

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۱

بررسی اثرات فرهنگی
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 فرهنگی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه / مرتضی منطقی.
مشخصات نشر	: تهران: بعثت، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	: ۲ج: مصور (رنگی).
شابک	: دوره: 8-101-437-600-978؛ ج: 1-100-437-600-978؛ ج: 5-102-437-600-978
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
موضوع	: تکنولوژی و کودکان
موضوع	: Technology and children
موضوع	: کامپیوترها و کودکان -- جنبه‌های اجتماعی
موضوع	: Computers and children -- Social aspects
موضوع	: رسانه‌های گروهی و کودکان
موضوع	: Mass media and children
موضوع	: تکنولوژی و کودکان -- جنبه‌های اجتماعی
موضوع	: Technology and children -- Social aspects
موضوع	: رسانه‌های گروهی و کودکان -- جنبه‌های اجتماعی
موضوع	: Mass media and children-- Social aspects
موضوع	: آموزش پیش‌دبستانی
موضوع	: Education, Preschool
رده بندی کنگره	: HQ۷۸۴
رده بندی دیویی	: ۳۰۲/۲۳۰۰۸۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۴۰۱۱۹۱
وضعیت رکورد	: فیپا



موسسه انتشارات بعثت

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

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

جلد ۱

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: زمستان ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۲۶۱

شابک جلد اول: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۱۰۰-۱-۱ ISBN:978-600-437-100-1

شابک دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۱۰۱-۸-۱ ISBN:978-600-437-101-8

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

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

کتاب‌فروشی شعبه ۱: ۶۶۴۱۹۸۹۹ / کتاب‌فروشی شعبه ۲: ۶۶۴۹۲۰۷۱

besat.lib@gmail.com

www.besatpub.ir

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

سخن ناشر

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

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

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

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

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

فهرست

- ۱- مقدمه ۷
- ۲- بررسی ابعاد فرهنگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید ۱۹
- ۱-۲- ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال ۲۱
- ۲-۲- جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید ۵۶
- ۳-۲- پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها ۷۷
- ۴-۲- سرگرمی و تفریح ۸۷
- ۵-۲- آموزش‌های غیرمستقیم ۱۱۴
- ۶-۲- کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند ۱۴۹
- ۷-۲- تحول آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه ۱۵۹
- ۸-۲- پذیرش مردسالاری الکترونیکی ۲۰۸
- ۹-۲- القای برخی از مفاهیم فرهنگ فمینیستی به کودکان ۲۲۰
- ۱۰-۲- ضعف بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه ۲۳۴
- ۱۱-۲- جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی ۲۵۰

۱ - مقدمه

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

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

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

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

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

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

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

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

به اعتقاد نگارنده، صرف نفی فناوری‌های ارتباطی که از سوی برخی از نظریه‌پردازان سیاسی ارایه شده و مورد تأکید قرار می‌گیرد، راهکار مؤثری نیست، همان‌گونه که به سبب کاهش قابل توجه سرمایه

اجتماعی، دل بستن به جایگزین کردن «کامل» شبکه‌های اطلاع رسانی داخلی، برنامه موفق نخواهد بود، اما در این میان می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم، ضمن اطلاع رسانی به کاربران (اعم از کودکان، نوجوانان، جوانان، اولیا و اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه) در باب خطرهای بالقوه کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، آنان را از سویی در جهت به حداقل رساندن آسیب‌های فناوری‌های ارتباطی جدید و از سوی دیگر به حداکثر رساندن منافع آن یاری رساند.

رویکرد مبتنی بر نفی و انکار فناوری جدید خود به خود امکان بسترسازی فرهنگی جهت فضای مجازی را به میزان زیادی محدود کرده است. مضاف بر این، خلاء قانون‌های لازم برای کاربری مناسب از فضای مجازی و برخورد با کاربری‌های نامناسب از این فضا، امر مهم دیگری است که در جامعه به وضوح ملاحظه می‌گردد و با وجود برخی از اقدام‌های شورای عالی انقلاب فرهنگی در دهه هشتاد و تشکیل شورای عالی فضای مجازی در سال ۱۳۹۰ و گذشت قریب به ۸ ساله از عمر این شورا، ماحصل چندانی در جهت تولید ادبیات فاخر، مدیریت فضای مجازی و تدوین قوانین لازم جهت کاربری بهینه از این فضا، به جامعه ارائه نگردیده است و شورای مزبور در همایش‌های سالانه خود، با طرح موضوع دست نیافتنی «دستیابی به اینترنت پاک»، هنوز از مرحله شعار دادن به عمل نرسیده است.

علاوه بر آنچه از آن یاد شد، گره خوردن برخی از خلاءهای اجتماعی با فضای مجازی در ایران از سویی و عدم توجه به برخی از فرآیندهای اجتماعی موجود در جامعه، نظیر شکل‌گیری نوعی از مقاومت منفی در برابر مسوولان و اولیای فرهنگی از سوی مردم، کار را به آنجا کشانده است که سردرگمی مواجهه مسوولان با فضای مجازی در کشور نزدیک به ربع قرن (از آغاز بحث ماهواره در سال ۱۳۷۳ در مجلس تا حال حاضر) برسد.

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

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

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

روند تهیه اثر حاضر به این ترتیب بود که نگارنده پس از ارایه برخی از اطلاعات اولیه در مورد فضای مجازی به دانشجویان دوره‌های کارشناسی و تحصیلات تکمیلی خویش، و تشریح روش داده بنیاد از پژوهش کیفی - که مبتنی بر انجام مصاحبه‌های عمیق است - از دانشجویان خود می‌خواست تا ضمن مراجعه به مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها (و در صورت ممانعت اولیای مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها - که زیاد هم رخ می‌داد - با مراجعه به پارک‌ها و مراکز عمومی مشابه آن، برای دستیابی

به جمعیت مورد نظر برای مصاحبه)، پس از کسب اجازه از اولیای کودکان، مصاحبه عمیقی را با دختران و پسران خردسال پیش دبستانی (۳-۶ ساله) کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید انجام دهند. لازم به ذکر است که مصاحبه‌های ارایه شده در این اثر، متعلق به کودکان پیش دبستانی دختر و پسر در شهرهای مختلف ایران بوده، کودکان مصاحبه شده نیز به شکل تصادفی (تنها با این شرط که کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند)، از نمونه‌های در دسترس انتخاب گردیده‌اند.^۱

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

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

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

معمولاً کتاب‌های روش تحقیق کیفی در مورد حجم نمونه مورد بررسی ارقام ۸، ۱۲ و ۲۰ مصاحبه کیفی عمیق را در مورد مسأله مورد بررسی پیشنهاد کرده‌اند که به زعم پژوهش‌گر، این ارقام به چند دلیل در ایران درست جواب نمی‌دهد.

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

دلیل بعدی احتیاط در افزایش حجم نمونه در پژوهش‌های کیفی در ایران را باید در عدم حمایت مالی بسیاری از پژوهش‌ها در ایران دید. به این معنا که به فرض در غرب، پژوهش‌گر خود را موظف می‌داند در برابر گرفتن وقت مصاحبه‌شونده، با پرداخت وجهی، قدردانی لازم را از همکاری و صرف وقت فرد مصاحبه شده انجام دهد، در حالی که این امکان در ایران، در غالب موارد میسر نیست و همین مسأله سبب می‌شود، مصاحبه‌شوندگان به ویژه در پژوهش‌های کیفی که مستلزم صرف وقت کافی است، حاضر به صرف وقت مناسب نشده، مصاحبه خود را زودتر از حد لازم به پایان برسانند. ترس سیاسی پاسخ

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

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

مضاف بر عنوان‌های اخیر، چهار عنوان «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید»، «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی درباره نقش الگوهای عروسکی-کارتونی در تحولات روانی، فرهنگی، اجتماعی و عقیدتی آنان» (در دو جلد)، «بررسی القابات الگوهای عروسکی-کارتونی غربی بر روی کودکان پیش دبستانی» (در دو جلد) و «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰ (بررسی

دهندگان در محیط ایران-که البته در این پژوهش چندان مطرح نبود- و بی‌حوصلگی، عدم تمرکز و پاسخ‌های بعضاً متعارض پاسخ دهندگان-که در پاسخ‌دهندگان خردسال این پژوهش بسیار عیان بود- از دیگر مشکلات پژوهش کیفی به شمار می‌روند.

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

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

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

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

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

تحول‌های روانی، فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، سیاسی، اقتصادی کودکان پیش دبستانی)»^۱ (در هشت مجلد) نیز برای تکمیل مباحث فوق مورد توجه قرار گرفتند تا در مجموع شناخت جامع‌تری از فراز و فرودهای کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته توسط کودکان پیش دبستانی و به تبع آن، تحولات گسترده بین نسلی در آنان را در جامعه معاصر به دست داده باشند^۲.

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

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

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

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

گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، احساس حقارت مضاعف، ارضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان‌مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه- بزرگ‌سال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، روان‌بی‌اشتهایی، شب‌اداری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زود هنگام به عرصه

۱. درباره عنوان «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰» لازم به یادآوری است، این اثر که در تلاش برای ارایه ترسیمی جامعه‌شناختی از تحولات بین نسلی کودکان پیش دبستانی بوده، بیانگر تحولات فوق‌العاده شدید مناسبات نسلی در جامعه است، بعضاً برگرفته از عناوین ۱۱ گانه کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه) در ابعاد مختلف هستند که این عنوان نه برای اولیا، بلکه برای دانشجویان تحصیلات تکمیلی، پژوهش‌گران انسانی و اجتماعی جامعه، اولیای فرهنگی و برنامه‌ریزان اجتماعی در نظر گرفته شده است و اولیای کودکان پیش دبستانی نیاز چندانی به مراجعه بدان ندارند.

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

هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ‌زودرس، کودک‌آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی. در کتاب «بررسی اثرات خانوادگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

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

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

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

تحقق یادگیری و آموزش فعال، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، ارتقای آموزشی افراد خاص، کاربری تخصصی از فناوری‌های پیشرفته، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، افزایش اطلاعات عمومی کودکان، افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان، بازی‌های آموزشی، آموزش دینی کاربران، آموزش هنری کاربران، آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران، بازی‌های خلاق و علمی، تربیت کارآفرین کودکان، سوادآموزی نسبی، آموزش‌های غیرمستقیم، اتلاف وقت، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی و سایر موارد آموزشی.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

اثر حاضر شامل دو جلد است. جلد نخست حاوی مقدمه تا عنوان «پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران» است. جلد دوم کتاب حاوی ادامه مباحث باقی‌مانده است. کتاب حاضر، جلد نخست این مجموعه به شمار می‌آید.

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

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

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

الهه آزادمنجیری، محمد آذرکیوان، مینا آقاجانی، شهلا آقایی، امیرعباس ابراهیم، عارفه ابراهیمی، فیروزه احدی، سحر احمدآبادی، لیدا ارغوانی‌فرد، مریم افشاری، محمدعلی اصغری، فاطمه اکبری، زهرا امید، سبا امیرخانی، بهاره ایجانی، کیمیا باقر، مریم باقری، مهران باقری، کیمیا بهارلو، سارا بیدار، فاطمه بیگ‌مرادی، فایزه پرنده، نیلوفر پورابراهیم، نوشین پولادساز، مسعود تقدسی، مریم ثالثی، غزل جنگجو، محمد جهان‌مهر، هدیه جیرانی، شهربانو حسینی، نسیم‌سادات حسینی‌زاده، ثریا خانلری، فاطمه خدایی، آفرین خردپیشه، سارا خوش‌قدم، مهدیه خسروجردی، مریم خیرجو، آذین دارائیان، الهه دهقان، ندا دهقان‌نیری، مرضیه رئیس‌زاده، سهیل راغب، آیلا رحیمی، بهار رضایی، مهتاب رنجبران، فاطمه روشناس، هستی ریاحی، زهرا زیبایی، مریم زینالی، زهرا سعیدی، پارسا سیدزاده، شبنم شاد، علیرضا شرفی، علی شریفی، مایده شفیع، مریم صادقی، زهرا صباحی، فاطمه صدرزاده، فاطمه صیدآبادی، زهرا عسگری‌شایگان، محمدحسین عبداللهی، مهرنوش عطایی، ریحانه علیمی، پرستو عمیدی‌پارسا، مریم طائب، معصومه فتاحی، زهرا فتحی، محمدمهدی فتحیان، علیرضا فلاح تفتی، محمدعلی فلاح‌نژاد، زینب قاسم‌زاده، سارا قاسم‌زاده، فرشته قدیری، الهه قربانی، زینب قنبری، زهرا قیصری، غزل عسگری، ستایش عین‌علی، احسان غفوری، زهرا کاظمی، الهام کرمی، مریم کی‌خا، فاطمه گرگانی، سارا گل‌افروز، فاطمه غلامی، زهرا کرمی، مریم کریم‌پور، سیده‌پردیس متولی‌منش، اعظم محمدی، ملیکا مردانی، مریم مشهدی، آوا معتمدی، شیوا معصومی، زینب مظفری، سارا ملاابراهیمی، فاطمه ملک‌آستانه، سیدمحمدمهدی میرحسینی، زینب میرزایی، المیرا مهمان‌نواز، شهریار نائینی، احسان نجفی، مریم نظری، نگین نقدی، سیده‌غزل وارسته کاشانی، اکرم هزاروسی، زهرا هزاره، مینو همراهی، زهرا یوسفیان.

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

۲- بررسی ابعاد فرهنگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید

کاربری کودکان (و همین‌طور نوجوانان و جوانان) از فضای مجازی با مشکلات فرهنگی عدیده‌ای در جامعه معاصر ایران روبرو است، به این معنا که اولیای فرهنگی-اجتماعی کودکان و نوجوانان در کلان‌نظام از بسترسازی لازم جهت کاربری بهینه اقشار مختلف، خاصه اقشار خردسال، به میزان زیادی سرباز زده‌اند و همین امر در کنار تعلل مسوولان نظام آموزشی و ناآگاهی و غفلت بسیاری از اولیا سبب شده است که اقشار کودک، نوجوانان و جوانان جامعه، بیشتر از آن که از مزایای فضای مجازی برخوردار باشند، در معرض تهدیدهای آن قرار گیرند، به شکلی که می‌توان اذعان داشت، قسمت عمده‌ای از مشکلات ناشی از کژکاربری آنان از فضای مجازی، ناشی از سردرگمی اولیا، اولیای آموزشی (پیش دبستان و آموزش عمومی) و اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه از سوی، و عدم بسترسازی فرهنگی مناسب برای فضای مجازی از سوی دیگر خلاصه می‌شود.

گذشته از عدم بسترسازی لازم جهت کاربری بهینه اقشار مختلف اجتماعی (خاصه افراد خردسال و نوجوان) از فضای مجازی در کلان‌نظام، در سطحی نازل‌تر اولیای آموزشی جوانان مطرح هستند که آنان نیز در امر بسترسازی لازم در جهت کاربری مناسب از فضای مجازی تعلل داشته‌اند. نگارنده نیک به یاد دارد وقتی همراه با معاون پرورشی وزیر آموزش و پرورش در آذر ماه ۱۳۹۷ در یک همایش سخنرانی داشت، معاون پرورشی وزارت آموزش و پرورش به صراحت اعلان داشت که در سطح آموزش و پرورش هیچ جایی که معطوف به فضای مجازی باشد و در مورد آن به بحث و بررسی بپردازد، وجود ندارد.

مسوولان آموزش و پرورش کودکان، نوجوانان و جوانان در پی برخورد عمدتاً سلبی اولیای فرهنگی و اجتماعی جامعه با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی، با رویکردی نسبتاً منفی با فناوری‌ها برخورد کرده‌اند که انعکاس این معنا را می‌توان در محدودیت ورود تبلت به مهد کودک‌ها و ممنوعیت ورود تلفن همراه (و در سطحی نازل‌تر تبلت و رایانه) به مدارس ملاحظه کرد.

با کوتاهی و تعلل اولیای فرهنگی و اجتماعی و اولیای آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان جهت بسترسازی فرهنگی مناسب برای کاربری از فضای مجازی، عمده بار بسترسازی فرهنگی لازم جهت مواجهه و کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید بر دوش پدر و مادر کودکان و نوجوانان جامعه قرار می‌گیرد.

اگرچه برخی از اولیا، با تحمل فشار مضاعفی که در این ارتباط وجود دارد، سعی در رفع خلاءهای موجود کرده، با بسترسازی فرهنگی لازم و اعمال نظارت دقیق، کاربری بهینه (و البته محدود) فرزند از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را مسیر می‌سازند، اما در غالب موارد اولیا به تبع مسوولان فرهنگی و آموزشی کودکان و نوجوانان، برخورد مناسبی در ارتباط با کاربری فرزندشان از فضای مجازی ندارند. به این معنا که گاهی اولیا اصلاً متوجه سرعت شدید تحولات جهان فرزندانشان نشده، با تصورات پیشین دوران کودکی خودشان با فرزند برخورد می‌کنند. اولیای دیگری با کنار کشیدن خود از مسوولیت‌های تربیتی که متوجه آنان است، فرزندشان را در صورت کاربری از فضای مجازی، مسوول تمامی پیامدهای مترتب بر کاربریشان از فضای مجازی می‌دانند. به همین ترتیب برخی از اولیا، با کنترل فیزیکی فرزند، تصور می‌کنند، نظارت لازم را روی کاربری کودک و نوجوان خویش از فضای مجازی اعمال می‌دارند. بعضی از اولیا هم نظارت نصفه نیمه خود بر کاربری فرزندشان از فضای مجازی را پس از مدتی، به طاق نیشان سپرده، عده‌ای دیگر هم تنها کنترل دختران را در کاربری از فناوری‌های ضروری می‌پندارند. رها کردن فرزندان به حال خود و یا محکوم کردن والد دیگر در جریان کژکاربری فرزند از فضای مجازی، از دیگر رفتارهای شایع اولیا در زمینه کاربری فرزندان از فضای مجازی به حساب می‌آید.

در بررسی تبعات فرهنگی ناشی از کاربری کودکان پیش دبستانی از فضای مجازی، باید بیان داشت، کاربری کودکان از فضای مجازی، خود به خود به تغذیه ارزشی آنان از فرهنگ غرب انجامیده، کاربران را با دو نظام ارزشی فرهنگ غربی و فرهنگ ایرانی-اسلامی مواجه می‌سازد. اما در ادامه، به دلیل تعارض پیش آمده بین دو فرهنگ غربی و ایرانی-اسلامی، کاربران در غالب موارد متوجه فرهنگ غربی می‌گردند. اما نکته مهمی که در این قسمت باید به آن توجه داد، عدم تحقق فرهنگ غربی، به شکل کامل آن در نزد کاربران خردسال و نوجوانان آن است، به این معنا که فرهنگ غربی در کنار پذیرش ابعادی همچون انسان‌گرایی، لذت‌طلبی و نظایر آن‌ها، از مواردی مانند علم‌گرایی نیز استقبال می‌کند، اما کاربران خردسال فضای مجازی در ایران، با سوق یافتن به سمت ابعاد لذت‌گرایانه و بی‌تعهد و مسوولیت فرهنگ غربی که در فضای مجازی آن را می‌یابند، در نهایت حتی در حد و شأن یک فرد غربی نیز جامعه‌پذیر نشده، از ویژگی‌های مثبت یک فرد غربی نیز در آینده بی‌بهره خواهند ماند.

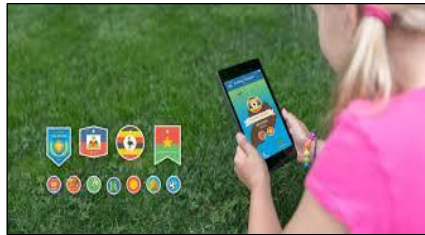
در ادامه، در این قسمت برای بررسی آثار و تبعات فرهنگی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، عنوان‌های زیر مورد توجه و بحث قرار خواهند گرفت:

ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال، جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، سرگرمی و تفریح، آموزش‌های غیرمستقیم، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، القای برخی از مفاهیم فرهنگ

فمینیستی به کودکان، ضعف بسترسازی فرهنگی در داخل جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه، جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی، پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخشونت، شهوی و بی‌مسئولیت، تحولات الگویی کودکان و سایر ابعاد فرهنگی.





۲-۱- ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال

فناوری‌های ارتباطی پیشرفته آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند و در صورتی که بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری از آن‌ها صورت بپذیرد، این فناوری‌ها می‌توانند در ابعاد مختلف فکری، فرهنگی و هنری کودکان کاربر مؤثر واقع گردند.



تصویر زیر که متعلق به یکی از سایت‌های بازی‌های دیجیتالی است، به ارایه مجموعه‌ای از بازی‌ها پرداخته است که مهارت‌های لازم برای زندگی در قرن ۲۱ را به کاربرانش می‌دهد. همان‌گونه که در توصیف بازی‌ها آمده است، این بازی‌ها از کودکان ۳ ساله به بعد را پوشش می‌دهند:


Browse Apps, Games, and Websites That Promote 21st-Century Skills
 All ages | [Preschoolers \(2-4\)](#) | [Little Kids \(5-7\)](#) | [Big Kids \(8-9\)](#) | [Twins \(10-12\)](#) | [Teens \(13+\)](#)

 <input type="checkbox"/> Alien Assignment age 3+ ★★★★★ Cute storyline for problem solving; great family fun. Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2012)	<input type="checkbox"/> Continue reading
 <input type="checkbox"/> Breathe, Think, Do with Sesame age 4+ ★★★★★ Adorable monster de-stresses kids with Sesame Street style. Devices: iPhone, iPod Touch, iPad, Android (2013)	<input type="checkbox"/> Continue reading
 <input type="checkbox"/> LeapFrog Explorer Learning Game: Sesame Street: Solve It with Elmo, Abby & Super Grover 2.0! age 4+ ★★★★★ Science learning with Super Grover 2.0 is fun and silly. Platforms: LeapFrog games (2013)	<input type="checkbox"/> Continue reading
 <input type="checkbox"/> Sesame Street: Once Upon a Monster age 4+ ★★★★★ Engaging and funny interactive adventures are pure joy. Platforms: Xbox 360 (2011)	<input type="checkbox"/> Continue reading

حل مسأله و همکاری گروهی دو زیر مجموعه از بازی‌های مندرج در عنوان اخیر هستند:

Alien Assignment

App review by Cynthia Chiong, Common Sense Media



Common Sense says
age 3+ ★★★★★
Cute storyline for problem solving; great family fun.
iPhone, iPod Touch, iPad | Free | Education




Parents say
No reviews yet
Add your rating

Kids say
No reviews yet
Add your rating

Save | Rate app

Get it now

Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.



Browse Games That Promote Teamwork

All ages | Preschoolers (2-4) | Little Kids (5-7) | Big Kids (8-9) | Tweens (10-12) | Teens (13+)

The Backyardigans
age 4+ ★★★★★
Fine but somewhat repetitive preschool TV show game.
Platforms: Nintendo DS, Nintendo DSi (2009)

Get it now

Continue reading

Ni Hao, Kai-Lan: New Year's Celebration
age 4+ ★★★★★
Virtual Chinese New Year with perfectly designed games.
Platforms: Nintendo DS, Nintendo DSi (2009)

Get it now

Continue reading

Sesame Street: Once Upon a Monster
age 4+ ★★★★★
Engaging and funny interactive adventures are pure joy.
Platforms: Xbox 360 (2011)

Get it now

Continue reading

کاربری کودکان خردسال از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مناسب می‌تواند ارتقای فکری و فرهنگی آنان را در پی داشته باشد. ارتقای برخی از مهارت‌های فردی و اجتماعی کودکان، افزایش خلاقیت کاربران و مهم‌تر از همه، آموزش یادگیری فعال کودکان، از موارد مهمی است که می‌توان در این ارتباط از آن‌ها یاد کرد.



کاربری از برخی از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مناسب می‌تواند به آموزش برخی از مهارت‌های فردی کودک (مانند شناخت مراکز خصوصی بدن، مسواک زدن، آموزش زبان دوم و نظایر آن) و بعضی از مهارت‌های اجتماعی وی (نظیر فهم بهتر روابط اجتماعی، آشنایی با برخی از حرفه‌ها و مسایل اقتصادی) بینجامد. به همین ترتیب بعضی از بازی‌های طراحی شده با هدف ارتقای خلاقیت کودکان صورت پذیرفته‌اند که کاربری از این دست بازی‌ها نیز می‌تواند خلاقیت کودکان پیش دبستانی کاربر را افزایش دهند. اما نکته مهم‌تری که در این قسمت می‌توان از آن یاد کرد، آموزش و یادگیری فعالی است که کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید می‌توانند از آن برخوردار گردند. به این معنا که ایده‌آل پیازه به عنوان یک نظریه‌پرداز شناختی این است که کودکان به جای یاد گرفتن اطلاعات مختلف به صورت روزمره (که از نظر وی فاقد ارزش چندانی است)، باید شخصاً در محیط عمل به فعالیت بپردازند و در روند دستکاری‌های مختلفی که با اشیای اطراف و اکتشافان دارند، در جریان عمل به اکتساب یادگیری‌های مختلف اجتماعی یا ریاضی و منطقی نایل آیند.

در ادامه، ذیل عنوان ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از ارتقای برخی از مهارت‌های فردی و اجتماعی کودکان، ارتقای نقد اجتماعی کودکان، افزایش خلاقیت کودکان کاربر بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتون‌های مناسب و تحقق یادگیری و آموزش فعال توسط کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، یاد خواهد شد.

ارتقای برخی از مهارت‌های فردی و اجتماعی کودکان

دیتز^۱ و کاشین^۲ (۲۰۱۳)، در نشریه کانادایی یادگیری و فناوری، طی مقاله خود گزارش می‌دهند، باید به کشف ظرفیت‌های ادغام فناوری در برنامه‌های آموزشی کودکان خردسال و دبستانی دست یافت، زیرا کودکانی که در ارتباط با فناوری‌ها قرار داشته، به عنوان مثال با تبلت، ایکس باکس یا رایانه خود بازی می‌کنند، در عمل فرصتی برای یادگیری از گذر بازی خویش دارند که باید از این فرصت و موارد مشابه سود برد و به ارتقای یادگیری کودکان پرداخت.

1. Dietze, B.
2. Kashin, D.



لاوریلارد^۱ (۲۰۰۸) در مقاله خویش خاطرنشان می‌سازد، اگر زمانی بحث آموزش مادام‌العمر به معنای آموزش از مدرسه تا انتهای عمر مطرح شد، اکنون با اتکا به فناوری‌های دیجیتال می‌توان از آموزش پیش دبستان تا سرتاسر عمر یاد کرد.

فریدمن^۲ (۲۰۱۶)، در نمونه‌ای از کاربری‌های کودکان پیش دبستان از فناوری‌ها، در مقاله‌ای که با عنوان «عکاسان سه ساله» تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد فناوری‌های جدید این امکان را حتی برای کودکان سه ساله پدید آورده است که در قامت یک عکاس ظاهر شده، سواد بصری خویش را افزایش دهند. مضاف بر این، کودکان پیش دبستانی با مبادرت ورزیدن به عکاسی، ضمن لذت بردن از کنجکاوی و یادگیری خویش، به طور نسبی احساس استقلال می‌کنند که این مسأله به سهم خود تجربه‌ذی‌قیمتی است.



برخی از پژوهش‌های دیگر به بررسی آثار آموزشی انجام بازی‌های دیجیتال در جهت گسترش واژگان کودک در زبان مادری یا یادگیری زبان دوم توسط کودکان خردسال پرداخته‌اند. مکنزی^۳ (۲۰۱۴) در مقاله توسعه واژگان کودکان با استفاده از نمایش‌های بصری می‌نویسد:

مریام مهدکودک‌ها برای گسترش واژگان کودکان، دست به کتاب خواندن با صدای بلند برای کودکان می‌زنند و به این ترتیب می‌کوشند، گوش کودکان مهدکودک را با واژه‌های جدید آشنا ساخته،

-
1. Laurillard, D.
 2. Friedman, A.
 3. McKenzie, E.

آنان را به کاربری از واژه‌های جدید تشویق کنند، مکنزی گزارش می‌کند، مربیانی که در مهدکودک‌ها از فناوری‌ها استفاده می‌کنند، در عمل با کمک فناوری‌ها، قصه‌هایی را که با تصاویر بصری توأم شده و فهم واژگان‌های جدید را برای کودکان تسهیل می‌سازند، برای کودکان می‌خوانند و به این ترتیب در گسترش واژگان کودکان تحت تربیت خویش، به شکل مؤثرتری عمل می‌کنند.

سکانتز-آبرگ^۱ و همکاران (۲۰۱۴)، در مقاله رسانه‌های دیجیتال به مثابه ابزاری برای داستان‌سرایی و قصه‌گویی کودکان، خاطرنشان می‌سازند، فناوری‌های جدید این امکان را می‌تواند برای کودکان پیش دبستانی فراهم بیاورد که آنان برخلاف گذشته که تنها به اتکا به ذهنشان باید داستان‌گویی می‌کردند، با اتکا به فناوری‌های دیجیتال، دست به قصه‌گویی بزنند. قصه‌گویی اخیر که با اتکا به تصاویر مختلف و متنوع می‌توانند ارایه گردند، داستان‌سرایی غنی‌تری را نسبت به قصه‌گویی‌های پیشین کودکان فراهم می‌آورند.

مک‌پیک^۲ و استفان^۳ (۲۰۱۶) گزارش می‌دهند، برای آموزش زبان دوم به کودکان، می‌توان با اتکا به رسانه‌های دیجیتال، آموزش زبان جدید به کودکان را از دوره پیش از دبستان آغاز کرد. برخی از بازی‌ها به ارایه اطلاعات بهداشتی و پزشکی به کودکان می‌پردازند. فاطمه ۶ ساله و آرتین ۵ ساله، در مصاحبه‌های خود متذکر همین مسأله گردیده‌اند:

«- تا حالا شده چیزی از کارتون‌ها یاد بگیری؟»

آره، بعضی کارتون‌ها چیزای مربوط به دکتری نشون می‌دن.

- مثلاً چی؟

مثلاً می‌گن وقتی مریض شدید، هم دیگه رو بوس نکنید، به هم دست ندید، بغل نکنید.»

«- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟»

بازی می‌کنیم.

- چه بازی‌هایی می‌کنی؟

مثلاً پول بازی.

- پول بازی، بازیش چه طوری هست؟

یه بازیه که حتی پولش هیچ وقت تموم نمی‌شه، مثلاً چیزایی ایرانی می‌خریم مثل کرانچی، پفک، پاپکورن.

- چرا این بازی رو دوست داری و بازی می‌کنی؟ جذایبتش برات چی هست؟

هوم... جذایبتش... قشنگ‌تره.

- یعنی چی قشنگ‌تره؟

1. Skantz-Aberg, E.
2. Mcpake, J.
3. Stephen, C.

بازیش خوب‌تره.

- از چه لحاظ؟

از لحاظ ایرانی خوردنش، استاندارد داره... .

- استاندارد یعنی چی؟

یه چیزی که وزیر بهداشت تأیید بکنه».



همان‌گونه که در ادبیات پژوهش از آن یاد شد، در جریان کاربری کودکان خردسال از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، گسترش واژگان زبان مادری و آموزش زبان دوم کودک محقق می‌گردد.



یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق درباره یادگیری زبان، توسط کودکان خردسال از طریق دیدن کارتون‌های انگلیسی زبان، گزارش می‌دهد:

من در برخورد با مهراد ۳ ساله، متوجه شدم که او کلمات انگلیسی زیادی را آموخته است و اتفاقاً تلفظ کلماتی را که یاد گرفته است، از خود من که مدرک زبان دارم، بهتر ادا می‌کند، از این رو با مادر مهراد صحبت کردم تا ببینم پسر او کجا و چگونه لغات انگلیسی را یاد گرفته است. ایشان در پاسخ به سوال من بیان داشت:

«مهراد به کارتون جانی کوچولو و لولو کیدز خیلی علاقه داره و بیشتر شعرهاشون رو به زبان انگلیسی حفظه، چیزی که برای خودم جالب بود، این بود که مهراد دوست داره، قسمت‌های تکراری رو ببینه تا دیالوگ اون‌ها رو به طور کامل حفظ بشه، مثلاً من خودم وقتی قسمت جدید کارتون رو

براش می‌گذارم، اون رو نمی‌بینه و می‌ره می‌گرده دنبال همون ویدیوهای قدیمی تا دیالوگ اون‌ها رو به طور کامل حفظ بشه.



