالی که بیش از هر زمان دیگری، برنامه‌ها و ابزارهای بسیاری مختص به کودکان طراحی شده است، والدین می‌بایست فناوری را بخش کوچکی از فعالیت‌ها و یادگیری‌های کودکان در این سن در نظر گیرند.

در این سن، کودکان در حال یادگیری رفتارهای اجتماعی انسانی از قبیل به اشتراک‌گذاری^۲، کمک کردن، بخشش^۳ و بهره‌گیری^۴ از دیگران هستند. این سن زمانی است که بچه‌ها یاد می‌گیرند این فعالیت‌ها را انجام دهند. فناوری در این مراحل تحولی، زمانی که والدین با آن‌ها بازی یا جست‌وجو می‌کنند و یا فیلم می‌بینند، می‌تواند کمک کرده و زمان کاربری از فناوری به زمان ایجاد عطف و نزدیکی کودک با دیگران و حتی زیست محیط وی تبدیل شود.

درباره انتخاب برنامه و بازی رایانه‌ای برای کودکان نیز لازم به یادآوری است، والدین پیش از خرید بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت دارد که رده‌ی سنی محتوای دیجیتالی مورد نظر را بررسی کنند. استفان

-
1. Erikson Institute
 2. Sharing
 3. Donating
 4. Benefiting

بالکم^۱، مؤسس و مدیرعامل مؤسسه‌ی غیرانتفاعی امنیت روی خط خانواده^۲ که نماینده شرکت‌هایی هم‌چون آمازون^۳ و وریزون^۴ با هدف امن‌تر کردن دنیای برخط برای کودکان و خانواده است، پیشنهاد می‌دهد، والدین به جای استفاده از طبقه‌بندی‌های انجام شده توسط فروشگاه‌های معمولی و برخط، از رتبه‌بندی‌های اتحاد بین‌المللی رتبه‌بندی سنی^۵ (IARC) استفاده کنند. گوگل^۶، مایکروسافت^۷، نینتندو^۸ و بسیاری از شرکت‌های عظیم فناوری از رتبه‌بندی‌های IARC در حین ساختن محتوا استفاده می‌کنند. به علاوه، رتبه‌بندی‌های IARC مرتبط به سیستم‌های ملی رتبه‌بندی سنی است. از بعضی از برنامه‌های مناسب برای کودکان نوپا می‌توان به کیدل^۹، موتور جست‌وجوگر مجازی گوگل برای کودکان و کیدوز^{۱۰} که یک مجموعه‌ی سازمان‌یافته از برنامه‌ها و محتوای مناسب برای کودکان است، اشاره کرد.

سایت CommonSenseMedia.org به آرایه‌ی نظرات کاربران در مورد برنامه‌ها و بازی‌ها بر اساس گروه‌های سنی پرداخته است. باید در نظر داشت که توصیه‌های سنی آرایه شده توسط فروشگاه‌های برخط برنامه و سایت‌هایی مانند یوتیوب^{۱۱} همیشه دقیق نیستند. هرچند، بعضی از تأمین‌کننده‌ها برای نفوذ به فهرست‌های رتبه‌بندی و نشان دادن محتوای خود به عنوان محتوایی مفید برای کودک، تلاش زیادی می‌کنند. در نتیجه، بهترین ابتکار این است که محتوایی که فرزندان به آن دسترسی دارد را خود والدین مورد بررسی قرار دهند.

نکته قابل ذکر دیگری که در این مقطع سنی باید از آن یاد کرد، تنظیم فضاها و زمان‌هایی برای کودک است که وی دور از فناوری باشد.

والدین باید با تدوین قوانینی برای خانواده‌ی خود، زمان‌هایی را در نظر بگیرند که در آن افراد خانواده به‌دور از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند، نظیر عدم استفاده از فناوری دو ساعت قبل از وقت خواب و حین غذا خوردن، یا تعیین قسمت‌هایی از خانه که استفاده از وسایل الکترونیک در آن ممنوع است – مانند ممنوعیت کاربری از تلفن‌های همراه، رایانه‌ها و تلویزیون در اتاق‌های خواب و

-
1. Stefan Balkam
 2. The Family Online Safety
 3. Amazon - فروشگاه خرید اینترنتی
 4. Verizon - شرکت مخابراتی آمریکا
 5. International Age Rating Coalition (IARC)
 6. Google
 7. Microsoft
 8. Nintendo
 9. Kiddle
 10. Kidz
 11. YouTube

غذای خودی. این گونه قوانین سخت‌گیرانه که همه اعضای خانواده آن‌ها را رعایت می‌کنند، با ایجاد زمان‌های به‌دور از فناوری برای اعضای خانواده، زمان مصاحبت افراد با خانواده را افزایش می‌دهد. کاربری کودک جوان (۶ الی ۱۲ سال):

این سن، زمان مناسبی برای یادگیری عادت‌های سالم کاربری از فناوری است. احتمالاً کودکان در دوره دبستان به طور روزمره از فناوری استفاده می‌کنند. به همین دلیل، آن‌ها در این بازه‌ی زمانی به راهنمایی والدین خود بیش از پیش نیازمندند، تلاش والدین در این مقطع سنی - که اتفاقاً سن دیگر پیروی اخلاقی کودک نیز به شمار می‌آید- مؤثر واقع شده و می‌توانند کاربری صحیح از فناوری را به آن‌ها آموزش دهند و پایه‌های ارزش‌های خانوادگی خود را مستحکم کنند.

برخی از نکاتی که در این سن باید مورد توجه قرار گیرند، به شرح زیرند: ساختن حساب کاربری کودکان، امر لازمی در این مقطع سنی به حساب می‌آید. کودکان در این بازه‌ی سنی ممکن است برای انجام دادن تکالیف خود از رایانه استفاده کنند. برنامه‌ی کنترل به آنان کمک می‌کند تا محدودیت زمانی برای استفاده از رایانه و برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی را در نظر بگیرند.

تلاش برای آموزش به خود فرزندان موجب می‌شود مشکلات بیش‌تری پیش آید؛ مثلاً لپ‌تاپ را پرت کنند، شیرشان را روی صفحه کلید بریزند، صفحه نمایش را بشکنند و با پنهان‌کاری مسوولیت این کارها را قبول نکنند! بهترین راه این است که دستگاه‌هایی مخصوص خود آن‌ها در نظر گرفته شود و اگر والدین تبلت یا لپ‌تاپ مخصوص کار دارند، کودکان را از آن دور نگه دارند.

کرومبوک‌ها^۱ لپ‌تاپ‌های ارزان‌قیمتی هستند و در نتیجه برای استفاده‌ی کودکان مناسب هستند. نگهداری وسایل هوشمند در اتاق خاصی که همه‌ی اعضای خانواده از آن استفاده می‌کنند، بهتر است، زیرا روی استفاده‌ی کودکان از آن‌ها نظارت وجود خواهد داشت. بها دادن به خلاقیت کودکان نکته قابل توجه دیگری است که نباید آن را از یاد برد^۲.

1. Chromebooks

۲. فناوری می‌تواند خیلی چیزها به کودکان بیاموزد، ولی این امر بستگی به برنامه‌هایی دارد که والدین برای آن‌ها انتخاب می‌کنند. اگر فرزندان به ساختن اشیاء علاقه دارد می‌توان از برنامه‌های ذیل استفاده کرد:

- برنامه‌ی اُسمو (Osmo) که اشیای واقعی را با نمونه‌های دیجیتالی روی آی‌پد ادغام می‌کند و باعث یادگیری و تجربه‌ی دیداری می‌شود.

- برنامه‌ی اسکراچ (Scratch) که توسط مؤسسه‌ی تکنولوژی ماساچوست (M.I.T) ساخته شده است، به کودکان تفکر استدلالی را از طریق قصه‌نویسی، انیمیشن‌سازی و بازی‌سازی یاد می‌دهد.

- برنامه‌ی تونتستیک (Toontastic)، خلاقیت کودکان را برای فیلم‌سازی یا نویسندگی در آینده بهبود می‌بخشد. هم‌چنین می‌توان از بازی‌های ویدیویی ساخته شده برای اعضای خانواده استفاده کرد که برای پلی‌استیشن، ایکس‌باکس و مانند آن‌ها تهیه شده‌اند.

آموزش روش‌های شخصی‌سازی، نکته قابل توجه دیگری است که نباید از نظر دور بماند. اولیا می‌بایست از سنین پایین صحبت کردن در مورد امنیت در فضای مجازی را با کودکان خود آغاز کرده و هرازگاهی آن‌ها را تکرار کنند. والدین باید به کودکان خود بیاموزند که هر آن چه که در فضای مجازی به اشتراک می‌گذارند، از بین نمی‌رود و آن‌ها هرگز نباید اطلاعات خصوصی و حساس خود را به اشتراک بگذارند. ممکن است برای والدین مقدور نباشد که در مورد هر برنامه‌ی جدیدی که ساخته می‌شود، اطلاعات زیادی داشته باشند، اما می‌توانند از طریق صحبت با کودکانشان آن‌ها را از این آسیب‌ها مصون بدارند. کودکانی که در مورد کارهایی که به صورت برخط انجام می‌دهند، صحبت می‌کنند، راحت‌تر می‌توانند ناراحتی و نگرانی خود را نسبت به اتفاق‌های خاصی که در دنیای مجازی برایشان می‌افتد، ابراز کنند.

کارت‌های امنیتی اینترنتی مؤسسه‌ی آن‌لاین ایمنی خانواده^۱ می‌تواند به والدین کمک کند برای وسایل الکترونیک جدیدی که به کودکانشان می‌دهند، قوانینی اصولی مشخص کنند.

مقوله مزاحم‌های اینترنتی، مسأله مهم دیگری است که اولیا باید به آن عطف توجه داشته باشند. مزاحمت، چه در دنیای واقعی چه مجازی، مشکلی است که ممکن است برای کودکان در دوره‌ی دبستان پیش بیاید. تحقیقات در این مورد نشان داده است که زندگی کودکان در دنیای واقعی تفاوت چندانی با دنیای مجازی ندارد. والدین باید به کودکانشان بیاموزند که:

- وقتی مزاحمت، چه در دنیای مجازی و چه در دنیای واقعی را دیدند، دست روی دست نگذارند و بزرگ‌ترهایشان را در این زمینه باخبر سازند.

- از قربانی این مزاحمت حمایت کنند و جلوی مزاحم بایستند.

- از قربانی حمایت کنند، مثلاً او را در کارهای خود شریک کنند و ارتباطشان را بیش‌تر کنند و همچنین حالش را جویا باشند^۲.

نکته دیگر، برخورداری یا عدم برخورداری از گوشی شخصی توسط کودکان است. در بازه سنی ۶ تا ۱۲ سال، ممکن است کودکان از والدین تقاضای خرید گوشی برای خودشان را داشته باشند، چون بعضی از دوستانشان گوشی دارند. طبق تحقیقات نیلسن^۳، از نظر سنی، تعداد کودکانی که گوشی می‌خرند به ترتیب در ۱۰ سالگی، ۸ سالگی، ۹ سالگی و ۱۱ سالگی بیش‌تر است. اکثر والدین به منظور حفظ ارتباط دایمی با فرزندان و یا دانستن موقعیتی مکانی آن‌ها در هر زمان

1. Family Online Safety Institute (F.O.S.I)

۲. در سایت stopbullying.gov پیشنهادهای بیش‌تری برای والدین و کودکان در راستای جلوگیری از مزاحمت وجود دارد.

3. Nielsen

برای آن‌ها گوشی می‌خرند. اما این‌که بقیه‌ی بچه‌ها گوشی دارند، به معنای آمادگی فرزندان برای داشتن گوشی نیست. باید قبل از خریدن گوشی برای آن‌ها به نکات ذیل توجه کرد:

- آیا کودک در قبال چیزهایی که دارد مسوولیت‌پذیر است؟
- آیا اگر برای وی گوشی خریداری شود، از قوانین والدین خود در مورد استفاده از آن پیروی می‌کند؟

- آیا کودک به اندازه‌ی کافی مسوولیت‌پذیر هست که از پیام فرستادن و عکس و فیلم فرستادن در فضای مجازی درست استفاده کند؟

در هر صورت استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی گزینه مطلوبی است که در بازه سنی اخیر می‌تواند مد نظر باشد.

کاربری نوجوانان و جوانان (۱۳ الی ۱۸ سال):

نوجوانان و جوانان در این سن خواهان آزادی و حریم خصوصی بیش‌تری هستند، اما والدین باید از امنیت آن‌ها در برابر دنیای مجازی (و حتی واقعی) مطمئن بوده، با حفظ اعتماد، نسبت به اعمالشان آگاه باشند.

نوجوانان استقلال بیش‌تری می‌خواهند، که این مسأله شامل خودکفایی‌شان در استفاده از وسایل الکترونیک‌شان، بدون نظارت والدین نیز می‌شود. والدین باید از نظارت‌های سخت‌گیرانه به راهنمایی‌های آگاهی‌بخش به نوجوانانشان برای ایجاد احساس مسوولیت در آن‌ها، تغییر رویه دهند. برای استفاده از گوشی و وسایل الکترونیک می‌بایست قوانینی وجود داشته باشد (اگرچه انتظار می‌رود در سنین قبل‌تر قوانین لازم تدوین و برای فرزند مطرح شده باشد).

نظارت کامل بر آن چه نوجوان به صورت برخط انجام می‌دهد، برای والدین غیرممکن است، اما نظارت‌های دوره‌ای بر آن چه نوجوان با داشتن آزادی در دسترسی به فناوری دیجیتال، انجام می‌دهد، می‌تواند بینشی کلی از میزان مسوولیت‌پذیری در کاربری از فناوری وی را به والدین بدهد.

دادن تعهد درخصوص چگونگی استفاده از گوشی توسط فرزند، امر لازمی است که باید همواره مورد توجه اولیا باشد. برخی از قواعد غیرقابل بحث شامل موارد ذیل است:

- در هنگام رانندگی هرگز از گوشی استفاده نشود.
- عکس‌ها و ویدیوهای نامناسب هرگز دیده نشده و به اشتراک گذاشته نشوند.
- فرزند در صورت ترک کردن یا رسیدن به خانه‌ی دوستش، حتماً به والد خود خبر بدهد.
- درباره‌ی عادت‌های سالم استفاده از شبکه‌های اجتماعی و تفکر انتقادی فرزند باید مطمئن شد که عزت نفس وی وابسته به لایک‌ها و اشتراک‌گذاری‌ها نیست.

اولیا باید راجع به پیام‌های تبلیغاتی که می‌توانند در جهت سوءاستفاده از افراد به کار گرفته شوند، به فرزندشان آگاهی دهند که باید ضمن توجه به انبوه شیعات موجود در فضای مجازی، به طور کلی نسبت به هر آن چه که در فضای مجازی می‌بینند، مشکوک بوده، با احتیاط لازم برخورد کنند. والدین می‌توانند با دنبال کردن^۱ فرزند خود در شبکه‌های اجتماعی، از کارهای وی در هر دوره‌ای آگاهی یابند (و این مسأله می‌بایست یک قاعده‌ی غیرقابل مذاکره باشد، حتی اگر فرزند در مقابلش مقاومت می‌کند).

نکته مهم دیگری است که اولیا در جریان کاربری فرزند از فناوری‌های ارتباطی جدید باید بدان توجه لازم را معطوف دارند، اعتمادسازی متقابل است. به این معنا که اولیا باید دقت کنند که نظارت آنان به شکل ناخواسته تبدیل به جاسوسی^۲ نشود.

در این مرحله‌ی حساس تحول فرزند، والدین لازم است بین احترام به نیاز حریم خصوصی فرزندان خود و تضمین کردن امنیت آن‌ها، تعادل ایجاد کنند.

چند ایده برای قوانین کلی این تعادل به قرار زیر است: والدین به تلفن‌های آن‌ها گوش نمی‌دهند و پست‌های الکترونیک‌شان را نمی‌خوانند، مگر آن‌که مشکوک به چیزی باشند. در مقابل، فرزندان تلفن و یا رمزعبور حساب کاربری خود را هر زمان که والدین بخواهند فعالیت‌های آن‌ها را بازبینی کنند، تحویل می‌دهند. این کار به نوجوانان اجازه می‌دهد که بدانند که والدین حق نظارت بر آن‌ها را دارند. راهکار هوشمندانه‌ای برای ایجاد اعتماد بین فرزندان و والدین برای دسترسی به حساب‌های کاربری فرزندان در صورت نیاز، آن است که والدین از فرزندان خود بخواهند، رمزعبور خود را در یک قلمک که در زمان نیاز باید شکسته شود بگذارند. والدین توضیح می‌دهند که نمی‌خواهند به حساب کاربری آن‌ها دسترسی پیدا کنند، ولی می‌خواهند که توانایی اقدام در «مواقع اضطراری» را داشته باشند.

هدایت به سمت بهره‌وری بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید، نکته دیگری است که اولیا باید بدان توجه لازم را معطوف دارند.

والدین بایستی علایق فرزندان خود را به سمت بهره‌وری هر چه بیش‌تر از فضای مجازی هدایت کنند. سواد دیجیتالی^۳ یک مهارت فوق‌العاده کارآمد است و فناوری می‌تواند موقعیت‌های ابتکاری و آکادمیک ارائه کند. در صورت علاقه‌مندی فرزندان، کلاس‌های برنامه‌نویسی، طراحی دیجیتالی، انیمیشن‌سازی یا هر موضوع فناوری محور موجود است که بتواند به وی کمک کند که از فناوری بهره‌مند شود و برای استفاده از آن در آینده، آماده شود.