مهراد عاشق نقاشیه، یک بار وقتی ما با هم نقاشی می‌کردیم، من متوجه شدم اون نام رنگ‌ها رو به انگلیسی یاد گرفته و این در حالی بود که من اصلاً چیزی از انگلیسی بهش یاد نداده بودم، اصلاً بعد یهو دیدم مهراد اسم تمام رنگ‌ها رو بلده! البته این قضیه مال الان نیست، من از دو سالگی پسر من متوجه شدم که مهراد از کارتونهایی که می‌بینه، انگلیسی یاد گرفته، توی این کارتونها شعرهایی درباره رنگ‌ها، اعداد، انگشت‌ها، حمام و خوراکی‌ها هست و مهراد همه متن‌هاشون رو حفظه و کلمات شعرها رو توی جای درست خودشون به کار می‌بره، و این در حالی هست که من اصلاً باهاش انگلیسی کار نکردم».

من وقتی از مهراد درباره کلماتی که بلد هست پرسیدم و از او خواستم برایم شعر بخواند، متوجه نکته جالبی شدم، او کلمات را با تلفظ (فونتیک) اصلیشان به کار می‌برد و تلفظ‌هایش از من که چندین سال کلاس زبان رفته‌ام و مدرک زبان را هم دارم، درست‌تر بود. مهراد قواعد دستور زبان انگلیسی را نمی‌داند، ولی می‌تواند از جملات شعرها به درستی استفاده کند، مثلاً: I eat open your mouth mummy duck said quack quack I know A B C he had a dog و ...

من یک نمونه دیگر از یادگیری زبان انگلیسی به وسیله کارتونها را در پیچ یکی از فالوورهایم دیدم که پسر ۴ ساله‌اش با نام رهام، حتی بهتر از مهراد انگلیسی یاد گرفته بود و در یکی از استوری‌هایش گفته بود که رهام از طریق دیدن کارتونهایی با زبان انگلیسی توانسته انگلیسی یاد بگیرد، به او دایرکت زدم تا درباره این موضوع از مادر رهام بیشتر بپرسم، ولی جوابی از او دریافت نکردم.

به نظر من، این نوع از یادگیری زبان، مانند یادگیری زبان توسط بچه خانواده‌هایی است که مهاجرت می‌کنند و بچه‌ها با قرار گرفتن در یک محیط جدید با زبان جدید، آن زبان را حتی بهتر از پدر و مادرشان می‌آموزند. من در این مورد با یکی از دوستانم که چند سال پیش به آلمان مهاجرت کرده است، به وسیله تماس ویدیویی واتس‌آپ صحبت کردم، هیلا و هیراد که دوقلو هستند، در زمان مهاجرت حدوداً دو ساله بودند و فارسی را در حد کودکان دو ساله بلد بودند، الان آنان پنج ساله هستند.

پدر هیلا و هیراد در توضیح زبان آموزی فرزندانش بیان داشت:

«ما توی خونه فارسی حرف می‌زنیم، چون که می‌خوایم بچه‌ها فارسی یادشون نره، به خاطر همین بچه‌ها توی خونه با ما فارسی حرف می‌زنند، اما اون‌ها روزانه تقریباً پنج، شش ساعت در مهدکودک

هستند و اون جا باهاشون آلمانی حرف می‌زنند، هیلا و هیراد آلمانی رو می‌فهمند، شعرهای آلمانی رو یاد گرفته‌اند و در هشتاد نود درصد مواقع، وقتی دارند با هم بازی می‌کنند، با همدیگر آلمانی صحبت می‌کنند، هیلا همون طور که فارسی رو زودتر یاد گرفت، آلمانی رو هم زودتر از پسرش یاد گرفته و آلمانی رو به طور کامل صحبت می‌کنه.

من و مادرشون نزدیک دو سال و نیم کلاس زبان آلمانی رفتیم، اما شاید نتونیم توی زبان آلمانی به اندازه بچه‌هامون عملکرد خوبی داشته باشیم، شاید کلماتی که الان بچه‌ها بلدند، در حد کلمات بچه‌گانه باشه و ما به دلیل این که سر کار می‌رییم، با دکتتر حرف می‌زنیم، توی ادارات می‌رییم و مانند اون‌ها، دایره لغات بیش‌تری رو بلد باشیم، اما اونا به لهجه آلمانی صحبت می‌کنند و شاید ما هیچ‌وقت نتونیم مثل اون‌ها آلمانی صحبت کنیم، چون آلمانی زبان لهجه است، هر چی هم که ما جلوتر می‌رییم، زبان هیلا و هیراد از من و مادرشون بهتر می‌شه، حتی همین الان هم توی بعضی اصطلاحات عامیانه، اون‌ها از ما بهترند، چون خود زبان محاوره و اصطلاحات، یه بخش جدا از زبانی هست که ما آن را در کلاس زبان آلمانی یاد گرفتیم و بچه‌ها راحت این رو تو محیط یاد می‌گیرند، ولی ما نه».

بازی‌های مبتنی بر کارآفرینی (نظیر راه‌اندازی یک کسب و کار تجاری و اقتصادی) و بازی‌های راهبردی (مانند مدیریت یک مزرعه یا مدیریت یک شهر)، از بازی‌های آموزشی مناسب دیگری هستند که در ارتقای مهارت‌های فردی کاربران خردسال بازی‌ها، مؤثر واقع می‌آیند.

«- گاو بازی دوست نداری؟

چرا دارم.

پس چرا بازی نمی‌کنی؟

خب اون مزرعه‌اش کوچیکه، مزرعه بابایی گنده هس.

- آهان با مزرعه بابایی بازی می‌کنی؟

آره، به گاوش غذا می‌دم. بیعی‌ام داره. زنبورم داره.

- دیگه چی داره؟

بعد دیگه کارخونه داره.

- بازیش رو دوست داری؟

آره.

- بابات هم خودش بازی می‌کنه؟

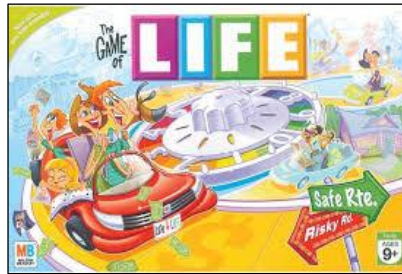
آره، بابا مرحله هزار و دو هزاره.

- آهان، وای چقدر مرحله‌اش زیاده، همه رو خودش رفته؟

آره، از همه بهتره.

- یوسف مزرعه بازی چه طوریه، به من یاد می‌دی؟

خب باید قطار میاد وایستی، پر شه، بعد می‌ره، سریع هواپیمای بابام میاد، توش پر از غذاس می‌فرسته، بعد به مشتریاش ام بستنی و پیرهن می‌ده که سکه جمع کنه، تازه شم تو که مزرعه بازی داری تو گوشیت؟» (یوسف، ۵ ساله).



هم‌زمان با ارتقای مهارت‌های فردی کودکان، افزایش مهارت‌های اجتماعی آنان امر لازمی است که باید به آن پرداخت.

کودکان در روند تحول اجتماعی خویش، علاوه بر مرادده‌ای که با اولیای خویش دارند، با خواهر و برادر و سپس افراد دیگری که در کوچه و محله، آپارتمان مسکونی، مهد کودک یا پیش دبستانی با آنان مواجه می‌گردند، برخورد خواهند داشت و باید نحوه تعامل انسانی با آنان را در جامعه بیاموزند.

علاوه بر این کودکان باید در مواجهه با مسایل و مشکلات مختلف، بتوانند با آن‌ها مواجه شده، سعی در برخورد مناسب و بهینه با این مشکلات داشته، در جهت حل آن‌ها بکوشند.

البته انسان‌ها به دلیل برخورداری از سلول‌های آینه‌ای که ویژگی بازنمایی عواطف و احساسات دیگران در فرد را دارند، در عمل به گونه‌ای برنامه‌ریزی شده‌اند که خود را در عواطف و احساسات دیگران سهیم ببینند، اما تربیت اجتماعی کودکان نیز امر لازمی است که نباید از آن غفلت کرد.


در جریان تربیت کودکان برای کسب مهارت‌های اجتماعی، باید با اتکا به ظرفیت‌های عاطفی و شناختی کودکان، این ظرفیت‌ها را در جهت بهره‌برداری هر چه انسانی‌تر کودک سوق داد.

برخی از بازی‌های تهیه شده با ارایه چهره انسان‌ها (و حتی حیوان‌ها)، عواطف حاکم بر فرد (یا حیوان) را مورد پرسش قرار می‌دهند و به این ترتیب کودک را با احساسات و عواطف مختلف بیش از پیش آشنا می‌سازند.

نمونه‌هایی از بازی‌هایی که هدف ارتقای مهارت هم‌حسی کودکان را مد نظر دارند، به قرار زیر هستند:

Touch and Learn - Emotions

App review by Dana Anderson, Common Sense Media



Common Sense says
✔ **age 4+** ★★★★★
 Free app builds emotional awareness; best with adult input.


iPhone, iPod Touch, iPad | \$1.99 | Education

[Save](#) | [Rate app](#)


Parents say age 4+ ★★★★ Based on 1 review	Kids say age 4+ ★★★★★ Based on 1 review
---	---

Get it now


Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.



1 of 3



2 of 3




3 of 3



My DPS

App review by Kim Alessi, Common Sense Media



Common Sense says
✔ **age 6+** ★★★★★
 Fantastic app teaches emotions, coping strategies for kids.


iPhone, iPod Touch, iPad, Android | \$1.99 | Education

[Save](#) | [Rate app](#)


Parents say No reviews yet Add your rating	Kids say age 6+ ★★★★★ Based on 1 review
---	---

Get it now


Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.



Sad

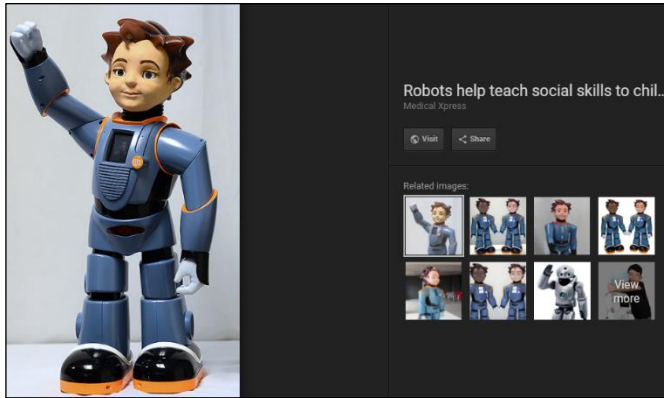


Scared




Remind Myself to Keep Negative Thoughts Out of My Head





Toca Pet Doctor

App review by Dana Anderson, Common Sense Media



Common Sense says: **age 3+** **F**
Kids cure and feed animals in cute, empathy-promoting app.


Parents say: No reviews yet
Kids say: No reviews yet

iPhone, iPod Touch, iPad, Android, Kindle Fire | \$2.99 | Education

Save | @ Rate app

Get it now

Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.



Peek-a-Zoo - by Duck Duck Moose

App review by Christopher Healy, Common Sense Media



Common Sense says: **age 2+** **★★★★★**
Tots learn to recognize emotions, behaviors with cute app.

Parents say: age 3+ **★★★★★**
Based on 3 reviews

Kids say: age 2+ **★★★★★**
Based on 1 review

iPhone, iPod Touch, iPad | Free | Books

Save | @ Rate app

Get it now

Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.





محراب و امیرعلی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از بازی‌هایی سخن گفته‌اند که برخی از مهارت‌های اجتماعی لازم را به آنان آموزش داده، آنان را برای زندگی در جهان دشوار فردایشان آماده‌تر می‌سازد:

«بین من به سری عکسا دیدم، یه چیزایی دیدم که توضیح می‌داد رفتار پرخطر، نگاه پرخطر و اینا چیه. مثلاً هیشکی نباید لباسشو جلو تو در بیاره، توام نباید لباساتو جلو کسی در بیاری. بعد پسرا دو تا جای خصوصی دارن (با دست روی بدنش نشان می‌دهد) دخترها سه تا (با دست روی بدنش نشان می‌دهد) بعد باید حواسمون باشه.

- این‌ها رو تو کجا دیدی؟

گوشی مامانم.

- خودش داد ببینی؟

آره».



«یه اتوبوس بازی هم هست، اتوبوس بازی خیلی با حاله.

- چه جوری هست؟

اتوبوس بازیه انیمیشنی.

- یعنی چی؟

انیمیشنه.

- خوب یعنی چی؟ چه جوریه؟

یعنی راجع به رانندگیه، می‌ری بنزین می‌زنی، می‌ری کارواش، می‌ری رنگ می‌زنی... .
تاکسیدو باید یه میلیون پول بگیره تا مسافر سوار کنه.

- چه جوری باید پول بگیره؟



باید بگیری دیگه، منم ۹۰۰ هزار تومن گرفتم، همه رو هم قسط دادم، قسط، مثلاً بنزین عوض کردم اینا. بنزینش گرونه، صد هزار تومنه.
- چقد زیاد.

روغن عوض کردنش ۹۰۰ هزار تومنه، به اندازه‌ای که من پول گرفتم.

- خیلی گرونه که.

گرونه بازیش، نمی‌تونم تعمیر کنم، بخوای تعمیر کنی، باید ۴ میلیون تومن بدی».

بازی‌هایی که به معرفی اجمالی مشاغل مختلف پرداخته‌اند، وجه دیگری از بازی‌های مناسب

کودکان را تشکیل داده، کاربران خردسال از آن‌ها یادگیری‌های زیادی دارند:

«- محیا خانم، دیگه چه بازی‌هایی تو گوشیت هست که با اون‌ها بازی می‌کنی؟

بازی دندون پزشکی. اونایی که دندوناشون خراب می‌شه رو درست می‌کنم.

- با چی دندون‌هاشون رو درست می‌کنی؟

با یه چیزایی که نمی‌دونم اسمش چیه. اون‌ها مسواک نمی‌زنن، دندوناشونو موش می‌خوره، بعد درد

می‌گیره. من ولی همیشه مسواک می‌زنم که موش نخوره» (محیا، ۴ ساله).



«- صبا خانم تو تبلت داری؟»

آره دارم، ولی تبلت من با تبلت ستیا فرق داره.

- چه طوریه یعنی؟ چه فرقی داره؟

تبلت من آموزشیه.

- تبلت آموزشی چیه؟

به بچه‌ها کمک می‌کنه.

- چه طوری کمک می‌کنه؟

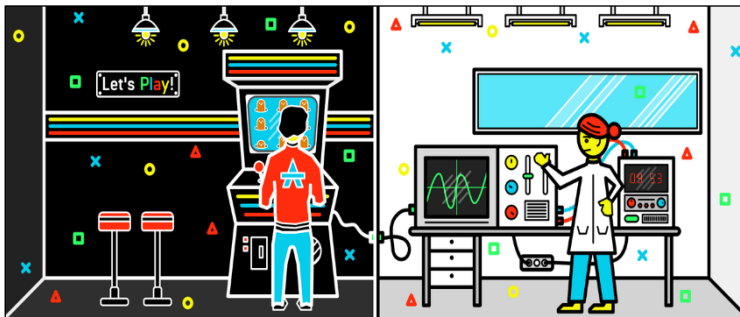
یاد می‌ده فکر کنن.

- توی تبلت چی هست؟

بازی‌های دکتری، بازی مغازه، بازی آرایش‌گری، باربی.

- بازی دکتری چه شکلیه؟

یه آدمی هست، دستشو آمپول می‌زنیم، صدای قلبشو گوش می‌دیم» (صبا، ۶ ساله).



ارتقای نقد اجتماعی کودکان

کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید سبب می‌شود کودکان با استفاده از کارتون‌ها و پویانمایی‌های داخلی و خارجی در عمل امکان مقایسه محصولات فرهنگی داخلی و خارجی را حداقل به لحاظ عینی (یعنی ابعاد ملموسی مانند گرافیک کارتون‌ها، صحنه‌های ویژه آن‌ها، تنوع موضوعی و موارد مشابه) به دست آورده، آن‌ها را با هم مورد مقایسه قرار دهند.

محصولات فرهنگی تولید داخل که برای کودکان تهیه شده‌اند، به دلیل سرمایه‌گذاری‌های اندک مالی، فکری و تخصصی، در مقایسه با موارد مشابه خارجی، از دید عینی کودک، در رتبه و جایگاه پایین‌تری قرار می‌گیرند، خاصه آن که برخی از کودکان با دیدن یک اثر به زبان اصلی و دوبله شده، ممکن است متوجه سانسورهای مختلف کارتون یا کم کردن صدای مهیج موسیقی کارتون در نسخه فارسی شده، به همین سبب اعتماد خود را نسبت به مسوولان فرهنگی داخل تاحدودی از دست بدهند.

از سوی دیگر با تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان کاربر فناوری‌ها با فرهنگ‌های موجود در دهکده واحد جهانی آشنایی نسبی یافته، تفاوت‌های فرهنگی موجود در فرهنگ بومی و فرهنگ جهانی ذهن آنان را وارد چالش می‌سازد، چالشی که می‌تواند به سهم خود اتفاقی میمون و یا نامیمون برای کودک را رقم بزند.



آیناز و بهار ۵ ساله و مهرسای ۶ ساله در مصاحبه‌های خود با اشاره به شبکه پویا، نقدهایی را در ارتباط با این شبکه مطرح می‌سازند:

«- اینجا چه کارتون‌هایی براتون می‌گذارن؟
کارتون شبکه پویا.

- اون وقت تو خونه خودتون چی می‌بینی؟
سی‌دی می‌بینم.

- از بین کارتون‌ها و انیمیشن‌هایی که دیدی، کدوم‌ها رو بیش‌تر دوست داری؟
السا، رکاب زنان کوهستان، کیتی، باب اسفنجی، فوتبال رباتی، تام و جری.

- از همشون بیش‌تر کدوم رو دوست داری؟
السا.

- السا رو تو خونه خودتون می‌بینی یا مهد؟
پویا که نمی‌ذاره ... تو خونمون».

«- کارتون شبکه پویا رو بیش‌تر می‌بینی یا ماهواره رو؟
ماهواره.

- چرا؟

کارتوناش بهتره، همه چی رو هم نشون می ده!

- یعنی چی که همه چیز رو نشون می ده؟

یعنی همه کارتونا رو نشون می دن و کمش نمی کنن.

- چه جورى کمش می کنند؟

بعضی کارتونا یا بعضی جاهاشو نشون نمی دن!

- یعنی حذفش می کنند؟

آره... من دوست ندارم این جوریش کنن».



«- از اینترنت استفاده می کنی؟

بله

- چی می بینی توش؟

نمکستون».



کودکان دربرخورد با جریان آزاد اطلاعاتی در فضای مجازی و ملاحظه تشمت آرا در این میان، خود به خود نسبت به پذیرش صرف یک سناریو حساس شده، با دقت نظر و حساسیت بیشتری وارد بحث و اظهار نظر می گردند. مصاحبه فرزام ۶/۵ ساله، نمونه ای در همین راستا به شمار می آید:

- «- پس یعنی کارتونها‌های ایرانی خوب نیستن؟
نه خاله... ما رو از پیش دبستانی بردن ناسور رو ببینیم... همه‌اش سیاه بود و قرمز... بعد کله‌ی
امام‌ها نور بود... نمی‌شه که صورت آدم نور باشه... .
- آدم بدها چی؟
صورت آدم بدهام سیاه بود... اونم نمی‌شه که... یعنی آدم چشم و دهن نداره (بلند می‌خندد).
- به مریتون گفتی؟
گفتم... گفت نمی‌شه صورت آدم‌های خوب رو توی فیلم‌ها و این‌ها نشون داد... خب یعنی چی؟
یعنی تو صورتشون لامپ بوده؟
- خوب نه.
خب دیگه... مسخره است... اصلاً نجسسید.
- قصه‌اش چی؟
خب... کربلا بود داستانش... این که شمر امام حسین رو می‌کشه.
- وقتی تو کارتون شمر امام حسین رو کشت، ناراحت نشدی؟
خاله من اصلاً کارتونش رو دوست نداشتم... با پارسا حرف می‌زدم.
- امام حسین رو دوست داری؟
عزیزجونم تو ماه محرم روضه می‌ذاره... همه گریه می‌کنن... .
- دوست نداری گریه کنن؟
خب خاله مگه نمی‌گن رفته بهشت و بهشت هم جای خوبی، پس چرا دیگه گریه می‌کنن؟
- خوب به خاطر این که اون آدم خیلی خوبی بوده و آدم‌های بد کشتنش.
(شانه‌هایش را بالا می‌اندازد) ولی من کارتونش رو دوست نداشتم.
- تو دوست نداری شبیه به امام حسین باشی، یعنی یه آدم خوب؟
(سکوت کرد) خب اون جوری که می‌می‌رم.
- ولی اسپایدرمن و کنستانتین نمی‌میرن؟
نه.»



در جریان تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان کاربر فناوری‌ها با فرهنگ‌های موجود در دهکده واحد جهانی آشنایی نسبی یافته، تفاوت‌های فرهنگی موجود در فرهنگ بومی و فرهنگ جهانی ذهن آنان را وارد چالش می‌سازد.



اظهار نظر فرزام ۶/۵ ساله نشان می‌دهد که او در برخورد با برخی از رفتارهای فرهنگی بیگانگان، به رمزگشایی برخی از رفتارهای افراد بزرگ‌سال رسیده است:

«فرزام اون دختره که اسپایدرمن با اون می‌ره این ور و اون ور و نجاتش می‌ده، کیه؟ مامانم می‌گه نامزدشه... ولی من می‌دونم، دوست دخترشه.

- این رو تو از کجا می‌دونی؟

همه می‌دونن.

- دوست‌هاش هم می‌دونن؟

آره!

- از کجا فهمیدن؟

(با مکث) آدم می‌فهمه دیگه... .

- کسی بهتون گفته یا خودتون فهمیدید؟

خب... اوووم... هم بهمون گفتن، هم خودمون فهمیدیم.

- می‌شه یه ذره بهم توضیح بدی؟

خب... مثلاً من عمه‌ام هم دوست پسر داره... همه‌اش می‌رن بیرون.

- چی شد که فهمیدی اون دختره دوست دختر اسپایدرمنه، نه نامزدش.

چون با هم زندگی نمی‌کنن تو یه خونه.

- دیگه چی؟

با هم دیگه هم خیلی مهربونن.

- مگه زن و شوهرها با هم خوب نیستن؟
نه.

یعنی اون‌هایی که با هم مهربونن، به نظرت دوست پسر دوست دخترن؟
بله.

- چی کار می‌کنن که می‌گی با هم مهربونن؟
به هم می‌خندن... می‌رن رستوران... می‌رن سینما... کادو می‌دن به هم... به هم می‌خندن... زنگ می‌زنن به هم... کمک می‌کنن به هم... .

- یعنی دوست پسر، دوست دخترها این جور هستن؟
آره.

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

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

- مگه اون‌ها چی کار می‌کنن؟
دعوا!

- خوب به نظرت چرا دعواش می‌کنن؟
چون پیرن!

- این کارشون درسته یا غلط؟
غلط!

- چرا؟

خب بد نیست دیگه... همه دارن.

- یعنی مامان بزرگ و بابا بزرگت که این حرف رو می‌گن، قدیمی‌ان؟
آره.

- این‌ها رو خودت فهمیدی یا بهت گفتن فرزام؟
جفتش.

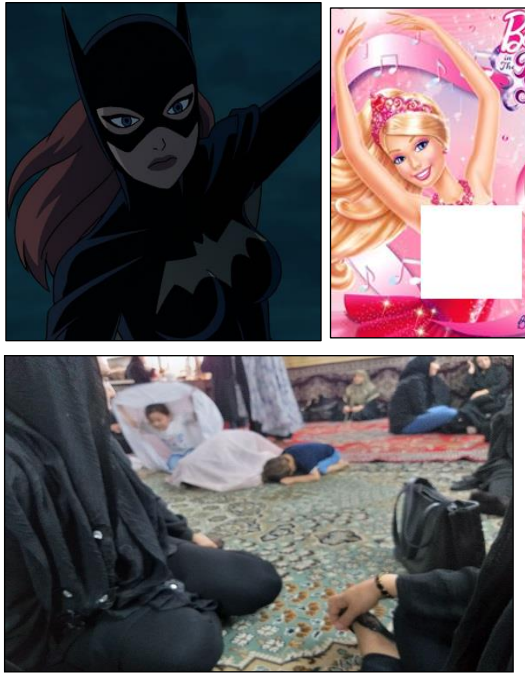
- چرا دختره همه‌اش منتظره اسپایدرمن بیاد نجاتش بده و چرا خودش خودش رو نجات نمی‌ده؟
خب ضعیفه دیگه خاله... دختره... لوسه.

- تو کارتون اسپایدرمن همه‌اش اسپایدرمن دختره رو نجات می‌ده، آره؟
آره دیگه... اون باید نجاتش بده.

- دوست دخترش چه شکلیه فرزام؟
مو طلاییه.

- مو طلایی‌ها خوشگلن؟
- نمی‌دونم... ولی مامانم موهاشو طلایی رنگ می‌کنه. لنز هم می‌ذاره... ولی بابام رو بوس نمی‌کنه، مثل دوست دختر اسپایدرمن.
- خوب خیلی‌ها همدیگه رو بوس می‌کنن فرزام... منم که اومدم خونتون، مامانت رو بوس کردم.
- (با خنده) اون بوس‌ها فرق می‌کنه!
- این رو از کجا فهمیدی؟
- همه می‌دونن!
- با دوست‌هات درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنی؟
- آره!
- تو نمی‌دونستی؟
- نه!
- بعد چرا اون‌ها بهت گفتن؟
- من خودم پرسیدم.
- چرا؟
- می‌خواستم بدونم.
- توی فیلم یا کارتون دیده بودی؟
- آره.
- از کی پرسیدی؟
- از یکی.
- چرا از مامانت نپرسیدی؟
- اون بهم نمی‌گفت.
- تو هم دوست داری کسی بوست کنه؟
- الآن بچه‌ام... ولی بزرگ شدم، دوست دخترم باید منو ببوسه... خاله این‌ها رو نگی به مامانم!
- نمی‌گم!
- حالا اون دوستت این چیزها رو از کجا می‌دونست؟
- اووم... نمی‌دونم!
- به من بگی به کسی نمی‌گم‌ها!!
- خب... فکر کنم خودش فهمیده بود.
- دوست دختر داشته باشی، نجاتش هم می‌دی؟
- باید نجاتش بدم.

– چرا باید؟
پسرها باید دخترها رو نجات بدن دیگه».



یاسمن و گل‌سای ۶ ساله، با مقایسه تطبیقی کارتون‌های باربی و السا و آنا، در عمل با ملاحظه عشوه‌گری‌های فراوان باربی، دست به انتخاب الگوهای فمینیستی مانند السا زده‌اند که در آن‌ها زن در اوج قدرت ممکن ترسیم می‌گردد:

«– کارتون‌های باربی رو دیدی؟

دوستشون ندارم.

– چرا؟

با حال نیست، خوشم نمیاد».



«- السا بهتره یا باربی؟»

باربی لوس بازیه، یه بار دخترخاله‌ام سی‌دیش رو آورده بود، اما اصلاً خوشم نیومد».

افزایش خلاقیت کودکان کاربر بازی‌ها

آرنوت^۱ و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی که در سطح کودکان ۳-۵ ساله داشتند، برای مدت سه ماه، آی‌پد در اختیار آنان قرار دادند تا از آن کاربری داشته باشند. بعد از اتمام این دوره، مقایسه گروه آزمایشی (که از امکان عمل بازی و کاربری از آی‌پد برخوردار بودند) و گروه کنترل (که از امکان اخیر بی‌بهره بودند)، نشان داد که کودکان گروه آزمایشی، ضمن زدن به بازی‌های خلاق، در صد گردآوری داده برای پژوهش‌های ابتدایی خویش هستند.



مارش^۲ و همکاران (۲۰۱۶) و امین‌الرعا^۳ و همکاران (۲۰۱۶) نیز در گزارش پژوهشی خویش از نقش مثبت و مؤثر کاربری از رسانه‌های دیجیتال در افزایش خلاقیت کودکان یاد کرده‌اند. از همین رو برخی از محققان با توجه به یافته‌های اخیر، بر ضرورت توجه اولیا کودکان و مسوولان جامعه به قرار دادن رسانه‌های دیجیتال در دسترس فرزندان تأکید داشته‌اند تا آنان با دستاوردها و ذخایر فرهنگی گسترده‌تری وارد مدرسه شوند.

مصاحبه‌های بهداد و ارشک ۶ ساله، دلالت بر آن دارند که اولیای این کودکان، هوشمندانه بازی کودک را به سمت مواردی مانند بررسی نقشه محله و شهر کودک یا کشورهای دیگر، هدایت کرده‌اند.

مصاحبه دُرَسای ۶ ساله نیز بیانگر آن است که پدر وی با یاد دادن بازی شطرنج به دخترش، مشوق او به بازی شطرنج با رایانه شده است:

«- بهداد تو با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟»

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

1. Arnott, L.
2. Marsh, J.
3. Aminolroaya, S.

- بهداد تو دیگه با گوشی بهشته چی کار می کنی؟

می رم تو ماشین حساب، عددها رو جمع می کنم، کم می کنم، تا ببینم چه جوری می شه یا مثلاً می رم تو نقشه (مپ گوشی)، بعد خونه خودمونو می بینم، می رم خیابون ها رو می بینم (بهداد خیلی به نقشه علاقه مند است و خیلی با نقشه کار می کند. لازم به یادآوری است در مصاحبه با مادر وی مشخص شد که ساعات کار بهداد با نقشه، جزو ساعات بازی وی محسوب نمی شود).

می رم تو ماشین حساب، عددها رو جمع می کنم، کم می کنم تا ببینم چه جوری می شه یا مثلاً می رم تو نقشه گوشی (مپ). بعد خونه خودمونو می بینم، می رم خیابون ها رو می بینم (بهداد خیلی به نقشه علاقه مند است و خیلی با آن کار می کند. لازم به ذکر است که کار با نقشه جزو ساعات بازی بهداد محسوب نمی شود).

- دیگه با گوشی چه کار می کنی؟

می رم نقشه مترو رو نگاه می کنم، ایستگاه ها رو نگاه می کنم.

- بهداد قبلاًها که کوچک تر بودی، بهت گوشی نمی دادن، از کجا نقشه می آوردی؟

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

- بهداد تو توی اینترنت سرچ می کنی؟

آره.

- چی سرچ می کنی؟

شهرهایی رو که مسافرت رفتیم، برج ایفل، سی شل (نام کشوری که بهداد تو نقشه دیده و البته جالب اینجاست که افراد کم تر می دانند که این کشور کجاست، ولی بهداد حتی شکل پرچم آن کشور را هم می شناسد).

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

شمال، اهواز، خومون، پاریس، سیبری».

«- ارشک خودت گوشی داری یا از گوشی مامان و بابات استفاده می کنی؟

خودم گوشی ندارم، با گوشی مامان و بابام بازی می کنم. کم بازی می کنم، آخه گفتن خیلی بده.

- توی گوشی مامانت چه بازی هایی داری؟

باب اسفنجی دارم، ماشین دارم.

- گوشی بابات هم بازی داره؟

نه، من می رم نقشه می بینم تو گوشی بابام.

- چه نقشه ای؟

نقشه خومون».

«- دُرسا خانم تو توی لپ تاپ هم بازی داری؟

آره.

- چه بازی‌هایی؟

- بازی شطرنج، چون خودم شطرنج می‌خوام شرکت کنم.

- آهان مسابقات شطرنج؟

آره.

- شطرنج خیلی بلدی؟

آره بلدم.

- از کی یاد گرفتی؟

بابام بهم یاد داده».

آرش ۶ ساله هم در مصاحبه خودش از کاربری خود از بازی‌های خلاق به شرح زیر یاد کرده است:
«غیر از این بازیها، یه خونه‌سازی هم... یه پل‌سازی هم هست، پلش خیلی سخته.

- بازیش چه جوریه؟

تازه من دو تا از قسمتاشو بردم.

- باید پل بسازی؟

آره، اول مثلاً یه کامیونه که من اول مثلاً پل کامیونه رو ساختم، حالا قطاره خیلی بده... پلش، اون قد سخته، مثلاً یه... چند تا چوب هست، می‌ذاری کنار، بعدش آهنا رو می‌خوای بیاری، قرمز می‌شه، دیگه نمیداد آهنا.

- چرا؟

ولی میداد، یه کاری می‌کنم بیاد».


آرش در ادامه مصاحبه‌اش، پس از بیان بازی که در آن باید برای عبور کامیون و قطار پل بسازد، از قریب ۱۰ بازی خلاق دیگر نظیر بازی‌های هوشی، تهیه موشک روی لپ تاپ، خانه‌سازی و محوطه‌سازی و تهیه فیلم از روند پیشرفت کار، طراحی اشیای مختلف، ساخت قایق موتوری روی لپ‌تاپ، ساخت ماشین، یافتن پاسخ معماهای طرح شده، تهیه عکس و تشخیص نوع مصالح خانه با استفاده از برنامه‌ای خاص، یاد کرده است.

نمونه اخیر بیانگر این واقعیت است که اگر برای فناوری‌های ارتباطی جدید، بسترسازی فرهنگی لازم صورت بگیرد، در این صورت می‌توان استفاده‌های گسترده‌ای از آن داشت و افرادی نظیر آرش را که در مقطع پیش از دبستان، به انجام انواع و اقسام بازی‌های خلاق مبادرت می‌ورزد، با هدایت درست به جایی رساند که بتوانند حلال بسیاری از مشکلات فراروی جامعه خویش و جامعه بشری باشند.

همان گونه که از تصاویر زیر پیدا است، برخی از بازی‌ها از ۳ سالگی در تلاش برای ارتقای خلاقیت کودکان و تشویق انگیزه اختراع کردن در آنان هستند:

Duckie Deck Trash Toys

App review by Amanda Bindel, Common Sense Media



Common Sense says
✓ age 3+ ★★★★★
Discarded and found items inspire creativity, "upcycling."
iPhone, iPod Touch, iPad | \$2.99 | Education




Parents say
age 14+ ★★★★★
Based on 1 review

Kids say
No reviews yet
Add your rating

Save | Rate app

Get it now

Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.





Apps, Games, and Websites for Inventing


Building and creating things can help kids understand the world -- and a little guidance will keep you from having to call the roof repair service when things go awry. These apps, games, and websites will make inventing an amazing -- and safe -- experience for your little mad scientists. And if they want to learn about the forces and theories behind their projects, introduce them to the world of science with our list [Best Science Games, Websites, and Apps for Kids](#).

Browse Apps, Games, and Websites for Inventing

All ages | [Preschoolers \(2-4\)](#) | [Little Kids \(5-7\)](#) | [Big Kids \(8-9\)](#) | [Twins \(10-12\)](#)

- 

Duckie Deck Trash Toys
✓ age 3+ ★★★★★
Discarded and found items inspire creativity, "upcycling."
Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2014)
[Get it now](#) | [Continue reading](#)
- 


Toca Builders
✓ age 6+ ★★★★★
Well-done Minecraft-style app great for younger kids.
Devices: iPhone, iPod Touch, iPad, Android, Kindle Fire, Windows app (2013)
[Get it now](#) | [Continue reading](#)
- 

Toca Lab: Elements
✓ age 6+ ★★★★★
Building chemists freeze, spin, and explode 118 elements.
Devices: iPhone, iPod Touch, iPad, Android, Kindle Fire (2014)
[Get it now](#) | [Continue reading](#)

برخی از بازی‌های دیگر، آموزش خلاقیت را به صورتی ملموس و جذاب و در ترکیب با مسایل هنری به کودکان آموزش می‌دهند:

Faces iMake - Right Brain Creativity

App review by [Amanda Bindel](#), Common Sense Media



Common Sense says
✔ age 5+ ★★★★★
 Kids make fanciful facial art using everyday objects.
 iPad | Education


[Save](#) | [Rate app](#)

Parents say
 age 5+ ★★★★★
 Based on 2 reviews

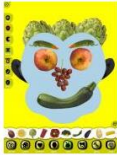
Kids say
 No reviews yet
[Add your rating](#)

[Get it now](#)


Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.




1 of 3




2 of 3




3 of 3






تحقق یادگیری و آموزش فعال


Browse Apps and Websites with Lots of Problem Solving
 All ages | Preschoolers (2-4) | Little Kids (5-7) | Big Kids (8-9) | Tweens (10-12) | Teens (13+)

 **Allen Assignment**
✔ age 3+ ★★★★★
 Cute storyline for problem solving; great family fun.
Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2012)


[Get it now](#) | [Continue reading](#)

 **Bedtime Math**
✔ age 3+ ★★★★★
 Daily problem can help kids make math a habit.
URL: <http://bedtimemath.org/> (2012)

[Get it now](#) | [Continue reading](#)

 **Sesame Street: Elmo's Musical Monsterpiece**
✔ age 3+ ★★★★★
 Making music with Elmo and Abby is educational and fun.
Platforms: Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo Wii (2012)

[Get it now](#) | [Continue reading](#)

 **Bugs and Numbers**
✔ age 4+ ★★★★★
 Engaging math games span preschool through early elementary.
Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2012)

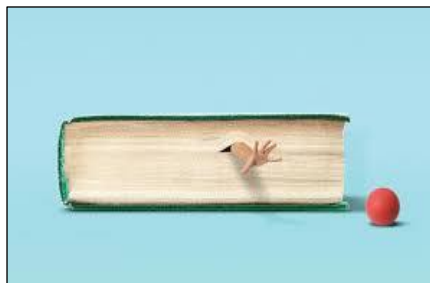
یکی از ابعاد جدید آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، ایجاد بستری جهت تحقق آموزش فعال این کاربران خردسال است.



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

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

... آزمایش معلم در برابر شاگردان یا حتی انجام آن‌ها به دست خود شاگردان، اما بر اساس طرز عملی از پیش تعیین شده که به آنان تقریر می‌گردد، نخواهد توانست قواعد عمومی هر آزمایش عملی، مانند تغییر یک عامل یا خنثی ساختن عوامل دیگر را بدان‌ها بیاموزد. وقتی انسان آزمایشی را با آزادی لازم از نظر ابتکار انجام ندهد، دیگر آزمایش نیست، بلکه یک آموخته‌سازی است که بر اثر فقدان درک کافی اقدامات پی در پی، ارزش سازندگی را ندارد» (پیاژه، ؟، ترجمه منصور و دادستان، ۱۳۷۱).



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



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



الکایند، در تجربه‌ای در این زمینه می‌نویسد:

«مدتی پیش، من از یک مدرسه ابتدایی، در یکی از شهرهای دانشگاهی انگلیس دیدار کردم. بیشتر کودکان این مدرسه، فرزندان اساتید دانشگاه بودند و همان طور که انتظار می‌رفت، کودکانی نسبتاً تیزهوش و با قدرت بیان خوب بودند. در کلاس دوم ابتدایی، کاری که این کودکان درباره حادثه تاریخی «آتش سوزی لندن در سال ۱۶۶۶» انجام داده بودند، به من نشان داده شد. بدین معنی که

داستانی درباره آتش سوزی مزبور برای کودکان خوانده می‌شد و تصاویری را در این خصوص به آن‌ها نشان می‌دادند. تکلیف دانش‌آموزان این بود که مقاله کوتاهی پیرامون حادثه اخیر بنویسند. مقالات کودکان از نظر روشنی بیان، سازمان‌دهی، و واژه‌های به کار برده شده، فوق‌العاده بود، اما تمامی آن‌ها کیفیتی یک‌نواخت داشتند، یعنی کودکان آنچه را که از داستان شنیده بودند، دوباره بیان داشتند. با وجود این که مقالات مزبور تبحر فوق‌العاده این کودکان را نشان می‌داد، اما به کلی عاری از خلاقیت و خودانگیزی بود. علاوه بر این، از آن جا که این مطالب، فراتر از سطح فهم کودک بود، بعید به نظر می‌رسید که چیزی از آن در ذهن آن‌ها باقی بماند.

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



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



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

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

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

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

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

LeapFrog Explorer Learning Game: Sesame Street: Solve It with Elmo, Abby & Super Grover 2.0!
 Game review by [Christy Matte](#), Common Sense Media



Common Sense says
 age 4+ ★★★★★
 Science learning with Super Grover 2.0 is fun and silly.
 LeapFrog games | \$24.99 | 2013

Parents say
 age 15+ ★★★★★
 Based on 1 review

Kids say
 No reviews yet
 Add your rating

Get it now

Common Sense is a nonprofit organization. Your purchase helps us remain independent and ad-free.



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

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

– بعد چیزی دانلود می‌کنه؟

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

– !!

می‌گم مامان پرنیا بوده، می‌گه دروغ نگو، تویی... آخر فهمید که پرنیاس، انقدددد بابام زدتشششش.

– پرنیا رو؟

آره.

– چون بازی دانلود کرد؟

اینترنتمونو اون تموم کرد.

– آهان پس واسه همین.

رفت تو کِلَش، همین طوری چمای منو خرج می‌کرد، بین من ۱۸۰ تا جم داشتیم.

– خب؟

۶ تا الآن دارم.»

«- آریا بازی‌هاش رو خودش دانلود می‌کنه؟»

جدیداً آره و از طریق اپلیکیشن بازار که خوب و مطمئنه، تقریباً این کار رو انجام می‌ده، اصلاً خودش یاد گرفته‌ها، ما چیزی بهش یاد ندادیم، آپشن‌های دیگه‌ی گوشی رو هم بلده، به جز قسمتای مربوط به بازی. جدیداً با شیر ایت زیاد ور می‌ره برای انتقال بازی و اینا به گوشی‌های دیگه. حالا این که چه جوری رفته یاد گرفته، واسم عجیبه که خودمم فکر می‌کنم کلاً همه چیز رو با توجه به استفاده من یاد گرفته... البته به هر حال تکنولوژی همینه و کاریش هم نمی‌شه کرد... همه همین... دنیا به این سمت رفته... دست ما هم نیست... مگه این که بزرگ‌تر بشه و خودش بیشتر درک کنه.»



مادر یوسف هم در مصاحبه خود بیان می‌دارد، فرزند ۵ ساله‌اش به لحاظ فنی کارهایی با تلفن همراه انجام می‌دهد که وی می‌خواهد شاخ دریاورد:

«- کارکرد یوسف با گوشی چه طوره، یعنی چقدر از گوشی و برنامه‌هاش سر در میاره؟»

والا از من بیش‌تر بلده چی کار کنه، چی کار نکنه. گاهی وقتا من می‌بینم می‌ره به جاهایی که من تا حالا نرفتم. توی هر برنامه‌ای می‌ره، حتی می‌ره توی شیر ایت و زاپیا، برنامه منتقل می‌کنه، بازی دانلود می‌کنه، قشنگ می‌ره تو گوشی، نت رو روشن می‌کنه، اگر نشد، می‌ره به برادرش می‌گه بهم وای فای بده، یعنی یه کارایی می‌کنه که من شاخ در میارم.»

یکی از پژوهش‌گران تحقیق به شکل مشابهی از رضای ۵ ساله، به قرار زیر گزارش می‌کند:

«مادر رضا پس از مشاهده کژکاربری فرزندش از بازی‌های دیجیتال، برخی از این بازی‌ها را حذف کرد، اما رضا برای انجام بازی، با جست‌وجوی گوشی، راه‌هایی خلاقانه برای نصب مجدد آن پیدا کرده است که حتی والدین هم از آن‌ها غافلند، به عنوان مثال، مادر هم‌زمان با حذف بازی، برنامه‌ی shareit را هم برای جلوگیری از دریافت مجدد بازی‌های توسط رضا از همسن و سال‌هایش، حذف کرده بود، ولی رضا با جست‌وجو در پوشه‌ی فایل منیجر، پوشه‌ی shareit را یافته و برنامه‌ها را دوباره نصب کرده است، البته او هر بار بعد از کاربری از این برنامه، آن را حذف می‌کند تا والدین متوجه

کاربری او از بازی‌های ممنوع شده توسط خودشان نشوند و بار دیگر با گرفتن گوشی از اولیا، همین روند را تکرار می‌کند...».



مه‌سای ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد که مدیر یک گروه تلگرامی است:

«- حالا به جز استیکر فرستادن چه کارهایی با تلگرام می‌کنی؟

یه گروه زد، خودم آدمینش. اسمشو گذاشتم استیکرلند. توی اون گروه چیزای با حال می‌فرستم.

- استیکرلند یعنی چی؟

یعنی شهر استیکر.

- از کجا می‌دونی؟

مثلاً دیزنی‌لند یعنی شهر دیزنی. پس استیکرلندم می‌شه شهر استیکر.

- دیزنی چیه؟

یه چیزیه که همه کارتونای باربی رو می‌سازه.

- گفتی چه چیزهایی تو گروه استیکرلند می‌فرستی؟

مثلاً گیف‌های خنده‌دار که از کانالا پیدا می‌کنم.

- گیف چیه؟

همون استیکره، ولی تکون می‌خوره.».



اظهارات روزینا، شایان و ویونای ۶ ساله، مصادیقی در جهت ادامه و گسترش یادگیری فعال و خودانگیزته آنان را به دست داده است:

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

خودم یاد گرفتم.

- خاله با تبلت بلدی عکس هم بگیری؟
آره.

- ببین می‌توننی تو موبایل من نشون بدی عکس گرفتن چه طوریه؟
بله، پیدا کنم؟ این جوری (به راحتی برنامه را از روی گوشی پیدا می‌کند و نشانم می‌دهد).
- می‌شه یه عکس ازم بگیری یا اگه دوست داری از خودت بگیر.
نه از شما (عکس می‌گیرد).

- خوب خاله از چی با تبلت بیش‌تر عکس می‌گیری؟
بیش‌تر از خودم می‌گیرم. از خودم می‌گیرم، بعد می‌رم روی صفحه، رو صفحش کلی عکس داره، می‌تونم کنار خودم آرل رو بذارم کنار خودم، باری بذارم مثلاً کنار خودم، سیندرلا بذارم کنار خودم، یه آقاهه رو بذارم، داره به هم کلاسیاش درس نشون می‌ده».

«- شایان بچه‌های مهد تبلت یا گوشی دارند؟
گوشی ندارن، تبلت دارن ولی.

- با تبلت‌هاشون چه کارهایی می‌کنند؟
بازی می‌کنن، کارتون می‌بینن.

- چه بازی‌هایی دارند؟

نمی‌دونم، ولی فکر کنم سونیک، ساب وی، بازی جنگی و موتور و این‌ها.
- توی اینترنت هم می‌رن؟

آره می‌رن.

- دنبال چی می‌گردند و چی سرچ می‌کنند؟

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

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

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

- تو مگه سواد داری؟

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

- بعد اسم خودت رو سرچ می‌کنی، چیزی میاره؟

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

- دیگه چی سرچ می‌کنی؟

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

«- ویونا خانم تو بلدی کارتون و فیلم از اینترنت دانلود کنی؟

آره، بزین السا آنا، کل فیلماش میاد.

- یعنی بلدی بنویسی؟

اینا رو بلام فقط.

- اینها رو کی یاد داده بهت بنویسی؟

خودم بلد بودم.

- خوب چه طوری بلد بودی؟

دیدم مامانم چیا رو می زد تو تبلتم که بیاد.

کیتی بازی، فیلم بزین.

- باشه!

بزنی کارتون، کارتونش میاد.

- خودت بلدی بزنی یا کسی برات می زنه؟ (اینجا باز هم شک کردم که چه طور بدون سواد نوشتن

می تواند در جست و جوگر سرچ کرده و کارتونش را دانلود کند).

باورم نمی شه، یعنی الآن خودم گفتیم؟ بلد نبودم، الآن یهویی تونستم، یعنی تو گوشه بابام

می تونم، آخ جون (کودک چیز جدیدی را کشف کرده است).

- یعنی چه طوری؟

یعنی از اینجا بلد نبودم (منظورش صفحه جست و جوگر است).

- یعنی از اینجا نمی تونستی دانلود کنی؟

نه، بابام می گفت تو گوشه نمی شه، اما اینجا شد.

- آهان فهمیدم.

- پس بلد نبودی بنویسی؟

آره، وای نمی دونستم می شه، یهویی به شما گفتیم (احساس ذوق زدگی)».



۱. از گوشه آیفن بازی یا فیلم را تنها می توان از آپاستور دانلود کرد، ویونا نیز از گوشه پدرش نمی توانست، از سایر جست و جوگرها و وبسایتها، بازی یا فیلم بگیرد. اما من (پژوهشگر) نرم افزاری روی گوشه خودم داشتم که این امکان را برای من فراهم می آورد که با گوشه خودم از سایر جست و جوگرها، بازی و فیلم دانلود کنم. ویونا در جریان آزمون و خطای خویش به این مسأله رسید و به همین دلیل خیلی خوشحال شد.



۲-۲- جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید



فناوری‌های ارتباطی جدید واجد جذابیت‌های گسترده‌ای برای اقشار مختلف، خاصه کودکان است. این فناوری‌های با ارایه کارتونها، کلیپ‌ها و پویانمایی‌هایی که از گرافیک جذابی برخوردار بوده، پرآب و رنگ و دارای تنوع موضوعی گسترده‌ای هستند و غالباً هم به صورت آهنگین و توأم با موسیقی‌های جذاب ارایه می‌شوند، خیلی زود مورد توجه کودکان واقع می‌گردند و علاقه کودکان معطوف به آن‌ها می‌شود. کوئن (؟، ترجمه توسلی و فاضل، ۱۳۸۷)، خاطرنشان می‌سازد، میانگین وقتی که کودکان صرف دیدن تلویزیون می‌کنند بیش‌تر از وقتی است که سر کلاس درس حضور دارند.



جذابیت‌های فناوری‌ها و تنوع بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که در فناوری‌ها برای اقشار مختلف از جمله کودکان خردسال تدارک دیده شده است، سبب می‌شود کودکان از آغاز زندگی متوجه جذابیت‌های فناوری‌ها شده، تمایل به کاربری از آن‌ها داشته باشند.

اگرچه تا حدود ۲ سالگی کودک، اولیا با پخش آهنگ یا فیلم برای کودکشان، نقش فعالی در کاربری فرزندان از فناوری دارند، اما به تدریج کودکان از سن ۲ سالگی به شکل معناداری با تبلت یا تلفن همراه رابطه برقرار کرده، بازی‌های ساده را شخصاً انجام می‌دهند. در اواخر ۲ سالگی کودکانی که با تلفن همراه اولیا بازی می‌کنند، ممکن است بتوانند با گوشی عکس بگیرند. به گالری عکس‌ها بروند، به تلفن پاسخ داده و تماس معنادار با دیگران برقرار کنند و کاربری‌های مشابه را از تلفن همراه و تبلت داشته باشند.



از سن سه سالگی ارتباط کودکان با فناوری‌ها عمق بیشتری می‌یابد و آنان با دانلود بازی آشنا شده، برای خود بازی دانلود می‌کنند. به همین ترتیب در سال‌های بعد کودکان از کارایی ارسال اطلاعات (از طریق برنامه‌هایی نظیر شیر ایت)، رمزگذاری، ورود به شبکه‌های اجتماعی و برقراری ارتباط معنادار با دوستان در شبکه‌های اجتماعی (با ارسال استیکر یا صوت) برخوردار می‌گردند.



بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با وجود عدم توانایی نگارش کودکان پیش دبستان، کودکان ممکن است برای حل مشکلات فنی که برای آن‌ها در جریان کاربری از تبلت یا گوشی همراه پیش می‌آید، با تهیه اسکرین‌شات از مراحل رفع اشکال پیش آمده و ارسال آن برای یکدیگر، اطلاعات لازم را در اختیار دوستانشان قرار داده، به این ترتیب مشکل فنی آنان را حل کنند.

بررسی‌های میدانی انجام شده حکایت از گسترش کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، خاصه تبلت دارد. مصاحبه زیر که با یکی از مربیان مهد کودک صورت پذیرفته است، نمونه‌ای در همین جهت به شمار می‌آید:

«من یک روز تصمیم گرفتم با اجازه‌ی مدیر، یک روز تمام را با بچه‌های کلاس در مورد فناوری‌ها صحبت کنم که متأسفانه نتیجه‌ی صحبت‌هامون وابستگی خیلی از بچه‌ها را به فناوری‌ها نشان می‌داد.

- خیلی ممنون می‌شم اگر در مورد حرف‌های اون روزتون با بچه‌ها توضیح بدید. بله، حتماً. من اون روز تا وارد کلاس شدم، گفتم بچه‌ها به نظر شما تبلت خوبه یا بد، دونه دونه به من جواب بدین. از ۲۵ نفر از بچه‌های کلاس، ۲۲ نفر بیان داشتند که خیلیییی عالییه و حتی الفاظی مثل خیلی توپه خاله و این‌ها را هم به کار بردند. در سه نفر باقی‌مانده هم مشخص شد که یکی از بچه‌ها، اصلاً تبلت نداشت و دو نفر دیگر هم از تبلت مادر یا پدرشان استفاده می‌کردند. بعد از بچه‌ها خواستم که بگند با تبلت‌های خودشون چه کارهایی انجام می‌دهند؟ همشون گفتن بازی و البته یه چند نفری به آهنگ گوش کردن، کارتون نگاه کردن و مهم‌تر از همه، استفاده از شبکه اجتماعی تلگرام هم اشاره کردند.

- تعداد کسانی که از شبکه اجتماعی تلگرام استفاده می‌کردند، چند نفر بودند؟ تقریباً ۴ نفری اشاره کردن که به اسم خودشون تلگرام دارن. اصلاً باور می‌کنید بچه‌های ۵ و ۶ ساله خودشون تلگرام داشته باشن؟ اونم به اسم خودشون و ۴، ۵ تای دیگه هم گفتن به تلگرام مامان و باباشون دسترسی دارن».

مصاحبه‌های انجام شده با برخی از مربیان پیش دبستانی یا مهد کودک شهرهای کوچک نیز حکایت از آن دارد که گستردگی کاربری کودکان خردسال از تبلت و تلفن همراه و رایانه اولیایشان، منحصر به شهرهای بزرگ نبوده، در شهرهای کوچک نیز ملاحظه می‌شوند، هر چند میزان آن تا حدودی کم‌تر از شهرهای بزرگ است.

کودکان پیش دبستانی که دارای تبلت (و یا گوشی همراه) هستند، ساعات قابل توجهی از روزشان را صرف بازی با تبلت یا گوشی همراهشان می‌کنند.

مصاحبه انجام شده زیر با یکی از مربیان مهدکودک، دورنمایی از میزان کاربری زیاد کودکان خردسال را به دست می‌دهد:

«- خانم سهیلی (خاله لیلا) به نظر شما چه قدر از بچه‌های مهد کودک شما تبلت دارن؟ همه به جز دوتاشون.»

- طبق گفته‌ی والدین، بچه‌ها به طور میانگین روزی چند ساعت با تبلت خودشان مشغول هستند؟ والا اون جووری که خانواده‌ها می‌گن، بعضی از بچه‌ها روزی سه چهار ساعت، البته بعضی‌ها هم بیش‌تر و بعضی‌ها هم کم‌تر کاربری دارن».

گسترش کاربری از تبلت (یا تلفن همراه و رایانه)، در کودکان پیش دبستان، کار را به آنجا رسانده است که در تعامل‌های اجتماعی کودکان در محله، پیش دبستان و یا مهدکودک، افرادی که مثلاً فاقد تبلت هستند یا از بازی‌های روز استفاده نمی‌کنند، مورد تمسخر و استهزای سایر دوستان و اعضای گروه همسال خود قرار می‌گیرند. مصاحبه زیر که با یکی از مربیان مهد صورت پذیرفته است، بیانگر فشار هنجاری است که در گروه‌های همسال کودکان خردسال ملاحظه می‌گردد:

«- خاله مهتاب، موضوع‌هایی که خانواده‌ها به خاطرش به شما مراجعه می‌کنند، چه مواردی هستند؟»

یک مدت خانواده بچه‌هایی که تبلت نداشتن، با ناراحتی مراجعه می‌کردن و می‌گفتن چرا همه‌ی بچه‌هایی که تبلت دارن، از تبلتشون تعریف می‌کنن، این‌ها سبب شدند، بچه‌های ما برای به دست آوردن تبلت، ما رو زیر فشار قرار بدن و فقط کارشون شده قهر و گریه. الان هم هر بار که خانواده‌ها مراجعه می‌کنن، برای اینه که می‌گن، چرا بچه‌ها میان و از بازی‌هاشون تعریف می‌کنن و بچه‌های ما هم ول کن نیستن که ما هم باید این بازی رو بریزیم».



آرام ۵ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می‌سازد که وی به هر ترفندی متوسل می‌شود تا گوشی مادر یا یکی از اطرافیان را برای بازی به دست بیاورد:

«- آرام خانم تو با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟ آره.»

- آرام خانم تو چه قدر با گوشی مامانت بازی می‌کنی؟

بعضی موقع‌ها مامانم می‌ره بالا پشت بوم، من قایم می‌شم، می‌رم گوشی بازی.

- کجا قایم می‌شی؟

پشت میبل‌ها.

- آرام اگه مامان گوشی نداشته باشه، چه کار می‌کنی؟

می‌رم از گوشی بابام استفاده می‌کنم.

- اگه بابات هم گوشی نداشته باشه، چی؟

می‌رم خونه یکی دیگه.

- که از گوشی اون استفاده کنی؟

آره.

- یه هفته نه مامان گوشی دستشه نه بابا، گوشی شون خراب شده، اون وقت تو چه کار می‌کنی؟

کلافه می‌شم، می‌رم پولام رو جمع می‌کنم، می‌رم لب‌تاپ می‌خرم، بازی می‌کنم.

- اگر لب‌تاپ نباشه؟

می‌رم گوشی خاله‌ام رو می‌گیرم.

- اگر خاله هم گوشی نداشته باشه؟

خودمو می‌زنم.

- چرا؟

کلافه می‌شم گوشی نباشه.

- آرام شده یواشکی با داداشی بری گوشی مامان رو برداری بازی کنی؟

هممیشه».



مادر غزل ۶ ساله هم از توجه هم‌زمان دخترش به تلویزیون و گوشی همراه به شرح زیر یاد می‌کرد:
«غزل همش جلو تلویزیونه، ولی همون لحظه گوشی هم دستشه، نمی‌دونم چه طوری هم‌زمان توجهش رو به هر دوشون نگه می‌داره و هر دو رو دنبال می‌کنه».



شدت جذابیت کاربری از رسانه‌های دیجیتال چنان است که گاهی کودکانی که فاقد رسانه‌های اخیر هستند، آرزوی غایی خود را برخوردار شدن از وسایل اخیر برمی‌شمردند و در حالی که فاقد وسایل مزبور هستند، با برندهای مطرح در زمینه تبلت و تلفن همراه آشنایی دارند و حتی برای دستیابی و کاربری موقت از این وسایل، ممکن است دست به دزدی اموال دوستان و اطرافیان‌شان نیز بزنند. بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکانی که دارای یک یا چند وسیله دیجیتال هستند، حکایت از آن دارد که برخی از کودکان از سنین بسیار پایین صاحب تبلت، پلی‌استیشن، تلفن همراه یا رایانه شده‌اند و محبوبیت وسایل اخیر در نزد آنان چنان زیاد بوده است که به تهیه هم‌زمان چند وسیله اقدام کرده بودند.

کودکان مصاحبه شده بیان می‌داشتند، جذابیت فناوری‌های جدید چنان برای آنان زیاد است که اگر تبلت یا گوشی آنان خراب شود، دنبال وسیله جایگزین رفته یا با لطایف الحیل از وسایل مشابه اطرافیان سود می‌برند.

ویژگی‌هایی مانند سهولت حمل و نقل تبلت و گوشی، ارضای نسبی کنجکاوی کودک، و تأمین بخشی از سرگرمی‌ها و تفریحات کودک و ایجاد عرصه‌ای برای پاسخ به هیجان‌جویی و علائق بصری کودک، قسمتی از جذابیت‌های رسانه‌های دیجیتالی را تشکیل می‌دهند.

برخی از کودکان در توصیف جذابیت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته‌ای که دارند، یادآور می‌گردند با وجود آن که به فرض آنان از تبلت یا گوشی خود فیلم‌های ترسناک می‌بینند و این فیلم‌ها خواب آنان را آشفته می‌کند، باز هم به دیدن فیلم‌های اخیر ادامه می‌دهند. به همین ترتیب شدت جذابیت تبلت و گوشی همراه در چشم و دل برخی از کودکان چنان است که آنان حتی حاضر نیستند که روی تبلت یا گوشی خودشان رمز بگذارند تا بدون فوت هیچ وقتی، با روشن کردن تبلت و گوشی خودشان، شروع به بازی کنند.

جذابیت‌های گسترده رسانه‌های دیجیتال چنان است که برخی از کودکان در جریان کاربری مفرد از این رسانه‌ها، دچار وابستگی به آن‌ها شده‌اند.



قسمتی از مصاحبه‌های راد ۴ ساله، فاطیما و اشکان ۵ ساله، در ارتباط با برندهای موجود تبلت و گوشی به قرار زیر است:

«- گوشی مامانت چیه؟
سامسونگه.
- سامسونگه؟
آره، سفیدم هست.
- مارک‌ها رو بلدی؟
آره، مثلاً این اپله، سونی هم داریم، اپلم داریم، بقیشم دیگه نمی‌دونم.
- هواوی و اچ‌تی‌سی هم داریم.
آره، هواوی و اچ‌تی‌سی داریم.»

«- فاطیما خانم تبلت یاگوشی داری؟
نه. اما ایشالا بابام برام می‌خره. ایشالا.
- خوب فاطیما خانم بابات چه کاره هست؟
بابام معلمه.
- خونه چه کار می‌کنی؟
مامانم شعر بهم یاد می‌ده، شعر امام زمان و حضرت علی.
- اسم تبلت‌ها و گوشی‌هایی رو که بچه‌ها ۴ شنبه‌ها با خودشون مهد میارند، بلدی (بچه‌ها تنها ۴ شنبه‌ها مجاز به آوردن تبلت و گوشی به مهد هستند تا با آن‌ها بازی کنند).
آره!
- از کجا یاد گرفتی؟
از دوستانم (پژوهش‌گر با پرسش از چند برند تبلت و گوشی، صحت ادعای فاطیما را تأیید می‌کند).»

«- فقط همین بازی‌ها رو داری؟

نه، بازی زیاد دارم. الان هنوز نتمو روشن نکردم. بذار بزرگ بشم، بابام سیم کارت بده، اونوخ میارم نشونت می دم».

برخی از کودکان فاقد تبلت و تلفن همراه، با توسل و تمسک به اطرافیان، با خواهش و تمنا و اصرار فراوان برای مدتی تبلت یا گوشی آنان را گرفته، با آن بازی می کنند تا عطش درونی خویش نسبت به این وسایل را فرو بنشانند.

قسمتی از مصاحبه احسان ۴ ساله و امیرعلی ۶ ساله، به شرح زیر است:

«عمه گوشیتو می دی؟»

- آخه گوشیه من که بازی نداره.

الکی نگو داره.

- بیا ببین نداره.

چرا بازی نداری، من بازی می خوام.

- خوب بریم دوتایی با اسباب بازی هات بازی کنیم، چه طوره؟

نمی خوام.

- چرا؟

نمی خوام، باهات قهرم!

- قهر نکن باهام بیا، گوشی من بازی نداره، چه کار کنم؟

بازی بگیر.

- احسان تو گوشی بابایی، دیگه چه بازی هایی داری؟

گوشیتو بده عمه.

- باشه بیا، ولی بازی نداری؟

این چیه؟ بازیه؟

نه یه برنامه هست.

(داخل گالری عکس می رود)».

«- امیرعلی حالا که تبلت و گوشی نداری، چه کار می کنی؟»

امیرعلی: با لپ تاپ، نه، تبلت عمم بازی می کنم».

جذابیت رسانه های دیجیتال در حدی است که گاهی برخی از کودکان که مثلاً فاقد پلی استیشن

هستند، با صرف پول تغذیه خودشان و یا برداشتن پنهانی پول از جیب مادر، آن را صرف رفتن

به گیم نت می کنند. قسمتی از مصاحبه انجام شده با ابراهیم و دوستانش، به شرح زیر است:

«- یعنی اصلاً کاری ندارن بهت؟»

امیرمهدی: نه.

- نمی گن چشمها و دست هات درد می گیره؟

امیرمهدی: نه، خودمم پول دارم.

- پس پول توجیبی داری.

آره، وقتی بابام خوابه، می‌رم یواشکی از جیبش پول برمی‌دارم، می‌رم گیمنه».