1. Follow/ Friend
2. Spying
3. Digital Literacy

جلوگیری از اعتیاد به فناوری، مسأله مهم دیگری است که باید اولیا بدان توجه داشته باشند. دو علامت هشداردهنده اولیه در رابطه با رابطه ناسالم فرزندان با فناوری وجود دارد که می‌بایست نسبت به آن‌ها آگاه بود؛ یکی از آن‌ها رفتاری و دیگری عاطفی است. در جنبه‌ی رفتاری، تشخیص عبور زمان استفاده از رایانه از حد مجاز، مهم است، به نحوی که وقت لازم برای بازی کردن در دنیای واقعی، انجام ورزش‌های فیزیکی و ارتباط واقعی را از فرزند می‌گیرد. در رابطه با جنبه عاطفی، تشخیص تجربه منفی فرزند، بعد از استفاده از رایانه مهم است، مخصوصاً اگر احساس اذیت‌شدن^۱ و یا حس کلی بدی از تعامل‌های برخط خود دارند. این امر ممکن است در شبکه‌های اجتماعی، ارتباط برقرار کردن با پیغام یا بازی‌های چند نفره‌ی نقش‌آفرینی^۲ و مانند آن‌ها اتفاق بیفتد.

باید مراقب بود که فرزندان فعالیت‌های غیررایانه‌ای را که زمانی دوست داشت، با فعالیت رایانه‌ای جایگزین نکنند، از خوابش به دلیل استفاده‌ی شبانه از فناوری نکاهد و یا تعامل‌های بین‌فردی (از جمله شام‌های خانوادگی) توسط فناوری جایگزین نشود.

۲- وزارت ارتباطات

وزارت ارتباطات به دلیل وظیفه ذاتی خودش، تلاش می‌کند تا برای کاربران خردسال فضایی مناسب و امن ایجاد کند. از این رو دست به تمهید راهکارهایی جهت تحقق این امر می‌زند. برخی از اقدام‌های این وزارت خانه به قرار زیر است:

- تهیه و تدارک سایت‌های مناسب و سالم جهت افزایش ایمنی روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی،
- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی.

در برخی از کشورهای جهان، سازمان‌های ملی برای نظارت بر محتویات رسانه‌های دیجیتالی که مورد استفاده کودکان پیش دبستان و بالاتر قرار می‌گیرند، وارد صحنه شده‌اند (شورای ملی مطالعات اجتماعی^۳، ۲۰۱۳؛ سامسن^۴ و همکاران، ۲۰۱۴).

هندرسون^۵ و دی زوارت^۶ (۲۰۱۴)، در مقاله خویش گزارش می‌دهند که وزارت ارتباطات استرالیا جهت افزایش امنیت روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان زیر ۱۸ سال، ضمن ایجاد یک گروه در

-
1. Bullied
 2. Role-playing
 3. National council for the social studies
 4. Sumsion, J.
 5. Henderson, M.
 6. De Zwart, M.

زمینه حفظ ایمنی کودکان، تلاش در جهت حذف موارد آسیب‌زا برای کودکان در رسانه‌های اجتماعی را خواستار شده است.

یونیسف (میرکا^۱، ۲۰۱۱) و بنیاد جی‌اس‌ام^۲ (۲۰۱۳) در اسناد منتشره خود با طرح سیم‌کارت دانش‌آموزی، خاطرنشان ساخته‌اند که سیم‌کارت اخیر با جذابیت‌های متعددی توأم است (نظیر دانلود کتاب‌های کمک درسی، بازی، فیلم، موسیقی، خرید بلیط با تخفیف، طرح یک شبکه اجتماعی خاص برای دارندگان سیم‌کارت دانش‌آموزی، ایجاد یک باشگاه از صاحبان سیم‌کارت مزبور و مانند آن)، امکان تماس دانش‌آموزان را محدود به افراد خانواده کرده، در طی ساعات کلاس درس نیز فعال نیست.

منطقی (۱۳۹۵، و) در توصیف برخی از ویژگی‌های سیم‌کارت دانش‌آموزی می‌نویسد: «کودکی، نوجوانی و جوانی سنین بحرانی محسوب می‌گردند، زیرا اثرپذیری‌های سنین اخیر، تأثیرپذیری‌هایی ماندگار بوده، در جهت‌گیری ارزشی و شخصیتی آنان در طول زندگیشان مؤثر واقع می‌گردند.

حساسیت سنین رشد و تحول از سویی و احتمال آسیب خوردگی کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی از سوی دیگر، سبب شده است، حتی کشورهایی که اعتقادی به فیلترینگ ندارند، در عمل در صدد فیلتر کردن کودکان، نوجوانان و جوانان خویش برآیند.

یکی از جلوه‌های بارز فیلتر کردن افراد سنین رشد و تحول، تهیه و ارایه سیم‌کارت دانش‌آموزی به دانش‌آموزان است.

سیم‌کارت دانش‌آموزی، سیم‌کارتی با ظرفیت‌های قابل توجه و امکانات جذاب است که توجه دانش‌آموزان را معطوف به خود کرده، نیازهای ارتباطی، آموزشی و تفریحی آنان را به خوبی مرتفع می‌سازد. مسأله اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان در برابر ارایه سیم‌کارت دانش‌آموزی به آنان، در برابر آن مقاومت نکرده، نسبت به آن پذیرا باشند.

سیم‌کارت دانش‌آموزی ضمن ایجاد امکان تماس دانش‌آموزان با اطرافیان، حاوی برخی از جذابیت‌های جانبی به قرار زیر است: سامانه کمک آموزشی، پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیک، سامانه مشاوره دانش‌آموزان، سامانه مشاوره حمایتی - اجتماعی کودک و نوجوانان، پورتال دانلود بازی، پورتال اختصاصی موسیقی و فیلم، شبکه اجتماعی دانش‌آموزی، باشگاه دانش‌آموزی، کیف پول الکترونیکی، بلیط الکترونیکی، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش‌آموز و والدین.

سامانه کمک آموزشی، سامانه‌ای است که بر بستر تلفن همراه، امکان دسترسی دانش‌آموزان به محتوای آموزشی در مقطع خودشان را فراهم می‌آورد.

دانش‌آموزانی که احساس می‌کنند، متوجه درسی از دروس خویش نشده‌اند، می‌توانند با استفاده از تلفن همراه یا تبلت خودشان در فضای مجازی به اطلاعات آموزشی خودشان به شکل کلاس درسی، پرسش و پاسخ و رفع اشکال، دسترسی پیدا کنند.

پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیکی امکان دانلود کتاب‌های الکترونیکی رایگان و کتاب‌های آموزشی مناسب را که از طریق کیف پول الکترونیکی نیز قابل اکتیاف است، در دسترس دانش‌آموز قرار می‌دهد.

سامانه مشاوره دانش‌آموزان، امکان عمل دیگری است که سیم‌کارت دانش‌آموزی دسترسی به آن را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

دانش‌آموزان می‌توانند نیازهای مشاوره‌ای خود را از گستره مباحث درسی گرفته تا مباحث اطلاعاتی، سلامتی، فرهنگی، اجتماعی و حمایتی و امنیتی از سامانه مزبور دریافت دارند. به این معنا که اگر به فرض دانش‌آموزان کاربر فضای مجازی، در جریان کاربری خویش از این فضا به مانع و رادعی برخوردند یا از سوی فرد یا افرادی مورد تهدید قرار گرفتند، می‌توانند با مراجعه به سامانه مزبور، از حمایت آن یا تدابیر پیشنهادی آن در جهت حل مشکل استفاده کنند.

سامانه اختصاصی دانلود بازی، موسیقی و فیلم، از دیگر جذابیت‌های سیم‌کارت دانش‌آموزی است که اوقات فراغت آنان را به شکل بهینه تأمین می‌سازد، به این معنا که سیم‌کارت دانش‌آموزی به دلیل امنیت بالایی که از آن برخوردار است، مانع از رسوخ افراد غیردانش‌آموز در بین دارندگان سیم‌کارت‌های دانش‌آموزی شده، با هدایت غیرمستقیم اولیای آموزشی، منابع ارزشمندی در زمینه‌های بازی (نظیر بازی‌های آموزشی)، موسیقی و فیلم (مانند فیلم‌های علمی و فرهنگی - اجتماعی)، در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

از آنجا که شبکه‌های اجتماعی از جذابیت‌های قابل توجه فضای مجازی بوده، کاربران فضای مجازی علاقه‌مند به کاربری از آن می‌باشند، برای سیم‌کارت دانش‌آموزی شبکه اجتماعی خاصی تعریف شده است که تقریباً تمامی امکانات یک شبکه اجتماعی مناسب و به روز را در اختیار دانش‌آموزان کاربر قرار می‌دهد، بالطبع همان‌گونه که پیش‌تر به آن اشاره شد، اولاً به سبب موانع امنیتی که فراروی افراد غیردانش‌آموز وجود دارد و ثانیاً به دلیل حضور کارشناسان تربیتی در فضای شبکه اجتماعی سیم‌کارت دانش‌آموزی، مباحث مطرح شده در این شبکه اجتماعی، بسیار سالم‌تر از شبکه‌های معمولی بوده، تفاوتی کیفی با آنان را به معرض دید می‌نهند. به تعبیر دیگر، تمهید اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان ضمن برخوردار شدن از امکان بهره‌برداری از یک شبکه اجتماعی، در معرض خطر تهدیدهایی که در شبکه‌های اجتماعی دیگر وجود دارد، قرار نگیرند.

باشگاه دانش‌آموزی، طرح نوآورانه دیگری است که برای سیم‌کارت دانش‌آموزی تعریف شده است. به این معنا که دانش‌آموزان دارای سیم‌کارت دانش‌آموزی، در عمل می‌توانند عضو باشگاهی بر مبنای

سیم‌کارت مورد استفاده خویش شده، از مزایای عضویت در آن برخوردار شوند. مزایای اخیر مواردی مانند امکان برخورداری از تخفیف‌های ویژه برای خرید بلیط رخدادهای علمی، هنری، ادبی ورزشی و نظیر آن است.

سیم‌کارت دانش‌آموزی از جذابیت‌های دیگری مانند کیف پول الکترونیکی و تهیه بلیط الکترونیکی نیز برخوردار است. به این معنا که اولیا می‌توانند وجه مورد نیاز فرزند را به سیم‌کارت دانش‌آموزی وی واریز کرده، دانش‌آموز در مواقع ضروری از تلفن همراهش به مثابه کیف پول الکترونیکی سود برده، دست به تهیه و خرید مایحتاج مورد نیازش بزند. مضاف براین، سیم‌کارت دانش‌آموزی واجد این ویژگی مثبت می‌باشد که دانش‌آموزان بلیط‌های مورد نیاز خویش (نظیر بلیط اتوبوس) را از این طریق با تخفیف (مانند ۱۵٪ تخفیف) تهیه می‌کنند.

از آنجا که یکی از مشکلات جدی محیط‌های آموزشی کاربری دانش‌آموزان از تلفن همراه در کلاس و احیاناً سر جلسه امتحان، به منظور تقلب، می‌باشد، تمهیدی اندیشیده شده است که سیم‌کارت دانش‌آموزی از بدو ورود شاگرد به مدرسه تا زمان خروج وی از مدرسه فعال نیست و به این ترتیب امکان کژکاربری احتمالی از گوشی همراه توسط دانش‌آموزان در محیط آموزشی به شدت تقلیل می‌یابد. البته لازم به یادآوری است، در صورتی که دانش‌آموزی در طول ساعات مدرسه دچار ناراحتی جسمی و یا مشکل خاص دیگری شد، می‌تواند با مراجعه به دفتر مدرسه کد خاصی از دفتر دریافت دارد تا با آن با اولیای خویش تماس حاصل کرده، آنان را در جریان مسأله و مشکل خویش قرار دهد و در صورت نیاز اولیا برای کمک به وی به مدرسه بیایند.

ویژگی مثبت دیگری که در سیم‌کارت دانش‌آموزی در نظر گرفته شده است، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش‌آموز و اولیای وی می‌باشد.

مدرسه با ارائه اطلاعات مورد نیاز آموزشی (از مقررات گرفته تا تاریخ امتحانات) دانش‌آموزان، جذابیت خاصی برای خود در نزد دانش‌آموزان پدید می‌آورد. مضاف براین، سامانه ارتباطی مزبور، ارتباط مسوولان مدرسه با اولیای دانش‌آموزان را نیز تمهید دیده است و اولیا از طریق این سامانه در جریان مسایل علمی، آموزشی، اخلاقی و تربیتی فرزندش در مدرسه قرار می‌گیرند.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، با پیش گرفتن راهکار سیم‌کارت دانش‌آموزی، بتوان ضمن تصحیح خطای اولیای آموزش و پرورش دال بر ممنوعیت ورود تلفن همراه به مدرسه، در درجه نخست با مدارس پنهانی که در جریان ممنوعیت نادرست تلفن همراه به مدارس، در مدارس آموزش و پرورش پدید آمده است و دانش‌آموزان با بردن تلفن همراه خویش، دست به مبادله انواع اطلاعات خویش در مدرسه می‌زنند، به مقابله پرداخت و در درجه بعدی اهمیت، با اتکا به تلفن همراه دانش‌آموزان، از یادگیری مبتنی بر تلفن همراه (یا موبایل لرنینگ) که در حال حاضر انقلابی آموزشی در جهان حاضر پدید آورده است، در سطح مدارس سود جست.

۳- آموزش و پرورش

وزارت آموزش و پرورش، مسوولیت تربیت علمی، اخلاقی و فرهنگی دانش‌آموزان را برعهده دارد و بعد از خانواده، اثرگذارترین نهاد بر روی کودکان، نوجوانان و جوانان تحت پوشش خود هست. بررسی ادبیات پژوهش در زمینه انتظاراتی که از وزارت آموزش و پرورش در کشورهای غربی می‌رود، موارد زیر را در بسترسازی فرهنگی جهت کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی مشخص می‌سازد:

- ارایه مباحث فناوری‌ها به شکل ضمنی در متون درسی،
- اختصاص واحد مستقل سواد رسانه‌ای در برخی از کشورها،
- ارایه برخی از درس‌ها به صورت ترکیبی از تدریس مستقیم و تدریس روی خط،
- انجام فعالیت‌های فوق برنامه در ارتباط با خطرهای فضای مجازی،
- ارسال محتوا در ارتباط با فضای مجازی امن برای اولیای دانش‌آموزان،
- برگزاری کلاس‌های آموزشی برای والدین دانش‌آموزان،
- اختصاص خط تلفن مستقل برای ارتباط اولیا با مسوولان مدارس در زمینه کاربری فرزندان از فضای مجازی،

- ایجاد امکان ارتباط ای‌میلی اولیا با مسوولان مدرسه در ارتباط با کاربری فرزندان از فضای مجازی،

- درگیر کردن اولیای مدرسه (مدیران، مشاوران، روان‌شناسان و معلمان) با مقوله فضای مجازی،
 - تهیه کتابچه راهنما برای مسوولان و اولیای مدارس،
 - ارایه و معرفی سایت‌های امن و سالم به دانش‌آموزان و معلمان،
 - ارتقای مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان،
 - ارایه کنترل شده فضای مجازی (با فیلتر کردن سایت‌های نامناسب) به دانش‌آموزان.
- برسون^۱ و برسون^۲ (۲۰۰۳) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، دانش‌آموزان با سرعت بیش‌تری نسبت به خانه، در مدارس به فضای مجازی دسترسی پیدا می‌کنند، از این رو ضرورت دارد که آموزش و پرورش به امنیت روی خط دانش‌آموزان توجه ویژه نشان دهد.
- بوشونگ^۳ (۲۰۰۲) در مقاله خویش گزارش می‌دهد، با توجه به آمار کاربری کودکان از اینترنت، ضرورت فیلتر کردن اینترنت برای کودکان به شدت احساس می‌شود.

مانزو^۱ (۲۰۰۹) در مقاله‌ای با عنوان رفع فیلتر، از زاویه دید دیگری وارد مقوله کاربری دانش‌آموزان از اینترنت شده، بیان می‌دارد، تکیه صرف روی فیلترینگ اینترنت برای نوجوانان و جوانان چندان

1. Berson, I. R.
2. Berson, M. J.
3. Bushong, S.

ثمربخش نیست، اما باید با ایجاد سایت‌ها و فضاهای امن برای دانش‌آموزان، امکان برخورداری آنان از فضای مجازی را بیش از پیش فراهم آورد. از نظر مانزو، حضور و مشارکت معلمان در فضاهای اخیر، بر جذابیت سایت‌های امن پیشنهادی برای جوانان می‌افزاید.

وین^۲ (۲۰۱۲) در مقاله‌ای که با عنوان ترویج شهروندی دیجیتال از طریق شبکه‌های مبتنی بر مدارس تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، شبکه‌های اجتماعی جدیدی وجود دارند که از امکان کنترل دقیق‌تری برخوردارند و می‌توانند امکان تماس دانش‌آموزان را با همسالان خودشان و معلمان و اولیای مدرسه فراهم سازند، بنابراین استقبال از این شبکه‌ها توسط اولیای مدارس می‌تواند برای آنان راهگشا باشد.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، از ضرورت اختصاص سایت خاصی برای دانش‌آموزان یاد می‌کند که امنیت آنان را در فضای مجازی تأمین کند.