فرزام ۶/۵ ساله، در مصاحبه خودش اظهار داشته است که دوست وی به دلیل نداشتن گوشی، مخفیانه گوشی مادرش را برداشته و آن را پنهان کرده است تا در مواقع مقتضی دست به بازی با آن بزند و این در حالی است که مادر تصور می‌کند، گوشی خود را کلاً گم کرده است.

«چی شد که هومن به شما گفت گوشی مامانش رو برداشته؟
می‌خواست بگه که خفنه.

- یعنی چی؟

یعنی... یعنی می‌خواست نشون بده خیلی زرنگه... سوسول نیستش.

- چرا می‌خواست نشون بده زرنگه؟

چون که... یادم نمیاد...

- یادت میاد چی شد که برداشتن گوشی مامانش رو به تو گفت؟
به من نگفت... به همه گفت.

- چی گفت؟

گفت که من گوشی مامانم رو برداشتم... هر کاری هم بخوام می‌کنم...

- شماها چی گفتید؟

خندیدیم.

- اون خوشش اومد که شما به اون خندیدید؟

آره.

- وقتی که بهش می‌خندید، فکر می‌کنه که شما می‌دونید زرنگه؟ یعنی ازش خوشتون میاد؟
اوهوم. اون فکر می‌کنه که از همه بهتره... همه چی داره... هر چی بخواد داره...

- بچه‌ها در این باره به هم دیگه چی می‌گن؟
مثلاً... مثلاً پویا می‌گه، من مثلاً هر کاری بخوام می‌کنم... هر چی هم بخوام دارم... همه چی... .
- مثلاً چی‌ها رو می‌گه؟
کامپیوتر... تبلت... پی‌اس‌فور... به عالمه گیمن... .
- خوب بعد اون که این چیزها رو می‌گه، چی می‌شه؟
هیچی دیگه... .
- منظورم اینه که هومن چه کار می‌کنه؟
هومن هم هم‌هانش دوست داره بگه، منم همه چی دارم.
- خوب برای چی دعوا می‌کنن... اون‌ها که جفتشون همه چی دارن؟
نه. آخه هومن واقعاً نداشتش که.
- بچه‌ها مسخره‌اش می‌کردن که چیزی نداره؟
آره... مثلاً زیاد باهاش بازی نمی‌کردن... .
- دوست‌های صمیمیش چه طور؟
آخه هومن با هیشکی زیاد دوست نیستش که.
- چون چیزی نداره؟
نه.
- پس چی؟
پویا به همه زور می‌گه.
خب... داشتیم حرف می‌زدیم، هومن گفت گوشه مامانش رو برداشته و مامانش فکر می‌کنه اونو گم کرده.
- از چی حرف می‌زدید؟
از چیزهای ترسناک... .
- می‌گفتید که مثلاً کی از چیزهای ترسناک نمی‌ترسه؟
آره.
- پویا هم اونجا بودش؟
آره.
- هومن که گفت گوشه داره، پویا چه کار کرد؟
یادم نمیداد... فکر کنم... اووم... فکر کنم مسخره‌اش کرد.
- هومن چی کار کرد؟
اوووم... (مکت طولانی).
- یادت نمیداد؟

فکر کنم که... اوووم... آهان... .

- چی شد؟

گوشیش رو آورد.

- بعد چی شد؟

اوووم... نمی دونم.

- دیگه پویا مسخره اش نکرد؟

نه زیاد.

- کسی بهش نگفت چرا این کار رو کردی؟

امیررضا گفتش کارت خوب نیست.

- اون چی گفت؟

یادم نیست.

- تو چیزی نگفتی؟

نه.

- چرا؟

خب به من چه؟

- پویا چه کار کرد؟

اونم... هیچی نگفت فکر کنم.

- کسی به مربی مهدتون نگفت؟

نه.

- چرا؟

به ما چه... .

- بعدش هومن بهتون می گه با گوشیش چه کار می کنه؟

با وای فای می ره تو اینترنت.

- توی اینترنت چی کار می کنه؟

می ره فیلم می بینه، فکر کنم... .

- دیگه چی؟

بازی می کنه.

- چه بازی هایی؟

همون بازی هایی که بچه ها می کنن.

- مثل چی؟

فیفا و این‌ها.

- چه فیلم‌هایی می‌بینی؟

نمی‌دونم.

- یعنی کارتون می‌بینی؟

نمی‌دونم.

- هومن همه‌اش تو خونه تنه‌است، یعنی هر کارتون و هر چی بخواد رو می‌بینی؟
آره.

- پس چرا گوشی مامانش رو برداشته؟

واسه این که گوشی نداشت.

- تو از این کارش خوشت می‌اد؟

با حاله.

- دلت نمی‌خواد همچین کاری انجام بدی؟

مامانم گوشی دو تا نداره که!

- اگر داشت برمی‌داشتی؟

آره.

- مثل هومن به دوست‌هات هم می‌گفتی؟

آره.

- اگر دوست‌هات می‌فهمیدن چی می‌شد؟

می‌فهمیدن من خفنم.

...

- هومن شماره هم داره؟ شماره موبایل که بهش زنگ بزنی؟

نه، نداره... فقط گوشی داره... .

- گوشیش رو چه طوری قایم می‌کنی؟

تو اتاقش.

- مامانش پیداش نمی‌کنه؟

نه.

- مگه کجا قایم کرده؟

توی آدم آهنیش... .

- اصلاً نمی‌ترسه مامانش پیدا کنه؟

یه بار گفتش... بعد گفتش که مامانم هیچ وقت نمی‌تونه پیداش کنه. من پیر می‌شم، اونم پیر

می‌شه... .

– آهان... یعنی تا پیر می‌شن، نمی‌تونه پیدا کنه؟
آره».

برخی از مربیان مهد نیز در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که یکی از موضوع‌های ثابتی که کودکان مهد همواره در مورد آن با هم حرف می‌زنند و یا در آن زمینه به هم فخر می‌فروشند، تبلت و گوشی همراه است.



بعضی از کودکان در جریان مصاحبه‌شان اظهار می‌داشتند که دارای چندین تبلت و گوشی هستند:

«– تو گوشیت تلگرام داری؟

آره، ولی باهاش کار نمی‌کنم.

– چرا؟

چون که خرابه.

– خودت هم آی‌پد داری؟

من خیلی تبلت دارم.

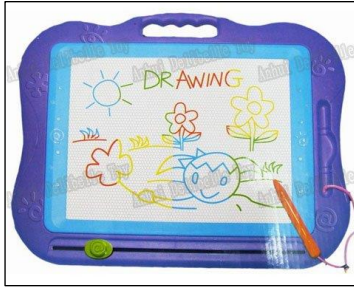
– چندتا؟

یه دونه لنووا، یه دونه سامسونگ، یه دونم آی‌پد، یه دونم گوشی.

– پارمیدا اینا رو مامان و بابا برات خریدن یا خودت گفتی برات بخرن؟

یه دونه سامسونگه مال داداشم بوده، بازم قبلی شده بوده، گوشی هم قبلی شده بوده که خریده بود،

بعدش لنووامم که خرابه» (پارمیدا، ۶ ساله).



جذابیت زیاد فناوری‌ها سبب می‌شود، اگر به فرض تبلت یا گوشی کودک خراب یا گم شد، وی وسایل مشابه اولیا را جایگزین تبلت یا گوشی گم شده خودش کند و تا پیدا شدن و یا تهیه وسایل جدید، از وسایل اولیا سود برد. ویونای ۵ ساله، در همین رابطه بیان می‌داشت:

«- خوب با تبلت چه کار می‌کنی؟»

یه کم بازی ریختم داخلش، یه کم هنگ کرده، بازیامو دارم پاک می‌کنم، ولی چون بابام تبلتمو برده سر کار درست کنه، فعلاً با گوشی بابام کار می‌کنم.
- آهان.

(دوستش می‌گوید: برای منم تبلت خریده بودن، منم گمش کردم، بعد پیداش کردم).

منم همین طور! من دوبار تبلتم گم شده بود یه بارشو یادم افتاد، داخل کمد بود، یه بارشم داخل کوله پشتی خودم بود، بعد زیپ کوله پشتیمو باز کردم، افتاد زمین، قابش دراومد، جلدشم یه کم شکست، بابام برد سر کار درستش کنه. واسه همین فعلاً با گوشی بابام بازی می‌کنم.

(دوستش باران: منم تبلتم گم شده... با گوشی بابام بازی می‌کنم).»

یکی از دلایل کودکان در ترجیح تبلت و تلفن همراه، سهولت حمل و نقل آنها است. مبینای ۵ ساله در همین ارتباط اظهار می‌داشت:

«- ایکس باکس بهتره یا تبلت؟»

ایکس باکس چون بازیاش بیش تره.

ایکس باکسو نمی‌شه با خودت مهمونی ببری.»

امکان طرح خود در فضای مجازی، سرگرم شدن و ارضای کنجکاوی‌های خویش، قسمت دیگری از جذابیت‌های رسانه‌ها دیجیتال است که کودکان از آن یاد کرده‌اند. سپهر ۶ ساله، در ارتباط با ارضای حس خودنمایی‌اش بیان می‌داشت:

«- به نظرت تلگرام و اینستاگرام خوبه؟»

برای من خوب بوده.

- چیش خوب بوده؟

عکس خودمو گذاشتم.»

افرود ۵ ساله و محسن ۶ ساله از سرگرم شدن خودشان با اینترنت، چنین سخن می‌گفتند:

- «- افروود می‌دونی بابات با گوشیش چه کار می‌کنه؟
اینترنتو مصرف می‌کنه... منم همین کارا رو می‌کنم.
- خوب افروود نگفتی چه جور اینترنت رو مصرف می‌کنی.
می‌رم کلیپ می‌بینم».
- «- خوب مامانت اینا چرا می‌گن تبلت و گوشی برای تو زوده؟
نمی‌دونم به من نمی‌گن که.
- تا حالا ازشون پرسیدی؟
آره، چند بارم گریه کردم، ازشون خواستم، ولی این جور موقع‌ها، فقط می‌گن هر وقت که بزرگ
شدی بهت می‌دیم، ولی خاله می‌دونی چیه، انگار چیزای بد توش هست که به من نمی‌دن دیگه.
- چیزهای بد یعنی چی؟
نمی‌دونم فقط یه بار که از پسرخالم پرسیدم، گفت چیزای بد داره.
پسر خاله‌ات چند سالشه؟
امم نمی‌دونم، خیلی بزرگ‌تره از من.
- ازش نپرسیدی چیزهای بد یعنی چی؟
چرا پرسیدم، گفت عکس اینا دیگه.
- عکس؟ یعنی چه عکس‌هایی؟
اونم به من چیزی نمی‌گفت، مثل مامان و بابام. خاله من چقدر دیگه بزرگ شم بهم ازینا می‌دن؟
- عزیزم حالا چرا این قدر دوست داری از این چیزها داشته باشی؟
آخه خیلی با حاله خاله.
- با حال یعنی چی؟
بازی اینا داره، امیرعلی که خیلی تعریف می‌کنه.
- امیرعلی چی بهت می‌گه؟
از بازی‌هاش، مثلاً ماشین بازی اینا تعریف می‌کنه. چند وقت پیش هم از یه بازی دخترونه خیلی
تعریف می‌کرد.
- از بازی دخترونه چی می‌گفت؟
هیچی، همش می‌گفت، خیلی قشنگه، باید تن دختره لباس اینا بپوشونیم و با دختره بیرون اینا بریم».



پارسای ۶ ساله و یاس ۵ ساله هم از ارضای کنجکاوی‌های خود در فضای مجازی سخن به میان می‌آوردند:

- «- راستی چرا دوست‌ها تلگرام ندارند؟
اونام مثل من، مامان باباشون نمی‌ذاره. تبلت دارناااا، ولی تلگرام ندارند.
- اونا نمی‌گن که چرا مامان و باباشون نمی‌گذاره؟
نه، فقط یه بار فراز اومد، گفت رفته بی‌اجازه تو تلگرام باباش. باباشم کلی دعواش کرده.
- خوب باباش چی بهش گفته بود؟
کلی دعواش کرده بود، هم برای این که بی‌اجازه دیده بود، هم این که باباش بهش گفته بود من عکس‌های بد دارم که به سن تو نمی‌خوره.
- فراز توی تبلت باباش چی دیده بود؟
گفت نتونسته چیزی ببینه. باباش زود فهمیده، ازش گرفته.
- خوب فراز مگه می‌خواست چی ببینه که سراغ تبلت باباش رفته بود؟
خوب، بچه‌ها آخه خیلی تعریف می‌کردن، اینم می‌خواست ببینه که چیا داره، توش.»
«- دلیل جذابیت شبکه‌های اجتماعی برای تو چی هست؟
بفهمم مردم چی کار می‌کنن.
- خوب بفهمی مردم چه کار می‌کنن که چی بشه؟
خب خوشت میاد دیگه.
- چرا خوشت میاد؟
نمی‌دونم، برام جالبه فقط.
- چی اون جالبه؟
عکسای خوشگل می‌ذارن، غذا می‌ذارن.»



سروش ۶ ساله، در مصاحبه خود اظهار می‌داشت، با وجود آن که پدرش به او سفارش کرده است روی تبلتش رمز بگذارد، اما شدت علاقه او به بازی سبب شده است که از گذاشتن رمز برای تبلتش که ممکن است چند لحظه بازی او را به تأخیر بیندازد، سرباز زده است:

«تا حالا نشده براش رمز بگذاری یا بگی مامانت بگذاره؟
بابام می گه بذارم.

- چرا؟

می گه اگه دزدیدن، نتونن برن توش.

- مگه توش چی هست؟
عکسامون.

- خوب چیه مگه؟

مال مائه، بقیه که نباید ببینن.

- اگه بابات می گه، پس چرا براش نمی گذاری؟

آخه طول می کشه، هی بخوام رمزشو بزنم.

- خوب طول بکشه، مگه چی می شه؟

خب آخه دوست دارم سریع بازی کنم، دیر می شه».



امیرحسین ۵ ساله و کیاناز ۶ ساله هم در مصاحبه خود بیان می داشت، با وجود آن که دیدن کلیپها یا فیلمهای ترسناک از طریق تلفن همراه، اسباب ترس و بی خوابی آنها را فراهم می آورند، اما با این همه جذابیت زیاد فناوریها آنان را به کاربری از همان فیلمهای آسیبزا می کشاند:

«عکس و فیلمهایی که می بینی، درباره چه چیزهایی هستند؟
ترسناکه.

- اگه ترسناک هستند، پس چرا اونها رو می بینی؟

اولشو می بینم، بعد استپ می زنم، میام بیرون.

- وقتی فیلم ترسناک می بینی، شبها خوابشون رو نمی بینی؟

اگه فیلم واقعی تلویزیون ببینم، می ترسم. شب خواب می بینم. اما فیلمهای گوشی مامانم الکیه.

- چه خوابهایی می بینی؟

مثلاً کسی دنبالمه می خواد منو بدزده، مثلاً دزد اومده تو دستشویی مون قایم شده».

«- کیاناز تو کارتون‌های دیگه هم نگاه می‌کنی، مثلاً بت‌من یا اسپایدرمن؟
نه، نگاه نکردم.

(خواهرش): یک ساعت پیش داشت با من لاک‌پشت‌های نینجا رو نگاه می‌کرد.

- راست می‌گه کیاناز، لاک‌پشت‌های نینجا رو دوست داری.

آره، بعضی وقتا نگاه می‌کنم.

- نمی‌ترسی با هم می‌جنگند و آدم‌ها رو می‌کشند؟

(خواهرش): اووووه، داشت سخته می‌کرد.

نخیرم، من نمی‌ترسم».

برخی از کودکان هم چنان در کاربری از رسانه‌های دیجیتال افراط کرده‌اند که به این رسانه‌ها

وابسته شده‌اند:

«-چه قدر پلی استیشن بازی می‌کنی؟

خیلی، دیگه از حدش خارج شدم.

-یعنی چی؟

یعنی این که از صبح تا شب بازی می‌کنم» (سپهر، ۶ ساله).



یکی از همکاران پژوهش گزارش کرده است، وقتی وی با صبای ۶ ساله که کاربر فناوری‌های جدید بود، مصاحبه می‌کرد، صبا چنان غرق بازی با تبلتش شده بود که انگار سخن مصاحبه‌گر را نمی‌شنید. همکار پژوهش‌گر دیگری بیان می‌داشت، با وجود آن که محمدطاهای ۵ ساله، کودک سرکشی است، وقتی در خانه شرط بازی وی را کارهایی نظیر جمع کردن سفره و مانند آن می‌گذارند، همین کودک چموش در اوج آرامش به انجام کارهایی که موظف شده است می‌پردازد تا هر چه زودتر به تبلت یا گوشی مورد علاقه‌اش برسد.



نکته مهمی که در این قسمت نباید ناگفته از آن گذشت، دخالت اولیا در ارایه زود هنگام و غالباً با فراوانی زیاد فناوری‌ها به کودک است. به این معنا که برخی از اولیا که از کفایت تربیت مناسب فرزندشان برخوردار نیستند، با ارایه فناوری‌های ارتباطی جدید به صورت پرستار الکترونیک به کودک و یا استفاده از فناوری‌های اخیر برای غذا خوردن، خوابیدن و حتی از شیر گرفتن کودک، می‌کوشند تا کار خود را در این موارد تسهیل بخشند، در حالی که جذابیت عدیده فناوری‌ها سبب می‌شوند کودکان از همان اوان کودکی متوجه و جذب فناوری‌ها شده، در این مسیر حتی به وابستگی و اعتیاد به فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برسند.

مادران شایای ۴ ساله، نورای دو سال و ۱ ماهه و شیدای ۲ سال و ۷ ماهه، در مصاحبه‌های خود بیان داشته‌اند که آنان برای غذا خوردن شایا، جهت غذا خوردن و خوابیدن نور و برای غذا خوردن، خوابیدن و حتی از شیر گرفتن شیدا، از فناوری‌ها کمک گرفته‌اند، اما این روند به وابستگی نسبی کودکان آنان به فناوری‌ها انجامیده است:

«بیرون می‌ریم شام بخوریم، شایا سر غذا بدقلقی می‌کند، شبا هم می‌خوام بخوابونمش، داستان داریم همه‌اش.

- مدیریتش سخته؟

آره واقعاً این که می‌گم گوشی صدا خفه کن خوبیه، منظورم همینه، وقتی داره چیزی می‌بینه، هر غذایی می‌ذارم جلوش می‌خوره، هر کاری می‌خوام بکنم، کاری بهم نداره، هر چند بده، ولی بهتر از اینه که بخواد اعصابمو خورد کنه که».

«- به جز علاقه‌مندی خودتون و همسرتون به بعضی از برنامه‌ها و تلوزیون دیدن شبانه که برنامه‌ی خونه شما هست، دیگه چه موقعیت‌هایی باعث می‌شن که نور تلوزیون ببینه؟

موقعی که می‌خوام بهش غذا بدم، تلوزیون روشن می‌کنم، حواسش که نیست راحت غذا رو می‌ذارم تو دهنش، در غیر این صورت باید دور خونه دنبالش بدم تا چند تا قاشق بخوره، الآن وزنش بهتر شده، خیالم راحت‌تره.

- پس برای غذا دادن هم یه موقعیت دیگه هست.

آره، شبا هم برای خواب وقتی می‌برمش رو تختش. من همیشه نورا رو دیگه ده می‌خوابوم که دو ساعتی با شوهرم با هم باشیم، براش موزیک ویدیوهای خواب و لالایی دانلود کردم، از نی‌نی سایت و اپلیکشن music for babies هم هست، آهنگ گوش می‌ده، یه خورده با گوشی موزیک می‌زنه، آهان برنامه‌ی ارگ و پیانو و بلز و اینا دارم، یه خورده خانم بداخلاقی هم می‌کنن شبا تا خواب بره دیگه، البته زیاد می‌شه‌ها، بیست دقیقه ای خواب می‌ره.

- یعنی شما برای خواباندن و غذا دادن به نورا از گوشی استفاده می‌کنید؟

بله، قبلاً تو این کلاس می‌گفتن بچه نباید تا سه سالگی اصلاً تلویزیون ببینن، یه بار رفته بودم پیش دکتر اطفال اون حرف جالبی می‌زد، می‌گفت این روانشناسا یه چیزی می‌گن برای خودشون، الان من یه بچه بدقلق بدم دست خودشون که هیچ جوری آروم نمی‌شه، خودشون هم می‌رن سراغ گوشی‌هاشون یا اگه بچه‌شون خواب نره یا غذا نخوره، بالاخره حرف خودشون رو کنار می‌گذارن».

«شیدا خوب غذا نمی‌خورد و من از چند تا ترفند استفاده کردم، هر کدوم قدیمی شد. دیدم کلیپایی که روی موبایلم دارم، خیلی خوب جواب می‌داد، حتی موقع‌هایی که غذا خوردنش کند می‌شد، اگه کلیپ رو عوض می‌کردم، دوباره چند قاشقی می‌خورد، این منو خیلی خوشحال می‌کرد، راستش یه خورده موزیک ویدیو کودکانه و کارت‌نوی کوتاه و اینا از آپارات دانلود کرده بودم، رو گوشی‌م بود. اوایل یکی از دوستای خواهرم که روان‌شناسی می‌خوند، بهم گفت این کار رو نکنم، ولی وقتی انجام نمی‌دادم، می‌دیدم شیدا خوب غذا نمی‌خوره و من فکر می‌کردم اگه کارت‌نوی باشه که جنبه‌ی آموزشی داشته باشه، ضرر کم‌تری داره، البته فک می‌کردم ضرر که نداره هیچ، فایده هم داره، بالاخره بچه چند تا شعر یاد می‌گیره، هوشش زیاد می‌شه، تا این که یکبار برای مشکل چشمش که بعداً حالا معلوم شد حساسیت چشمی بوده به پزشک مراجعه کردم، نگران شده بودم که نکنه به خاطر موبایل باشه، چون شنیدم یعنی تو کانال خوندم که اشعاش ضرر داره برای چشم بچه‌ها، نهایتاً پزشک تشخیص داد که حساسیته و چشمش ضعیف نیست و پیشنهاد داد فاصله صفحه گوشی بیش‌تر باشه که چشمش ضعیف نشه، منم دیگه موبایل رو گذاشتم کنار اون موقع و تلویزیون رو روشن می‌کردم که بشه از فاصله‌ی دورتری شیدا رو سرگرم کرد.

... راستی یادم رفت بگم اون زمان که ساعت دیدن تلویزیون به مرور بیش‌تر شد، به جز غذا خوردن، شیدا عادت داشت زیر سینه خواب بره، بعد که از شیر گرفتمش خیلی بی‌قراری می‌کرد و من واقعاً تحمل بی‌قرار اونو نداشتم یه بار از گوشی‌م براش کارت‌تون گذاشتم و وقتی دیدم آروم شد و کم‌کم با اون خوابید، چند ماه شبا به این صورت می‌خوابوندمش تا کم‌کم خواب ظهر هم بهش اضافه شد، نمی‌خوابید و من نگران کم خواب بودنش بودم و خودم هم خسته می‌شدم، می‌خواستم بخوابونمش تا خودمم کمی استراحت کنم.

- آهان یعنی شما برای از شیر گرفتن و خواباندن شیدا از کلیپ و ویدئو استفاده می‌کردین؟

آره!».



۲-۳- پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها

جذابیت‌های فناوری‌ها و تنوع بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که در فناوری‌ها برای اقشار مختلف از جمله کودکان خردسال تدارک دیده شده است، سبب می‌شود کودکان از آغاز زندگی متوجه جذابیت‌های فناوری‌ها شده، تمایل به کاربری از آن‌ها داشته باشند.



پیشتر بیان شد که اگرچه تا حدود ۲ سالگی کودک، اولیا با پخش آهنگ یا فیلم برای کودکان، نقش فعالی در کاربری فرزندشان از فناوری دارند، اما به تدریج کودکان از سن ۲ سالگی به شکل معنادارتری با تبلت یا تلفن همراه رابطه برقرار کرده، بازی‌های ساده را شخصاً انجام می‌دهند. در اواخر ۲ سالگی کودکانی که با تلفن همراه اولیا بازی می‌کنند، ممکن است بتوانند با گوشی عکس بگیرند. به گالری عکس‌ها بروند، به تلفن پاسخ داده و تماس معنادار با دیگران برقرار کنند و کاربری‌های مشابه را از تلفن همراه و تبلت داشته باشند.



از سن سه سالگی ارتباط کودکان با فناوری‌ها عمق بیشتری می‌یابد و آنان با داندلود بازی آشنا شده، برای خود بازی داندلود می‌کنند. به همین ترتیب در سال‌های بعد کودکان از کارایی ارسال اطلاعات (از طریق برنامه‌هایی نظیر شیر ایت)، رمزگذاری، ورود به شبکه‌های اجتماعی و برقراری ارتباط معنادار با دوستان در شبکه‌های اجتماعی (با ارسال استیکر یا صوت) برخوردار می‌گردند.



بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با وجود عدم توانایی نگارش کودکان پیش دبستان، کودکان ممکن است برای حل مشکلات فنی که برای آن‌ها در جریان کاربری از تبلت یا گوشی همراه پیش می‌آید، با تهیه اسکرین‌شات از مراحل رفع اشکال پیش آمده و ارسال آن برای یکدیگر، اطلاعات لازم را در اختیار دوستانشان قرار داده، به این ترتیب مشکل فنی آنان را حل کنند.

مصاحبه انجام شده زیر، حدوداً تحول یادگیری و کاربری از فناوری‌های ارتباطی را نشان می‌دهد:

«- هلما خانم بلدی بری تو عکس‌ها؟ (گوشی خودم را دست هلما دادم و گفتم به قسمت عکس‌ها برود که درست به گالری عکس‌ها رفت).

- بلدی عکس بفرستی؟

(هلما نگاهم می‌کند).

(آره، هلما با تلگرام عکس می‌فرسته، البته اول به من می‌گه و بعد عکس می‌فرسته.

- گوشی زنگ بخوره، جواب می‌ده؟

آره، واسه خودش حرف می‌زنه تا من پیام.

- هلما دیگه چه چیزهایی بلده؟

کلاً همه چی رو بلده و اگر هم بلد نباشه، خودش اون قدر پیگیری می‌کنه تا یاد بگیره و خیلی سوال نمی‌پرسه.

- اینستاگرام چی؟ بلده باهش کار کنه؟

در حدی که بره توش و بره صفحه‌های مختلف رو نگاه کنه، بلده یا این که چیزی رو لایک کنه).

- هلما، خاله بلدی بازی بریزی تو تبلت؟

۱. به دلیل کم بودن سن هلما، جاهایی از مادرش کمک گرفته شده است که این اطلاعات در پراکنش نقل شده‌اند. لازم به ذکر است که خانواده هلما به لحاظ اقتصادی-اجتماعی جزو اقشار پایین‌تر از حد متوسط جامعه هستند.

اوهوم.

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

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

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

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

(هلم، ۲ سال و ۱۰ ماهه)».

«- آسناجون، جز بازی با تبلت چه کار می‌کنی؟

عکسم می‌گیرم.

- از چه چیزهایی عکس می‌گیری؟

از گلا.

- بلدی بفرستی؟

آره با زاپیا.

- تا حالا شده مامانت بگه، چرا اون عکس‌ها رو گرفتی، پاکش کن؟

نه، نشده، از گلا فقط عکس می‌گیرم.

- گوشیت سیم‌کارت داره؟

نمی‌دونم.

- یعنی می‌شه با اون زنگ بزنی؟

نه، نمی‌شه.

سیم‌کارت ننداختم (مفهومش را فهمید).

- چرا سیم‌کارت نینداختی؟

مامانم گفته هنوز بزرگ نشدی.

- مامانت نگفته چه وقتی برات سیم‌کارت می‌اندازه؟

وقتی بزرگ شدم.

- تبلتت رمز داره؟

بله.

- چرا رمز گذاشتی؟

می‌خواستم دوستانم برنذارن که بازی کنن.

مگه تا حالا شده که کسی اون رو برداره؟

آره، بی‌اجازه اونم.

- کی برات رمز رو گذاشته؟

خودم.

- کی یادت داده؟
مامانم» (آسنا، ۳ ساله).



«- آرش جان، اینترنت می‌دونی چیه؟
آره، خانما با اینترنت با آقاهه حرف می‌زنن، آقا با خانمش حرف می‌زنه، بچه‌ها بازی می‌کنن.
- پس با اینترنت آدم‌ها با هم حرف می‌زنن؟
آره، با اینترنت ونوم نگاه می‌کنم، مرد عنکبوتی نگاه می‌کنم» (آرش، ۳ ساله).
مادر هانای ۲/۵ ساله هم که به دلیل تأخیر تکلم فرزندش به کلینیک روان‌شناسی مراجعه کرده بود، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، اولین کلماتی را که دخترش یاد گرفته و بر زبان می‌آورد، اسامی کارتونها و قهرمانان آنها است:

«- هانا چه کارتونها رو بیشتر می‌بینه و چه بازی‌هایی رو دوست داره؟
اوایل کارتونای آهنگین بیشتر دوست داشت، الان کارتونای داستانی. البته نه این که الان آهنگی دوست نداشته باشه، الان داستانی هم اضافه شده به اونا.

- خوب!
مثلاً الان کارتون مورد علاقه‌ش پیاپیگ هست که سی‌دی شو براش خریدم. عاشق پیاپیگ هست، اسم همه عروسکاش هم سوزی و جرج هست، خیلی موزیک داره، تو آپاراتم هست، دانلودشون رو دارم تو گوشیم که از رو اونم بتونه ببینه.
- خیلی جالبه با این که بچه‌ی شما مشکل تکلم داره، ولی گویا اسم‌های انگلیسی رو تلفظ می‌کنه و به کار می‌بره.

آره خب، هانا نمی‌تونه هنوز جمله بگه، مامان و بابا و عزوز (به مادربزرگش به جای عزیز، عزوز می‌گه) و هاپو و پیشی و اینا رو می‌گه یا مثلاً به مگس می‌گه جوجو، کلمه می‌گه، ولی حرف نمی‌زنه.
- آره منظور من هم این هست که این مسأله نشونه این هست که بچه شما احتمالاً توانایی گفتار داره. خوب ادامه بدید!

هر چیزی که باشه معمولاً استقبال می‌کنه، جم جونبور و جم کیدز کارتونای خوبی می‌ذارن، حتی به برنامه‌های کاردستی و رنگ‌آمیزی اینا هم توجه می‌کنه که آموزشیه و به رشد خلاقیت و استعداد

بچه‌ها کمک می‌کنه. به نظرم عاشق کارتون فوکس فامیلی، پوکویو و پلنگ صورتی هست، گاهی وقتا از گوشی فوتبالیست‌ها رو هم می‌بینه، حتی اسم کارتونا رو هم بلد شده این اواخر و بعضی وقتا با گفتن اسم کارتون به من می‌فهمونه که فلان کارتون رو می‌خواد ببینه».



نهادهای تبلیغاتی غرب در روند تولید محتوا برای تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور، رایانه و ماهواره کودکان، تولید محتوای مورد نظر را با اهداف از پیش تعیین شده و برنامه‌ریزی دقیق پیش می‌برند، بنابراین محتواهای تولید شده در غالب موارد مورد توجه کودکان کاربر واقع شده، معطوف به فناوری‌های ارتباطی جدید شده، کاربری از آن‌ها را در صدر برنامه‌های خویش قرار می‌دهند. مصاحبه زیر که با مادر یاسین ۴ ساله، انجام پذیرفته است، نشان می‌دهد یاسین با وجود نداشتن تبلت یا گوشی و در عین بی‌پهره بودن از سواد خواندن و نوشتن، چگونه از برخی از کاربری‌های تلفن همراه استفاده می‌کند:

«- یاسین هر دفعه که از گوشی پدرش استفاده می‌کنه، استفاده‌اش چه مدت زمانی طول می‌کشد؟ اگر اجازه بدهیم که ۵ ساعت، ۶ ساعت استفاده می‌کنه، ولی معمولاً بیشتر از یک یا دو ساعت اجازه استفاده به یاسین نمی‌دیم، اگر چه معمولاً یاسین گریه می‌کنه و گوشی رو می‌خواد، ولی ما توجه نمی‌کنیم و در روز بیش‌تر از این اجازه نمی‌دیم استفاده کنه.

- وقتی یاسین گوشی شما را می‌گیرد، چه استفاده‌هایی از گوشی می‌کند؟

از گوشی بیش‌تر برای کارتون دیدن استفاده می‌کنه، اگر بازی در گوشی باشه، بازی می‌کنه. البته بابای یاسین بازی توی گوشیش نداره و اون‌ها رو پاک کرده، قبلاً یک بازی زامبی برای خودش داشت، یاسین به طور اتفاقی بازی رو انجام داده بود و بعد از اون دیگه تنهایی در اتاقش نمی‌خوابید و از تنها بودن می‌ترسید و اصلاً به اتاقش نمی‌رفت و پدرش هم به همین خاطر بازی رو پاک کرد و دیگه بازی توی گوشی خودش نداره. چون گوشی بازی نداره، یاسین با برنامه روییکا کارتون نگاه می‌کنه.

- یاسین چه طور کارتونها را پیدا می‌کند؟ آیا شما برای او کارتون می‌ریزید؟

یاسین خودش وارد برنامه روییکا می‌شه و از اون جا کارتون می‌بینه، جدیداً هم یاد گرفته که وارد برنامه دیوار می‌شه و به ما می‌گه اسباب بازی بیارید تا من اسباب بازی‌ها رو نگاه کنم و بیش‌تر مثلاً

دنبال این طور چیزهاست، ماشین بیینه و کارتون‌های ماشینی بیینه، خودش وارد این برنامه‌ها می‌شه و خودش این چیزها رو پیدا می‌کنه و ما هم می‌مونیم که چه طور این کار رو انجام می‌ده و خودش می‌ره سراغ کارتونها و خودش انتخاب می‌کنه.

- شما گفتید که یاسین وارد روبیکا می‌شود و کارتون خاصی را پیدا می‌کند، پسرتان چه طور این کار را انجام می‌دهد؟ چون سن خیلی کمی دارد؟

یاسین در اوایل گوشی را به خودمون می‌داد و می‌گفت برام کارتون بگذارید، یکی دو بار خودمان برایش کارتون گذاشتیم، بعد دیدیم که تایم کارتون دیدن اون زیاد می‌شه، گفتیم که دیگه کارتون نمی‌گذاریم، فقط عکس‌های گوشی رو نگاه کنه.

- عکس‌هایی که خودتان گرفته بودید؟

بله، بعد دیدیم وارد روبیکا شده، خودش گشته و برنامه کارتونی رو از روی شکل اون پیدا کرده و دارد می‌بیند.

- یاسین چه طور کارتون را پیدا کرده بود؟

توی برنامه روبیکا، اولش که خودمون سرچ می‌کنیم و بعد آیکون اون کارتون روی لیست برنامه می‌مونه و حتی اگر آن لاین نباشیم، یک سری از کارتونها را می‌شه دید، ولی آن قدرها هم شکل آن کارتون مشخص نیست و یاسین خودش می‌ره و این کارتونها را پیدا می‌کنه، اول می‌ره و به صورت شانسی اون‌ها رو پیدا می‌کنه، بعد نشونه‌گذاری می‌کنه و دفعات بعد راحت‌تر اون‌ها رو پیدا می‌کنه.

- یاسین چه طور کارتون‌هایی رو نگاه می‌کند؟

بیش‌تر کارتونها رزمی و پسرانه.

- اسم کارتون‌هایی رو که یاسین بیش‌تر دوست دارد، کدام‌ها هستند؟

مثلاً مرد عنکبوتی و پاندای کنگ‌فو کار که خیلی هم بازی‌های خشنی هستند. لاک‌پشت‌های نینجا و ماشین مک کوئین و این‌ها رو هم دوست دارد. بعد بیش‌تر سراغ این طور چیزها می‌ره که در اون‌ها پرخاشگری هست که روی خودش هم خیلی تأثیر می‌گذاره، مثلاً یک مدت که این کارتونها را تماشا می‌کنه، می‌بینیم که توی خونه پرخاشگر و عصبی می‌شه، ولی یه مدتی که کارتونها معمولی و آرام‌تر می‌گذاریم، آرام‌تر می‌شه.

- یاسین دیگه از چه برنامه‌هایی استفاده می‌کند؟

یاسین تازگی‌ها وارد سایت دیوار می‌شه، البته بیش‌تر به خاطر اسباب بازی‌ها، چون به اسباب بازی علاقه دارد.

- اگر اشتباه نکنم سایت دیوار برای خرید و فروش هست؟

بله، مثلاً یک سری از مغازه‌ها هستند که اسباب بازی‌هایشان را برای فروش اون جا می‌گذارند و پسر من هم چون خیلی به ماشین علاقه داره، به ما نشون می‌ده و می‌گه این رو برابیم بگیریم یا اون رو برابیم بگیریم.

- یاسین این برنامه را چه طور یاد گرفته؟

یاسین بیش‌تر داخل برنامه که می‌ره، خواندن و نوشتن که بلد نیست، عکس یک اسباب بازی رو می‌بینه و داخل اون بخش می‌روه و به این ترتیب اسباب بازی‌های دیگه‌ای رو که در همان بخش هست رو پیدا می‌کنه و این طور وارد بخش اسباب بازی‌های دیوار می‌شه و یا گاهی اوقات از ما می‌خواد که بزیم اسباب بازی تا اسباب بازی‌ها بیابند. یاسین به این کار رغبت زیادی نشان می‌ده، ولی من خودم رغبت چندانی برای دادن گوشی به یاسین ندارم، ولی گاهی اوقات مجبوریم که گوشی را به او بدهیم، مثلاً می‌بینیم که اطرافمان اکثر بچه‌ها گوشی یا تبلت دارند، بعد مثلاً یک جا که در جمع وارد می‌شویم و یاسین گوشی نداره، به مشکل برمی‌خوریم، برای همین مجبوریم که گوشی خودمون رو در اختیارش بگذاریم که گوشی اون‌ها رو نبینه تا بخواهد براش گریه کنه، به خاطر همین گاهی اوقات مجبوریم که گوشی به او بدهیم، ولی در کل زیاد گوشی به اون نمی‌دیم.

- یاسین با سایت دیوار چه طور آشنا شده؟

یاسین این رو یکی دو بار دست بابایش دیده، البته قبلش اصلاً نمی‌دونست، یکی دو بار که دست بابایش دید و دید توش اسباب بازی و ماشین هم هست، بهش علاقه‌مند شد و اون رو یاد گرفت.

- گفتید وقتی می‌روید مهمانی، گوشی خودتان را به او می‌دهید که سمت گوشی دیگران نرود، چرا این کار را انجام می‌دهید؟

من بیش‌تر به خاطر این که می‌بینم دیگران یک سری بازی‌ها در گوشیشان هست که من مثلاً دوست ندارم پسر من اون‌ها رو انجام بده، تفنگ و این طور چیزها خیلی روی یاسین تأثیر می‌گذاره.

- آیا شده که این اتفاق برای یاسین افتاده باشد و اون با گوشی کسی بازی انجام داده باشد؟

بله، مثلاً بازی زامبی را دیده بود، برای همین می‌گفت من تنها به اتاق نمی‌روم چون می‌ترسم. الان هم هر چه قدر من به اون می‌گم اون بازی بود، الکی بود، به هیچ عنوان قبول نمی‌کنه و استرس داره. برای همین وقتی می‌بینم یک سری این طور بازی‌ها را انجام می‌دهند یا مثلاً همین بازی پرنده‌های خشن بود فکر کنم و یا این طور بازی‌ها که خیلی خشن هستند، مثلاً یکی از فامیل‌ها که این بازی را در گوشیش داشت من تأثیر آن را روی بچه‌اش می‌دیدم که چه طور رفتار می‌کنه، به خاطر همان می‌گم اگر یاسین یک کارتون در گوشیم نگاه کنه، بهتر از اون هست که بره سراغ گوشی و بازی دیگران.»



بررسی‌های انجام شده در سطح کودکان خردسال دلالت بر آن دارد، کودکانی که فاقد وسایلی نظیر تبلت، ایکس‌باکس و یا تلفن همراه هستند، یکی از بحث‌های دائمی‌شان با یکدیگر، وسایل اخیر است و ضمن شناخت بسیاری از برندهای موجود در زمینه وسایل مزبور، آرزوی دستیابی به رسانه‌های دیجیتال را دارند.



عرشای ۶ ساله هم در توصیف آشنایی خود با تلفن همراه بیان می‌داشت:

«مامانم بهم گفت، ببین این، اسمش بازاره...»

- خوب؟

اولش می‌گفتم بازار، حالا که بزرگ‌تر شدم می‌گم بازار، بعهدهد گفت، باید اینو بزنی که دانلود شه، سریع زدم. گفت آره، بعد گفت، ببین اگه این بازی رو نمی‌خوای، باید اینو بزنی، ضربدر، اولشم می‌گفتم ضربدر.

- خوب؟

به گوشیم می‌گفتم گشی.

- گفتمی برای دانلود باید کدوم رو بزنی؟

اونی که فلش داره.

بعد بزرگ شدممهم، رفتم، سرخود، می‌گفتم ایول کسی نیست خونه، می‌رفتم بازی دانلود می‌کردم، بعد می‌دیدم مامان زنگ می‌زد، سریع حذفش می‌کردم، (برای پاک کردن اثر انگشت) تمیزش می‌کردم، می‌داشتمش تو شارژ که بگم مامان من بازی دانلود نکردم و این همین طوری تو شارژ بوده، در رو باز کردم دیدم ای وای این پرینت داشته.

- می‌فهمید؟

آره، می‌فهمید.

- بعد چه کار می‌کرد؟

می‌گفت اشکال نداره، حالا به بابات می‌گم که با کمر بند بزنتت».

مصاحبه صورت گرفته با برسا و صالح ۶ ساله، بیانگر آن است که در حال حاضر اقشار قابل تأملی از کودکان پیش از ورود به دبستان، با فناوری‌های ارتباطی جدید آشنا شده و از آن‌ها کاربری دارند و به همین علت اولیا، اولیای آموزشی و مسوولان فرهنگی جامعه باید قبل از ارایه سواد خواندن و نوشتن به کودکان پیش دبستانی، در اندیشه ارایه سواد رسانه‌ای به آنان برآیند:

«- خوب بعد بازی‌ها رو کی برات می‌ریزه؟

خودم.

- خودت می‌ریزی؟ سخت نیست؟

نه، خیلی آسونه، باید بری بازار، اسم بازی که می‌خوای رو سرچ کنی، بعد عکسشو میاره، می‌زنی روش، بعد باید بزنی رو یه دکمه دیگه، بعدش باید وایسی، یه چیزی پر شه، بعد می‌تونی بزنی که بازی ت بیاد رو تبلتت».

«- صالح تو چه استفاده‌ای از موبایل می‌کنی؟

خیلی کارا، عکس و فیلم می‌گیرم مثلاً تو پارک، خونه، تولدا، بعد اونا رو می‌بینم و بعضی وقتا با نرم افزار اونا رو دوباره مونتاژ می‌کنم.

- دیگه چه کارهایی می‌شه با گوشی انجام داد؟

هرجا بخوایم بریم با موبایل اسنپ می‌گیرم.

- اسنپ عالیه صالح (صالح از این که حرفش را تأیید کردم، خیلی خوشش آمد).

یادم رفت بگم شه ایت روی موبایل و اینا هم عالین!

- شه ایت چیه؟ (از تلفظش متوجه نشدم چه می‌گوید، اما بعدش که توضیح داد، فهمیدم که منظور او شیر ایت هست).

وقتی شه ایت رو روی موبایل داشته باشی، فایل‌های با حجم کم رو می‌تونی با کسی به اشتراک بذاری.

- تا حالا دقت کردی که خانواده مثلاً مامانت یا بابا چه استفاده‌هایی از موبایلشون می‌کنند؟

مامانم دو تا خط داره، یه اعتباری و یه دائمی. بسته می‌گیره، آهنگ دانلود می‌کنه، عکس و فیلم، بازی داره، نرم افزار قرآن داره که باهاش دعا می‌خونه، تلگرام داره مثل بقیه، همون اسنپ که من بیش‌تر براش می‌گیرم رو داره.

- ... صالح تو هر روز پارک می‌ای؟

آره! اینجا خیلی خوبه. تابستون‌ها هم کلاس تابستونی گذاشتن، خیلی کلاسای دیگه هم می‌ذارن.

- چه کلاس‌هایی؟
- زبان، موسیقی، ورزش و کلاس کامپیوتر، خیلی. اردو هم می‌ریم.
- تو کلاس کامپیوتر چه چیزهایی یاد گرفتی؟
- خیلی سطحش پایین بود، همون اولش رفتم کلاس رو عوض کردم و جاش کلاس نجوم برداشتم.
- منظورت چیه که سطحش پایین بود؟
- چیزی که یاد می‌دادن، خیلی ابتدایی بود و من اونا رو بلد بودم و حوصله‌ام سر می‌رفت.
- تو چه کارهایی بلدی با کامپیوتر انجام بدی که مطالب کلاس برات تکراری بود؟
- خیلی چیزها، لب‌تاپ رو روشن کنم، البته بعضی لب‌تاپا رمز دارن که اول باید رمز درست رو وارد کنی تا بتونی وارد سیستم بشی و کار کنی.
- خوب، دیگه چه کارهایی بلدی؟
- سی‌دی فیلم رو ران کنم.
- ران کردن یعنی چی؟
- وقتی سی‌دی رو تو لب‌تاپ می‌ذاری و اون رو اجرا می‌کنی، می‌گن ران کردن.
- خوب بعد؟
- آهنگ دانلود می‌کنم و گوش می‌کنم.
- دانلود چیه؟ چه چیزهایی بلدی تو؟
- یعنی شما این چیزها رو بلد نیستی؟
- یه چیزهایی بلدم آقای مهندس، اما نه به اندازه شما!
- نقاشی می‌کنم، سرچ می‌کنم، کارای پیش دبستانی رو انجام می‌دم.
- الآن حتماً می‌پرسین سرچ چیه؟
- نه دیگه، اینو بلدم. اما منظورت از کارهای پیش دبستانی چیه؟
- برای زبان و قرآن بهمون کتاب و سی‌دی می‌دادن که گوش کنیم و حفظ کنیم.
- تو توی اینترنت هم می‌ری؟
- آره!
- تو مگه بلدی بنویسی که توی اینترنت هم می‌ری؟
- خودم که نمی‌رم، به مامان و بابام می‌گم یا به آبیچیم می‌گم و اونا می‌نویسن و من نگاه می‌کنم.
- گفتی به جای کلاس کامپیوتر رفتی نجوم، چرا نجوم رو انتخاب کردی؟
- من خیلی به آسمون و ستاره‌ها و سیاره‌ها علاقه دارم. کتابش رو هم دارم که مامان برام می‌خونه و من عکساش رو نگاه می‌کنم.
- شبا قبل خواب خیلی به آسمون نگاه می‌کنم و فکر می‌کنم و تو ذهنم داستان می‌سازم.

تو اینترنت با مامان یا ابجی درباره آسمون سرچ می‌کنیم، مثلاً آگه مطالب صوتی باشه اونا رو گوش می‌دم یا آگه متن باشه، اونا برام اون متن رو می‌خونن».



۲-۴- سرگرمی و تفریح

سرگرمی، بازی و تفریح، از فرایندهایی است که از حیوانات گرفته تا انسان‌ها و از کودکان گرفته تا افراد بزرگسال، همه را درگیر خود کرده و می‌کند.

گذشته از نظریه‌پردازی‌های متعددی که در مورد سرگرمی و بازی وجود دارد، شاخصه‌های اساسی که روان‌شناسان در تعریف بازی معرفی کرده‌اند، به طور عمده ناظر بر بی‌هدف بودن بازی، ارتجالی یا خودجوش بودن، رفع خستگی، متضمن لذت بودن، برخورداری از جنبه تمرینی، رمزی و فکری بودن بازی و نظایر آن‌ها است.



پیشرفت فناوری‌ها امکان عمل‌های گسترده‌ای برای سرگرمی اقبال مختلف سنی فراهم آورده‌اند، بررسی‌های میدانی انجام شده دلالت بر آن دارد که کودکان پیش دبستانی در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید نظیر تبلت، پی‌اس فور و رایانه، از امکاناتی نظیر نقاشی کردن، دیدن گالری عکس، دیدن کلیپ و فیلم، شنیدن موسیقی، عکاسی کردن، ویرایش ابتدایی تصاویر، برقراری ارتباط، برخی از

آموزش‌های رسمی و غیررسمی، بازی و ورود در شبکه‌های اجتماعی سود می‌برند که البته مقوله بازی، از سهم بیش‌تر و عمده‌تری در مجموعه پیش‌گفته برخوردار است.

پیش از توجه فناوری‌های پیشرفته و ارتباطی به مقوله بازی، بیشتر بازی‌ها، در اشکال عملی و جمعی انجام می‌گرفتند، اما پس از توجه فناوری‌های ارتباطی جدید به مقوله بازی و سرگرمی، تحولات قابل تأملی در عرصه بازی‌ها پدید آمده است.

با توجه فناوری‌های ارتباطی به مقوله بازی و سرگرمی، مقوله اخیر در ابتدا در دستگاه‌های آتاری^۱، میکرو^۲، سگا^۳، پلی‌استیشن^۴، رایانه و در سه دهه اخیر، در تلفن همراه مطرح گردیده و از اهمیت روزافزونی نیز برخوردار شده است.

طراحی بازی‌هایی که روی تلفن همراه قابل نصب باشند، طی چند دهه اخیر آغاز و به رشد قابل توجهی رسیده است.

تا سال ۲۰۰۲، تقریباً همه بازی‌ها از پیش روی گوشی‌ها نصب می‌شد، و به جز گوشی‌های نکستل^۵، گوشی دیگری قادر به پیاده و نصب کردن (دانلود^۶) بازی برای تلفن همراه نبود. اما با پیشرفت‌های بعدی، نه تنها امروزه امکان پیاده کردن بازی‌ها از سایت‌های مختلف و توانایی پذیرش چند بازیکن بدون ارتباط سیمی با یک‌دیگر، روی گوشی‌های تلفن همراه وجود دارد، بلکه با پیشرفت‌های آینده نزدیک، تحقق بازی‌های تلفن همراه به صورت گرافیک سه بُعدی پیش‌بینی می‌شود (منطقی، ۱۳۸۶).

در حال حاضر بازی‌های تلفن همراه با استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و هم‌گرا، به شبکه متصل بوده، کاربر می‌تواند با دوستان، افراد غریبه یا افراد دور و نزدیک، دست به بازی بزند.

بازی‌های رایانه‌ای تلفن‌های همراه نیز همواره در حال پیشرفت هستند و کاربران تلفن همراه با گذشت زمان، روز به روز با بازی‌های جدیدتری روی گوشی‌هایی که تازه به بازار عرضه شده‌اند، مواجه می‌شوند، بازی‌های اخیر از سطح صوتی و گرافیکی بالاتری نسبت به بازی‌های قبلی برخوردارند و آنان می‌توانند با اتصال به اینترنت، بازی‌های بیشتر و جدیدتری دریافت دارند.

بازی کودکان در فضای مجازی از سطوح مختلفی برخوردار است. در نخستین سطح برخورد کودکان با فناوری‌های پیشرفته، غالباً کودکان پیش دبستانی با اتکا و کمک اولیا (و یا خواهر و برادر بزرگ‌تر)، قادر به استفاده از بازی‌های گوشی، تبلت یا رایانه می‌شوند، اما به سرعت با یاد گرفتن طرز کار وسایل پیش‌گفته، فارغ از افراد بزرگ‌تر، قادر به انجام بازی با تبلت، گوشی یا رایانه خواهند بود.

-
1. Atari
 2. Micro
 3. Sega
 4. Play station
 5. Nextel
 6. Download

در سطوح پیشرفته‌تر دختران به بازی‌های پرورشی (پرورش حیوان یا فرزند مجازی)، آرایشی و مبتنی بر مد و پسران متوجه بازی‌های رقابتی، پرخشونت و جنگی، زامبی، ورزشی و پرهیجان می‌گردند، اما وجه مشترک هر دوی این بازی‌ها، ارزش‌های مادی، فردگرایانه، لذت‌مدار و هیجان‌شدیدی است که در بطن آن‌ها نهفته است.



نگار و سارینای ۶ ساله در مصاحبه‌های خود از بازی‌های دخترانه و پرورشی خود به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- خوب با آتنا چه بازی‌هایی می‌کنید؟»

یه بازی هست که من و آتنا تو کامپیوترمون داریم، باید تو مغازه کیک و بستنی درست کنی، بدی به آدما.

- خوب، فقط همین بازی رو می‌کنید؟

یه بازی‌های دیگه‌ای هم هست که باید پرنسس درست کنی، ولی آتنا نمی‌ذاره اون رو بازی کنیم، همش می‌خواد کیک درست کنیم.

- خوب.

همین، بعضی وقتام من مهمون آتنا می‌شم اون واسم لازانیا درست می‌کنه.

- ! چه طوری، مگه بلده؟

مثلاً دیگه، لازانیای واقعی که نه.»

«- سارینا خانم تو چه بازی‌هایی داری؟»

نمی‌دونم امم یه بچه‌اس، ازش مراقبت بچه‌گی می‌کنم، بعد به خارجی می‌گه ماما. بعد دیگه یه چیزی دارم می‌دوه، نباید بخوره به ماشین‌ها، بعد یه چیزی هم هست، دکمه‌ایه، باید نقاشی کنی، ۱ رو می‌زنی و نقاشی می‌کنی، بعد مثلاً یه خانم یا عروس و داماد میاد باید رنگشون کنی، بعد دیگه همین بازی‌ها رو دارم.

- مراقبت بچه‌گی یعنی چی؟

یعنی مواظب بچه باشی، بهش شیر بدی، ببریش حموم، بهش غذا بدی، لباسش رو عوض کنی.

- تو دوست داری از بچه مراقبت کنی؟

بله.

- چرا؟

خب چون باتربیت هستن و دخترای خوبین».

برسین ۶ ساله هم به دلیل پرخشونت بودن بازی‌های پسرانه، اظهار می‌دارد که به این بازی‌ها علاقه‌ای ندارد:

«- برسین خانم تو کارتون‌های پسرانه رو دوست داری؟

نه زیاد.

- چرا دوستشون نداری؟

چون بزن بزنیه».

محمد ۶ ساله، در مصاحبه خود از انجام بازی‌های پرزدو خورد و حتی بازی‌هایی که به محدوده

سنی بالای ۱۸ سال تعلق دارند، یاد کرده است:

«- بیش‌تر فیلم دوست داری یا کارتون؟

فیلم بیش‌تر دوست دارم، ولی کارتونم دوست دارم.

- با تبلت یا گوشی هم بازی می‌کنی؟

تبلت ندارم، پلی‌استیشن دارم.

- با اون چه بازی‌هایی می‌کنی؟

بزن بزن، کشتی کج، بوکس، تفنگ بازی.

- اسم بازی‌ها رو به من می‌گی؟

تام رایدر، دیگه بوکس هارلی کوین، بت‌من هم دارم.

- به کم از بازی تام رایدر برام می‌گی؟

همون دختره که آدم بدا رو می‌کشه، از صخره می‌ره بالا، بره دنبال باباش، موجودات ترسناک

میان، هلی کوپتر میاد اون قدر بهشون تیر می‌زنه تا بمیرن».

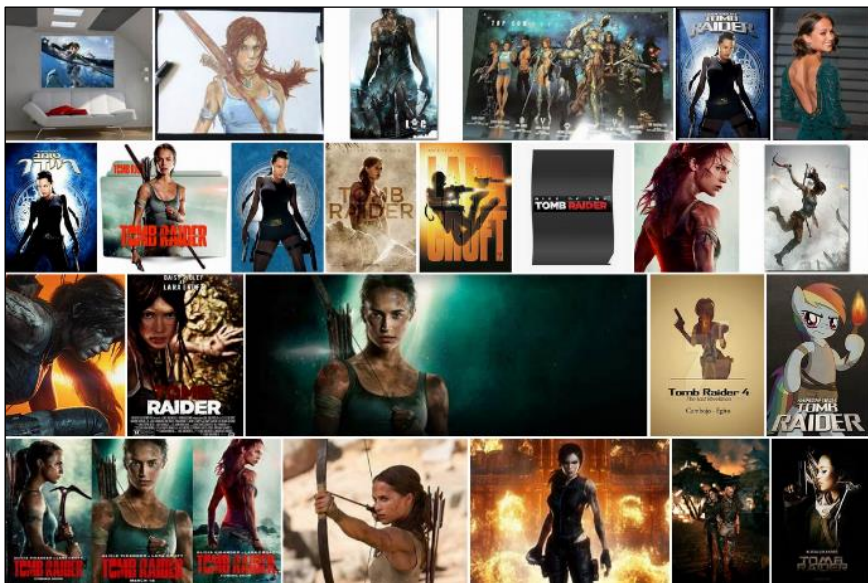
۱. در اینجا لازم به ذکر است که اگرچه غالباً پسران متوجه بازی‌های رقابتی و پرخشونت و دختران متمایل به بازی‌های پرورشی، تغذیه‌ای و آرایشی هستند، ولی در این میان استثناهایی هم وجود دارد که ممکن است متضمن اثرات مثبت یا منفی برای کاربران خود باشد (که در عنوان بعد این مسأله مورد بحث قرار گرفته است).

شاهین ۶ ساله، در مصاحبه خود از سرگرم شدن با یک بازی پرورشی که انجام می‌دهد، به شرح زیر یاد کرده است:

«- ... خوب یه بازی دیگه هم گفتم هست به اسم پو. اون چه جوریه؟

بهش غذا می‌دی، بعد می‌شوریش، می‌ری باهاش توپ بازی می‌کنی، مثلاً هر کاغذ دیواری می‌خواد، می‌ری براش می‌خری، دارو براش می‌خری. بین رنگ اصلیش قهوه‌ایه. قهوه‌ای کم رنگ، اما ما رنگشو عوض می‌کنیم.

- یعنی تو ازش مواظبت می‌کنی؟



اولش که بازیشو می‌ریزیش، بچه‌ه کوچولوئه، باید همه کاراشو بکنی، بعد بزرگش می‌کنی، بزرگ شد دیگه مزه نمی‌ده، باید پاکش کنی یه بازی دیگه بریزی.

- پس وقتی پو بچه هست، به خاطر کارهایی که واسش می‌کنی، دوستش داری؟
باید براش لباس پو بخری، بعضی وقتا مریضه، یه چیزی باید بذاری تو دهنش، غذا باید براش بخری تا خوب بشه. تو یه روزه، اونو خوب می‌کنی.

- بعد از کجا می‌فهمی که مریضه و باید براش این کارها رو بکنی؟
بین بالاش یه چارخونه‌هایی هست، اونا وقتی پو مریض می‌شه، کم می‌شه، بعد می‌ری تو اون جایی که دارو هست، دارو می‌دی بهش می‌خوره، اون چارخونه‌ها پر می‌شه. واسه غذاشم یه چارخونه‌های دیگه هست که اگه گرسنه بشه، اونا خالی می‌شه و وقتی بهش غذا می‌دی، پر می‌شه».

کودکان خیلی زود و از حدود ۲ سالگی با بازی‌های دیجیتال آشنا شده و کاربری معنادار از آن را شروع می‌کنند. بازی شکلات‌های هم‌رنگ، نمونه‌ای از بازی‌های ساده است که طی آن کاربر باید به چیدن شکلات‌های هم‌رنگ در کنار هم اقدام ورزد:



مصاحبه زیر با مادر سلنای ۳ ساله، صورت پذیرفته است:

«- سلنا با کامپیوتر هم بازی می‌کنه؟»

با کامپیوتر فقط کلاه قرمزی بازی می‌کنه.

- بازیش چه طوری هست؟

این طوره که کلاه قرمزی می‌دوئه، پول جمع می‌کنه، نبایدم به موانع برخورد کنه

- می‌تونه خودش بازی رو بیاره؟

نه دکمه‌ی کامپیوتر رو می‌زنه، روشنش می‌کنه، ولی نمی‌تونه بیاره، خودش من می‌رم براش میارم.

- فقط کلاه قرمزی رو بازی می‌کنه؟

آره فقط اون، ولی فیلم و عکسای خودشم نگاه می‌کنه.

- اون رو چی، خودش نمی‌تونه بیاره؟

نه اونم خودش نمی‌تونه بیاره من براش میارم، فقط بهش یاد دادم که بزنه بره جلو عکسا یا مثلاً

بره توی یه فایل دیگه بیاره، عکس دیگه چیزی بلد نیست».

انجام نقاشی، بازی‌های آرایشی، تغذیه‌ای یا جنگی، دیدن عکس، کلیپ و فیلم، گوش کردن آهنگ

تهیه عکس و نظایر آن‌ها، بخشی از بازی‌ها و سرگرمی‌های کودکان پیش دبستانی در ارتباط با تبلت

و تلفن همراه را تشکیل می‌دهد.

ترانه ۱۱ ساله هم در مصاحبه خود از کاربری برادر ۳ ساله‌اش از فناوری‌های ارتباطی جدید، چنین

یاد می‌کرد:

«- ترانه خانم، تو خواهر و برادر هم داری؟»

آره، یه داداش دارم که کوچیکه!

- اسمش چیه؟

اسمش ماهانه!

- چند سالشه؟

سه سالشه!

- آخی عزیزم. اونم با شما بازی می کنه؟

آخه کوچیکه، بلد نیست بازی کنه، بعضی وقتا من باهاش بازی می کنم.

- آفرین چه خواهر مهربونی. چه بازی هایی با اون می کنی؟

اون دوس داره همش بیفته دنبال من و من رو بگیره، بعضی وقتا هم پلیس می شه، الکی می گه کیوکیو، مثلاً منو می کشه، ههههه!

- آخی، چه جالب و خوب. با گوشه چی، اون با گوشه هم بازی می کنه؟

آرههههههه (با تعجب) همین چند روز پیش دیدیم که رفته توی دوربین گوشه و از خودش عکس می گیره، با این که قفل بود، آخه وقتی هم که گوشه قفله می شه، رفت توی دوربینش، اونم رفته بود و از خودش عکس می گرفت، اگر گوشه باز باشه، بلده، می ره توی گالری و عکسا رو می زنه، نگاه می کنه».

برخی از کودکان پیش دبستانی از تبلت خودشان برای کشیدن نقاشی سود می برند. هستی ۴ ساله و معراج ۶ ساله در مصاحبه های خود از کشیدن نقاشی با تبلت شان چنین یاد می کردند:

«- نقاشی بیش تر دوست داری یا گوشه بازی؟

نقاشی دوس دارم. هلمما بهم گوشه نمی ده. با گوشه هانیه نقاشی می کشم.

توی دفترت نقاشی نمی کشی؟

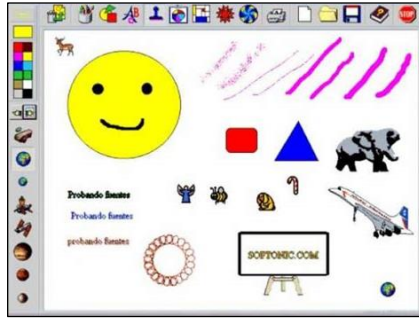
اگه برم خونه ی خاله اونجا هانیه نمیاد. تو دفتر نقاشی می کشم».



«- چه قدر خوب با تبلت نقاشی کردی؟

نقاشی مداداشو باید بیاری. مداد رنگی هم داری. می ری تو یه صفحه ای بعد خود تبلت مقوا داره،

می تونی بری توش نقاشی بکشی. چیزی هم می تونی درست کنی».



سپهراد ۵ ساله و آرش ۶ ساله، از گوش کردن به آهنگ از طریق تبلت و تلفن همراه خود و اولیایشان، حرف می‌زنند:

- آهنگ هم گوش می‌دی؟

آره.

- چه آهنگ‌هایی گوش می‌دی؟

آهنگ ساقیا، آهنگ او مای گاد، آهنگای خارجی».

«یه چیز مثلثی هست توش آهنگای معروف ایرانی رو نشون می‌ده.

- خب؟

مثلاً مرتضی پاشایی معروفه.

عرشیا: به، به.

- آهنگ‌هاش رو دوست دارین؟

عرشیا: من عاشقشم.

بیش‌تر من اونو گوش می‌دم، همه‌ی آهنگاشو دارم، ریختم تو حافظم».

آرمیتای ۶ ساله و مهرآوه ۵ ساله هم از دیدن عکس و گرفتن سلفی با تبلت از خودشان، به عنوان

یکی از سرگرمی‌های خویش یاد می‌کنند:

«- خوب آرمیتا با گوشی بابات چه کارهایی می‌کنی؟

بازی می‌کنم، آهنگ گوش می‌دم، عکس می‌بینم».