گذشته از ضرورت توجه مدارس به مسأله فضای مجازی، تأکید در کاربری مثبت و بهینه از فضای مجازی مورد توجه بسیاری از متخصصان و پژوهش‌گران آموزشی قرار گرفته است.

رانگولوف^۳ (۲۰۱۰) در گزارش پژوهشی خود خاطرنشان می‌سازد، برنامه اینترنت امن توسط کمیسیون اروپا مورد تأیید قرار گرفته است و یافته‌های حاصل از بررسی ۳۰ کشور اروپایی نشان می‌دهد، آموزش امنیت اطلاعاتی در مدارس ابتدایی و متوسطه مورد توجه قرار گرفته است.

مک تاویش^۴ و فیلیپنکو^۵ (۲۰۱۶) در مقاله خویش از ضرورت توجه مسوولان به سواد رسانه‌ای کاربران یاد کرده‌اند.

گزارش تهیه شده توسط مجمع کتابخانه‌های مدارس کانادا (۲۰۰۰) در ارتباط با سیاست اینترنت امن و حفظ حریم شخصی، از ضرورت ارایه یک واحد درسی در کلاس‌های ششم تا نهم یاد می‌کند. این واحد درسی در صدد ارتقای سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان بوده، سایت‌های مناسب را نیز برای کاربری آنان معرفی می‌کند.

کرونهولز^۶ (۲۰۱۱) گزارش می‌دهد، از اواسط دهه ۱۹۹۰، آموزش روی‌خط مطرح گردیده است و طبق برآورد انجمن بین‌المللی یادگیری روی‌خط، ۸۲٪ مدارس در حال حاضر حداقل یک دوره روی‌خط را ارایه می‌دهند. از این رو کرونهولز پیشنهاد می‌کند، برای رفع مشکلات دوره‌های صرفاً

-
1. Manso, K. K.
 2. Winn, M. R..
 3. Ranguelov, S.
 4. Mctavish, M.
 5. Filipenko, M.
 6. Kronholz, J.

حضور یا غیرحضور (و روی خط)، می‌توان ترکیب برنامه‌های حضوری و روی خط را در نظام آموزشی در دستور کار قرار داد. طرح اخیر در برخی از مدارس در حال اجرا است. (دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵) برگزاری دوره‌های آموزشی برای اولیای دانش‌آموزان را یکی از الزام‌های آموزش و پرورش معرفی می‌کند. به همین ترتیب دستورالعمل اخیر از اولیای مدارس خواسته است تا با اختصاص یک ایمیل و اعلان یک خط تلفن مشخص، امکان دسترسی و اظهارنظر اولیای دانش‌آموزان برای مسوولان مدارس را فراهم آورند. ضرورت آموزش بیش از پیش مراقبان دانش‌آوزان در مدرسه، درخواست دیگری است که در دستورالعمل وزارت آموزش و پرورش بریتانیا، منعکس گردیده است. اولسن^۱ و همکاران (۲۰۱۱) برای ارتقای ایمنی دانش‌آموزان در فضای مجازی، افزایش مراقبت دانش‌آموزان توسط مراقبان آنان در مدارس را مورد تأکید قرار داده‌اند. مک فارلان^۲ (۲۰۰۷) نیز روی مسوولیت بیش‌تر مدیران مدارس در آسیب‌های فضای مجازی تأکید دارد.

تعمیق روابط اولیا و مشاوران، مقوله دیگری است که در زمینه ارتباط مدرسه با اولیا، مورد توجه قرار گرفته است.

گروبز^۳ (۲۰۱۳) در بررسی که در سطح جمعی از اولیای دانش‌آموزان داشت، انتظارات آنان از مدرسه را از طریق مرتب‌سازی کارت‌های حاوی خواست اولیا، دریافت داشت. انتظارات اخیر که شامل مواردی مانند مهارت‌های والدگری، خودآگاهی و عزت نفس جوانان، روابط همسالان، سلامت بهداشتی، فرصت‌های تحصیلی، انتخاب شغل، ارتباط با معلمان، کاربری از فناوری‌های ارتباطی و ایمنی در جریان کاربری از اینترنت بود، دورنمای روشنی از انتظارات اولیا برای مشاوران مدارس ترسیم می‌نماید و آنان می‌توانند در جریان پاسخ به انتظارات اخیر در عمل به روابط خود با اولیا نیز عمق بیشتری ببخشند.

ولنتین^۴ (۲۰۱۳) در مقاله‌ای که در مورد درخواست‌های جنسی روی خط تهیه کرده است، از خطر اخیر که نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی را مورد تهدید خود قرار داده است، یاد می‌کند و خواستار مداخله جدی‌تر روان‌شناسان مدرسه در این زمینه گردیده است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، ضمن تأکید فیلترینگ اینترنت مدارس و حفاظت اولیای مدارس از دانش‌آموزان در برابر زورگیری الکترونیکی و آزارهای جنسی، آنان را موظف

1. Olsen, H.

2. Mac Farlane, M. A.

3. Grubbs, N. K.

4. Valentine, C.

می‌سازد تا ضمن تشویق نوجوانان و جوانان به کاربری از برنامه‌های سالم اینترنتی (مانند استفاده از برنامه «تور افسانه‌ای اینترنتی»)، دست به اطلاع‌رسانی درباره تروریسم به دانش‌آموزان زده، مانع پیوستن آنان به گروه‌های اخیر (نظیر داعش) شوند.

شوچوک (۲۰۱۴) در بررسی توصیه‌های ارائه شده به مسوولان مدارس خاطرنشان می‌سازد، این توصیه‌ها از ابهام نسبی برخوردارند و ضرورت دارد توصیه‌ها و سیاست‌گذاری‌های انجام شده، ضمن به روز شدن، مورد بازنگری و تدقیق بیش‌تری قرار گیرند.

۴- سایر مؤسسات مرتبط با نوجوانان و جوانان

از آنجا که مقوله فضای مجازی، مقوله مهمی است و فضای مجازی به سرعت در حال گسترش است، اولیای فرهنگی نوجوانان و جوانان در جوامع مختلف می‌کوشند، در جریان بسترسازی فرهنگی برای ایجاد فضایی امن و کاربری بهینه جوانان از فضای مجازی، از تمامی امکان عمل‌های موجود در جامعه در این جهت بهره‌مند گردند. از این رو در تدوین راهکارهای اجرایی بهینه‌سازی کاربری از فضای مجازی از امکانات مختلفی که جوانان کم و بیش با آن‌ها مرتبط هستند، سود برده، پیشنهاد استفاده از این امکانات را نیز داده‌اند. امکانات زیر عبارتند از:

- مراکز پزشکی،

- مراکز مشاوره و روان‌درمانی،

- کتابخانه‌ها،

- و نهادهای دینی (کلیسا).

پزشکان، روان‌شناسان، مشاوران، کتابداران کتابخانه‌ها و مراجع دینی، بعضاً محل رجوع نوجوانان و جوانان هستند. این افراد می‌توانند در جریان خدمات‌رسانی به مراجعان جوان خویش، به شکل ضمنی به انتقال برخی از توصیه‌های مهم در جهت بهینه‌سازی کاربری جوانان از فضای مجازی دست بزنند. کولیر^۱ (۲۰۰۹) در مقاله‌ای که در زمینه ایمنی روی خط دانش‌آموزان تهیه کرده است، در جمع‌بندی مقاله خود روی نکته اخیر تأکید کرده، یادآور گردیده است که کتابداران کتابخانه که محل رجوع دانش‌آموزان هستند، می‌توانند به شکل مستقیم و غیرمستقیم (یعنی با معرفی منابع مناسب)، در عمل دست به راهنمایی جوانان برای بهینه‌سازی کاربری خودشان از فضای مجازی بزنند.

گرشام^۲ (۲۰۰۶) نیز با تأکید ورود کلیسا در فضای مجازی، خاطرنشان می‌سازد، می‌توان آموزه‌های دینی (خاصه آموزه‌هایی که ناظر بر مسایل جمعی و اجتماعی هستند) را در فضای مجازی مطرح کرد و به آموزش آن به علاقه‌مندان و فراگیران پرداخت.

بالتبع نوجوانان و جوانانی که به مسایلی نظیر زیست محیط، اخلاق اجتماعی و مانند آن‌ها توجه خاصی نشان می‌دهند، به سادگی می‌توانند مورد خطاب این دست از آموزش‌ها قرار گیرند.

۵- اطلاع‌رسانی مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه

فضای مجازی امکان عمل‌های گسترده‌ای را فراروی بشر گشوده است. یکی از این امکان عمل‌ها، روی آوردن افراد بزهکار از جهان واقعی به فضای مجازی است، زیرا یک بزهکار در جهان واقعی خود را با تهدیدت گلوله‌های آتشین پلیس مواجه می‌بیند، اما با تحقق همان بزهکاری در فضای مجازی، آن فرد از گلوله‌های آتشین پلیس در امان خواهد بود. بنابراین مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه با وقوف به اهمیت یافتن فضای مجازی و مهاجرت افراد بزهکار به فضای مجازی، وظیفه خود می‌دانند که دست به روشنگری‌های لازم در این جهت برای اقشار مختلف اجتماعی، از نوجوانان و جوانان گرفته تا اولیای آنان بزنند. در بررسی اجمالی ادبیات پژوهش در این زمینه، اقدام‌های زیر ملاحظه می‌گردند:

- ایجاد جریان‌های اجتماعی روشنگر در ارتباط با فضای مجازی،
- ارایه ابزارهای کنترل‌کننده به اولیا،
- نشر کتاب، کتابچه، جزوات و برشورها و پوسترهای اطلاع‌رسانی برای اقشار مختلف اجتماعی،
- راه‌اندازی سایت‌های خاص کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه،
- ارایه هشدارهای لازم به خانواده‌ها،

۱. هشدارهای اخیر غالباً در ارتباط با موارد زیر هستند:

- برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی (Website)،
- برنامه‌های پیام‌دهی (Texting Apps)،
- برنامه‌های محرمانه و مخفی (Secret Apps)،
- برنامه‌های ملاقات (Meeting Apps)،
- گزارش مشکل (Reporting Problem)،
- مشکلات فنی،
- مشکلات ایجاد شده توسط فناوری،
- ایمنی و امنیت (Safety and Security)،
- بازی‌ها،
- کنترل والدین (Parental Control)،
- امکانات تلفن‌های همراه (Mobile Features)،
- دسترسی به موقعیت مکانی (Location Consent)،

- ارایه هشدارهای ضروری به جامعه،
 - حضور یافتن پلیس در فضای مجازی (نظیر اتاق‌های گپ اینترنتی) برای رصد فعالیت افراد مختلف،
 - ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای تهیه محیطی امن‌تر.
- وزارت امنیت ملی امریکا^۱ (۲۰۱۱)، در یکی از اقدام‌های خود کوشید تا با راه‌اندازی پویش اجتماعی «توقف کن، تأمل کن و سپس وصل شو»^۲، نسبت به جرایم موجود در فضای مجازی اطلاع‌رسانی کرده، وظایف نوجوانان و جوانان، اولیای آنان و اولیای آموزش دانش‌آموزان را در این جهت یادآور شود.
- وزارت امنیت ملی امریکا (۲۰۱۳) در فراز دیگری از تلاش‌های خود، با تهیه یک بستر آموزشی برای اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان، کوشیده است تا حساسیت اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان را نسبت به کاربری از فضای مجازی افزایش داده، آنان را تشویق به مداخله فعال در امر کاربری فرزند یا دانش‌آموزشان کنند.

۶- سایر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی

از آنجا که امر بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه از فضای مجازی کار پیچیده و دشواری است، از هر امکان عملی برای مواجهه با این مسأله و انجام آن باید استقبال کرد، بنابراین نه تنها نهادهای دولتی دیگر (مثلاً مراکز تبلیغاتی نظام)، موظف به همکاری در بسترسازی فرهنگی برای ایجاد اینترنت امن هستند، بلکه نهادهای مردم‌یار یا مدنی هم به یاری طلبیده شده، از این نهادها هم درخواست می‌شود تا در جریان اطلاع‌رسانی و ایمن‌سازی بیش از پیش اینترنت، به کمک دیگر نهادهای دولتی آمده، به این ترتیب فضای امنی را برای کاربری آنان از فضای مجازی فراهم آورند. بررسی‌های اولیه در این زمینه، اقدام‌ها زیر را که از سوی دیگر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی صورت می‌پذیرد، مشخص کرده‌اند:

-
- اطلاعات حساب بانکی،
 - رمز عبور (Password)،
 - تنظیم‌های امنیتی،
 - شهرت (اعتبار) دیجیتالی (Digital Reputation)،
 - تفکر انتقادی (Critical Thinking)،
 - تنظیم‌های لازم جهت حفظ حریم خصوصی (Privacy Settings).
- (Teaching parents Tech/ aplatformforgood.org)

- تهیه کتاب، کتابچه، برشور و پوستر برای اولیا و دانش‌آموزان،
 - راه‌اندازی سایت‌های امن برای کودکان، نوجوانان و جوانان،
 - درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای و سایت‌های فضای مجازی،
 - برگزاری کلاس‌های آموزشی برای اولیا و مراقبان نوجوانان و جوانان،
 - برگزاری سالانه روز اینترنت امن،
 - برگزاری همایش‌های علمی - تخصصی در زمینه فراز و فرودهای فضای مجازی،
 - ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین.
- استفاده از نهادهای مدنی یا مردم‌یار، از تجربیات موفق است که در بسیاری از کشورهای جهان جامعه عمل پوشیده‌اند (آتمور^۱، ۱۹۹۸؛ وان‌دیجکن^۲ و همکاران، ۲۰۱۱).

برخی از پژوهش‌گران (ولیس،؟، ترجمه اوحدی و همکاران، ۱۳۸۲)، با گزارش بعضی از اقدام‌های مثبت انسان‌ها و مجامع نیک اندیش، یادآور می‌گردند، از آنجا که برخی از کاربران سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی، جهت آموزش یا رفع خلاءهای اطلاعاتی خویش، به سایت‌های مزبور روی آورده‌اند، با تهیه سایت‌هایی که مثلاً با تهیه پویانمایی، به ارائه اطلاعات جنسی لازم به کاربران می‌پردازند یا تهیه سایت‌هایی که در آن متخصصان سکس، به سوال‌های اختلال‌های کارکردی افراد در مسایل جنسی پاسخ می‌دهند، سعی در رفع نیاز کاربرانی می‌کنند که به سبب خلاء اطلاعاتیشان، خود را نیازمند سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی می‌بینند و به این ترتیب می‌کوشند تا از مراجعان به سایت‌های هرزه‌نگار بکاهند.

۷- قوه قضائیه

از قوه قضائیه نیز همپای سایر قوای مقننه و مجریه انتظار می‌رود تا در بحث کاربری از فضای مجازی و ایمن‌سازی فضای مجازی ورود پیدا کرده، در جهت سالم‌سازی هرچه بیش‌تر فضای مجازی بکوشد. از این رو قوه قضائیه غالب کشورهای غربی کوشیده‌اند تا با تدوین قوانین مناسب، امکان کژکاربری از فضای مجازی را برای کاربران تحدید کرده، بستری برای کاربری بهینه و مثبت برای کاربران پدید آورد.

بررسی اجمالی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارند که قوه قضائیه کشورهای غربی در موارد زیر، اقدام‌های قابل توجهی انجام داده‌اند:

- تدوین قوانین لازم برای حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،

1. Atmore, E.
2. VanDijken, M. J.

- تدوین قوانین منع آسیب و ایذایی کاربران فضای مجازی (مانند ممنوعیت هرزه‌نگاری کودکان، نژادپرستی، زورگیری الکترونیکی، سرقت هویت و نظایر آنها)،
- تدوین قوانین ناظر بر حسن عملکرد اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان.
مجموعه نهادهای مقننه، مجریه و قضائیه در کشورهای غربی می‌کوشند در جریان ایمن‌سازی فضای مجازی، کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان از اینترنت را فراهم آورند. از این رو در کنار اقدام‌های اجرایی که در این زمینه برای جوانان صورت می‌پذیرد، اطلاع‌رسانی‌های گسترده برای جمعیت هدف که کودکان، نوجوانان و جوانان هستند، ضرورت دارد.

۸- اطلاع‌رسانی نهادهای مختلف اجتماعی برای ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فراز و فرودهای فضای مجازی

بررسی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارد که اطلاع‌رسانی به نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی در اشکال زیر صورت پذیرفته است:

- ایجاد شبکه‌های اجتماعی و سایت‌های خاص برای کاربری جوانان،
- ارایه محتوای سواد رسانه‌ای به شکل مستقیم و غیرمستقیم در مباحث آموزشی و فوق‌برنامه،
- تشویق تفکر انتقادی نوجوانان و جوانان،
- تشویق نوجوانان و جوانان به انتقال مسایل و مشکلات پیش آمده برای آنان در فضای مجازی به اولیا،
- ایجاد امکان گفت‌وگوی روی خط کاربران نوجوان و جوان با متخصصان سلامت روان،
- در دسترس قراردادن روزنامه‌های الکترونیکی جهت ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،

- هشدار به کودکان، نوجوانان و جوانان مبنی بر ماندن سوابق فرد در فضای مجازی و دخالت این موارد در استخدام و آینده شغلی آنان.