«- چند تا از دوست‌هات توی مهد تبلت دارن؟

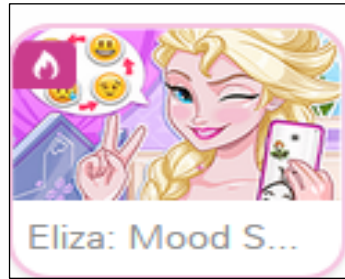
خیلیاشون.

- روزی چند ساعت کاری می‌کنی؟

یکی دو ساعت.

- چه کارهایی با تبلت انجام می‌دی؟

بازی و سلفی گرفتن و آهنگ و اینا».



یاس و مبینا ۵ ساله و بهشته ۵ ساله، در مصاحبه‌هایی که دارند، دیدن عکس از تبلت و گوشی را به عنوان یکی از سرگرمی‌های خود اعلان داشته‌اند:

«- اینستا هم دارید؟»

یاس: آره دارم من.

مبینا: منم دارم.

- با اینستا چه کار می‌کنید؟

مبینا: عکس مردمو نگاه می‌کنیم.

- اینستا چه طوریه؟

یاس: مته بازیای تکنولوژییه.

- بازی تکنولوژی چه طوریه یعنی؟

مبینا: می‌ری توشون با مردم حرف می‌زنی و می‌فهمی چه کار می‌کنن».

«- دوست‌هاش چی؟ اونا هم گوشی دارن؟»

آره.

- کدوم‌هاشون گوشی دارن؟

فاطمه، مریم.

- فاطمه و مریم تلگرام دارن؟

نه.

- پس با گوشی‌هاشون چه کار می‌کنند؟

بازی می‌کنن، عکس می‌بینن».



نیمای ۶ ساله نیز دیدن کلیپ، انیمیشن و فیلم را از سرگرمی‌های مهم خویش برمی‌شمرد.

«- چه شبکه‌هایی رو می‌بینی؟»

الآن برنامه تلویزیونشو ریختم، اما دیدم کار نمی‌کنه. پاکش کردم، الآن می‌رم تو همون آپارات، فیلم می‌بینم.

- بعد مامانتم میاد بهت بگه بسه، دیگه بازی نکن؟

نه. یا حداقل شبا نمی‌رم تو آپارات فیلم ببینم، بعد فیلمای کودکانه می‌بینم.

- فیلم‌هایی که می‌بینی، چه جوری هستند؟

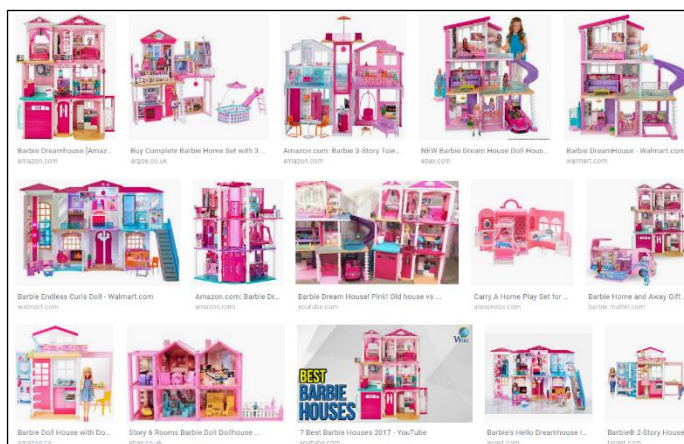
مثلاً مثل مَل مَل با عروسکه. مثلاً یه دو سه تا فیلم کارتونه انیمیشن.»

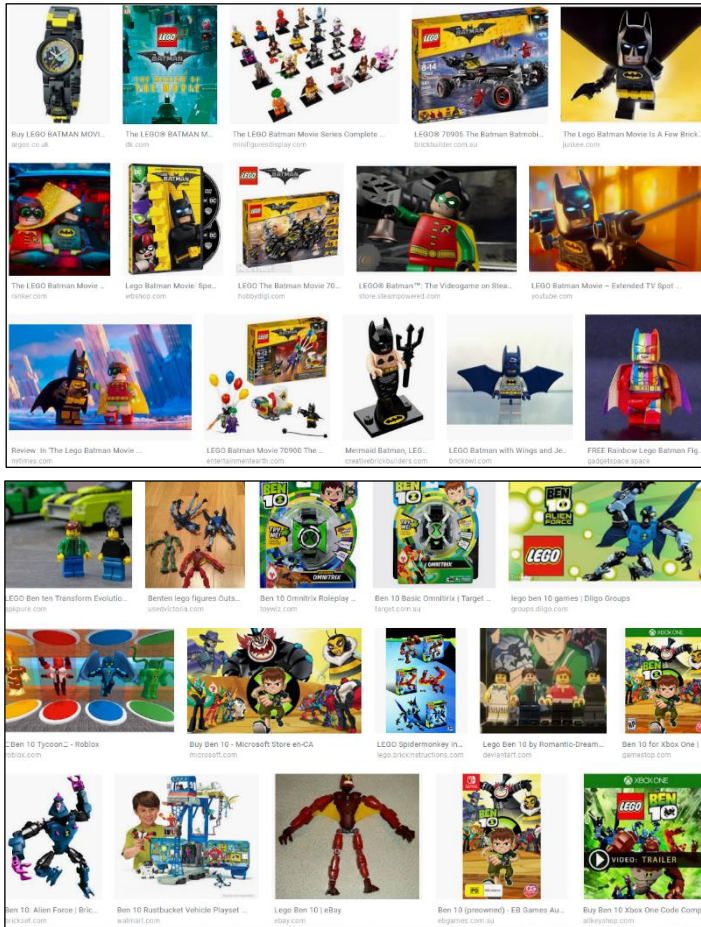
برخی از کودکان (با تشویق اولیا و اطرافیان) از تبلت یا تلفن همراه خودشان برای ارتقای اطلاعات

عمومی خودشان سود می‌برند.



نظام سرمایه‌داری برای تثبیت و تعمیق بیش از پیش الگوها در اذهان کاربران خردسال، دست به تهیه انبوهی از اسباب بازی‌های متناسب به الگوهای مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها زده است که کودکان با استقبال از آن‌ها قسمت دیگری از وقت خود را به بازی با آن‌ها اختصاص می‌دهند:





بعضی از کودکان هم از فناوری‌ها در جهت سر زدن به شبکه‌های اجتماعی و سرگرم شدن در آن‌ها یاد کرده‌اند. گلناز ۶ ساله نیز از تلفن همراه خودش در جهت سرگرمی خود سود می‌برد. قسمتی از مصاحبه گلناز در همین ارتباط به شرح زیر است:

«- مامانتون گفت شما گوشی دارین!

بله!

- تلگرام و واتس‌آپ روش نصبه؟

واتس‌آپ نه... تلگرامو دارم!

- چه استفاده‌هایی از این شبکه‌ها می‌شه کرد؟

خیلی کارا... تماس تصویری... پست گذاشتن... لایک کردن... چت کردن... فیلم دادن و گرفتن... و اینا دیگه.

- این کارها در کل به نظرت خوبه یا نه؟

بله خوبه.

- یعنی چی؟

آدم سرگرم می شه... اطلاعات آدم زیاد می شه... با بقیه حرف می زنه، دوست می شه، بازی می کنه». اما همان گونه که از آن یاد شد، بیشترین کاربری کودکان کاربر فناوریهای ارتباطی جدید، استفاده از بازیهایی است که توسط تبلت، پی اس فور، تلفن همراه و رایانه انجام می دهند. اظهارات تنی چند از کودکان مهد کودک در مصاحبه هایشان به قرار زیر است:

«- هلمما از مهد می ری خونه، چه کار می کنی؟

با دوستانم بازی می کنم.

- چه جور بازهایی؟

خاله بازی مثلاً یا با دوستانم همدیگه رو آرایش می کنیم» (هلمما، ۵ ساله).

«- چه بازی هایی داری؟

خونه تمیز می کنیم. ماهی می پزیم. کیک درست می کنیم» (رها، ۶ ساله).

«- دانیال تبلت داداشت چه بازی هایی داره؟

کانتر بازی^۱، دکتر بازی، مرد عنکبوتی، تفنگی، پلنگی، ببری.

- کانتر بازی چه طوریه؟

تفنگیه، می زنی دشمن رو می کشی» (دانیال، ۶ ساله).



برخی از پژوهشهای انجام شده در غرب حکایت از آن دارند که بازی کودکان با رسانه های دیجیتال، از بازی های فیزیکی آنان در جهان واقع پیشی گرفته است (اسلوتسکی^۲ و دشه تله^۳، ۲۰۱۷). اگر در این قسمت، بازی های دیجیتال که حجم عمده ارتباط کودکان پیش دبستانی با رسانه های جدید را در برمی گیرند، مورد توجه قرار گیرند، از یک منظر کلی می توان بازی هایی را که کودکان در

۱. بازی کانتر یک بازی بسیارخشن و هیجانی است که برای افراد بالای ۱۸ سال طراحی شده است.

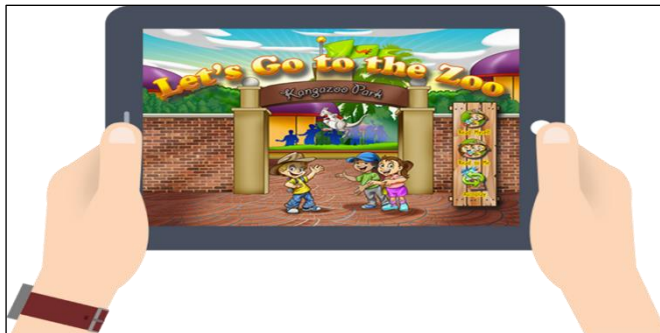
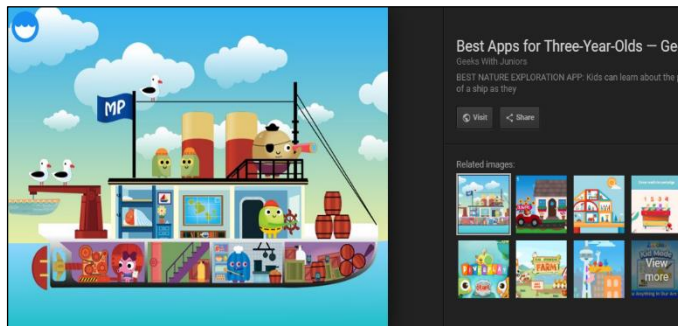
2. Slutsky, R.

3. Deshetler

تبلت، تلفن همراه، ایکس باکس و رایانه دنبال می‌کنند، به دو قسمت بازی‌های مناسب و بازی‌های نامناسب تقسیم کرد.

بازی‌های مناسب بازی‌هایی هستند که در جریان آن‌ها، کودک با مباحثی نظیر مفاهیم علمی، بازی‌های خلاق، افزایش اطلاعات بهداشتی و پزشکی، ارتقای مهارت‌های فردی و اجتماعی، افزایش شناخت اجتماعی، ارتقای اندیشه‌های راهبردی، آموزش روش‌های پرورشی و مانند آن آشنا می‌گردند، اما در برابر بازی‌های نامناسب، بازی‌هایی هستند که در روند بازی، انبوهی از مفاهیم غیرمتعارف، نظیر مفاهیم پرخاشگرانه، جنسی، بزه‌کارانه، خرافی و مانند آن به کودکان القا می‌گردد.

بالتبع در صورت بسترسازی فرهنگی و نظارت دقیق اولیا روی بازی‌هایی که مورد استفاده کودک قرار دارند، این بازی‌ها می‌توانند محلی برای انتقال برخی از اطلاعات ضروری فردی و اجتماعی به کودک باشند، اما اگر شرایط اخیر در جریان کاربری فرزند از بازی‌های دیجیتالی فراهم نگردد، در آن صورت بازی‌های نامناسب می‌توانند در جریان یادگیری‌های ضمنی یا غیررسمی کودک، اطلاعات نامناسب را در ذهن کودک کاربر از خود برجای بگذارند و حتی اسباب اختلال‌هایی نظیر اضطراب، افسردگی، بدشکلی بدنی، بی‌خوابی، شب‌ادراری و مانند آن را برای کودک فراهم آورده و یا در کاهش احساس نועدوستی کودک مؤثر واقع آمده و یا بلوغ زودرسی را برای وی رقم بزنند. نمونه‌های زیر، مصادیقی از بازی‌های مناسب کودکان به شمار می‌آیند:





Games and test of memory online

Memory games | Other memory games | Games | Memory tests | The Memory

Home > Memory games > Memory games for kids > Kids 3 years old

FREE MEMORY GAMES ONLINE FOR KIDS 3 YEARS OLD (15)

★ ★ ★ ★ ☆ (25 votes)

Like 0 | Share | Tweet

Find here many and free memory games online for kids 3 years old. These games are suitable for ages 3 and up with their favourite characters or cartoon heroes like Mickey Mouse, Hello Kitty, The Smurfs, The Barbapapa family, and more...

These games are responsive, indeed they are compatible with all devices: desktop, tablets and smartphones. The content and the games adjust automatically to your device, so do not hesitate to play the game on a tablet or a smartphone.

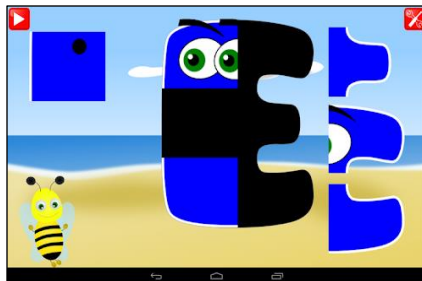
Choose the game you prefer from the list below and have fun!

START NOW

3 Easy Steps:
 1. Click 'Start Now'.
 2. Download For Free - No Sign Up!
 3. Get Easy Access To Your Email.

My Inbox Helper

Choose a memory game :
 New memory games NEW !



مصاحبه‌های صورت پذیرفته با تنی چند از کودکان کاربر بازی‌های مناسب، تبعات مفید این بازی‌ها را در آنان به معرض دید می‌نهد.

مصاحبه زیر متعلق به ریحانه ۵ ساله است که نمودی از آموزش فعال را در برخورد با تبلت خودش به معرض نمایش نهاده است:

«- تبلت بازی رو بیش‌تر دوست داری یا بازی با اسباب بازی رو؟
اسباب بازی.»

- زیاد تبلت بازی می‌کردی؟
آره از صبح تا شب... .

- با اینستا چه کار می‌کردی؟
با خواهرم عکس می‌گرفتم، می‌نوشت خواهرم، منو ریحانه بیهویی.
- خواهرت بلده قشنگ بنویسه؟
آره خاله.

- عکس بیهویی رو از کی یاد گرفته بودین؟
از مامانم و خاله و دختر خاله.

- اینستا رو هم اون‌ها یادتون دادن؟

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

- دیگه کی مامانت گفت یه کاری رو نکنین، بهش گوش ندادین؟
شبا که می‌گه زود بخوابین، من و خواهریم یواشکی بازی می‌کنیم.

- تبلتت رمز داشت؟

آره با خواهرم رمز گذاشتیم.

- چرا رمز گذاشتین؟

که مامانم نره توش سونیک و بازی‌های پسرانمون رو ببینه.

- بعد مامانت نمی‌گه چرا برای تبلت رمز گذاشتی، رمزش رو بگو؟

تا بگه رمزشو بزن، بازی رو پاک می‌کنم... .

- تلگرام داشتی؟

آره.

- با کی‌ها حرف می‌زنی؟

دختر خاله‌ام و مامانم و اینا.

- چه کار می‌کردی؟

استیکر و ویس.

- دیگه چه کار می‌کردی؟

فیلم نگاه می‌کردم».

همان‌گونه که از مصاحبه ریحانه برمی‌آید، او با وجود آن که اظهار می‌دارد، بازی‌های سنتی را از بازی با تبلت و گوشی همراه بیش‌تر دوست دارد، اما با این همه وقتی وی در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی قرار می‌گیرد، کاربری‌های زیر را از فناوری‌ها گزارش می‌کند:

ریختن بازی روی تبلت، انتقال داده‌ها، کاربری از اینستاگرام و گذاشتن اطلاعات روی اینستاگرام، ورود در فضای مجازی و تعامل با افراد غریبه و ناشناس، کاربری از منابع الکترونیکی، دیدن فیلم و تهیه نقاشی با تبلت و استفاده‌های ارتباطی. موارد پیش‌گفته به سهم خود آغازی بر آموزش فعال ریحانه، در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به حساب می‌آیند.

برخی از کودکان در جریان بازی و سروکار داشتن با رسانه‌های دیجیتال، با سروکله زدن با این رسانه‌ها، به تدریج به انواع و اقسام کاربردهایی که در آن‌ها تعبیه شده است، آشنا می‌شوند و در ادامه می‌توانند حتی حلال مشکلات اطرافیان بزرگ‌سالشان باشند که مثلاً در کاربری از تلفن همراه دچار یک اشکال فنی شده‌اند. بالطبع یادگیری‌های اخیر که از منظر پیازه آموزش فعال نامیده شده و به دلیل فعال بودن کودک در جریان یادگیری، اوج یادگیری ممکن آدمی است، ضمن ارتقای اعتماد به نفس کودک، راه یادگیری واقعی را به وی نشان می‌دهد که این مسأله به سهم خود امر مطلوب و ارزش‌مندی است.

امیرعلی، سینا و محمدرضای ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خودشان، از انجام بازی‌های فکری - معمایی خود به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- امیرعلی تو توی تبلت چی داری؟

بازی.

- چه بازی‌هایی داری؟

موتورسواری، بازی جنگی، بازی فکری هم دارم.

- اِ، بازی فکریت چه جوریه هست؟

بازی فکریه این جوریه که کلی باید فکر کنی، کلی کار کنی تا در آسانسور باز بشه (منظورش بازی‌هایی است که در جریان آن، باید رمز بازی را دریافت تا در جوایز باز شود)».

«- بعد مامانت بهت می‌گه چه بازی‌هایی انجام بدی؟»

اوممم... آره، بعضی وقتا بازی فکری می‌کنم... مثلاً یعنی اون می‌ره یه جا قایم می‌شه... بعد تو باید فکر کنی، پیداش کنی. اگر پیداش نکنی می‌سوزی... اگر پیداش کنی نمی‌سوزی... هی جایزه می‌گیری هی فنوقات بیش‌تر می‌شه... با اون فنذا می‌تونی بزنی بترکن، جایزه از توش در بیاد».

«- خوب بازی خونه چه جوریه؟»

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

- خودت معماهاش رو حل می‌کنی؟

آره. ولی اون جاهایی که ریاضی داره رو می‌گم مامانم بره. مثلاً می‌ری یه چیزی رو از تو اتاق پیدا می‌کنی که اون جواب یه معما تو یه جای دیگه‌اس. همش همین طوریه».

اهمیت بازی در آموزش‌های مستقیم و غیرمستقیم کودکان سبب شده است که نهادهای فرهنگی و سیاسی نسبت به مقوله بازی حساس شده، سعی کنند از این طریق، تربیت بهینه مورد نظر خود را روی کاربران بازی اعمال کنند.

سامشن^۱ و همکاران (۲۰۱۴) در مقاله‌ای با عنوان وضعیت بازی در استرالیا گزارش می‌دهد، با توجه به نقش و اهمیت بازی در دوران کودکی و با عنایت به این مسأله که از طریق بازی بسیاری از مفاهیم می‌تواند به کودکان انتقال داده شده و در یادگیری‌های فردی و اجتماعی آنان مؤثر واقع آید، سازمانی تحت عنوان «استاندار کیفیت ملی» تشکیل شده است تا روی بازی‌هایی که برای کودکان طراحی و ارائه می‌شود، نظارت داشته باشد.

اهمیت بازی از دید دنیای سرمایه‌داری نیز پنهان نمانده، نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری می‌کوشند از طریق بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها، دست به انتقال ارزش‌های مورد نظر خویش به کاربران خردسال بازی‌ها بزنند. به این معنا که نهادهای تبلیغاتی اخیر برای تحقق کسب سود جهان سرمایه‌داری، در عین حال که نیاز به جامعه‌ای مصرف‌زده، تجمل‌پرست و شهوی دارد، نیاز به جامعه‌ای دارد که روابط انسانی و انسان‌گرا در آن هرچه کم رنگ‌تر باشد و مواردی مانند تعدی به حقوق انسان‌ها، سوءاستفاده از مردم و شکستن هنجارها و ارزش‌های انسانی در آن، مورد پذیرش نسبی کاربران قرار گیرد تا کاربران خردسال بازی‌ها در بزرگسالی خویش، رفتارهای ظالمانه جهان سرمایه‌داری را با دیده نفی و انکار ندیده، با پذیرش و رضایت نسبی با آن‌ها برخورد کند. از این رو نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری در جریان تولید بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها برای تحقق هدف کسب سود خویش، به جامعه‌ای آشفته نیاز دارد که در آن خبری از تعامل‌های مثبت و پویای

انسانی وجود نداشته باشد و کودکان در جریان بازی‌های خود، در عمل پس از آن که با الگوهای هنجارشکن و بزه‌کار مواجه شدند، با کنار نهادن اندیشه‌های نועدوستانه خویش، به شکل ذهنی هنجارشکنی و روابط مبتنی بر زورگویی و بزه‌کاری را بپذیرند تا در ادامه، با طبیعی دیدن موارد اخیر، عملکرد کشورهای سرمایه‌داری جهان را غیرمتعارف ادراک نکرده، در برخورد با آن‌ها، از خود پذیرش و سازگاری نشان دهد.

کودکان کاربر بازی پرورشی پو که باید به تربیت پو اقدام کنند، در قسمت‌هایی از بازی موظف به خرید همبرگر مک دونالد برای پو بوده و در قسمت‌های دیگری از بازی باید یا وی را آرایش کنند و یا آن که شاهد عاشق شدن و شکست عشقی پو باشند. تصاویر زیر دورنمایی از القائات این بازی را به کودکان کاربر بازی نشان می‌دهد:



نمونه‌های زیر، مصادیقی از بازی‌های نامناسب کودکان را به معرض دید نهاده‌اند:



Halloween Picks: Bratzillaz Witchy Pri.
 Girlie Gossip
 Bratzillaz™ are the witchy glam cousins of the original Bratz™ dolls. They study at an exclusive fashion magic academy known as the Bratzillaz™ Academy. ...

Visit Share

Related images:

View more

Dress UP 121 ❤️ 1.5K Likes

First thing to do Games for kids app

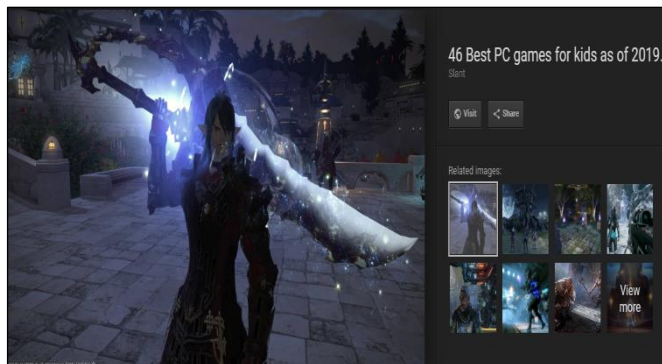
Advertisement: **Clinique ID - Offizieller Shop**
 Personalisierte Pflege ohne Kompromisse. Entdecken Sie, was noch alles auf Sie wartet!

Make Up Games for Kids and Girls

132 Likes

Frühling
 Personalisierte Pflege ohne Kompromisse. Entdecken Sie, was noch alles auf Sie wartet.

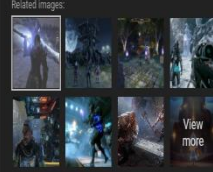
Pin-Up Facial Beauty
 Princess Mia And Match Fringe
 Disney's Next Top Model
 Elsa And Dolls
 Frustricious Summer Nails
 Anna S Summer Nails
 Elsa Makeup School
 Ariel Nails Salon



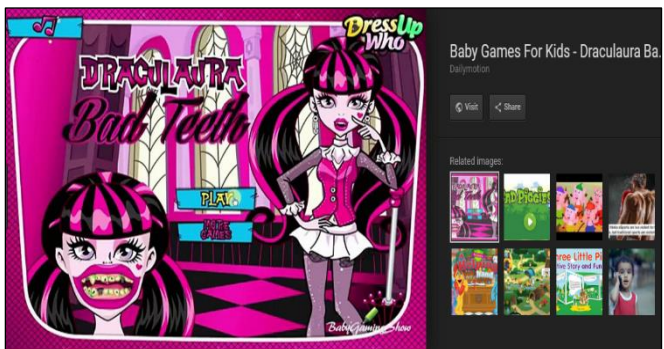
46 Best PC games for kids as of 2019.
Sent

Visit Share

Related images:



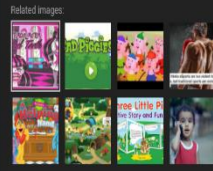
View more



Baby Games For Kids - Draculaura Ba.
DaisyMason

Visit Share

Related images:



View more



ROBLOX IS NOT SAFE FOR KIDS!! - Yo...
YouTube

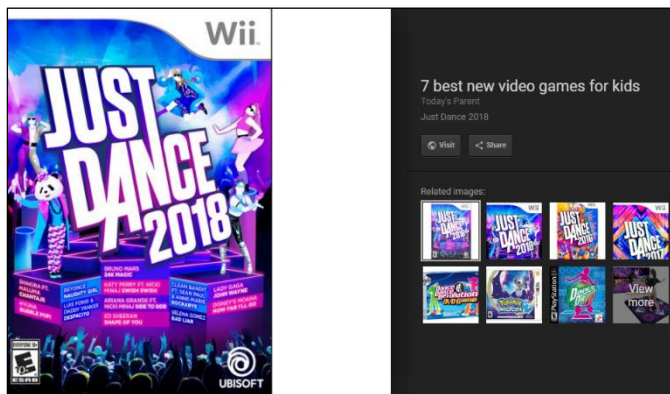
ROBLOX IS NOT SAFE FOR KIDS!

Visit Share

Related images:



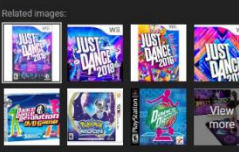
View more



7 best new video games for kids
Today's Parent
Just Dance 2018

Visit Share

Related images:



View more



مصاحبه‌های انجام شده زیر که با کودکان مهد کودک صورت پذیرفته است، به طرح مصادیقی از خضوع یافتن در برابر سرمایه‌داری، مصرف‌گرایی، خشونت‌طلبی، هنجارشکنی و یافتن دید منفی نسبت به مذهب، در اذهان کاربران بازی‌های نامناسب می‌پردازند.

«... من ظهر عادت دارم پرنسس بازی کنم با دوستانم. مثلاً لباس بلند بپوشم این چیزا و... ولی هر چی من می‌خوام بشم، بقیه هم می‌شن.

- ویشکا خانم، تو دوست نداری بقیه شکل تو بشن؟
نه. آخه پرنسس بازی.

- یعنی هر کسی باید لباسش متفاوت باشه؟

اممم... آيسان مثلاً میاره. یاسمین میاره. اما امروز پرنسس بازی نداریم. بگم چی داریم؟
چی دارید؟

باربیام رو قراره بیارم ظهر.

پرنسس بازی اینه که لباس پرنسسا رو می‌پوشید، شکل پرنسسا می‌شید؟

آره. الان فرض کن من لباس بلند تنمه. زیپ داره. بلنده. آستین پفیه. بعضی وقتا آستین پفیه ساده هم هست.

- پرنسس مثل کی؟

مثل سیندرلا. السا.

- بعد این‌ها رو می‌پوشید چه کار می‌کنید؟

اداشون رو در میاریم.

- پرنسس‌ها چه طوری رفتار می‌کنن؟

مثلاً خیلی بامزه (می‌خندد).

- بامزه یعنی چی؟

سرشونو می‌گیرن بالا، راه می‌رن» (ویشکا، ۶ ساله).

از آنجا که توجه و سرمایه‌گذاری لازم در مورد بازی‌های دیجیتال در ایران صورت نپذیرفته است و اصولاً تولید بازی‌های دیجیتالی به دلیل عدم رعایت قانون کپی‌رایت، برای هیچ فرد و نهادی به صرفه نیست، کمبود و فقدان بازی‌های داخلی با ارزش‌های بومی در ایران بسیار محسوس است و بیش‌تر کاربری‌های کودکان خردسال از بازی‌ها، بازی‌های خارجی است. بازی‌های خارجی هم به دلیل فقدان نظارت، تصفیه نمی‌شوند و مثلاً بازی جی‌تی‌ای که فروش آن در غرب به افراد زیر ۱۸ سال ممنوع است، در ایران به سادگی در دسترس کودکان کم سن و سال قرار گرفته و بالطبع آسیب‌زا واقع خواهند شد.

محمد ۴ ساله در قسمتی از مصاحبه خودش بیان می‌داشت، او از رنگ سبز خوشش می‌آید، زیرا بن‌تن رنگ سبز می‌پوشد، بنابراین وقتی کودکی حتی از رنگ لباس الگوهای مطرح شده در بازی‌ها تأثیر بپذیرد، باید انتظار داشت که از ارزش‌های ضمنی بازی‌ها، از نوع دوستی گرفته تا خشونت، پرخاشگری، روابط نامتناسب بین دو جنس (یا هم جنس) و مانند آن‌ها نیز تأثیر بپذیرد.

مصاحبه آرتین ۶ ساله، بیانگر کاربری او از بازی‌های خشن است و همان‌طور که مطالعات جهانی در این زمینه نشان داده‌اند، کاربری کودک از بازی‌های خشن، او را به سوی مواردی مانند حل خشونت‌آمیز مسایل فرارو، کاهش نوع دوستی، برخورد خشونت‌آمیز با جنس مخالف و نظایر آن سوق می‌دهد:

«- با تبلت خودت چه کار می‌کنی؟»

بازی می‌کنم.

- چه بازی‌هایی داری؟

اول تفنگ بازی. مثلاً همون اسباب بازی‌ها، مثلاً دستامونو یه تیر می‌زنه تفنگه، بعداً اونجا می‌گه دستا

بالا، مثلاً این کلاسه داره می‌گه دستا بالا، بعداً شمشیر رو می‌گیره می‌زنه گردنش.

بازی زنونه هم دارم.

- بازیش چه جوریه؟

اول اسباب بازی. اونا این جوری می‌زنن. اونم پرنسسه. بعداً اون دخترا تبدیل می‌شن به زامبی.

- تبدیل می‌شن به زامبی؟

نه، بعداً اون دخترا میوه درست می‌کنن.

- میوه؟

نخیر. بعدنم اون دختر خیاطیه. بعدنم یه دختر دیگه هم دارم، اسمش سینییه... اونجا هم... مثلاً

می‌میره.

- می‌میره؟

نه. می‌زنه می‌کشه. اون آدم بدا.

- یعنی یه دختریه که می‌زنه آدم بدا رو می‌کشه؟
آره، اون آدم برفیه، دختره، مثل آتش نشانه. می‌زنه می‌کشه. ولی آب نمی‌شه. مثل یخی می‌مونه، می‌زنه داغونش می‌کنه».

اظهارات زیر مهرداد و مهرداد ۶ ساله هم مصادیقی در جهت حل هیجان‌مدار مسایل پیش رو است:
«همونجا تفنگمو درآوردم... تیردار واقعی... تققق... پوووففف... تیرشو زدم... افتاد زمین!

- یعنی تو اون رو کشتی؟

آره! با کلی تیر!

- مهرداد اون وقت هیچ کس کاری باهات نداشت؟
نع!

- پلیس دستگیرت نکرد؟

نع.

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

«- تلویزیون زیاد می‌بینی؟

محمد مهدی: آره، هر روز می‌بینم.

- چقدر می‌بینی؟

محمد مهدی: ده‌ههه ساعت!

مهرداد: منم بگم چقدر نگاه می‌کنم، اصن شبم نگاه می‌کنم.

محمد مهدی: منم همین طور... شبم نگاه می‌کنم!

مهرداد: من صداشم می‌ذارم زیاد، می‌رم تلویزیون می‌بینم!

- خوب... .

مهرداد: اصن انقده زیاد می‌کنم، همه گوششون کر بشه.

- دیگران ناراحت نمی‌شن؟

مهرداد: همسایه‌هامون میان می‌گن، این سی‌دی چیه؟ منم می‌گم زر زرر (!) نکنا! تفنگ درمیارما!

محمد مهدی: منم تفنگ دارم... می‌زنم منفجرشون می‌کنم!... بعدم با خنجر می‌زنم، داغونشون می‌کنم».

اظهارات پارسا و طاها و شاهین ۶ ساله، نمونه‌های دیگری از القائات هنجارشکن بازی‌های هیجان‌آمیز با جهت‌گیری نامناسب و منفی را به معرض دید می‌گذارند:

«- چه بازی‌ها و کارتونهایی رو دانلود می‌کنید؟

بت‌من، مرد عنکبوتی، بن‌تن.

- کدومش رو از همه بیشتر دوستش داری؟

بن‌تن رو.

- چرا دوستش داری؟

چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می‌زنه یه موجود قوی می‌شه، بعد با موجودات دیگه می‌جنگه.

طاها: من بعضی وقت‌ها شب‌ها خوابش رو می‌بینم که موجودات حمله کردن با ترس بیدار می‌شم.

- وقتی می‌ترسی چرا این کارتون رو نگاه می‌کنی؟

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

- خوب چه کار می‌کنی که قوی بشی؟

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

- وقتی بزرگ شدین، می‌خواهین مثل بن‌تن بشین؟

ما می‌خواهیم بزرگ که شدیم بریم فضا، از همون ساعتای بن‌تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد

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

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

اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می‌کنه؟

رئیس مثل بن‌تن همه کاراش رو تنهایی می‌کنه، چون خودش قویه، حتی از مامان باباشم اجازه

نمی‌گیره».

سندبرگ^۱ و وورینن^۲ (۲۰۰۸)، بر اهمیت سیاسی محتوایی که رسانه‌های دیجیتال می‌توانند داشته

باشند، تأکید کرده‌اند. این پژوهش‌گران در تجزیه و تحلیل تاریخی که در مورد بازی و اسباب بازی

دارند، پس از اخذ دیدگاه ۱۱۱ نفر از معلمان پیش دبستان و دانش‌آموزان به تحلیل یافته‌های اخذ شده

پرداختند. از منظر پژوهش‌گران اخیر، مواردی مانند افزایش رفاه، ورود زنان به زندگی اجتماعی و

اقتصادی، شهرنشینی، مدرنیته و سکولاریزاسیون و گسترش یافتن دامنه اثرگذاری رسانه‌ها، از جمله

تحولاتی به شمار می‌آیند که در عصر حاضر قابل مشاهده است. تغییرات اخیر را می‌توان عیناً در

تحولات بازی و اسباب بازی‌ها موجود در جامعه شاهد بود، به این معنا که رسانه‌های دیجیتال در

عمل تحولات اخیر را در بازی‌ها و به دنبال آن‌ها اسباب بازی‌ها رقم زده است.

محمدحسین و متین و امیرعلی ۶ ساله، در راستای بحث سندبرگ و وورینن، در مصاحبه خود از

کاربری خویش از بازی پرندگان خشمگین (انگری بیردز) یاد کرده، نوعی از سکولاریزه شدن را به

نمایش می‌نهند، زیرا در قسمتی از بازی اخیر، آنان باید دنبال خوک‌هایی کنند که به سوی ساختمانی

1. Sandberg, A.

2. Vuorinen, T.

با نمای مساجد پناه برده‌اند و پرنده‌گان خشمگین نیز برای دستیابی به آن‌ها باید دست به تخریب ساختمان مزبور بزنند.

«- تو توی گوشیت چه بازی‌هایی داری؟»

انگری برد، ماشین.



- خوب، چه بازی‌هایی رو از بازار دانلود می‌کنی؟

متین: می‌گن بازار بده، زاپیا خوبه.

- اسم بازی‌هاتون رو می‌گین، منم دانلود کنم؟

متین: من انگری برد(ز) دارم.

امیرعلی: همه هست تو بازار دیگه، هر چی هست.

- خوب شماها چی دوست دارین؟ بازی خوب بهم معرفی کن، من هم بازی کنم.

امیرعلی: تفنگ بازی دوست داری؟

- اسمشو می‌گی ببینمش؟

امیرعلی: تفنگ بازیه با دست، یعنی نه! تفنگ بازی گوشه رو می‌زنی، می‌ری عقب، داشتم ولی

پاکش کردم».

کاربری نامناسب و مفرط کودکان از بازی‌های دیجیتال، متضمن برخی از آسیب‌های زیستی نیز هست.

مهربان ۴ ساله و حدیث ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش از برخی از آسیب‌های زیستی مترتب بر

بازی‌های دیجیتال یاد کرده‌اند. کیان و حسنی ۶ ساله هم در مصاحبه خودشان، از انجام بازی‌های

ترسناکی یاد می‌کنند که خواب آن‌ها را آشفته کرده است، اما با وجود همه این‌ها، کودکان مزبور به

دلیل نبود جایگزین مناسب، بر کاربری خود از بازی‌های آسیب‌زایی که انجام می‌دهند، تأکید می‌ورزند:

«- وقتی زیاد بازی می‌کنی، چشم‌هات درد نمی‌گیره؟»

چرا، می‌سوزه.

- خوب کم‌تر بازی کن؟

حوصلممممم سر می‌ره».

«- حدیث وقتی توی بازی می‌بری چه حسی داری؟»

- خوشحال می‌شم.
- مثلاً چه کار می‌کنی؟
- اومممممم..... تو دلم تولد می‌گیرم.
- آهان خوبه، وقتی زیاد با گوشی بازی می‌کنی، خسته نمی‌شی؟
- گردنم درد می‌گیره».
- «حسنی: من یه بازی داشتم، موتوری و تفنگی بود که همکار بابام اونا رو حذف کرد.
- چرا؟
- حسنی: نمی‌دونم.
- تو موتور و بازی جنگی رو دوست داری؟
- حسنی: نه، بازی جنگی هم دوست دارم، بازی ترسونکی هم دوست دارم.
- بازی ترسونکی؟
- کیان: بازی ترسناک رو می‌گه.
- حسنی: نه، بازی ترسناکی دوست دارم.
- مگه تو نمی‌ترسی؟
- حسنی: ولی از اتاقای خودم و مامان و بابام می‌ترسم.
- خوب از اونا می‌ترسی باز بازی ترسناک می‌کنی؟ دوست داری؟
- حسنی: آره، ولی از اتاق خودم و مامانم می‌ترسم.
- دیگه راجع به چی دوست دارید صحبت کنیم؟
- حسنی: بازی ترسناک.
- بازی ترسناک مثل چی؟
- حسنی: از اتاق مامانم می‌ترسم، از اتاقای خودم می‌ترسم.
- کیان: ولی من نمی‌ترسم.
- خوب حسنی بازی ترسناک نکن که اذیت بشی.
- حسنی: خوب آخه دوست دارم».



البته نکته مهمی که در همین ارتباط تذکر آن لازم می‌نماید، هم‌اوردی جاذبه‌های هم‌عرض در جهان واقع با رسانه‌های دیجیتال است. به این معنا که وقتی در خانواده‌ای تربیت صحیح کودک در دستور کار قرار گرفته باشد، فناوری‌ها تنها سهم کوچکی از زندگی اولیا و کودک را تشکیل خواهد داد و سایر وقت کودک، صرف بازی‌های سنتی و یا مانند آن می‌شود که در دنیای واقعی رخ می‌دهند. قسمتی از مصاحبه کیان و امیرحسین و ویونای ۶ ساله، در همین جهت به قرار زیر است:

«- حالا داداش دوست داری یا آبی؟»

فرقی نمی‌کنه مامانی (مامان بزرگ) می‌گه بچه باید سالم باشه.

- آفرین به تو که این قدر بزرگ‌تر از سنت می‌فهمی، کیان تو اگه حوصلت سر بره چه کار می‌کنی؟

با مامانی تلویزیون نگاه می‌کنم، یا مامانی کتاب می‌خونه برام، یا شاهنامه تعریف می‌کنه، یا اگه وقتش باشه با تبلتم بازی می‌کنم.

- تو دوست داری مامانی برات کتاب بخونه یا حوصله‌ات سر می‌ره؟

حوصلم سر نمی‌ره، آخه مثلاً داستانی شاهنامه خیلی قشنگن، مثلاً رستم یه آدم خیلی قویه که هیشکی نمی‌تونه اذیتش بکنه، تازه سنشم خیلی زیاده».

«- تو این قدر بازی می‌کردی، چشم هات درد نمی‌گرفت؟»

بعضی وقتا آره. سرم درد می‌گرفت.

- وقتی مامانت بازی رو پاک کرد، ناراحت نشدی؟

اووووم اولش آره.

- خوب چرا الان ناراحت نیستی؟

آخه الان بازی‌های بهتری دارم، مثله بازی فکری و اینا».

«- وقتی تبلت بازی می‌کنی، مامانت چه کار می‌کنه؟»

آشپزی می‌کنه یا آرایش می‌کنه.

- بابات چی؟

بابام سر کاره.

- بابات چی، باهات بازی می‌کنه؟

آره بعضی وقتا.

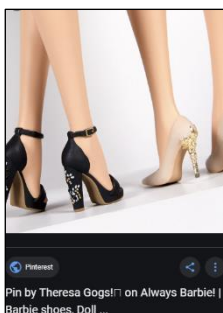
- بازی با بابات رو دوست داری؟

آره. خیلی زیاده».

بنابراین با توجه بر عدم نظارت جدی بر بازی‌های دیجیتالی از سویی و جذابیت‌های متعدد این بازی‌ها (تنوع رنگ، گرافیک عالی، ارضای حس کنجکاوی کودک، تنوع موضوع‌ها، ارضای هیجان‌جویی و مانند آن)، به نظر می‌رسد تعدیل و تخفیف بازی‌های دیجیتالی با جایگزین‌های

مناسبی مانند بازی کودک با اولیا یا بردن کودک به پارک و نظایر آن، می‌توان مانع القائات مخرب برخی از بازی‌ها بر روان پاک و دست نخورده کودکان شد.

۲-۵- آموزش‌های غیرمستقیم



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

اما روش‌های دیگری هم وجود دارد که می‌توان با اتکا به آن‌ها، القائات مورد نظر را به گونه‌ای به جمعیت هدف انتقال داد که جبهه‌گیری‌های مشابه آن چه از آن یاد شد، در برابر آن شکل نگیرد. یکی از این روش‌ها، آموزش غیررسمی یا پنهان می‌باشد. کومبیز به عنوان یکی از اولین نظریه‌پردازان آموزش غیررسمی، این آموزش را به شرح زیر، تعریف می‌کند:

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

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



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

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

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

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



آموزش اخیر بسته به جهت‌گیری ارزشی کاربران آموزش غیررسمی می‌تواند از جهات مثبت گرفته تا منفی گسترده باشد. به عنوان مثال، ودر- ویز^۱ و فورتوس^۲ (۲۰۱۱)، گزارش می‌دهند که انگیزه

1. Vedder-Weiss, D
2. Fortus, D.

فراگیری علوم در دوران بلوغ دانش‌آموزان کاهش می‌یابد، این پژوهش‌گران در چاره‌یابی واقعیت تلخ کاهش تمایل دانش‌آموزان به مباحث علوم، روی آموزش غیررسمی تأکید کرده، خاطرنشان می‌سازند، با عمده کردن یادگیری غیررسمی که از طریق فناوری‌های ارتباطی پیشرفته صورت پذیرد، می‌توان بر مشکل اخیر فایق آمد.

بارانوفسکی^۱ و همکاران (۲۰۱۶)، در مقاله‌ای که در زمینه بازی‌های ویدیویی دارند، خاطرنشان می‌سازند، بازی‌های ویدیویی در طیف وسیعی از اختلال‌ها و بیماری‌ها جهت مداخله و درمان، شرایط پزشکی (مانند مدیریت درد، پارکینسون)، شرایط روانی نامساعد (نظیر اختلال استرس پس از سانحه، اضطراب، افسردگی، اوتیسم)، توان‌بخشی (مانند سکنه و آسیب مغزی)، مسایل بهداشتی و عمومی (نظیر افزایش فعالیت بدنی از طریق بازی)، مسایل اجتماعی (مانند خشونت، زورگویی، تعصب‌نژادی) و تغییر رژیم غذایی و سلامت جنسی افراد مورد بررسی قرار گرفته و کارآمدی خود را در زمینه‌های مزبور نشان داده‌اند (هر چند ممکن است افرادی با نیت شیرانه با استفاده سوء از بازی‌ها، از آن‌ها در جهت افزایش مسایلی مانند خشونت، زورگویی، تعصب‌نژادی، عادات نامناسب غذایی و نظایر آن‌ها هم سود ببرند).

گریتی‌میر^۲ و اوسوالد^۳ (۲۰۱۰) در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند که غالب پژوهش‌های انجام گرفته در زمینه بازی‌های ویدیویی، متمرکز بر نشان دادن اثرات منفی بازی‌های پرخاشگرانه است، اما این پژوهش‌گران با ارایه عامل آزمایشی بازی‌های جامعه‌پسند به شکل غیرمستقیم، در صدد برآمدن تا ببینند آیا انجام بازی‌های اخیر در تغییر رفتار آنان به سمت جامعه‌پسند شدن مؤثر هست یا خیر. نتایج پژوهش گریتی‌میر و اوسوالد حکایت از مؤثر بودن ارایه عامل آزمایشی داشت. به تعبیر دیگر انجام بازی‌های جامعه‌پسند (یا ارایه عامل آزمایشی به شکل غیرمستقیم)، در کودکان کاربر مؤثر واقع آمده، سبب می‌شود آنان بیش از پیش به انجام رفتارهای جامعه‌پسند روی بیاورند.

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

-
1. Baranoowski, T.
 2. Greitemeyer, T.
 3. Osswald, S.

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

کارتونها و پویایی‌نمایی‌هایی 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، میکی ماس، 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 کارتونها‌هایی مانند نیمه ابری، باری، پو و نظایر آن‌ها، ضمن آرایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالشان، اهداف تجاری شرکت‌های غربی (مانند مک‌دونالد) را در دستور کار خود قرار داده‌اند.^۱

بررسی مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی، حکایت از آن دارد که برخی از کودکان از القانات مثبت یادگیری‌های غیررسمی و برخی از القانات منفی آن برخوردار گردیده‌اند. سپهر ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، وی به دلیل آن که در جریان بازی، حق کارگران را تزییع می‌کرد، با شورش کارگران مواجه گردیده است:

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

- اسم دایناسورها رو هم بلدی؟

آره (با خنده).

- دیگه چه بازی‌هایی داری؟

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

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

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

- شورش کردن؟

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

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

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

با عروسک‌هام وقتایی که تبلت دست داداشمه، بازی می‌کنم.

- یعنی اگه تبلت باشه با تبلت بازی می‌کنی؟

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

محمیای ۴ ساله هم پس از کاربری از کارتونه‌های السا و آنا، چنان تحت تأثیر این کارتون قرار گرفته است که نه تنها دوست دارد موهایش را مانند السا سفید و به تعبیر خودش «خوشگل» کند، بلکه در صدد تهیه و پوشیدن لباس‌های «قشنگ» هست تا خود را شبیه السا کند.

«- محیا چه کارتونه‌هایی رو دوست داری؟

السا، موآنا، باب اسفنجی با خرس‌های محافظ جنگل.

- بیش‌تر از همه کدومشون رو دوست داری؟

السا رو از همه بیش‌تر دوست دارم. من السام.

- تو السا هستی؟

آره.

- چه جوروی مثل السا هستی؟

من قوی‌ام، می‌تونم همه رو یخ بزنم، هر کی اذیتم کنه رو یخ می‌زنم.

- با چی یخ می‌زنی؟

با دستام یخ می‌زنم، صب کن (می‌رود از داخل کمدش جعبه مداد شمعی‌هایش را می‌آورد که رویش عکس السا و آنا است).

این منم. این دوستمه، اسمش آناست. دوستم یخ می‌زنه، بعد من خوبش می‌کنم، بعد با هم خواهر می‌شیم. بعد یه آقاهه هست، می‌خواد منو بکشه، ولی من شکستش می‌دم.

- چه جوروی شکستش می‌دی؟

یخپیش می‌کنم.

- آنا چه طوریه؟

آنا خیلی چرته. هیچ کاری بلد نیست بکنه، نمی‌تونه کسی رو یخی کنه، ولی من می‌تونم.

- یعنی اگه کسی بلد نباشه این کارها رو بکنه، به درد نخوره؟

آره دیگه.

- پس یعنی تو بهتر از آنا هستی؟

آره، من لباسم آبی، خوشگله، موهام قشنگه، بافتست. می‌تونم اجی مجی کنم، لباسمو یخی

کنم.

- الان که موها کوتاهه؟

نههههه! الکی خب! من که شبیهش نیستم، الکی شبیهش ام.

- ولی دوست داری شبیه اون باشی!

آره. لباسای قشنگ بپوشم، موهام خوشگل کنم. یه بازی تو گوشی آبجیم هست، بازی الساست.

- بازیش چه جوریه؟

آرایش می‌کنیم یه عالمه. بعدش می‌ریم یه مرحله دیگه، موهامونو قشنگ می‌کنیم.

همان‌گونه که از مصاحبه محیا برمی‌آید، محیا تحت تأثیر کارتون الساء نه تنها در صدد حل

هیجان‌مدار مسایل فرارویش برآمده است و می‌خواهد هر کسی که او را اذیت کرد، منجمد سازد، بلکه

گرفتار خرافه‌پردازی شده، می‌خواهد با اجی مجی گفتن، خواست‌های ناشدنی خویش را شدنی سازد.

محیا در قسمت دیگری از بیاناتش با طرح علاقه به قشنگ شدن و کاربری از لباس‌های قشنگ، در

عمل نشان می‌دهد که به یک زندگی مبتنی بر سبک لذت‌مدار، تمایل یافته است.



در ادامه، با موضوع قرار دادن مسأله مهم زیست محیطی، اثرات مثبت و منفی یادگیری‌های

غیررسمی زیست محیطی کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها مورد توجه قرار

خواهد گرفت.

آموزش‌های غیررسمی در زمینه مسایل زیست محیطی

توجه به طبیعت و زیست محیط، از زمان‌های بسیار دور و در دیدگاه‌های دینی و مکاتب مختلف فکری، همواره به مثابه امری مهم و اساسی نگریسته می‌شده است.



بازرگان (۱۳۷۷) در کتاب راه طی شده، از تحول دیدگاه توحیدی یاد کرده، خاطرنشان می‌سازد، پس از تمدن‌هایی که بت‌پرستی را در دستور کار خود قرار داده بودند، اقوامی نظیر کلدانی‌ها و مصری‌ها ظاهر می‌گردند که با کنار نهادن بت‌پرستی (که بین علت و معلول آن - که جهان هستی بود- تناسبی وجود نداشت)، به پرستش آثار و جلوه‌های طبیعت، مانند ستارگان و خورشید روی می‌آورند که این پدیده‌ها از مخلوقات عالی طبیعت به شمار آمده، از بت‌پرستی پیشینیان، گامی فراتر است.

مردمی که جلوه‌های طبیعت را می‌پرستیدند، با عباداتشان (که شامل ورد، نذر، تملق و قربانی کردن بود)، در عمل از خداهایی یاد می‌کردند که منشاء شرور نیز بودند. در ادامه، در یونان سه جریان سوفسطائیان (که منکر هر گونه حقیقتی بودند)، مادیون (که ماده را منشاء تمام آثار هستی می‌دانستند) و افرادی که میداء واحدی برای ارواح قایل شده، اعلام توحید کردند، شکل گرفت که متضمن نوعی از بن‌بست فکری بود، اما با ظهور اسلام، این آیین ده قرن قبل از بیکن و دکارت، به سبک حضرت ابراهیم، علیه‌السلام، توجه به طبیعت را در دستور کار خود قرار داد و قرآن در بسیاری از آیات خود با ارایه شاهد مثال‌هایی از طبیعت، مردم را متوجه گردش زمین و تشویق افراد به تفکر در توالی شب و روز، مطالعه وزش باد، تشکیل ابر، ریزش باران، روییدن گیاهان، نر و ماده بودن کلیه موجودات، تکوین و تکامل جنین، تنوع کوه‌ها، اختلاف طعم آب‌ها، پرواز پرندگان، سیر کشتی‌ها و نظایر آن‌ها ساخت. جهت‌گیری اخیر در عمل پاسخ مبتنی بر نفی به فلسفه‌های مادی و سوفسطایی و تأییدی بر دیدگاه توحیدی به شمار می‌آید که این مسأله از قبیل بررسی‌های تجربی، رخ می‌نمود.



سیدحسین نصر (۱۳۸۵) در کتاب «دین و نظم طبیعت» از توجه وافر اقوام مختلف در زمان‌های گذشته نسبت به طبیعت یاد می‌کند. وی در همین ارتباط درباره اهمیت طبیعت در (ادیان ابتدایی و بومی) می‌نویسد:

«ادیان ابتدایی با وجود تفاوت‌های بسیار در اساطیر و اعمالشان، به لحاظ رابطه‌شان با طبیعت یا زمین، شباهت چشم‌گیری دارند. آن‌ها هزاران سال، حافظ و حامی طبیعت و محیط زیستشان بوده‌اند. در آیین شمنی، شمن قادر است از طریق ستاره قطبی از مرتبه کیهان فراتر برود، ولی باید حرمت نظم و هماهنگی عالم را که بدون آن قادر به سیر فراکیهانی‌اش نیست، نگه دارد. در این منظر اولیه، تمایز روشنی میان امر قدسی و امر طبیعی (طبیعت) وجود ندارد. در آیین شینتو حرکت به سمت جمال معنوی با حرکت از جمال طبیعی آغاز می‌گردد.

در آیین بومیان امریکای شمالی، طبیعت بکر، معبد بومیان امریکا بود و صورت‌های طبیعت هم تجلیات الهی شمرده می‌شدند.

در آیین دائو در شرق دور، پیروان این آیین به انحای گوناگون از نظم طبیعت سخن گفته و علاوه بر این سعی کرده‌اند، از طریق «طبیعت» از طبیعت تعالی پیدا کنند و از این ره‌گذر به جاودانگی که غایت کیمیاگری چینی است، دست پیدا کنند.

حکمای دائویی، کوه‌ها و جنگل‌ها را برای تدبیر برمی‌گزیدند و هم‌زمان با تدبیر در نظم طبیعت، در هماهنگی و نظم درونی خویش نیز تدبیر می‌کردند و بدین سان دائو را مکشوف می‌داشتند و برحسب اصول آن زندگی می‌کردند.

در آیین کنفوسیوسی، اگرچه اهمیت هماهنگ بودن انسان و جامعه او با آسمان و زمین تأکید شده است، اما مخصوصاً در دیدگاه‌های نوکنفوسیوسی می‌توان ژرف‌ترین بیانات آیین کنفوسیوسی در خصوص نظم طبیعت را یافت. شاید از همین رو است که آیین نوکنفوسیوسی با عنوان مکتب طبیعت و مبداء نیز شناخته شده است.

جوشی، متفکر نوکنفوسیوسی بیان می‌داشت: اگر کسی دیده‌ای بی‌غرض داشته باشد، در آن صورت خواهد دید که آسمان و زمین و همه مخلوقات جسمی واحد را تشکیل می‌دهند و هیچ چیز نیست که او بدان عشق نورزد.

در آیین هندو، طبیعت به مثابه یک راهنمای معنوی در نظر گرفته شده است. انسان می‌تواند از طبیعت درباره قوانینی که در نهایت همان قوانین حاکم بر وجود خود او است، بیاموزد و به سوی «حاکم درونی عالم» و در نهایت به سوی نجات سوق یابد. شناخت طبیعت در نهایت می‌تواند آدمی را به آزادی به معنای هندویی کلمه، یعنی نجات از همه محدودیت‌ها به فضل اصول متجلی شده در طبیعت و در عین حال متعالی از آن، رهنمون شود.

در آیین زرتشتی رابطه‌ای مستقیم با عالم طبیعت و عناصر کیهانی از طریق رسومی مذهبی که این رابطه را در مناسک این آیین وجود دارد، پدید می‌آید.

برای یونانیان، عالم نسخه کامل نظم، هم زیبا و هم معقول، یا به اعتقاد افلاطون والاترین موجود محسوس و در حقیقت موجود زنده و دارای نفس و عقل بود. به همین دلیل همان‌گونه که هزبود، شاعر یونانی، از قبل گفته بود، این نظم باید مورد تقلید انسان‌ها قرار می‌گرفت.



ادیان ابراهیمی یکتاپرست - یعنی یهودیت، مسیحیت و اسلام - به عالم معنوی واحدی تعلق دارند و به خدای واحد معتقدند، خدای واحدی که در عین متعالی بودن، فقط عالم را نیافریده است، بلکه بر طبق نظمی که نه تنها از اراده، بلکه از حکمت او نیز صادر می‌شود، بر عالم سیطره دارد. اما با این حال، تصور نظم طبیعت در این سه دین یکسان نیست.

مسیحیان پیشین با گواهی بر شکوه خداوند، بر پیوند آسمان و زمین صحّه می‌نهادند (هر چند این دیدگاه در جریان جدایی تمدن غرب از مسیحیت، در آن دیار افول کرد).

در دیدگاه اسلامی نظم طبیعت چیزی نیست مگر همان حقیقت الهی که خویش را در مرتبه وجود پدیداری متجلی ساخته است. قرآن کریم آن جا که می‌فرماید: فاینما تولوا فثم وجه الله، پس به هر سوی روی کنید، آن جا روی به خداست (بقره، ۱۱۵)، به همین واقعیت اساسی اشاره دارد و این آیه بیانی است که رساله‌های عرفانی بی‌شمار در زمینه وحدت وجود، شروع متعدد آنند.

از منظر برخی از عارفان مسلمان، خود طبیعت می‌تواند آدمی را برای تعالی جستن از کیهان یاری دهد.



با فرارسیدن دوران رنسانس در غرب، سه جریان فلسفی در غرب قابل ملاحظه بود، انسان‌گرایی که شامل فلسفه غالب در دوران رنسانس می‌شد و مکتب افلاطونی و ارسطویی که به عنوان دو مکتب فلسفی شاخص دیگر، دیدگاه‌هایی در خصوص انسان در ارتباط با خدا و جهان ابراز می‌داشتند. پترارک، به عنوان پدر انسان‌گرایی در دوران رنسانس، با تحصیل منطق و همه سنت مدرسی عناد داشت و خاصه با علم و اندیشه اسلامی عناد و مخالفت می‌ورزید. وی با ارایه انسان‌گرایی (به مفهومی که در دوران رنسانس بالید و تصور جدیدی از انسان ارایه کرد)، انسانی مستقل، بریده از هر گونه سلسله مراتب مقدس و مسلط بر عالم طبیعت را به غریبان ارایه کرد.

به این معنا که برخلاف تصور اسلامی از انسان به مثابه موجودی کاملاً تسلیم در برابر اراده خداوند، فرانسیسکو پترارک با دیدگاه پرومته‌ای^۱ و تیتانی^۲ درباره انسان سخن گفت.

انسان تصویر شده در دوران رنسانس، به جای آن که موجودی نیمه فرشته و نیمه آدمی باشد که بر سطح زمین افکنده شده است، انسانی کاملاً زمینی (خاکی) بود که در زمین جدید الکتشاف، کاملاً مأنوس و راحت بود و دیگر غریبی دور افتاده از قلمرو بهشتی نبود.

دنیا‌داری، وضع و حال طبیعی آدمی شد و به آخرت اندیشی تصور مسیحی قرون وسطی درباره انسان، از سر تحقیر و تمسخر نگریست انسان زمینی، و نه انسان پیش از هبوط از کمال بهشتی‌اش، به صورت انسان بهنجار در آمد.

طبیعت‌گرایی، مخصوصاً تا آن جا که به پیروان انسان‌گرایی نوین مربوط می‌شد، بیش‌تر دل‌مشغولی بازیابی لذت بود تا بازیابی مفاد معنوی جسم یا طبیعت.

پیکو که دیدگاه‌های وی در باب انسان مخصوصاً تأثیرگذار از کار در آمد، بر سرشت پرومته‌ای انسان تأکید می‌ورزد. پرومته‌ای که برای نجات خویش می‌تواند انواع و اقسام شکل‌ها را پیدا کند و

۱. Promthean، منسوب یا شبیه به پرومته. در اساطیر یونان نام موجودی نیمه خدا و نیمه انسان است که برخلاف خواست خدایان، آتش را از آسمان ربود و استفاده از آن را به انسان تعلیم داد و به همین دلیل زئوس او را عقاب کرد. این اصطلاح خاکی از دیدگاه عصیان‌گر انسان دوران رنسانس در برابر آسمان و اراده خداوند است.

۲. Titanic، منسوب یا شبیه به تیتان. در اساطیر یونان این لفظ به معنای گروهی از موجودات غول‌آسا یا فرزندان اورانوس (آسمان) و گایا (زمین) است که دعوی حاکمیت بر زمین را داشتند و زئوس آن‌ها را به زیر افکند. این وصف نیز حکایت از روحیه عصیان‌گر انسان دوران رنسانس است.

پیکو در همین راستا آدمی را همانند یک آفتاب‌پرست توصیف می‌کند که هر لحظه می‌تواند به رنگی درآید و گاه آسمانی و گاه زمینی باشد. پیکو در فرازی از یادداشت‌هایش خطاب به انسان بیان می‌دارد: تو محدود به هیچ حدی نیستی و تو مرزهای طبیعت را برای خویش تعیین خواهی کرد.

بدین سان همان رب النوع انسان متجدد که از آن به انسان پرومته‌ای تعبیر می‌کنیم، متولد شد. انسان پرومته‌ای در مقابل انسان سنتی یا پاپی (یا خلیفه الله) است که همیشه بر نقش خویش به عنوان پل میان آسمان و زمین، در تسلیم به آسمان و حاکم بر زمین به نام آسمان و در هماهنگی با قوانین کیهانی، واقف است.

چنین نگاهی به انسان نوعی خودگرایی و احساس نخوت پدید آورد که مخصوصاً در هنر آن دوران آشکار است. به عنوان مثال، میکلا آنژ در معبد سیستین انسان را چنان تصویر می‌کند که گویی معادل خداست، به تعظیم آن پرداخته است.

ویژگی‌هایی که از آن یاد شد، ویژگی‌های اصلی انسان‌گرایی دوران رنسانس است که می‌توان آن را در تصور پرومته‌ای نوین درباره انسان، با عقلی استقلال یافته از وحی، با وجودی پرومته‌ای و آماده برای شوریدن علیه آسمان و حاکمیت و سیطره یافتن بر زمین، خلاصه کرد.

از این پس عقل استدلالی انسان که هم از وحی و هم از تعقل شهودی به معنای سنتی کلمه، منفک شده بود، در کنار ادراک‌های حسی انسان، معیار منحصر برای تحقیق در صحت و سقم معرفت قرار گرفت.

این درک نوین نسبت به انسان پرومته‌ای و انسان‌گرایی مشخصه آن، نه فقط از جهت نظری، بلکه از جهت عملی نیز بزرگ‌ترین تأثیر را بر نظم طبیعت داشته است. به یک معنا، انسان متجدد که همان انسان پرومته‌ای توصیف شده است، با اعلان مرگ خدا توسط نیچه، در عمل در جای خدا قرار گرفت و حقوق خدا و طبیعت را برای خودش تصاحب کرد.

انسان‌گرایی دوران رنسانس، انسانی را متولد ساخت که دیگر به یک نظم الهی یا سلسله مراتب مقدس، محدود و مقید نبود و برای حق خویش در ویران ساختن طبیعت حد و مرزی نمی‌شناخت. انسانی که از منظر قرآن، به دلیل افساد و ویرانی زمین، مفسد فی الارض شناخته می‌شود.



با توجه به بحث‌های نظری که در مورد زیست محیط شد، ملاحظه می‌شود که بحث‌های اخیر از مقدس دیدن زیست محیط گرفته تا دیدن زیست محیط به مثابه طبیعت بی‌جانی که فقط باید از آن بهره‌کشی صرف داشت، متفاوت و متنافر است. بنابراین انتظار می‌رود که محتواهای تهیه شده در این جهت، گاهی در تضاد با هم قرار گرفته، شامل تولیدهای مبتنی بر احترام تا بی‌احترامی و بی‌تفاوتی به زیست محیط گردند.

با شروع عملی بحران محیط زیست در جهان، تفاوت دیدهای الهی و معنویت‌گرا و غیرالهی و غیرمعنویت‌گرا در مورد زیست محیط به نوعی تداوم یافت، اما واقعیات کتمان‌ناپذیر خطرهای زیست محیطی، سبب شدند که دیدهای معنویت‌گرا و مادی در این جهت تا حدودی به هم نزدیک شده، وفاق بیشتری در امر زیست محیط پیدا کنند.