آلورمان^۱ (۲۰۱۱) در مقاله خود گزارش می‌دهد، جوانان در جریان کاربری از فضای مجازی، رفته رفته به فراز و فرودهای آن وقوف یافته، به این ترتیب سواد رسانه‌ای خود را بالا می‌برند. اما برخی از مطالعات حکایت از آن دارد که درک کاربران نوجوان از خطرات بالقوه فضای مجازی در حد رضایت‌بخش و قابل قبول نیست (راموس سولر^۲ و همکاران، ۲۰۱۸، زیلکا^۳، ۲۰۱۷).

سولداتووا^۱ و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی چگونگی مواجهه نوجوانان و جوانان با خطرهای فضای مجازی گزارش می‌دهند که غالباً کاربران نوجوان و جوان در برخورد با ابعاد آسیب‌زای فضای مجازی آشفته شده و به شکلی منفعل با آن‌ها مواجه می‌گردند. بنابراین اطلاع‌رسانی و مداخله فعال در ایمن‌سازی فضای مجازی برای نوجوانان و جوانان امری الزامی است.

گالاکر^۲ (۲۰۱۱) در مقاله پژوهشی خویش نتیجه می‌گیرد، فیلترینگ تنهای فضای مجازی برای نوجوانان و جوان جوابگو نیست و باید هم‌زمان با فیلتر نسبی سایت‌های نامناسب در فضای مجازی برای کاربران جوان، سواد رسانه‌ای آنان را ارتقاء بخشید.

دولینگ^۳ و ریکوود^۴ (۲۰۱۴) از شکل‌گیری امکان‌گفت‌وگویی نوجوانان و جوانان در فضای مجازی با جمعی از متخصصان سلامت روان به صورت روی خط یاد می‌کند.

گروسین^۵ و ادموندسون^۶ (۲۰۰۳) از تهیه روزنامه‌های الکترونیک برای نوجوانان و جوانان یاد کرده، خاطرنشان می‌سازند، جوانان می‌توانند در فضای مجازی از این روزنامه‌ها سود ببرند.

سرانجام در دج^۷ (۲۰۱۷)، در مقاله خود با روشنگری درباره ماندن رد پای جوانان در سایت‌هایی که به آن‌ها رفته و از آن‌ها کاربری دارند، خطاب به آنان بیان می‌دارد، در صورت کژکاربری جوانان از فضای مجازی، رد پاهای باقی مانده افراد در زمان استخدام افراد، آنان را دچار مشکل می‌کند، از این رو جوانان بهتر است با آینده‌نگری لازم، دست از کاربری نامناسب از فضای مجازی دست بردارند.

۹- اطلاع‌رسانی برای اولیای دانش‌آموزان

اولیای دانش‌آموزان، وظیفه تربیت فرزندشان را نیز برعهده دارند، از این رو باید بدان‌ها کمک کرد تا در کنار نهادهای مختلفی که در جامعه در صدد بسترسازی برای رشد و تعالی وی هستند، وظایف خود را نیز به نحو احسن انجام دهند تا با اطمینان بیش‌تری فرزندشان از رشد و شکوفایی علمی و انسانی لازم برخوردار گردد.

اقدام‌های انجام گرفته شده جهت اطلاع‌رسانی به اولیای دانش‌آموزان و ایجاد روشنگری‌های لازم و تنویر افکار آنان، به اجمال در ادبیات پژوهش به قرار زیر عنوان شده است:

– ارایه کتاب، کتابچه، برشور، پوستر و بسته‌های آموزشی تهیه شده برای اولیا،

-
1. Soldatova, G. U.
 2. Gallagher, F.
 3. Dowling, M. J.
 4. Rickwood, D. J.
 5. Grusin, E. K.
 6. Edmondson, A.
 7. Dredge, S.

- برگزاری کلاس آموزشی برای ارتقای آگاهی اولیا در زمینه فضای مجازی،
 - ارایه انواع ابزارهای کنترل فناوری‌ها (رایانه، تلفن همراه و دیگر فناوری‌های ارتباطی) به اولیا (که در غالب موارد رایگان هستند)،
 - رتبه‌بندی محتوای سایت‌ها جهت اطلاع اولیا،
 - تعمیق روابط اولیا با مشاوران مدارس،
 - تشویق گذاشتن قرار و مدارهای مشترک اولیا با فرزند، جهت کاربری مناسب وی از فناوری‌های ارتباطی،
 - تعمیق رابطه دوستانه با فرزند برای ممانعت از پنهان کردن مشکلات پیش آمده برای وی،
 - معرفی سایت‌های مناسب به فرزند،
 - نظارت بر نحوه کاربری فرزند از فضای مجازی،
 - مداخله فعال در جهت حل مشکلات پیش آمده برای فرزند در فضای مجازی.
- رابرتز^۱ (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که با عنوان «والدین کودکان سایبری باید چه کار بکنند»، تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، با وجود آن که کودکان در برخورد با فضای مجازی از برخی از فرصت‌های موجود در این فضا برخوردار می‌گردند، اما باید دانست که فضای اخیر تهدیدهایی نیز برای کودکان در بردارد و ضرورت دارد که اولیا برای محافظت فرزندانشان از تهدیدهایی که در فضای مجازی فرزندانشان آن‌ها را تهدید می‌کند، رأساً وارد صحنه شده، حفظ و حراست از کودکانشان را در فضای مجازی محقق سازند.
- برخی از بررسی‌های انجام شده حکایت از آن دارد که حداقل برخی از اولیا از آگاهی لازم برای نظارت بر چگونگی مصرف فناوری توسط فرزندانشان بی‌بهره‌اند. به عنوان مثال، درج (۲۰۱۷) گزارش می‌دهد، اولیای یک فرزند ده ساله، با تصور این که تبلت امکان انتقال اطلاعات به دیگران را ندارد، برای فرزندانشان تبلت تهیه کردند، اما پس از مدتی دریافتند که فرزند ده ساله آنان، ویدیوی برهنه‌ای را که از دختر همسایه در جریان چت با وی تهیه کرده بود، در فضای مجازی به نمایش نهاده است. از این رو آگاه‌سازی هر چه بیش‌تر اولیا توسط بسیاری از پژوهش‌گران مورد تأیید قرار گرفته است (مک دونالد-بارون^۲ و همکاران، ۲۰۱۷) از همین رو رابرتز (۲۰۱۰) بیان می‌دارد، باید اولیا در صدد ارتقای دانش و آگاهی خود در زمینه جوانان باشند تا جایی که در حد و شأن یک کارشناس جوانان ظاهر شوند.

1. Roberts, K. J.

2. Mac Donald-Brown, C.

ارایه برنامه‌های کنترل که به اولیا امکان مسدود کردن سایت‌ها و یا محتوای نامناسب یا محدود کردن زمان کاربری از اینترنت را می‌دهد (دفتر تحقیقات فدرال، ۲۰۰۱، استینبرگ^۱، ۲۰۱۷) وجه دیگری از یاری رساندن به اولیای دانش‌آموزان را تشکیل می‌دهد.

یبارا^۲ و همکاران (۲۰۹) در گزارش تحقیقی خویش خاطرنشان می‌سازند، بررسی آنان در زمینه مواجهه کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر با موارد ناخواسته جنسی، در مواردی که رایانه یا تلفن آن‌ها دارای ابزارهای کنترل کننده بوده‌اند، به مراتب کم‌تر از مواردی است که روی فناوری‌های مورد استفاده آنان، ابزار کنترل اولیا نصب نشده بود.

معرفی سایت‌های مفید به فرزند (درج، ۲۰۱۷)، تهیه کتابچه‌های راهنما برای اولیا (مرکز پی‌ای‌سی‌ای‌ار^۳، ۲۰۱۳)، اطلاع‌رسانی در زمینه وب سایت‌های امن به اولیا (آدلمن^۴، ۲۰۰۴) و روشنگری در مورد خطرهای بالقوه فناوری‌ها (نظیر زورگیری الکترونیکی که کاربر را به کاهش عملکرد تحصیلی تا افکار خودکشی مبتلا می‌سازد) (هولادی^۵، ۲۰۱۰)، قسمت دیگری از اطلاع‌رسانی به اولیا را تشکیل می‌دهند.

آیرس^۶ (۲۰۰۷) در مقاله خود پس از بیان خطرهای جنسی که کاربران خردسال و کم سن فضای مجازی را تهدید می‌کند، خاطرنشان می‌سازد، اولیا برای جلوگیری و ممانعت از خطر پیش‌گفته، باید ضمن ارایه برخی از اطلاعات لازم به فرزند (مانند طرح مراکز خصوصی بدن دختران و پسران برای آنان)، رابطه خویش را چنان با فرزندشان عمیق کنند که در صورت پیش آمدن هرگونه مشکلی برای فرزند، وی بلافاصله اولیای خود را در جریان آن قرار دهد تا آنان برای حل مشکل او، به کمکش بشتابند.

تشویق اولیا برای گذاشتن قرار و مدارهای مشترک با فرزند برای کاربری از فضای مجازی، امر مهم دیگری است که همواره به اولیا توصیه شده است (درج، ۲۰۱۷). این قرار و مدارها مواردی مانند میزان استفاده روزانه، باز نکردن نامه‌های الکترونیکی ناشناس، عدم ارتباط با افراد ناشناس، نظارت پست‌های فرزند، پرهیز از ارسال تصاویر خویش و یا کاهش رزولوشن تصویر در صورت ارسال، توجه به حریم خصوصی خویش در شبکه‌های اجتماعی و نظایر آن هستند.

-
1. Steinberg, S.
 2. Ybarra, M. L.
 - 3 . PACER Center
 4. Adelman, H.
 5. Holladay, J.
 6. Ayers, L.

اولیا موظف هستند درباره تبعات کژکاربری از فضای مجازی (که مواردی مانند افسردگی فیس‌بوکی، زورگیری الکترونیکی، اذیت و آزارهای جنسی و نظایر آن‌ها هستند)، برای فرزندشان صحبت کنند (درج، ۲۰۱۷).

تبدیل اشتباهات فرزند به یک کلاس درس از سوی اولیا برای فرزند، متضمن اثرات ارزشمندی برای آینده کاربری وی خواهد بود.

انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA) ^۱ در توصیه‌هایی که برای کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید دارد، به ذکر نکات زیر به والدین پرداخته است:

«در رابطه با فناوری، والدین نسبت به فرزندان خود که از بدو تولد با فناوری سر و کار داشته‌اند، از آگاهی کم‌تری برخوردارند و حتی به نظر می‌رسد با نسلی که پس از به دنیا آمدن، در عمل با وسیله‌های الکترونیکی سروکار داشته‌اند، هرگز نرسند!

با این وجود، مانند بسیاری از موارد دیگر، آگاهی پیدا کردن نسبت به فناوری و قابلیت‌های آن، غیرممکن نبوده، به سادگی امکان‌پذیر است و اولیا می‌توانند نحوه‌ی عملکرد برنامه‌ها^۲ و تنظیمات امنیتی^۳ را مطابق با ارزش‌های خانوادگی^۴ خود، شخصی‌سازی^۵ کنند.

هم‌چنین ضرورت دارد، والدین عاداتی سالم در خصوص استفاده از فناوری در خود ایجاد کنند، زیرا که فرزندان به طور عمده از والدین خود الگوبرداری می‌کنند. این عادات عبارتند از:

- در هنگام رانندگی از تلفن همراه خود استفاده نکنند؛ سالانه هزاران آمریکایی در اثر رانندگی پرخطر و با توجه اندک، جان خود را از دست می‌دهند. در هنگام رانندگی، اختطارهای گوشی خود را خاموش کرده و آن را دور از دسترس قرار دهند.

- نسبت به خواب خود آگاه باشند؛ پژوهش‌های بسیاری نشان داده است که استفاده شبانه‌گاهی از گوشی هوشمند می‌تواند در کیفیت خواب افراد دخالت کند. با توجه به این واقعیت که تلفن‌های همراه و وسایل الکترونیک دیگر از خود نور آبی^۶ ساطع می‌کنند، می‌توانند بر ترشح هورمون ملاتونین (که هورمون مرتبط با خواب است) اثر بگذارند. اما مشکل دیگر آن است، محتوایی که در این وسایل در اختیار کاربران قرار می‌دهند، غالباً تحریک‌کننده هستند؛ برای مثال یک پیغام^۷ یا توییت^۸ در وقت

1. Connected and content managing healthy technology use/ apa.org (American Psychological Association).

2. Apps

3. Security Setting

4. Family Agenda

5. Customize

6. Blue Light

7. Text

8. Tweet پیام‌های رسانه‌ی توییت به این نام مشهورند.

خواب^۱ می‌تواند موجب شود که مغز در هنگامی که باید استراحت کند، شروع به پردازش اطلاعات کند.

از این رو ضرورت دارد اولیا از وسایل الکترونیک خود، در هنگام دیروقت استفاده نکنند. همچنین از استفاده از گوشی خود به عنوان ساعت کوکی پرهیز کنند (زیرا برای بسیاری از افراد، بودن گوشی در کنار تخت، بسیار وسوسه‌انگیز واقع می‌شود).

- اختراهای^۲ گوشی خود را خاموش کنند؛ بسیاری از افراد گوشی‌های خود را روی تنظیماتی قرار می‌دهند که در صورت دریافت یک پست الکترونیک جدید، پیغام جدید و یا اختراهای برنامه‌های رسانه‌های اجتماعی، به فرد اطلاع دهد. نتایج نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، حاکی از آن است تنها ۱۹ درصد از آمریکایی‌ها اختراهای گوشی خود را خاموش می‌کنند؛ این در حالی‌ست که اختراهای مداوم می‌تواند بر روی تندرستی و سلامت تأثیرات منفی بگذارد. در تحقیقات اخیر روان‌شناسان دانشگاه بریتیش کلمبیا^۳، میزان بی‌توجهی^۴ و بیش‌فعالی^۵ در طول زمانی که افراد اختراهای گوشی هوشمند خود را خاموش می‌کنند، نسبت به زمانی که آن را روشن می‌گذارند، کم‌تر گزارش شده است. هم‌چنین اختراهای پیاپی با بهره‌وری پایین‌تر، ارتباط اجتماعی ضعیف‌تر و سلامت روانی کم‌تر همراه است. در همان تیم پژوهش در پژوهشی مشابه نشان دادند که افرادی که به طور مداوم پست الکترونیک خود را بررسی می‌کنند، میزان استرس بیش‌تری را نسبت به افرادی که تنها سه بار در روز این کار را انجام می‌دهند، گزارش دادند. برای مدیریت استرس و افزایش تمرکز، باید تصمیمی واقع‌بینانه درباره‌ی اختراهایی که واقعاً مورد نیاز است، گرفته شود. برای مثال، پست‌های الکترونیک کاری نسبت به اختراهای فیس‌بوک از اهمیت چشم‌گیری برخوردارند.

- انتظارهای دیگران را نسبت به خود مدیریت کنند؛ در صورتی که افراد برنامه‌ی خاصی برای استفاده از گوشی خود دارند، بهتر است آن را به اطرافیان خود اطلاع دهند (برای مثال: فرد در طی زمان کار، گوشی خود را مورد بازبینی قرار نمی‌دهد و یا در طول سفر به پست‌های الکترونیک کاری خود پاسخ نمی‌دهد). در غیر این صورت با وجود بستگان و یا همکارانی که با مشکلی مواجه شده‌اند، از زمان خود نمی‌تواند به خوبی (چه در محل کار، چه در تعطیلات و مانند آن)، استفاده کند.

- از رسانه‌ی اجتماعی عاقلانه استفاده کنند؛ بسیاری از افراد در مقایسه‌ی زندگی خود با «ویترین^۶» زندگی دوستانشان، در رسانه‌های اجتماعی، زندگی خودشان را بی‌روح‌تر می‌یابند.

-
1. Bedtime
 2. Notifications
 3. University of British Columbia
 4. Inattention
 5. Hyperactivity
 6. Showcase

تحقیقات انجام شده رابطه‌ی مستقیمی بین بودن در رسانه‌های اجتماعی و احساس افسردگی را گزارش کرده‌اند. ولی افراد می‌توانند ارتباط خود را با فضای مجازی و رسانه‌های اجتماعی به منظور بهبود آن تغییر دهند؛ تحقیقات نشان داده‌اند، زمانی که افراد از رسانه‌های اجتماعی به شکل منفعلانه استفاده می‌کنند (مانند استفاده از اطلاعات و گشتن در بین پُست‌های دیگران)، میزان سلامت و تندرستی‌شان کاهش می‌یابد. این در حالی است که رسانه‌های اجتماعی بر روی سلامت افرادی که به طور فعالانه از آن استفاده می‌کنند (مانند پُست کردنِ مطلب، به اشتراک گذاشتن ایده‌ها و یا نظر دادن زیر پُستِ دیگران)، تأثیر منفی نگذاشته است. برای استفاده‌ی بهینه از شبکه‌ی اجتماعی باید به صورت فعالانه با آن درگیر شد. (هم‌چنین نباید فراموش کرد که زندگی واقعی افراد به ندرت به بی‌نقصی «وبترین»‌هایی است که در رسانه‌های اجتماعی به نمایش گذاشته می‌شوند).

- در حال زندگی کنند؛ فناوری و رسانه‌های مجازی سبب شده‌اند تا افراد به راحتی با یک‌دیگر در ارتباط باشند، ولی به سادگی می‌توانند آن‌ها را نسبت به ارتباطاتشان در دنیای واقعی بی‌توجه کنند. تعاملاتِ رو در رو و فیزیکی برای سلامتِ عاطفی^۱ افراد ضروری و مهم است. در نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، ۴۴ درصد از افرادی که پستِ الکترونیکِ خود، پیغام‌ها و رسانه‌های اجتماعی را به طور مداوم مورد بازبینی قرار می‌دهند، گزارش کرده‌اند، حتی زمانی که در کنار خانواده‌ی خود هستند، احساس می‌کنند که از آن‌ها جدا شده‌اند. افراد بزرگ‌سال هنگامی که افراد با دوستان و یا خانواده‌ی خود وقت می‌گذارند، باید تلاش کنند تا از وسایل الکترونیک خود نظیر گوشی هوشمند «جدا» شوند (و مثلاً زمان صرفِ شام یا وعده‌های غذاییِ دیگر و یا دوره‌می‌های خانوادگی یا دوستانه آن را بی‌صدا^۲ کرده و دور از دسترس قرار دهند).

- زمانی را برای تجدید قوا در نظر بگیرند؛ زمان‌های آرامش به منظور فکر کردن برای تمدد اعصاب، تفکر و حتی افزایش و سرعت‌بخشیدن به خلاقیت، حیاتی هستند. اگر در اوقات فراغت گوشی، به عنوان اولین گزینه برای پُر کردن این زمان‌ها در عموم افراد دیده می‌شود، می‌توان گفت آن‌ها فرصت لازم برای تجدید قوای خویش را از دست می‌دهند، از این رو بهتر است تلاش کنند تا زمانی را برای جدا بودن از گوشی خود اختصاص دهند. این کار هر چند در ابتدا به نظر سخت می‌رسد، اما به تدریج به شکل عادت درآمده و افراد می‌توانند از آن زمان‌های آرامش‌بخش به خوبی استفاده کنند».

برخی از پژوهش‌گران دیگر با توجه به دید فنی عمیقی که نوجوانان و جوانان از آن برخوردار هستند و مواردی مانند فیلتر کردن فناوری‌ها را در حد یک چالش جزئی می‌بینند (دردج، ۲۰۱۷)، پیشنهاد می‌کنند، باید برای کنترل وضعیت اخیر از میزان تمرکز بر والدین کاست و از مدرسه و

نهادهای اطلاع‌رسان دیگر جامعه در این جهت، کمک گرفت (استیوز^۱ و وبستر^۲، ۲۰۰۸، اولا گونجیو^۳، ۲۰۰۸).

فینکلهور^۴ و همکاران (۱۹۹۹)، از زاویه دید دیگری بیان می‌دارد، بسیاری از جوانان تهدیدهای جنسی و موارد مشابهی را که متوجه آنان می‌شود، به اولیای خود منتقل نمی‌کنند، از این رو ضرورت دارد تا نقش سایر نهادهای زیربند در این جهت پررنگ‌تر شوند.

۱۰- مشکلات حل نشده خطرآفرین

با وجود تلاش‌هایی که نهادهای مختلف در سطح کلان تا میان برد و خرد جامعه، جهت بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان (غربی) از فضای مجازی انجام داده‌اند، اما باز هم مشکلات حل نشده‌ای در این میان وجود دارد که بیانگر سختی و صعوبت کار در زمینه بهینه‌سازی فضای مجازی است. برخی از این مشکلات حل نشده، به شرح زیر گزارش شده‌اند:

- تعارض ساختاری موجود در نظام‌های لیبرالیستی در جهت اخلاقی بارآوردن نوجوانان و جوانان،
- دور زدن قوانین کاربری از شبکه‌های اجتماعی توسط نوجوانان،
- کاربری نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی از محتواهای خشن و هرزه‌نگار،
- عقب‌ماندن متخصصان فناوری‌های ارتباطی جدید از جوانان، در راستای شناخت کژ کاربری‌های جدید نوجوانان و جوانان از فضای مجازی.
- عقب‌ماندگی نسبی سیاست‌گذاری‌های انجام شده از تحولات شدید فناوری‌های ارتباطی جدید،
- دستیابی به نقطه تعادل مناسب بین فیلترینگ اینترنت و آزاد نهادن کاربری نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،
- هجوم بازاریابان و سرمایه‌دارها به فضای مجازی برای اقناع نوجوانان و جوان برای مصرف کالاهای آنان.

جوامع غربی که غالباً طرفدار سرمایه‌داری بوده و بر همین مبنا الزام لیبرال بودن را پذیرفته‌اند، با تربیت اخلاقی انسان‌ها تعارضی ساختاری دارند، زیرا از سویی لیبرال بودن، حکم به آزادی رفتارهای انسان‌ها دارد، و بر همین مبنا بسیاری از تولیدکنندگان در پی کسب سود هر چه بیشتر، ممکن است به سادگی به تولید محتواهای نامناسب (نظیر بازی‌های دیجیتالی پرخاشگرانه و فوق‌پرخاشگرانه، بازی‌های مبتنی بر زامبی، فرانکشتاین، دراکولا، پویانمایی‌ها و کارتون‌های هرزه‌نگار یا معطوف به

1. Steeves, V.
2. Webster, C.
3. Olagunju, A. D.
4. Finkelhor, D.

بزهکاری- نظیر بازی‌های سرقت بانک- یا شیطان‌پرستی و مانند آن‌ها) دست بزنند و به نام آزادی، محصولات خود را به جامعه عرضه کنند و در این روند، کودکانی که تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی از تفکر عینی (و غیرانتقادی) برخوردار هستند و به لحاظ اخلاقی نیز تا همین سنین دیگرپیرو هستند، به سادگی تحت تأثیر القانات بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های اخیر قرار می‌گیرند و به شکلی غیراخلاقی تربیت می‌شوند، به بیان دیگر، اگر پیازه در نظریه شناختی خودش نشان می‌دهد که جوانان در حدود ۱۶-۱۵ سالگی به تفکر انتزاعی (و انتقادی) می‌رسند، تفکر انتزاعی و انتقادی آنان باز هم مانند افراد بزرگسال عمل نمی‌کند و آن‌ها احتیاج به فرصت بیش‌تری برای ممارست و تمرین در این جهت دارند تا کاملاً شبیه یک انسان بزرگسال استدلال کند. بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، انسان‌ها در حدود ۱۸-۱۷ سالگی به راستی در مسند انتخاب کردن‌های واقعی خود قرار می‌گیرند و اگر طبق فلسفه لیبرالیسم، ارایه هر تفکری در جامعه مباح باشد، در سن اخیر باید مواردی مانند هم جنس‌گرایی، هرزه‌نگاری، شیطان‌پرستی، پرستش قدرت- و پذیرش هدم و نابود کردن قشر ضعیف طبق نظریه دارونسیسم اجتماعی و نظریه قدرت نیچه- و نظایر آن‌ها به جوان عرضه شود، تا وی با انتخاب آزاد خودش دست به گزینش و پذیرش یا رد آن‌ها بزند، نه آن که در ۵ سالگی که کودک در شرایط تفکر غیرانتقادی و دیگرپیروی اخلاقی قرار دارد، به وی با بازی‌ها و پویانمایی‌هایی نظیر باب اسفنجی، سیمز، دهکده لازلو و نظایر آن‌ها، هم جنس‌گرایی را پیشنهاد داد یا با بازی‌هایی مانند پرندگان خشمگین، مسلمانان را خوک‌های بدی ترسیم کرد که شایسته هدم و نابودی هستند و یا با بازی پو، غایت مقصود را برای کودکان مصرف همبرگر و محصولات مک‌دونالد ترسیم کرد.

تیلور و کویل (۲۰۰۳) در کتاب هرزه‌نگاری کودکان، خاطر نشان می‌سازند، با وجود ممنوعیت تهیه تصاویر هرزه‌نگارانه از کودکان در غرب، با این همه اینترنت حاوی انبوهی از این تصاویر است و به نظر نمی‌رسد که بتوان با آن به مقابله جدی برخاست، به این معنا که به دلیل ساختار اینترنت، اقدام‌های پلیس برای برخورد با قربانیان و تهیه کنندگان پورنوگرافی کودکان، غالباً به انجام مثبتی نمی‌انجامد. از سوی دیگر، تفاوت قوانین کشورهای مختلف جهان، امکان برخورد قانونی واحد و یک‌پارچه با مقوله هرزه‌نگاری از کودکان را با بن‌بست مواجه می‌سازد. علاوه بر این، تقاضا از ارایه دهندگان خدمات اینترنتی، مبنی بر ممانعت از ارایه هرزه‌نگاری کودکان در اینترنت، به دلیل آن که این اقدام از سود آن‌ها می‌کاهد، با موافقت آن‌ها توأم نمی‌شود، و در نهایت یونسکو نیز در برخورد با این جرم فراگیر و گسترده اینترنتی، سکوت را پیشه خود کرده و اقدام مشخصی را در دستور کار خود ندارد، فضای ناامید کننده‌ای در مواجهه و کنترل هرزه‌نگاری‌های فزاینده اینترنتی، پدید می‌آید.

ویلسون^۱ و مک آلونی^۲ (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که در باب حمایت از کنواسیون حقوق کودک تهیه کرده‌اند، در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند، این حق کودک است که از آسیب، سوءاستفاده و استعمار محافظت شود، اما از سوی دیگر نویسندگان مقاله به طرح این تعارض می‌پردازند که اینترنت توسط هیچ سازمان رسمی اداره نمی‌شود و کسی در این میان مسوولیت پذیری ندارد که به رعایت حقوق کودکان در فضای مجازی پرداخته و به آن احترام بگذارد.

لوی^۳ (۲۰۱۱) و فیسر^۴ (۲۰۱۲) در مقالات خود بیان می‌دارند، با تحلیل اسناد دولتی از سال‌های ۱۹۹۷ تا ۲۰۰۱ و بررسی بیش از ۹۰۰ مقاله، این نتیجه حاصل می‌شود که در زمان اخیر، توجه بیش‌تر جامعه معطوف به خطرناک دیدن فضای مجازی بوده است و حالا باید با تغییر دید اخیر، رویکرد برخورد فعال‌تر کودکان، نوجوانان و جوانان با فضای مجازی در دستور کار نهادهای مختلف قرار گیرد تا ضمن آن که بچه‌ها، توانایی شهروند دیجیتال خوب شدن را می‌یابند، حقوق دموکراتیک آنان نیز رعایت شود.

بلیزر^۵ (۲۰۱۲) در مقاله خود با نقد نسبی فیلترینگ اینترنت مدارس، خاطرنشان می‌سازد، فیلتر کردن اینترنت در عمل امکان دسترسی دانش‌آموزان به اطلاعات لازم و استفاده از ابزارهای ارتباطی موجود برای تحقیق و تفحص و یادگیری کودکان را محدود می‌سازد و باید در اندیشه دسترسی بیش‌تر نوجوانان و جوانان از فضای مجازی بود.

سرانجام اوست^۶ (۲۰۱۳) در گزارش پژوهشی خود تأکید می‌ورزد، حق خودمختاری کودکان (در جامعه لیبرال) به هیچ روی نباید نادیده گرفته شود و در شرایطی که مدارس اصرار بر فیلتر کردن اینترنت دارند، باید کوشید تا نقطه تعادل لازم بین آزادی انتخاب کودکان و ضرورت مراقبت از آنان را به دست آورد.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) نیز با ارایه برخی از توصیه‌ها، خواستار توجه به آن‌ها شده است. برخی از این موارد به قرار زیرند:

«- ارزیابی و ارایه راهنمایی‌های به‌روزشده برای مراقبان، معلمان و سایر ذینفعان درمورد استفاده از رسانه‌های دیجیتال در میان کودکان و نوجوانان، به خصوص کودکان زیر ۲ سال.
- توسعه ابزارهای مشخص و کاربردی برای کمک به برنامه خانواده‌ها و نظارت بر استفاده از رسانه‌های دیجیتال، شامل ارایه اطلاعات درباره‌ی چگونگی کاربری متعادل فرزندان از رسانه.

-
1. Wilson, J. E.
 2. Mc Aloney, K.
 3. Levy, P.
 4. Facer, K.
 5. Blazer, C.
 6. Ost, S.

- تحقیقات حمایت‌کننده بر روی بخش‌های توسعه‌ی اولیه مغز و باقی موضوعات مربوط به استفاده از رسانه‌های دیجیتال، از سوی نهادهای دولت فدرال، جوامع بشردوستانه و نهادهای دانشگاهی.

- همکاری با صنایع سخت‌افزار و نرم‌افزار برای ادامه‌ی تلاش برای اراییه‌ی امنیت اینترنتی برای همه‌ی کودکان و نوجوانان؛

- کار پیوسته با پزشکان متخصص اطفال و دیگر متخصصان بهداشت برای رسیدگی به تأثیر رسانه‌های دیجیتال بر کودکان و نوجوانان».

اما همان‌گونه که از آن یاد شد، تعارض ساختاری نظام‌های سرمایه‌داری و لیبرال، مانع از دستیابی به معیارهای تربیت اخلاقی ایده‌آل کودکان و نوجوانان می‌گردد و کودکان در غوغای طرح دیدگاه‌های مختلف در فضای لیبرال، به دلیل فقدان تفکر انتزاعی و انتقادی و دیگر پیروی خویش، به شدت در معرض آسیب قرار دارند. عقب‌ماندگی اولیا و اولیای تربیتی جوانان از جوانان کاربر اینترنت (گوری^۱، ۲۰۱۲) و اصولاً عقب‌ماندگی سیاست‌گذاری‌های انجام شده در قیاس با پیشرفت سریع فناوری‌های ارتباطی جدید (آنانسیق^۲ و ولی^۳، ۲۰۱۶) از امور مهمی است که نمی‌توان به سادگی از آن‌ها چشم پوشید.

لیوینگستونه^۴ و هاددون^۵ (۲۰۰۸) در مطالعه مروری که در ۲۳۵ بررسی انجام شده دارند، گزارش می‌دهند، گزارش‌های اخذ شده از همه کشورها، حاوی شواهد نگران‌کننده‌ای از کاربری خطرناک روی خط کودکان هست. یعنی با وجود بسترسازی‌های فرهنگی انجام گرفته شده، باز هم تهدید و خطرهای فضای مجازی متوجه اقشار خردسال جامعه هست.

ویدن^۶ و همکاران (۲۰۱۳)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، برخی از نوجوانان و جوانان دست به دور زدن قوانین موجود در کاربری از شبکه‌های اجتماعی می‌زنند (و مثلاً قبل از ۱۳ سالگی، عضو شبکه اجتماعی فیس‌بوک می‌گردند).

شارپلس^۷ و همکاران (۲۰۰۹) هم در مقاله خود گزارش می‌دهند، آنان در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۶-۱۱ ساله داشته‌اند، به این نتیجه رسیده‌اند که ۷۴٪ آنان از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند و البته جمعی از این افراد با وجود نداشتن سن لازم برای دسترسی به شبکه‌های اجتماعی، با گزارش نادرست سنشان، شروع به کاربری از این شبکه‌ها کرده‌اند.

-
1. Guerry, R.
 2. Annansingh, F.
 3. Veli, T.
 4. Livingstone, S.
 5. Haddon, L.
 6. Weeden, S.
 7. Sharples, M.

تسالیکی^۱ (۲۰۱۱) در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۷-۹ ساله انجام داده است، میزان کاربری آنان از متون هرزه‌نگار روی خط را نگران کننده توصیف کرده است و از ضرورت اطلاع رسانی گسترده در مورد مضرات هرزه‌نگاری برای کاربران نوجوانان و جوان یاد می‌کند.

لینح^۲ (۲۰۰۷) از منطری متفاوت به مسأله کاربری نوجوانان و جوانان از شبکه‌های اجتماعی پرداخته است. او گزارش می‌کند، نوجوانان و جوانان ۱۷-۱۲ ساله امریکایی در سال ۲۰۰۷، ۵۵٪ کاربری روی خط از شبکه‌های اجتماعی مختلف داشته‌اند و این استقبال گسترده از فضای مجازی سبب شده است، علاوه بر تجاوزگران جنسی و زورگیران الکترونیکی، بازاریابان و فروشندگان مختلف هم برای بازاریابی و فروش محصولات خود به فضای مجازی هجوم بیاورند و نوجوانان و جوانان از این جهت هم مورد سوءاستفاده آنان قرار گیرند.

به هر روی آنچه به اجمال در این قسمت از آن یاد شد، بیانگر آن است که غرب برای ایمن کردن فضای مجازی مورد استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان با بسیج تمامی امکان عمل‌های ممکن، وارد صحنه شده است و می‌کوشد تا با گسترش فرصت‌های موجود در فضای مجازی، در عمل از تهدیدهای آن بکاهد.

بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در ایران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته موجد فرهنگ جدیدی هستند. در فرهنگ اخیر، اولاً با توجه به نوجویی و نوگرایی جوانان و ثانیاً با عنایت به علایق وافر آنان به فناوری‌ها و ثالثاً با توجه به انعطاف‌پذیری بیشتر آنان، انتظار می‌رود که بیشترین اثرپذیری فرهنگی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را در سطح جوانان مشاهده کرد که البته همین مسأله توسط برخی از پژوهش‌های انجام شده (رید^۳ و رید^۴، ۲۰۰۴، آودری^۵، ۲۰۰۴)، مورد تأکید قرار گرفته است.

لورنته^۶ (۲۰۰۲)، از فرهنگ اخیر با تعبیر هوشمندانه شمشیر دو لبه، یاد کرده، در عمل بر فرصت‌ها و تهدیدهای این فرهنگ جدید تأکید می‌ورزد.

برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی باید دست به سرمایه‌گذاری‌های فرهنگی لازم زد. از این رو با توجه به ضرورت کاربری از فضای مجازی، در بسیاری از کشورهای جهان تلاش شده است تا با بسترسازی فرهنگی لازم، تهدیدهای فضای مجازی کاهش یابد و کاربران در محیطی امن‌تر بتوانند با استفاده از فرصت‌های آن، به اعتلای خود و جامعه‌شان بپردازند.

-
1. Tsaliki, L.
 2. Linh, C.
 3. Reid, D.
 4. Reid, F.
 5. Audrey, N. S.
 6. Lorente, S.

در بررسی مواجهه و برخورد ایران با فناوری‌های ارتباطی جدید باید گفت که اولیای فرهنگی کشور برخلاف تجربه بشری غرب که معطوف به افزایش فرصت‌ها برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی است، بیش‌تر متوجه نفی فناوری‌های ارتباطی جدید شده‌اند، زیرا به زعم آنان از این فناوری‌ها می‌توان به شکل نامناسب نیز سود جست، از این رو باید به مقابله و محدود کردن آن‌ها اهتمام ورزید. ممنوعیت قانونی کاربری از ویدیو توسط مجلس شورای اسلامی در اوایل انقلاب و تداوم این رویکرد که در حال حاضر خود را در ممنوعیت ماهواره، ممنوعیت برخی از شبکه‌های اجتماعی و منع ورود تلفن همراه به مدارس نشان می‌دهد، بیانگر رویکرد متفاوت مسوولان فرهنگی کشور در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی جدید است.

در گذر زمان با سایه گستر شدن بیش از پیش فناوری‌های ارتباطی جدید در جامعه، این مسأله خود به خود به تضعیف نسبی رویکرد نفی و انکار فناوری‌ها انجامیده است و به نظر می‌رسد رویکرد اخیر به اجبار جای خود را به سردرگمی در مواجهه با فضای مجازی داده است. رویکرد اخیر از دیگر شاخصه‌های مهم برخورد مسوولان فرهنگی ایران با فضای مجازی بوده است. به این معنا که از سال ۱۳۷۳ که برای اولین بار بحث ماهواره در مجلس شورای اسلامی مطرح شد، تا حال حاضر، بحث‌های همان زمان مجلس که معطوف به چه باید کرد بود، تداوم یافته، مسوولان فرهنگی نظام در این جهت به خطمشی واحدی نرسیده‌اند.

بنابراین سیطره رویکرد نفی و انکار فضای مجازی و در ادامه سردرگمی در چگونگی کاربری از فضای مجازی، در عمل فرصت بسترسازی فرهنگی را به میزان زیادی از مسوولان فرهنگی گرفته است و به این ترتیب بار مواجهه با فضای مجازی و تبعات گسترده آن، به تنهایی روی دوش خانواده‌ها افتاده است و البته در این میان برخی از اولیا نیز به سبب ناآگاهی و غفلت، ممکن است برای تسهیل کارهایشان در خانه، با خرید یک تبلت، تلفن همراه یا پی‌اس فور برای فرزندشان، در عمل تلاش کنند که از این فناوری‌ها به عنوان یک پرستار الکترونیک سود ببرند که بالطبع همین امر تبعات آسیب‌زای مواجهه کودکان و نوجوانان با فضای مجازی را دو چندان خواهد کرد.

در جست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، منطقی (۱۳۹۵، ج)، در جریان ارایه راهکارهای لازم برای برخورد با فضای مجازی، از سه سطح راهکارهای کلان‌نگر، حدواسط و خردنگر به شرح زیر یاد کرده است:

«در سطح نخست باید «اقدام‌های کلان‌نگر اولیا»، مورد تأمل اولیا قرار گرفته، انتظارات به حقی را که آنان می‌توانند، از نهادهای مختلف فرهنگی، اجتماعی و سیاست‌گذار جامعه، نسبت به برنامه‌ریزی‌های اصولی و تدارک و تمهید اقدام‌های مناسب، برای فرزندانشان داشته باشند، مورد تأکید قرار گیرد.

در سطح بعد، باید «اقدام‌های حد واسط اولیا»، مورد توجه قرار گیرد. موارد اخیر، اقدام‌هایی هستند که بستر لازم برای رشد و تعالی شخصیتی فرزندان را فراهم آورده، بدان‌ها انگیزه، هدف، کنترل درونی و در نهایت هویتی مطلوب می‌بخشند. بالطبع، بسترسازی شخصیتی اخیر، فرزندان را نه تنها در

برابر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، مقاوم ساخته، به استفاده بهینه فرزندان از آن‌ها می‌انجامد، بلکه در سایر مراتب فردی و اجتماعی، یاور آن‌ها بوده، به اتخاذ تصمیم‌های مناسب و مطلوب آنان خواهد انجامید.

در آخرین سطح از اقدام‌های اولیا، باید «اقدام‌های جزءنگر اولیا در ارتباط با فرزندان»، مدنظر قرار گرفته شود و اقدام‌های مثبت و مؤثر اولیا، در ارتباط با چگونگی استفاده فرزندان از فناوری‌های جدید، مورد تأکید قرار گرفته و توصیه گردد.

۱- اقدام‌های کلان‌نگر اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر اولیا، از منظری به دو دسته اقدام‌های عام و اقدام‌های خاص، قابل تقسیم هستند. موارد عام، شامل اقدام‌هایی هستند که تحقق آن‌ها در مجموع به ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه خواهند انجامید، بالطبع افرادی که از هویت محقق و قدرت‌مندی برخوردار باشند، در برابر آسیب‌های مختلف، با شایستگی نسبی برخورد خواهند کرد. نکته اخیر، ذیل عنوان «بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان^۱، نوجوانان و جوان»، مورد بحث قرار گرفته است.

موارد خاص، ناظر بر تقاضای «فرهنگ‌سازی در زمینه‌ی فناوری‌های ارتباطی جدید»، توسط مسوولان است که در جامعه، خلاء آن به شدت احساس می‌شود و فقدان فرهنگ‌سازی مناسب سبب شده است، از مجموعه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، بیشتر تهدیدهای آن متوجه کاربران (خاصه در سطح نوجوانان و جوانان) ایرانی شود. در ادامه، هر دو عنوان پیش‌گفته، مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

۱-۱- بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان

بسترسازی برای ارتقای هویتی جوانان، نیازمند رفع برخی از موانع و مشکلات فراروی جوانان و ایجاد شرایط لازم برای شکوفایی آنان است. برخی از این موارد عبارتند از: ضرورت بازنگری جدی در مسایل کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد تکلیفی به کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد آرمان‌گرایانه به رویکرد مداخله‌گرایانه، تغییر رویکرد جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی، تلاش جدی در جهت بسترسازی‌های اقتصادی، سیاسی و فرهنگی- اجتماعی لازم برای شکوفایی کودکان، نوجوانان و جوانان، کوشش در جهت تحقق هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان، تلاش برای تبدیل تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به فرصت،

۱. از هویت در دوران پیش دبستان نمی‌توان سخن گفت، اما برخی از بسترهای فرهنگی-اجتماعی می‌توانند به دورنمای هویتی کودک جهت‌های مشخصی بدهند.

الگوریتم‌های مختلف برای کودکان، نوجوانان و جوانان و توجه به برنامه‌های هویت بخش، به آن پرداخته خواهد شد.^۱

۱-۲ - انتظار فرهنگ سازی برای استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

فرهنگ‌سازی در بدو ظهور و بروز هر پدیده‌ای، امر مهمی به شمار می‌رود. در جریان فرهنگ‌سازی، با طرح ابعاد مثبت و بهینه‌ی فناوری موردنظر و یادآوری تهدیدهای آن، مردم رفته‌رفته فضایی جهت استفاده از ابعاد مثبت فناوری و اندیشیدن برای کاهش و تقلیل تهدیدهای احتمالی آن، پدید می‌آورند و بدین ترتیب، بستر پذیرش فناوری جدیدالتأسیس را برای جامعه با کم‌ترین هزینه ممکن و حداکثر سود مورد نظر رقم می‌زنند.

ملاحظه طرح و جذب تدریجی فناوری‌های مختلف در غرب، حکایت از برنامه‌ریزی‌های حساب شده و اندیشیده در این جهت دارد. اما بررسی تطبیقی طرح و جذب همان فناوری‌ها در کشورهای جهان سوم، حکایت از نوعی از تأخر فرهنگی و نابسامانی در روند پذیرش فناوری‌های جدید الاحداث دارد، چرا که با گسترش تدریجی فناوری در جامعه، سردمداران و اولیای امور جامعه، در اندیشه برخورد بهینه با فناوری پیش‌گفته برنیامده، دست به فرهنگ‌سازی لازم در این جهت نزده‌اند. به عنوان مثال، با ظهور پدیده ویدیو در غرب، استفاده از این فناوری به عنوان یک وسیله کمک آموزشی، فرهنگی، تفریحی و خدماتی مطرح شد، هر چند برخی از این وسیله، در جهات منفی مورد نظرشان نیز سود بردند، اما با ورود همین فناوری به ایران، به علت عدم فرهنگ‌سازی و بسترسازی برای استفاده از آن در مدارس، دانشگاه‌ها، مؤسسات فرهنگی و موارد دیگر، تهدیدهای آن خود را بیشتر نشان داد و مسوولان فرهنگی وقت جامعه، چاره‌ای جز ممنوعیت آن (که در نهایت به تسلیم شدن در برابر آن انجامید)، ندیدند.

جامعه ایران با فناوری‌های تبلت، اینترنت، تلفن همراه و ماهواره نیز مانند ویدیو، بدون فرهنگ‌سازی جدی برخورد کرده است. به این معنا که با وجود انبوهی از استفاده‌های مثبت که می‌توان از اینترنت و ماهواره داشت، بررسی‌های میدانی مقدماتی، بیانگر این مسأله هستند که استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از اینترنت و ماهواره، در درجه اول اهمیت، ابعاد تفریحی، هیجان‌جویانه (و جنسی) و سرزدن به سایت‌ها و کانال‌های خلاف عرف جامعه می‌باشد.

استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از تبلت و تلفن همراه نیز علاوه بر ایجاد ارتباط‌های لازم، به میزان بسیار زیادی به برخوردهای غیر مفید، سرکاری و مواردی که به‌طور عمده به تخلیه هیجانی آن‌ها می‌انجامد، محدود می‌شوند.

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی، ضرورت فرهنگ‌سازی برای کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید، در جامعه امری ضروری به شمار می‌آید که به هیچ وجه نباید از آن با غفلت گذشت. منطقی (۱۳۹۵ الف)، ضمن تأکید ضرورت بسترسازی فرهنگی در سطح خرد برای کاربری بهینه کاربران از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از ضرورت بسترسازی کلان نگر در جامعه و تجدید نظرهای جدی در خط‌مشی‌های فرهنگی-اجتماعی جامعه نیز یاد کرده است. وی در همین ارتباط می‌نویسد:

فضای مجازی، مقوله بسیار غامضی برای ایران به شمار می‌رود، زیرا نه تنها رویکرد سلبی اولیای فرهنگی در مواجهه با فضای مجازی چندان راهگشا واقع نشده است، بلکه با گره خوردن برخی مسایل جوانان (مانند افزایش سن ازدواج جوانان در جامعه و هم‌زمان فرونی گرفتن تحریک‌های محیطی در حالی که پاسخ مقتضی به مسایل جنسی جوانان داده نشده است و یا عدم پاسخ مقتضی به هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان) با فضای مجازی، مسأله فضای مجازی در ایران بسیار پیچیده شده است. بنابراین در راهکارهای کلان‌نگر ضرورت دارد تا هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی برای تعدیل و تخفیف مشکلات کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فناوری‌های جدید (نظیر راه‌اندازی پیام‌رسان‌های داخلی، اینترنت ملی و موتورهای جست‌وجوگر ملی)، دست به بسترسازی برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته زد. برخی از این راهکارهای کلان‌نگر به قرار زیرند:

- ارتقاء و افزایش سرمایه اجتماعی،
- تقلیل تشتت‌های سیاسی موجود در سطح جامعه،
- شورآفرینی سیاسی در سطح جامعه و پذیرش مشارکت فعال جوانان در مسایل سیاسی جامعه،
- بازنگری جدی در خط‌مشی‌های فرهنگی-اجتماعی جامعه،
- توجه ویژه به مسأله تحول در قرائت دینی نوجوانان و جوانان و هدایت بهینه آن،
- تمهید راهکارهای مناسب جهت کاهش مشکلات اجتماعی- فرهنگی-اقتصادی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،
- پرداختن به گسست و انقطاع گفتمان بین نسلی،
- پرداختن به افسردگی اجتماعی نوجوانان و جوانان،
- تمهید راهکارهای مناسب برای ارضای هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،
- تمهید راهکارهای مناسب برای حل مشکلات جنسی جامعه،
- گسترش فضاهای تفریحی در جامعه،
- پذیرش کنترل شده برنامه‌های ماهواره‌ای (نظیر تجربه مالزی)،
- افزایش محتوای برنامه‌های تلویزیونی ایران،
- افزایش سواد رسانه‌ای شهروندان،

- گسترش خدمات مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
 - تهیه آثار فاخر برای عرضه در فضای مجازی،
 - بها دادن به پژوهش در عرصه مسایل فرهنگی مرتبط با فضای مجازی در جامعه،
 - تدوین قوانین لازم جهت بهره‌برداری از فضای مجازی (به عنوان مثال، الزامی کردن درج کد ملی افراد برای کاربری از فضای مجازی یا گذراندن دوره‌ای خاص جهت اخذ گواهی لازم در جهت صلاحیت کاربری از فضای مجازی یا ممانعت از کاربری کودکان پیش دبستانی و دبستانی از کاربری از گوشی‌های هوشمند و اینترنت و اعلان جرم علیه اولیای خاطی در امر والدگری الکترونیک مناسب فرزندان)،
 - تدوین قوانین لازم جهت حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی که در معرض پرخاشگری و زورگیری الکترونیکی دیگران واقع شده‌اند،
 - راه‌اندازی سرویس‌های ارایه خدمات مشاوره‌ای به کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،
 - ارایه آموزش‌های لازم به اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان برای نظارت بر کاربری فرزند از فضای مجازی،
 - تشویق خانواده‌ها برای ارتقای سواد رسانه و سواد شبانه آنان،
 - تهیه انواع ابزارهای کنترل (نظیر ابزارهایی که زمان کاربری فرزند از فضای مجازی یا عدم ورود وی به سایت‌های خاصی را کنترل می‌کند) برای قرار دادن در اختیار اولیا،
 - تلاش برای رساندن بینش خانواده به ضرورت اعمال والدگری الکترونیک در کنار والدگری معمول،
 - تهیه و تدوین برنامه‌هایی که امکان کنترل کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را برای اولیا میسر می‌سازد.
 - اعمال سایر کنترل‌های لازم برای تحدید خطرات فضای مجازی.
- گذشته از خطمشی‌های کلان‌نگر پیش‌گفته، مشخصاً از آموزش پیش دبستان، آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور می‌توان انتظارهای مشخص‌تری جهت بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته داشت^۱.

۱. برخی از مواردی که می‌توان از آموزش پیش دبستان، آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور انتظار داشت، به قرار زیرند:
الف: پیشنهاد بسترسازی فرهنگی توسط نظام آموزش عمومی کشور
برخی از پیشنهادها برای کاربردی برای اولیای نظام آموزش عمومی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
۱- وظایف نظام آموزش پیش دبستان و دبستان
۱-۱- عطف توجه خاص به نظام پیش دبستان،
۲-۱- کنار نهادن نگاه حراستی در کلان آموزش و پرورش،

- ۳-۱- تغییر جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی در کلان نظام آموزش و پرورش کشور،
- ۴-۱- ورود اولیا به مراکز تصمیم‌گیری آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور،
- ۵-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت غنا بخشیدن به آموزش پیش دبستان (که در حال حاضر به صورت یله و رها شده‌ای به سمت کپی‌برداری تام و تمام از الگوهای غربی پیش می‌رود).
- ۶-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت تدریس برخی از درس، هدایت پروژه‌های دانش‌آموزی، ارائه خدمات مشاوره و مددکاری برای دانش‌آموزان مسأله‌دار، همکاری در برگزاری همایش‌های علمی، برگزاری اردوهای علمی و تفریحی، همکاری در اجرای کلاس‌های فوق برنامه و مانند آن‌ها،
- ۷-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین محتوای آموزشی مهد کودک‌ها،
- ۸-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین کتاب‌های درسی،
- ۹-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان،
- ۱۰-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی کشور،
- ۱۱-۱- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی و تمهیدهای لازم جهت جذابیت بخشیدن به این سیم کارت (مانند ایجاد یک شبکه اجتماعی برای کاربران این سیم کارت، ایجاد پورتال بازی، فیلم، انیمیشن و موسیقی برای این سیم کارت، ایجاد پورتال کلاس‌های کمک آموزشی، تهیه کتاب‌های کمک آموزشی و خرید انواع بلیط‌ها با این سیم کارت، ایجاد باشگاه برای کاربران سیم کارت دانش‌آموزی، اعلان ورود و خروج دانش‌آموز و پروند درسی وی به اولیا از طریق این سیم کارت، ایجاد امکان رصد خرج پول توجیبی دانش‌آموز از طریق سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)،
- ۱۲-۱- آموزش اولیای دانش‌آموزان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۱۳-۱- تهیه (یا کپی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی (ابزارهای کنترل اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، تبلت)،
- ۱۴-۱- تدوین قوانین لازم برای کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی و قوانین حمایت از کاربران فضای مجازی در برابر تعدی دیگران به دانش‌آموزان کاربر،
- ۱۵-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای مربیان مهد کودک‌ها جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش آنان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث پرورشی،
- ۱۶-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای معلمان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش معلمان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث درسی،
- ۱۷-۱- تعدیل مقاومت برخی از اولیا و مربیان که در برابر نوآوری آموزشی کاربری آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد،
- ۱۸-۱- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور با تمهیدات لازم (مانند تهیه سیم کارت دانش‌آموزی)،
- ۱۹-۱- تمهید راهکارهای نرم افزاری و سخت افزاری لازم جهت ممانعت از سوءاستفاده کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۲۰-۱- تهیه محتوا و ادبیات فاخر (تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب لاگ‌های تخصصی و فرهنگی - اجتماعی توسط مربیان و معلمان)،
- ۲۱-۱- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۲۲-۱- تهیه تولیدات علمی - فرهنگی تحت پوشش E-Journal, E-Newsletter (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان)،

- ۲۳-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۲۴-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی مربیان و معلمان کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۲۵-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی کودکان، نوجوانان و جوانان در ارتباط با فضای مجازی،
- ۲۶-۱- ارائه مشاوره‌های روی خط در مباحث درسی و موارد حمایتی به دانش‌آموزان و اولیای آنان.
- ۲۷-۱- حضور فعال در فضای مجازی (ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی- اجتماعی مانند انجمن معلمان تاریخ، ادبیات، باستان‌شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۲۸-۱- حضور فعال مربیان و معلمان در چت‌روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های عمومی- نظیر مشکلات تربیتی کودکان- و تخصصی- نظیر اتاق گپ باستان-شناسی ایران- و چت روم‌های نودوستانه)،
- ۲۹-۱- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره در زمینه سوءاستفاده‌های احتمالی از کاربران خردسال، نوجوان و جوان، اطلاع رسانی به جوانان در زمینه خطرات فضای مجازی)،
- ۳۰-۱- برخورد فعال در جهت ارتقای مهارت‌های اجتماعی کاربران نوجوان و جوان،
- ۳۱-۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
- ۳۲-۱- بسیج اولیای کودکان پیش دبستان و اولیای دانش‌آموزان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
- ۳۳-۱- ارائه راهنمایی به مربیان و معلمان جهت شناخت بیش از پیش فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی و چگونگی کاربری بهینه از این فضای.
- ۳۴-۱- در نظر گرفتن امتیاز فعالیت فرهنگی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (با تأکید بر تولید محتوا برای فضای مجازی)،
- ۳۵-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح مربیان پرورشی (مانند تهیه بازی‌های نودوستانه، بازی‌های خلاق و علمی و تهیه بازی‌های تفریحی برای کودکان پیش دبستان)،
- ۳۶-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح معلمان آموزشی (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
- ۳۷-۱۷- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای معلمان داشته باشد).
- ۳۸-۱- اعمال تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی مربیان پرورشی و معلمان آموزشی که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
- ۳۹-۱- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۴۰-۱- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۴۱-۱- اطلاع رسانی نتایج پژوهش‌های انجام شده در زمینه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به مربیان، اولیای آنان و معلمانشان،
- ۴۲-۱- انجام پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۴۳-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (مانند تهیه بازی‌های آموزشی، مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها)،
- ۴۴-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح دانش‌آموزان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،

- ۱-۴۵- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در اولیای دانش‌آموزان،
- ۱-۴۶- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۱-۴۷- تعمیق هویت بخشی تاریخی دانش‌آموزان،
- ۱-۴۸- تعمیق هویت بخشی اجتماعی دانش‌آموزان (با اتکا به تجربیات انقلاب مانند تجربه جهاد سازندگی، جنگ)،
- ۱-۴۹- سوق دادن جوانان به سمت سازمان‌های مدنی،
- ۱-۵۰- سوق دادن جوانان به سمت حمایت از محیط زیست،
- ۱-۵۱- تبدیل جوانان به یک مددکار اجتماعی،
- ۱-۵۲- ایجاد برنامه‌های مشترک بین دانشگاه و آموزش و پرورش با محوریت دانش‌آموزان (مانند به کارگیری دانش‌آموزان به مثابه بازوهای اجرایی برخی از پژوهش‌های انسانی-اجتماعی در دانشگاه‌ها).
- ب- برخی از پیشنهادهای کاربردی برای اولیای نظام آموزش عالی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
 - ۱- وظایف آموزش عالی
 - ۱-۱- تأسیس رشته مستقلی برای شناخت فضای مجازی،
 - ۱-۲- تأسیس رشته‌های بین رشته‌ای (مانند مسایل حقوقی فضای مجازی، روان‌شناسی فضای مجازی و...)
 - ۱-۳- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای استادان (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای استادان داشته باشد).
 - ۱-۴- سوق دادن نظام آموزش عالی به سمت استفاده بهینه از فضای مجازی (همکاری دانشگاه‌ها در تهیه متون درسی برای آموزش‌های مجازی، گسترش دوره‌های آموزش مجازی در سطوح کارشناسی و کارشناسی ارشد).
 - ۱-۵- تعریف دوره‌های آموزشی برای استادان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی،
 - ۱-۶- تعدیل مقاومت برخی از استادان که در برابر نوآوری آموزشی کاربردی آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد.
 - ۱-۷- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در استادان (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب‌نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
 - ۱-۷- تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی استادان که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
 - ۱-۸- قرارداد تولید محتوا و ادبیات فاخر برای فضای مجازی (نظیر تولید محتوا برای پخش بلوتوثی در متروها برای شهرداری، تهیه ایمیل‌های نودوستانه- برای سازمان‌های خیریه-)
 - ۱-۱۰- همکاری با سایر نهادهای ذریبط (مانند پلیس فتا، قوه قضائیه) برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی،
 - ۱-۱۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
 - ۱-۱۲- بسیج اولیای دانشجویان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
 - ۱-۱۳- وارد کردن اولیای دانشجویان به مراکز تصمیم‌گیری آموزش عالی (به ویژه در ابعاد فرهنگی- اجتماعی)،
 - ۱-۱۴- توجیه نهادهای ذریبط (مانند شورای عالی فناوری یا شورای فیلترینگ) در مقوله برخورد با فضای مجازی (تبدیل رویکرد مبتنی بر نفی نهادهای مزبور به رویکرد مداخله مثبت و فعال)،
 - ۱-۱۵- همکاری با نهادهای ذریبط برای ارائه خدمات تخصصی به آن‌ها در زمینه فضای مجازی (مانند ارائه مشاوره روی خط به شهروندان، مربیان مهد کودک‌ها و اولیای دانش‌آموزان).
 - ۱-۱۶- ارائه خدمات مشاوره‌ای به استادان جهت کاربری بهینه از فضای مجازی.
- ۲- وظایف استادان

- ۱-۲- پژوهش
- ۱-۱-۲- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۲-۱-۲- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۳-۱-۲- پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۲-۲- آموزش
- ۱-۲-۲- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام پرورشی و آموزشی،
- ۲-۲-۲- تعریف دوره‌های مستقل و بین رشته‌ای فضای مجازی در تحصیلات تکمیلی (مانند تعریف رشته ارشد فناوری برای قوه قضائیه و نیروی انتظامی)،
- ۳-۲-۲- بسترسازی در جهت گسترش یادگیری مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۴-۲-۲- بسترسازی در جهت گسترش کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در زمینه‌های خدماتی، تجارتي و پزشکی،
- ۵-۲-۲- بازنگری جدی در چگونگی طراحی الگوهای عروسکی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۳-۲- تهیه محتوا و ادبیات فاخر،
- ۱-۳-۲- تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب‌لاگ‌های تخصصی و فرهنگی-اجتماعی توسط دانشجویان،
- ۲-۳-۲- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۳-۳-۲- تهیه تولیدهای علمی-فرهنگی تحت پوشش نشریات مجازی (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان، معرفی مطالعات و دستاوردهای جدید در زمینه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته)،
- ۴-۲- حضور فعال در فضای مجازی
- ۱-۴-۲- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی-اجتماعی (مانند انجمن استادان تاریخ، انجمن استادان ادبیات، باستان‌شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۲-۴-۲- حضور فعال در چت روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های تخصصی نظیر اتاق گپ باستان‌شناسی ایران و چت روم‌های نودوستانه-مانند چت روم‌های کودکان سندرم دان، زنان سقط جنینی-، ارایه مشاوره‌های روی خط به دانشجویان و اولیای آنان.
- ۳-۴-۲- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره روانی و پزشکی، اطلاع‌رسانی)،
- عرضه و ارایه الگوهای عروسکی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۵-۲- بسترسازی فرهنگی برای جامعه
- ۱-۵-۲- برخورد فعال در زمینه بسترسازی فرهنگی جهت برخورد مناسب و بهینه با فناوری‌های ارتباطی جدید (پرهیز از تبلیغات مبتنی بر هراس اخلاقی در جامعه، پذیرش تحمیلی بودن فناوری‌ها، پذیرش فرصت و تهدید بودن فناوری‌ها، پرهیز از آرمان‌گرایی‌های غیرواقع‌نگر، پذیرش راهکارهای مبتنی بر دفع افسد به فاسد)،
- ۲-۵-۲- اطلاع‌رسانی درباره فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به اولیا، اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه،
- ۳-۵-۲- پیشنهاد راهکارهای اجرایی در جهت برخورد فعال نیروی انتظامی و قضایی برای برخورد با جرایم فضای مجازی،
- ۴-۵-۲- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح سایر شهروندان،
- ۵-۵-۲- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۶-۵-۲- آموزش اولیای دانشجویان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۷-۵-۲- تهیه (یا یکپارچه‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی،
- ۸-۵-۲- تدوین مباحث سواد رسانه‌ای برای دانشجویان، دانش‌آموزان و سایر اقشار اجتماعی.

۲- اقدام‌های حد واسط تربیتی اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر، شامل اقدام‌هایی می‌شدند که همکاری، برنامه‌ریزی و سرمایه‌گذاری مسوولان امر را به خود می‌طلبیدند و اولیا باید با طرح خواسته‌های منطقی خودشان، از اولیای امور کودکان، نوجوانان و

-
- ۲-۶- ایفای نقش درمانی برای آسیب خوردگان فضای مجازی.
 - ۲-۷- سوق دادن رساله‌ها و پژوهش‌های دانشجویان به سمت شناخت هر چه بهتر فضای مجازی،
 - ۲-۸- تلاش در جهت ارائه محتوای «پاک» به شهروندان (مانند ارائه ترجمه‌های به روز مهم‌ترین اخبار و حوادث منعکس شده در اینترنت، ارائه به روز ترجمه اخبار علمی مهم‌ترین صفحات اینترنتی، ارائه کلیپ‌های منتخب (و پاک) یوتیوب و مانند آن با زیرنویس فارسی، ارائه ایمیل‌های نودوستانه،
 - ۲-۹- نظارت بر تولید محتوا برای فضای مجازی توسط دانشجویان،
 - ۲-۹-۱- بسترسازی فرهنگی در جهت استفاده مثبت دانشجویان از فناوری‌های ارتباطی جدید مانند (سوق دادن تهیه تکالیف درسی به صورت تهیه یک کلیپ یا انیمیشن، استفاده از بازی‌های ویدیویی یا حضور در چت‌روم‌ها جهت تحقق مباحث آموزشی، راه‌اندازی چت‌روم‌های تخصصی، تهیه برخی از مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، استفاده از برخی از کانال‌های ماهواره‌ای جهت آموزش)،
 - ۲-۹-۲- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در دانشجویان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،
 - ۲-۹-۳- جشنواره تهیه بهترین انیمیشن‌ها و کلیپ‌های علمی - آموزشی، فرهنگی - اجتماعی و تفریحی با همکاری استادان،
 - ۲-۹-۴- دعوت از دانشجویان برای نقد و بررسی فضای مجازی،
 - ۲-۹-۵- جشنواره بهترین وب‌لاگ‌های تخصصی دانشجویان با همکاری استادان،
 - ۲-۱۰- تلاش در جهت ارتقای سواد رسانه‌ای دانشجویان و دیگر شهروندان، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی و عالی کشور، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان.
 - ۲-۱۱- نظارت بر جشنواره‌های تولید ادبیات فاخر در سطح استادان، دانشجویان و دیگر اقشار اجتماعی،
 - ۲-۱۲- جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی.
- ### ۳- وظایف دانشجویان
- ۳-۱- تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی،
 - ۳-۲- تهیه وب‌نوشت‌های نودوستانه،
 - ۳-۳- تهیه وب‌نوشت‌های فرهنگی - اجتماعی،
 - ۳-۴- شرکت در چت‌روم‌های تخصصی،
 - ۳-۵- شرکت در نقد و بررسی تحولات فضای مجازی،
 - ۳-۶- شرکت در جشنواره‌های تولیدات فضای مجازی،
 - ۳-۷- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با موضوع‌های علمی، نودوستانه، زیست محیطی.
 - ۳-۸- نقد فعال فضای مجازی در رسانه‌ها با هدف ارتقای سطح سواد رسانه‌ای جامعه،
 - ۳-۹- همکاری با استادان و دیگر نهادهای ذیربط برای تهیه اینترنت پاک (ارائه مباحث علمی، فرهنگی و اجتماعی با سانسور ابعاد پرخاشگرانه، مبلغ الکلیسم و اعتیاد و شهوی مندرج در اطلاعات اینترنتی) در پیام‌سان‌های داخلی و اینترنت ملی.
 - ۳-۱۰- ایده‌پردازی در جهت چگونگی طرح الگوهای عروسکی - کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل.

جوانان، تحقق آن‌ها را جهت تربیت بهینه فرزندشان در متن جامعه، خواستار می‌شدند. اما اقدام‌های حدواسط و جزءنگر، اقدام‌هایی به شمار می‌روند که اولیا در آن‌ها نقش محوری ایفا می‌کنند. اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا، شامل بسترسازی‌های تربیتی والدین، در ارتباط با فرزندانشان است. فرزندانی که از اولیایی حساس، متعهد و آشنا با مسایل تربیتی برخوردارند، در بستر تربیتی که آن‌ها برایشان فراهم آورده، از امکانات تعالی دینی، اخلاقی، علمی، هنری، ورزشی و در مجموع هویتی خویش، برخوردار خواهند شد و در این عرصه، به گونه‌ای تربیت خواهند شد که به طور کلی در برابر آسیب‌ها، تهدیدها و انواع خطرهای احتمالی که در فراز و نشیب زندگی، فراروی آن‌ها رخ می‌دهد، به گونه‌ای نسبتاً باکفایت، عمل خواهند کرد، اما اگر والدین، برای فرزندشان دست به سرمایه‌گذاری‌های پیش‌گفته نزنند و فرزند آن‌ها از بسترهای تعالی بخش اخیر، محروم بماند، بیشتر رشدی فیزیکی داشته، از رشد و کفایت روانی و شخصیتی لازم برخوردار نخواهد شد و در برخورد با هر مسأله و مشکلی، به شکل بهینه با آن برخورد نکرده، به سادگی در صدد حل آن برخواهد آمد.

در این قسمت، با بررسی عناوین: «تربیت دینی- انقلابی فرزند»، «تربیت نعدوستانه فرزند»، «تربیت علمی و خلاق فرزند»، «تربیت هنری فرزند»، «هویت بخشیدن به فرزند»، «شکوفاسازی استعدادها فرزند»، «ارضای هیجان‌جویی فرزند»، «پرکردن فراغ بال فرزند با کار و ورزش» و «توجه به گروه هم‌سالان فرزند»، درباره اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا که در مجموع به تربیت بهینه و مطلوب فرزند خواهد انجامید، بحث خواهد شد.^۱

۳- نگاهی به اقدام‌های جزءنگر اولیا

در بررسی اقدام‌های جزءنگر اولیا، سه عنوان: «ضرورت کسب شناخت و انتقال اطلاعات لازم به فرزند»، «فرهنگ‌سازی برای استفاده بهینه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید»، «اقدام‌های درمانی»، مورد بحث قرار گرفته‌اند.

در محور «ضرورت کسب شناخت و انتقال آن به فرزند»، ضمن تأکید بر ضرورت حساس شدن اولیا نسبت به فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های جدید، خاطرنشان گردیده است که اولیا ضمن انتقال دانش و اطلاعات به فرزندشان، در ارتباط با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی، باید به ارتقای دانش آرایه شده به سطح نگرش، و در ادامه ارتقای سطح نگرش به رفتار و عمل، اهتمام ورزند. زیرا دانش به تنهایی کافی نیست و باید با عواطف فرزند چنان آمیخته شود که برای وی تبدیل به باور شود. در سطحی فراتر، اولیا باید با تحریک فرزند به اقدام و عمل، باور وی را به جریان عمل، پیوند زند تا شاهد بهترین نتیجه ممکن در این ارتباط باشند.

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

در محور بعد، «فرهنگ‌سازی برای استفاده بهینه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته»، مورد توجه قرار گرفته است. در این محور ضمن برشمردن اقدام‌هایی که والدین باید شخصاً به رعایت آن‌ها بپردازند، از ضرورت قرار و مدارهای اولیه، در ارتباط با چگونگی استفاده از فناوری‌ها، یاد گردیده است. در ادامه، از بسترسازی اولیا جهت استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تبلت، تلفن همراه، رایانه، ماهواره)، به مثابه یک منبع کمک آموزشی، تحقیقاتی، خلاق و تفریحی، سخن رفته است. به همین ترتیب، در محور اخیر، خاطرنشان گردیده است که اولیا می‌توانند از خود الگویی در جهت چگونگی استفاده مثبت و مؤثر در برابر فرزندانشان ترسیم کنند تا آن‌ها نیز بر مبنای یادگیری مشاهده‌ای، به الگوپردازی از رفتارهای آن‌ها دست بزنند.

سرانجام در آخرین محور، ذیل عنوان «اقدام‌های درمانی»، یادآوری گردیده است که در صورت وابستگی فرزند به فناوری‌های ارتباطی جدید، پیش گرفتن چه اقدام‌هایی از سوی اولیا، به کاهش وابستگی فرزند خواهد انجامید^۱.

با توجه به آنچه از آن یاد شد، در یک جمع‌بندی اجمالی باید بیان داشت، راه حل مشکل فضای مجازی در ایران، در گام نخست وفاق مسوولان در پذیرش کنترل شده یا نفی آن می‌باشد و در صورت پذیرش ارایه کنترل شده فضای مجازی به جامعه، باید هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی لازم جهت تقلیل تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و افزایش فرصت‌های آن‌ها، در ختام‌های کلان‌نگر فرهنگی - اجتماعی نیز تجدید نظرهای لازم انجام پذیرد، در غیر این صورت، به نظر می‌رسد دورنمایی که در این اثر به دست داده شد، به شکل پررنگ‌تری جامعه را دربر گرفته، سیطره خود را در فضای اجتماعی به معرض دید خواهد گذارد.

به حمد و کرمش در شب قدر به انجام رسید.

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

منابع و مأخذ

حر عاملی، محمد بن حسن (۱۴۰۲ ه. ق). وسائل الشیعه. تحقیق عبدالرحیم ربانی شیرازی. ج ۱۵. بیروت: دار احیاء التراث.

غزالی، امام محمد (۱۳۷۶). میزان العمل. ترجمه علی اکبر کسمایی. تهران: سروش.

رحمانی واسوکلایی، محسن (۱۳۹۴). چراغ زرد فضای مجازی در برابر جوانان (تهدید هویت دینی جوانان در فضای مجازی). ۱۳۹۴/۴/۲۱. پایگاه خبری تحلیلی سفیر کرمان.

فرانکل، ویکتور (?). انسان در جست‌وجوی معنا. علی اکبر معارفی. ۱۳۶۷. چ ۴. تهران: دانشگاه تهران.

فرانکل، ویکتور (?). فریاد ناشنیده برای معنا. علی علوی‌نیا و مصطفی تبریزی. ۱۳۷۱. تهران: یادآوران.

کریمی، حمید (۱۳۸۹). جهان تاریک (شناخت و نقد فرقه شیطان پرستی). چ ۵. قم: بوستان کتاب.

مطهری، مرتضی (۱۳۴۹). احیای تفکر اسلامی. تهران: حسینیه ارشاد.

مطهری، مرتضی (۱۳۵۴). امدادهای غیبی در زندگی بشر. تهران: صدرا.

منصور، محمود. (۱۳۷۲). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۱. تهران: ترمه.

منصور، محمود؛ دادستان، پریخ (۱۳۷۴). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۲. تهران: ژرف.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۴). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی

جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه اول از فناوری‌های

ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه دوم از فناوری‌های

ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ج). بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه.

تهران: انجمن اولیا و مربیان.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، و). سیم کارت دانش‌آموزی. پیوند. شماره ۴۴۳. دی ماه ۱۳۹۵.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۶). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی

جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۱.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۶، ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های

ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۲.

ولیس، پاتریشیا (?). روان‌شناسی اینترنت. ترجمه بهنام اوحدی، فضل‌الله قنادی و حمیرا صفوی همایی. ۱۳۸۲.

اصفهان: نقش خورشید.

نورمحمدی نجف‌آبادی، محمد؛ صدیقی ارفعی؛ فربرز و یاوریان، ابراهیم (۱۳۹۴). بررسی آسیب‌ها و آرایه

راهکارهای اخلاقی در رابطه با آثار فضای سایبری در تربیت دینی فرزندان. سایت پژوهش‌های معنوی.

۱۳۹۴/۴/۲۸.

Adelman, Hallee (2004). Teaching Online Safety. *Voices from the Middle*, v11 n3 p17-22 Mar 2004

Alvermann, Donna E. (2011). Moving On/Keeping Pace: Youth's Literate Identities and Multimodal Digital Texts. *Yearbook of the National Society for the Study of Education*, v110 n1 p109-128 2011

Annansingh, Fenio; Veli, Thomas (2016). An Investigation into Risks Awareness and E-Safety Needs of Children on the Internet: A Study of Devon, UK. *Interactive Technology and Smart Education*, v13 n2 p147-165 2016

Atmore, Eric (1998). Reconstructing Early Childhood Development Services in South Africa: From Apartheid to Democracy. *International Journal of Early Years Education*, v6 n3 p291-98 Oct 1998

Audrey, N. S. (2004). Mobile phone and youth: A look at the U.S student market. *The International Telecommunication Union (ITU)*. <http://www.itu.int/futuremobile>.

Ayers, Lauren (2007). How to Protect Kids from Child Molesters. Online Submission

Baranowski, T. & et. Al. (2016). Games for Health for Children—Current Status and Needed Research. *Games Health J.* 2016 Feb 1; 5(1): 1–12. doi: 10.1089/g4h.2015.0026

Berson, Michael J.; Berson, Ilene R. (2003). Lessons Learned about Schools and Their Responsibility To Foster Safety Online. *Journal of School Violence*, v2 n1 p105-17 2003

Bertozi, Elena (2012). Killing for Girls: Predation Play and Female Empowerment. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v32 n6 p447-454 Dec 2012

Blazer, Christie (2012). Social Networking in Schools: Benefits and Risks; Review of the Research; Policy Considerations; and Current Practices. *Information Capsule*. Volume 1109. Research Services, Miami-Dade County Public Schools

Bushong, Sara (2002). Parenting the Internet: Resources for Parents and Children. *Teacher Librarian*, v29 n5 p12-16 Jun 2002

Collier, Anne (2009). A Better Safety Net: It's Time to Get Smart about Online Safety. *School Library Journal*, v55 n11 p36-38 Nov 2009

Dashti, Fatimah A.; Yateem, Azizah K. (2018). Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States. *International Journal of Early Childhood*, v50 n1 p121-134 Apr 2018

Department for Education and The Rt Hon Nicky Morgan (2015). New measures to keep children safe online at school and at home. Published 22 December 2015

Dowling, Mitchell J.; Rickwood, Debra J. (2014). Experiences of Counsellors Providing Online Chat Counselling to Young People. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, v24 n2 p183-196 Dec 2014

Dredge, S. . (2017). How do I keep my children safe online? What the security experts tell their kids. Mon 11 Aug 2014 12.40 BST Last modified on Fri 26 May 2017 10.26 BST

Facer, Keri (2012). After the Moral Panic? Reframing the Debate about Child Safety Online. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, v33 n3 p397-413 2012

Federal Bureau of Investigation, Washington, DC. Crimes against Children Unit. (2001). *A Parent's Guide to Internet Safety*.

Federal Trade Commission (2009). *Virtual Worlds and Kids: Mapping the Risks. A Report to Congress*.

Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (1999). *Online Victimization: A Report on the Nation's Youth*.

Floros, Georgios D.; Siomos, Konstantinos E.; Fisoun, Virginia; Dafouli, Evaggelia; Geroukalis, Dimitrios (2013). Adolescent Online Cyberbullying in Greece: The Impact of Parental Online Security Practices, Bonding, and Online Impulsiveness. *Journal of School Health*, v83 n6 p445-453 Jun 2013

Gallagher, Frank (2011). *Hand in Hand: Media Literacy and Internet Safety*. Library Media Connection, v29 n4 p16, 18 Jan-Feb 2011

Giant, Nikki (2013). *E-Safety for the i-Generation: Combating the Misuse and Abuse of Technology in Schools*. Jessica Kingsley Publishers

Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211–221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>

Gresham, John (2006). The Divine Pedagogy as a Model for Online Education. *Teaching Theology & Religion*, v9 n1 p24-28 Jan 2006

Grubbs, Natalie Kane (2013). *School Counselor-Parent Collaborations: Parents' Perceptions of How School Counselors Can Meet Their Needs*. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia State University

Grusin, Elinor Kelley; Edmondson, Aimee (2003). Taking It to the Web: Youth News Moves Online. *Newspaper Research Journal*, v24 n3 p91-96 Sum 2003

GSM Association and the mobile society research institute within NTT DOCOMO (2013). *Children's use of mobile phones, An international comparison ZOD*.

Guerry, Richard (2012). Building a Digital Consciousness: Make "Public and Permanent" the Golden Rule. *Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*, v77 n7 p57-59 Mar 2012

Henderson, Michael; de Zwart, Melissa (2014). ACCE Submission to Public Consultation to "Enhancing Online Safety for Children". *Australian Educational Computing*, v29 n1 2014

Hermans, R. C. J.; Broek, N.; Nederkoorn, C. ; Ruiter, E. L. M. & Johnson-Glenbergom, M. C. (2017). Feed the Alien! The Effects of a Nutrition Instruction Game on Children's Nutritional Knowledge and Food Intake. *Games for Health Journal* Vol. 7, No. 3. Published Online:1 Jun 2018 <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0055>

Holladay, Jennifer (2010). *Cyberbullying. Teaching Tolerance*, n38 p42-46 Fall 2010

Joinson, A. N. (2003). *Understanding the psychology of internet behavior, virtual worlds, real lives*. London: Palgrave Macmillan.

Kronholz, June (2011). Getting at-Risk Teens to Graduation: Blended Learning Offers a Second Chance. *Education Next*, v11 n4 p24-31 Fall 2011

Ledoux, T. ; Griffith, M. ; Thompson, D. ; Nguyen, N. ; Kathy Watson, K. ; Baranowski, J.; Buday, R. ; Abdelsamad, D. and Baranowski, T. (2017). An educational video game for nutrition of young people: Theory and design. doi: 10.1177 / 1046878116633331

Levy, Peter (2011). Confronting Cyberbullying. *T.H.E. Journal*, v38 n5 p25-27 May 2011

Linh, Claudia (2007). [Your College Here] Wants to Be Your "Friend". *Campus Technology*, v20 n13 p44-46, 48, 50, 52 Sep 2007

Livingstone, Sonia; Haddon, Leslie (2008). Risky Experiences for Children Online: Charting European Research on Children and the Internet. *Children & Society*, v22 n4 p314-323 Jul 2008

MacFarlane, Maureen A. (2007). Misbehavior in Cyberspace. *School Administrator*, v64 n9 p4-8 Oct 2007

Manzo, Kathleen Kennedy (2009). Filtering Fixes. *Education Week*, v29 n2 p23-25 Sep 2009

McDonald-Brown, Craig; Laxman, Kumar; Hope, John (2017). Sources of Support and Mediation Online for 9-12-Year-Old Children. *E-Learning and Digital Media*, v14 n1-2 p52-71 Jan-Mar 2017

McTavish, Marianne; Filipenko, Margot (2016). Reimagining Understandings of Literacy in Teacher Preparation Programs Using Digital Literacy Autobiographies. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, v32 n2 p73-81 2016

Mirkka, Mattila (2011). Mobile technologies for child protection, A brief note. Unicef. Dakar.

Olagunju, Amos O. (2008). Harmonizing the Interests of Free Speech, Obscenity and Child Pornography on Cyberspace: The New Roles of Parents, Technology and Legislation for Internet Safety. Online Submission, Paper presented at the Oxford Round Table on "The Regulation of Cyberspace: Balancing the Interests" (Oxford, England, Mar 28, 2008)

Olsen, Heather; Thompson, Donna; Hudson, Susan (2011). Outdoor Learning: Supervision Is More than Watching Children Play. *Dimensions of Early Childhood*, v39 n1 p3-11 2011

Ost, Suzanne (2013). Balancing Autonomy Rights and Protection: Children's Involvement in a Child Safety Online Project. *Children & Society*, v27 n3 p208-219 May 2013

PACER Center (2013). Cyberbullying: What Parents Can Do to Protect Their Children

Ramos-Soler, Irene; López-Sánchez, Carmen; Torrecillas-Lacave, Teresa (2018). Online Risk Perception in Young People and Its Effects on Digital Behaviour. *Comunicar: Media Education Research Journal*, v26 n56 p71-79 2018

Ranguelov, Stanislav (2010). Summary Report Education on Online Safety in Schools in Europe. *New Horizons in Education*, v58 n3 p149-163 Dec 2010

Reid, D. & Reid, F. (2004). Insights into the Social and Psychological Effects of SMS Text Messaging. The social and psychological effects of Text. February 2004.

Roberts, Kevin J. (2010). Cyber Children: What Parents Need to Know. *Exceptional Parent*, v40 n9 p36-37 Sep 2010

School Libraries in Canada (2000). Online Marketing to Kids: How To Protect Yourself.

School Libraries in Canada, v20 n2 p10-11 2000

Sharples, M.; Graber, R.; Harrison, C.; Logan, K. (2009). E-Safety and Web 2.0 for Children Aged 11-16. *Journal of Computer Assisted Learning*, v25 n1 p70-84 Feb 2009

Shewchuk, Samantha (2014). Children in Need of Protection: Reporting Policies in Ontario School Boards. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, n162 p1-37 Aug 2014

Soldatova, Galina Urtanbekovna; Rasskazova, Elena Igorevna (2016). Adolescent Safety on the Internet: Risks, Coping with Problems and Parental Mediation. *Russian Education & Society*, v58 n2 p133-162 2016

Steeves, Valerie; Webster, Cheryl (2008). Closing the Barn Door: The Effect of Parental Supervision on Canadian Children's Online Privacy. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v28 n1 p4-19 2008

Steinberg, Scott (2017). How to Keep Kids Safe in Online Games and Apps. August 23, 2017

Sumsion, Jennifer; Grieshaber, Sue; McArdle, Felicity; Shield, Paul (2014). Pathways to Partnership. *Australasian Journal of Early Childhood*, v39 n3 p4-13 Sep 2014

Taylor, M. & Quayle, E. (2003). *Child pornography*. New York: Brunner-Routledge.

Tsaliki, Liza (2011). Playing with Porn: Greek Children's Explorations in Pornography. *Sex Education: Sexuality, Society and Learning*, v11 n3 p293-302 2011

US Department of Homeland Security (2011). Parents and Educators [Tip Card]

US Department of Homeland Security (2013). Spread the Word: The Stop. Think. Connect. [TM] Community Outreach Guide

Uzsen, H. & Basbakkal, Z. D. (2018). A Game-based Nutrition Education: Teaching Healthy Eating to Primary School Students. Article (PDF Available) · March 2019 *with* 471 Reads. DOI: 10.4274/jpr.galenos.2018.15010

Valentine, Christopher (2013). Online Sexual Solicitation: The Role and Responsibility of Parents and School Psychologists. *Communique*, v41 n5 p1, 18-22 Jan-Feb 2013

Weeden, Shalynn; Cooke, Bethany; McVey, Michael (2013). Underage Children and Social Networking. *Journal of Research on Technology in Education*, v45 n3 p249-262 2013

Wilson, Joanne Elaine; McAloney, Kareena (2010). Upholding the Convention on the Rights of the Child: A Quandary in Cyberspace. *Child Care in Practice*, v16 n2 p167-180 Apr 2010

Winn, Matthew R. (2012). Promote Digital Citizenship through School-Based Social Networking. *Learning & Leading with Technology*, v39 n4 p10-13 Dec 2011-Jan 2012

Yardi, Sarita A. (2012). *Social Media at the Boundaries: Supporting Parents in Managing Youth's Social Media Use*. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia Institute of Technology

Ybarra, Michele L.; Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (2009). Associations between Blocking, Monitoring, and Filtering Software on the Home Computer and Youth-Reported Unwanted Exposure to Sexual Material Online. *Child Abuse & Neglect: The International Journal*, v33 n12 p857-869 Dec 2009

Zilka, Gila Cohen (2017). Awareness of eSafety and Potential Online Dangers among Children and Teenagers. *Journal of Information Technology Education: Research*, v16 p319-338 2017