مسئله بحران محیط زیست به شکل عملی از دهه ۱۹۳۰ شروع شد. در این دهه، اوزبورن^۱ با انتشار اثری با عنوان «سیاره غارت شده ما»، اولین هشدار در جهت تخریب زیست محیط را مطرح ساخت (افراسیابی^۲، ۲۰۰۳). بیست سال پس از نشر اثر اوزبورن، راشل کارسون کتاب «بهار خاموش»^۳ خود را منتشر ساخت و در آن نسبت به بحران‌های زیست محیطی که بشر با آن روبرو است، هشدار داد. هم‌زمان با اثر کارسون، بروز برخی از حوادث بزرگ زیست محیطی، از قبیل نشت نفت در سواحل جنوبی کالیفرنیا و ماساچوست و اعلان پر سر و صدای تهدید انقراض بسیاری از گونه‌ها از جمله بالن، فیل و پرنده‌گان آوازخوان (گنجشگ‌سانان)، در آغاز دهه ۱۹۷۰ میلادی، مسئله محیط زیست و اکولوژی، به صورت موضوعی فراگیر درآمد.

با طرح بحران محیط زیست، دو گروه محیط‌گرایان یا طرفداران حفظ محیط زیست، و توسعه‌گرایان یا طرفداران توسعه، به مباحث زیست محیطی، توجه نشان دادند. محیط‌گرایان بر این اعتقاد بودند که اگر مردم نظر خود را نسبت به محیط زیست تغییر ندهند، جهان نابود خواهد شد. اما توسعه‌گرایان بر این باور بودند که سلامت اقتصادی-اجتماعی و پیشرفت، شرط رفاه مردم و

1. Osborne
2. Afrasiabi, K. L.
3. Silent spring

شکوفایی تمدن است. از نظر آنان، محیط‌گرایان با بزرگ‌نمایی‌هایی که در زمینه بحران محیط زیست داشتند، بنیان‌های تمدن بشری را با خطر مواجه می‌ساختند.

اما چند صباحی بیشتر از تضاد و تعارض محیط‌گرایان و توسعه‌گرایان نگذشت که دوگانگی پیشین، جای خود را به نوعی از وحدت داد و این عقیده خود را به شکل برجسته‌ای به نمایش نهاد که محیط‌گرایی و رشد اقتصادی، ذاتاً در تضاد با یکدیگر قرار ندارند (بوتکین^۱ و کلر^۲،؟، ترجمه وهاب‌زاده، ۱۳۸۵).

برخی از پژوهش‌گران از رسیدن رشد جمعیت به خم منحنی L شکل یا منحنی تصاعدی افزایش جمعیت یاد می‌کنند. منحنی L شکل، منحنی حاصل از یک تصاعد هندسی است. به این معنا که هر سیستمی که با دو برابر شدن رشد می‌کند (مانند ۱، ۲، ۴، ۸، ۱۶، ۳۲، و الی آخر)، یک منحنی L شکل، پدید می‌آورد. شاید در ارقام اولیه، افزایش حاصل، چندان محسوس نباشد؛ ولی با رسیدن به خم منحنی، ناگهان اعداد حاصل، حالت صعودی و بسیار فزاینده به خود خواهند گرفت، در حال حاضر افزایش جمعیت کره زمین، به حدود خم منحنی L شکل رسیده است (میلر^۳،؟، ترجمه مخدوم، ۱۳۸۴).

در اواخر قرن بیستم، جهان شاهد چشم‌گیرترین رشد جمعیت در طول تاریخ حیات بشر بود. به این معنا که فقط ظرف ۳۵ سال، جمعیت جهان به بیش از دو برابر افزایش یافت و از رقم ۲/۵ میلیارد نفر به بیش از ۵/۵ میلیارد نفر رسید (بوتکین و کلر،؟، ۱۳۸۵) و پیش‌بینی می‌شود که طی هر دو تا سه دهه، جمعیت جهان، به دو برابر رقم پیشین افزایش یابد.

استفاده مفرط بشر از منابع طبیعی، وی را در عمل با یک منحنی L شکل دیگر، در زمینه بهره‌گیری از منابع مورد نیاز موجود زنده، جامعه و یا بوم، روبرو ساخته است.

افزایش جمعیت از سویی و ارتقای میزان مصرف سرانه انسان‌ها در جوامع مختلف از سوی دیگر، منجر به افزایش آلودگی می‌شود و آلودگی با ایجاد تغییر نامطلوب در خواص فیزیکی، شیمیایی و زیستی هوا، آب یا زمین، باعث به خطر انداختن سلامت، بقا و فعالیت‌های انسان یا سایر موجودات زنده می‌گردد.

بررسی‌های موجود، دلالت بر آن دارد که علاوه بر منحنی‌های L شکل افزایش جمعیت و افزایش مصرف، بشر با یک منحنی L شکل در زمینه آلودگی محیط زیست خود روبرو است (میلر،؟، ترجمه مخدوم، ۱۳۸۴).

هم‌زمان از وسعت جنگل‌ها که شش‌های طبیعت هستند، کاسته می‌شود؛ صحراها افزایش پیدا کرده‌اند؛ آب‌های زیرزمینی، رودخانه‌ها، دریاچه‌ها و حتی اقیانوس‌ها، آلوده شده و سیستم اکولوژی آن‌ها در حال تخریب است. از تعداد گونه‌های حیوانات، پرندگان، گیاهان و دیگر موجودات زنده به

1. Botkin, D. B.
2. Keller, E.
3. Miller, G. T.

علت آلودگی و نامساعد شدن محیط زیست، کاسته شده است و از سال ۱۹۹۷ تاکنون، بیش از ۱۰۸۰ گروه گیاهی و جانوری در امریکا به عنوان گونه‌های تهدید شده یا در معرض خطر، دسته‌بندی شده‌اند (کریم‌زادگان، ۱۳۸۲) و برخی از منابع طبیعی، رو به اتمام قرار گرفته‌اند.

بنابراین باتوجه به بحران زیست محیطی که جهان معاصر با آن روبرو شده است، ضرورت دارد که حساسیت مسأله زیست محیط و ضرورت کاهش میزان مصرف بشر در دستور کار دولت‌ها و نهادهای مختلف قرار گرفته، نسبت به تهدیدهای زیست محیطی موجود اقدام لازم را به عمل بیاورند. شاید از همین رو است که در برخی از کشورهای جهان، مسأله آموزش‌های زیست محیطی به عنوان یک درس در سطح مدارس مطرح شده و به کودکان آموزش داده می‌شود.



ارایه اطلاعات زیست محیطی می‌تواند از طریق رسانه‌ها نیز دنبال شود. در همین راستا، برخی از نهادهای مردمی، مستقل و انسان‌گرا، ذیل پوشش تهیه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها، پویانمایی‌ها، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، دست به ارایه اطلاعات زیست محیطی لازم به مخاطبان زده‌اند. اما اگر چه جریان‌های انسان‌گرای اخیر با هدف ارتقای رفتارهای زیست محیطی شهروندان، دست به تهیه و تولید محصولاتی در جهت روشنگری در همین زمینه می‌زنند، اما باید دانست که این دست از نهادهای، در مجموعه تولید بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها از سهم اندکی برخوردارند و جریان غالب در تهیه محصولات اخیر متعلق به نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری است. بالطبع از آنجا که هدف دنیای سرمایه‌داری در کسب سود و سود هر چه بیش‌تر خلاصه شده است، جهان سرمایه‌داری به جای طرفداری از کاهش مصرف‌گرایی و آلوده‌سازی محیط زیست که متضمن منافع بلندمدت زیست محیطی انسان‌ها است، به طرفداری از مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر انسان‌ها پرداخته، در جریان تولید محصولات خاص کودکان (و نوجوانان و جوانان) به آنان به صورت مشتری‌های بالقوه خویش می‌نگرد و می‌کوشد آنان را برای مصرف کالاهای تولیدی خویش آماده سازد.



با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان اظهار داشت، جهت‌گیری زیست محیطی موجود در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به دو جهت‌گیری موافق حفظ محیط زیست و بی‌توجه و حتی مخالف با منافع زیست محیطی قابل تقسیم هستند. بالطبع در این میان می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم و ارتقای سواد رسانه‌ای آحاد اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان (و نوجوانان و جوانان) جامعه، دست به غربالگری آثار تهیه شده برای کاربران خردسال زد و با کنار نهادن محصولات جهت‌دار غربی که در صدد تربیت کودکان، به عنوان مشتریان بالقوه شرکت‌های غربی بوده یا به دنبال القای اندیشه‌های سیاسی و عقیدتی خاصی به کودکان و نوجوانان جامعه هستند، بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های مناسب را در اختیار آنان قرارداد، اما متأسفانه به این امر در جامعه توجه چندانی معطوف نشده است. بنابراین بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در حال حاضر به کودکان ارائه می‌شود، غالباً حاوی القائات ارزشی نهادهای زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری هستند که مشحون از تبلیغاتی مصرف‌گرا، بی‌قید و ضدا ارزش هستند.

در ادامه، از اثرات هر دو جریان‌های مدافع و مخالف مسایل زیست محیطی روی کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های غربی یاد خواهد شد.



اثرات زیست محیطی مثبت در جریان کاربری از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مناسب

در بستر رنسانس غرب و بی‌توجهی که در این ره گذر متوجه طبیعت و زیست محیط شد، باز متفکرانی بودند که رشد سالم کودکان را در گرو عطف توجه به طبیعت و تحقق بالندگی کودکان در بستر طبیعت می‌دانستند.

فردریک فروبل در سال ۱۸۹۰ میلادی با ایجاد کودکانی که آن را باغ کودکان نامیده بود، اعتقاد داشت که باید برای رشد و تعالی کودکان، محیطی غنی فراهم آورد و بستر طبیعت بهترین محیط ممکن برای رشد و تحول کودکان به شمار می‌آید.

فروبل معتقد بود کودکان با وقوف یافتن به محیطی که در آن قرار گرفته‌اند، آماده وقوف یافتن به ابعاد وجودی خویش می‌شوند و وظیفه آموزش و پرورش گسترش خودآگاهی اخیر در کودکان است. فروبل برای وقوف یافتن کودکان بر طبیعت، می‌کوشید تا با تشویق کودکان به باغبانی و یا انجام بازی‌های دسته جمعی کودکان در بستر طبیعت، آگاهی لازم را برای کودک از طبیعت پدید آورد. به همین ترتیب فروبل با پیشنهاد انجام بازی‌هایی مانند خمیربازی، مدل‌سازی، نقاشی، رنگ‌آمیزی و مانند آن‌ها، انجام این آموزش‌های دستی و مهارتی را مقدمه‌ای برای ابداع، ابتکار و اختراع کودکان می‌دانست.



ژان ژاک روسو، نظریه‌پرداز تربیتی دیگری بود که معتقد بود، باید کودکان را در بستر طبیعت آزاد گذارد تا آن‌ها با تجربه طبیعت و زیست محیطشان، به کشف قوانین نهفته در طبیعت نایل آید و هنر معلم در این میان آن است که بدون تصحیح اشتباهات کودک، شرایطی را برای بروز کنجکاوی طبیعی کودک فراهم آورد تا کودک شخصاً به اصلاح اشتباهات احتمالی خویش بپردازد.

ژان ژاک روسو با نگاه بدبینانه‌ای که به جامعه داشت، معتقد بود، جامعه نه تنها به کودک اجازه نمی‌دهد که وی به اندازه کافی در بستر طبیعت بسر برده و در همین بستر به رشد، تعالی و خودشکوفایی خویش برسد، بلکه می‌کوشد تا کودک را به سرعت به میان جمع آورده، او را در روابط نه چندان مناسب اجتماعی رها سازد.



بنابراین در یک جمع‌بندی کلی می‌توان نتیجه گرفت، از زمان‌های بسیار دور و در مکان‌های متفاوت، اولیای تربیتی کودکان با نگاه مثبتی که به طبیعت و زیست محیط داشته‌اند، در عمل کوشیده‌اند تا کودکان با آمیزش بیش از پیش با طبیعت، در مسیر تحول بهینه خویش قرار گیرند. در این میان جریان‌های مستقل، مردمی و انسان‌گرای موجود در رسانه (که البته در قیاس با نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری، جریان ضعیف و ناچیزی به شمار می‌آیند)، با تولید بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که مروج احترام به زیست محیط هستند، در عمل گامی در مسیر احترام نهادن به زیست محیط برداشته، به کودکان کاربر می‌آموزند که احترام به زیست محیط و عوامل زیست محیطی را در دستور کار خود قرار دهند.



نمونه‌هایی از بازی‌هایی که به زیست محیط توجه داشته و احترام می‌گذارند، به قرار زیر است:





زهرای ۵/۵ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می‌سازد که با دیدن یکی از کارتونه‌های پونی، یاد گرفته است که به حیوان‌ها کمک کند:

«- تو چند تا دوست داری؟»

دوتا.

- می‌دونی اون‌ها چه کارتونهایی رو می‌بینن؟

پارمیدا رو می‌دونم کارتونه پونی کوچولوی من رو نگاه می‌کنه.

- همون اسب کوچولوها؟

آره، منم نگاه می‌کنم. اونا شیش تا دوستن و هر کدومشون یه کاری بلده.

- تو کدومشون رو دوست داری؟

رریتی.

- رریتی چی کار می‌کنه که تو دوستش داری؟

اون لباسای قشنگ می‌دوزه برای پرنسس‌ها.

- یه پونی هست که اسمش یادم نیست که خیلی حیوونا رو دوست داره. منم دوشش دارم.

- چرا؟

با حیوونا مهربونه. حیوونا هم خیلی دوستش دارن و باهاش حرف می‌زنن. من خیلی دوست داشتم

بتونم با حیوونا حرف بزنام.

- واسه چی دوست داری باهاشون حرف بزنی؟ چی می‌خوای بهشون بگی؟

نمی‌دونم، ولی حیوونا که میان پیش پونیه، دیگه دعوا نمی‌کنن و پونیه کمکشون می‌کنه.

- اوهوم، پس تو کمک کردن رو دوست داری؟

آره، من دوست دارم به حیوونا کمک کنم.»



فاطمه ۵ ساله هم از کارتون دیگری یاد گرفته است که با حیوان‌ها مهربان باشد:

«- خوب به نظرت سیندرلا رو هم همه دوست دارن یا نه؟»

بعضی کاراش که خوبه رو همه دوست دارن.

- مثلاً چه کارهایی؟

این که آبجیاش اذیتش می‌کردن، ولی دوششون داشت. با موشا دوست بود، مهربون بود با همه.

- چرا با موش‌ها دوست بودن خوبه؟

آخه بعضیها، موش و سوسک و پشه رو می‌زنن یا گربه رو اذیت می‌کنن، ولی سیندرلا با موش‌ها

حرف می‌زد.»

مه‌لقای ۶ ساله از عطوفت و ورزشیدن به گل‌های باغچه به شرح زیر یاد می‌کرد:

«- خوب مه‌لقا خانم تو از السا چی یاد گرفتی؟»

یاد گرفتم که السا گل‌ها رو له نمی‌کرد. من هم دیگه گل‌های باغچه رو نمی‌کنم.»



ثریای ۵ ساله و مهتا و ارسلان ۶ ساله هم از یادگیری خود دال بر عدم اسراف از بازی‌ها،

کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که از آن‌ها کاربری داشتند، یاد کرده‌اند:

«- ثریا خانوم تو چه کارتون‌هایی رو دیدی؟»

باب اسفنجی، کارتون کیتی، گربه چکمه‌پوش، پنجولی که نقش آتش‌نشان داره برای نجات آدم‌ها،

توکیو غول می‌بینم، بت‌من می‌بینم، دیگه... خیلی چیزها.

- از شبکه‌های تلویزیونی نگاه می‌کنی؟

آره. من شبکه توت‌فرنگی، جم‌جونبور، تاب‌تون، جم‌جونبور، جم‌کید، تماشا می‌کنم با یه عالمه

کارتون که دارن. برنامه لالا لویسی هم نگاه می‌کنم. لالا لویسی شخصیت‌های عروسکی‌ان که با هم

دوستن، دور هم هستن. کینگ‌مانکی، یه میمونیه که رئیس جنگله، لولوخان، دیگه آهنگ انگلیسی‌ام

گوش می‌کنم. باهاشون می‌خونم. سی‌دی کیتی هم می‌بینم، عمو فیتیله، نازی جون، بچه مداد

رنگیشو اسراف می‌کنه، مداد رنگیش باهاش حرف می‌زنه، خیلی جالبه.»

«- مهتا خانم چی داری نقاشی می‌کنی؟»

کیتی با بستنی و چوب‌جادویش.

- یه کم درباره کیتی بهم می‌گی؟
کارتون ۲۰۱۷ کیتی خیلی خنده‌داره. یاد می‌ده که کارای بد رو نکنیم. کمک کردن، راست گفتن و اسراف نکردن رو یاد می‌ده.
- کیتی چی داره که دوست داری مثل اون بشی؟
مهربونه.
- آدم مهربون چه طوریه و چه کار می‌کنه؟
حانیه: مامانشونو نمی‌زنن.
- مهتا: مثلاً مادر من اون موقع اسراف کرده بود، گفتم: مامان کیتی گفت، خیلی غذای توی دنیا نیست. یهو درختام غیبشون زد.
- چرا؟
به خاطر این که آدما اسراف کرده بودن».



- «- خوب ارسالن گفتمی باب اسفنجی کجا زندگی می‌کنه؟
تو دریا.
- تو، توی دریا رو دوست داری؟
آره.
- چرا دریا رو دوست داری؟
چون باب اسفنجی توش زندگی می‌کنه.
- توی دریا شنا هم می‌کنی؟
نه.
- چرا نه؟
چون هم مامانم می‌گه خطرناکه، هم این که دریا نباید کثیف بشه.
- آفرین، چرا دریا نباید کثیف بشه؟
چون باب اسفنجی و دوستاش و ماهیا می‌میرن.
- کی به تو یاد داده که نباید دریا رو کثیف کنی؟

تو کارتون باب اسفنجی دیدم.

- چی توی کارتون دیدی؟

لیوان انداختن تو آب، آب کثیف شد و ماهیا مردن و باب اسفنجی و دوستاش هم نمی‌تونستن نفس بکشن. سنجاب به خاطر همین از اون ماسکا می‌زنه.

- سنجاب برای این از اون ماسکا نمی‌زنه، چون سنجابا نمی‌تونن زیر آب نفس بکشن؟
نه.

- پس به خاطر کثیف بودن آب، سنجاب از اون ماسک‌ها می‌زنه؟
آره.

- بعدش که آب تمیز شد، چرا ماسکش رو برنداشت؟
چون دیگه مریض شد.

- باب اسفنجی و دوستاش زنده موندن؟
آره.

- چه جور ی آب تمیز شد؟

باب اسفنجی به آدما گفت که لیوان نندازن، اونام گوش دادن و اومدن لیوانا رو جمع کردن». پرنیای ۶ ساله، از جمله کودکانی است که دیدن کارتون‌های زیست محیطی وی با آموزش‌های زیست محیطی اولیایش توام شده است و بالطبع این امر ثمرات بسیار نیکویی دربر خواهد داشت:

«- پرنیا خانم، تو در مورد حیوون‌ها چه چیزهایی می‌دونی؟

بعضی از حیوونا رو خونشون و غذاشون و اینا رو بلدم.

- می‌توننی چندتاش رو بهم بگی؟

مثلاً کانگوروها تو استرالیا زندگی می‌کنن، تو جنگلا و گیاه می‌خورن.
- آفرین.

- از کجا یاد گرفتی؟

بعضیاش رو مامانم از روی یه کتاب برام خونده، بعضیاشم از شبکه پویا دیدم.

- اسم برنامه‌اش چیه؟

خدا چه آفریده.

- این برنامه در مورد چی صحبت می‌کنه؟ می‌شه یه کم برام توضیح بدی؟

برنامه‌اش یه مامانه که برای دخترش در مورد حیوونا چیز یاد می‌ده.

- هر روز این برنامه رو می‌بینی؟

آره.

- دوستش داری؟

آره.

- چرا؟

چون چیزای جدیدی یاد می‌گیرم.

- در مورد این که چه طوری از حیوونا مراقب کنیم هم چیزی می‌دونی؟

مثلاً مامانم از اینترنت چند تا چیز برای نگه‌داری از ماهیا پیدا کرد.

- مامانت چه چیزهایی رو از اینترنت برات پیدا کرد؟

این که آب ماهیا باید سرد باشه و هر روز آبشون رو عوض کنیم.

- تو گفتی از اینترنت پیدا کنه یا خودش پیدا کرد؟

خودش پیدا کرد.

- حالا خودت توی خونه‌تون حیوونی داری؟

آره. ماهی، گربه، پرنده.

- این حیوون‌ها رو خریدید؟

ماهیاش رو برای عید خریدیم، ولی پرنده‌اش افتاده بود تو حیاط، بالش شکسته بود، ازش مراقب

می‌کنیم. گربه‌اش هم میاد تو خونمون، ما بهش غذا می‌دیم.

- اون پرنده رو تو پیدا کردی؟

آره.

- وقتی دیدی بالش شکسته، چه کار کردی؟

به مامانم گفتم.

- خوب بعدش چه کار کردید؟

بردیمش پیش دکتر، بالش رو بست، بعد آوردیمش خونه.

- بعد ازش مراقبت کردی؟

آره.

- بعدش که خوب شد، چه کارش کردید؟

آزادش کردیم بره پیش خانواده‌اش.

- خوب اون گربه‌ای که بهش غذا می‌دید، هر روز میاد خونتون؟

آره.

- چی بهش می‌دید؟

شیر، بعضی وقتا هم استخون مرغ و اینا.

- چه طوری ازشون مراقبت می‌کنی؟

بهشون غذا می‌دم، آب ماهیا رو عوض می‌کنم، مواظبم داداشم اذیتشون نکنه.

- حیوون‌ها رو دوست داری؟

آره.

- چرا حیوون‌ها رو دوست داری؟

حیوونا مهربونن.

- دیگه چه کارهایی برای حیوون‌ها انجام می‌دی؟

زمستونا برای پرنده‌ها غذا می‌ذاریم، وقتی می‌ریم روستا، به سگا و اینا غذا می‌دیم.

- خودت تنهایی انجام می‌دی؟

نه، با بابام.

- چه حیوونی رو خیلی دوست داری؟

خرگوش.

- دوست داری یه خرگوش داشته باشی؟

آره.

- به بابات گفتی برات بخره؟

آره.

- برات خریده؟

نه.

- چرا؟

بابام می‌گه حیوونا باید تو خونه خودشون زندگی کنن، اگه بیاریمشون اینجا ناراحت می‌شن.

- نظر خودت چیه؟ به نظرت بابات درست می‌گه؟

آره».

در زیر نمونه‌هایی از پویانمایی‌ها و بازی‌های مبتنی بر توجه و احترام به حفظ محیط زیست (با موضوع‌هایی نظیر ضرورت حفظ انرژی، انرژی‌های تجدیدپذیر، خطرات اصلاح ژنتیکی، حفظ خاک، آب و هوا از آلودگی و مانند آن‌ها) آمده‌اند.

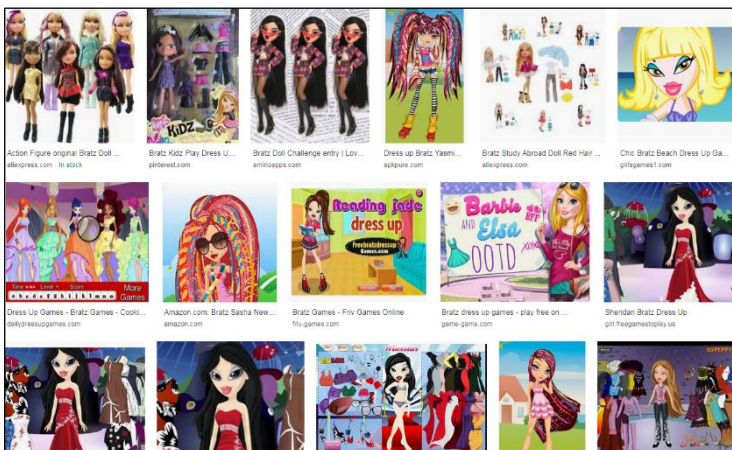




اثرات زیست محیطی منفی در جریان کاربری از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های نامناسب کودکان مصاحبه شده در موارد متعددی تحت تأثیر الگوهای عروسکی - کارتونی ارایه شده به آنان قرار گرفته بودند و الگوبرداری تام و تمام از الگوهای اخیر را در دستور کار خود قرار داده بودند. الگوهای نظیر باربی، برتز، السا و مانند آن‌ها، اوجی از مصرف‌گرایی را در خود به نمایش می‌گذارند که کودکان کاربر الگوهای اخیر هم که از بهره تفکر انتقادی بری بودند، با پذیرش ارزش‌ها و رفتارهایی شبیه آنان، رفتار می‌کردند. کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، در فراز دیگری از بیاناتشان، تحت تأثیر الگوهای مورد علاقه خود از نگهداری از حیوان‌ها یاد کرده و تمایل خود به داشتن حیوان‌های مشابه را اعلان داشته بودند.



سرانجام کودکان مصاحبه شده در موارد محدودتری با تخریب گیاهان، در عمل الگوبرداری نامناسب دیگری را از خود به معرض دید نهاده بودند. تصاویر زیر تصاویری برگرفته از برخی از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های باربی، برتز و السا است:



سایت پینتستر^۱ نیز در توصیف الگوی عروسی دان‌دال^۲ گزارش می‌دهد که این الگو با لوازم جانبی نظیر سالن آرایش، دیسکو، سن نمایش زیبایی، لباس فروشی و اتوموبیل به فروش می‌رسد:



1. Pinterest.com
2. Down Doll

ملیکای ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خود بیان می‌دارد که مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر دال بر با کلاس بودن آدمی است.

امیرعباس ۶ ساله نیز اساساً کار باربی و دوست پسرش کین را در بیرون رفتن و خرید کردن خلاصه می‌بیند:

«در ابتدا عکس تعدادی کارتون را به امیر عباس نشان می‌دهم تا به حرف زدن ترغیب شود. عکس باربی و کین را نشان می‌دهد و می‌گویند آن‌ها را می‌شناسد).

- این‌ها چه کار می‌کردن؟

همش می‌رفتند خرید.

- می‌رفتند خرید، چی می‌خریدند؟

لباس می‌خریدند، آینه، جوراب می‌خرن».

ویشکا و مانیای ۶ ساله، در بیان‌اتشان اظهار می‌دارند که آرزو دارند در خانه قصرمانندی شبیه خانه

باربی زندگی کرده و شبیه او لباس‌های فراوانی داشته باشند:

«- به نظرت زندگی ما بهتره یا زندگی باربی؟

زندگی باربی.

- چرا زندگی باربی بهتره؟

چون قصرشون خیلی قشنگه.

- خوبه ما هم تو قصر زندگی کنیم؟

آره... .

- تو چند تا باربی داری؟

انقدر.

- زیادن یعنی؟

آره. ولی لباساشون زیادترشون کرده.

- لباس‌هاشون چه شکلی هست؟

الآن تو پلاستیک بالای کلاسه. من منتظرم تا ظهر بشه.

- خوب لباس‌هاشون چه شکلی هست؟

یه دونه‌شون گل داره. گل گلی سبز. یه دونه‌شون هم توپ توپی بنفش. بعد توپ توپی صورتی.

- دوست داری تو هم مثل باربی لباس‌ها زیاد باشه؟ لباس‌های خوشگل؟

من نزدیکای ۲۰ تا لباس دارم.

- مثل باربی یا بیش‌تر از باربی؟

بیش‌تر از باربی».

«- مانیای خانم، به نظر تو زندگی ما بهتره یا زندگی باربی؟

زندگی باربی.

- چرا؟

چون که خیلی خونه‌ی قشنگی داره. خیلی خودشم قشنگه، خوبه».

الهه ۶ ساله و نسیم ۵/۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از پوشیدن لباس‌های پرنسسی (مانند باربی) و

پرنسس بازی با یکدیگر یاد می‌کنند:

«- الهه خانم با دوست‌ها چی بازی می‌کنی؟

پرنسس بازی.

- یعنی چه طوری؟

یکی پرنسس می‌شه، بقیه باید بهش خدمت کنند.

- این بازی رو از کجا یاد گرفتی؟

از کارتون‌ها، مثل سیندرلا».

«- چرا وسایل باربی و السا رو خریدی؟

آخه قشنگه. باکلاسه. وقتی می‌ریم مهمونی یا تولد دوستانم، این‌ها رو می‌پوشم، همه می‌گن چقدر

خوشگله. بهت میاد. وقتی این‌ها رو بهم می‌گن، منم خوشم میاد خوب. مثلاً همین یه هفته پیش نه،

دو هفته پیش (با کمی فکر و مکث)، تولد دوستم کوثر بود، بعد ما رو دعوت کرد و به هممون گفت،

لباس پرنسسی صورتی بپوشید. ما هم رفتیم لباس صورتی خریدیم، ولی خودش قرمز پوشیده بود که

با ما فرق کنه که معلوم بشه جشن تولد اونه. بعد تاجم خریده بودیم، مثل ملکه‌ها شده بودیم.

- این لباس پرنسسی که می‌گی، چه شکلیه که همتون اونو می‌خرید؟

بالاش تنگه، پایینش پف داره، یه عالمه تور داره. تاجم داره، مثل ملکه‌ها می‌شی. خیلی قشنگه

وقتی اونو می‌پوشی، تازه بعضی از لباسا چترم داره.

- چترش چه جوریه؟

چترش هم توره. هم رنگ لباسشه. تازه کلاهم داره، از اینا که لبه و پایون داره.

- تو همه این‌ها رو داری؟

نه همشو ندارم. چترشو ندارم. فقط کلاه و تاجشو دارم».

فریمان ۶ ساله هم برای آن که به الگوهای مورد علاقه‌اش تشبیه جسته باشد، با خرید محصولات

که در بازار با نام السا و آنا عرضه شده‌اند، می‌کوشد تا اگر خود السا و آنا نیست، حداقل در ظواهر

شباهتی به آنان بیابد:

«- چه کارتونی رو بیش‌تر از همه دوست داری؟

باربی با تام و جری.

- تو اتاقت عکس این کارتون‌ها رو زدی؟

عکس تیگر رو زدم. بعد... باری رو زدم با السا و آنا با تام و جری.

- رو تختیت چه شکلیه؟

تام و جریه.

- کیف مهدکودکت چی؟

باب اسفنجیه.

- جامدادیت چی؟

السا آنا.

- لباسشون رو هم داری؟

فقط لباس السا آنا رو دارم. فقط نمی‌دونم چرا واسه لباس من، موی السا آنا سبزه.

- یعنی موی جداگانه براش گذاشته بود؟

آره.

بگم کی هر چی السایی باشه می‌خره؟

- کی؟

خواهر فواد.

- خواهر فواد اسمش چیه؟

فرگل.

- خواهر فواد لباس‌های السا و آنا رو داره؟

آره.

- تو مگه دیدیش؟

آره، تو طبقه‌ی ما، اولن.

- اون چیه السا و آنا رو داره؟

مثلاً خط کش السا آنا رو داره، روبان السا آنا رو داره.

- السا و آنا رو خیلی دوست داره؟

آره.

- بقیه دوست‌هات چی؟

مثلاً تو موبایل قبلیش، بازی السا آنایی داشت. دیگه... نمی‌دونم. آها قلک السا آنا داشت.»

یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق، وقتی در یک مهدکودک، از بچه‌های مهد پرسیده بود که آنان عروسک باری را دارند یا خیر و اگر باری را دارند، آن را توصیف کنند، ملاحظه کرده بود که کودکان گذشته از زیبایی باری، عمدتاً روی تنوع لباس و پوشش این الگوی عروسکی-کارتونی تأکید خاصی دارند. نمونه‌ای از پاسخ‌های ارایه شده به این محقق به قرار زیر است:

«- من ۴ تا عروسک باربی دارم، قد بلندند، موهاشون روشنه، چشماشون درشته، لباساشون خوشگله. دو تا لباس مهمونی دارن، یکی هم برای خونه دارن (دریا، ۵ ساله).

- ۶ جور باربی دارم، لباساشون خوشگله، موهای بعضی هاشون طلاییه، بعضی هاشون سیاهه، بدنشون خوشگله، از آدمهای بزرگ خوشگل ترند. هر کدوم از باربی هام چند دست لباس دارن، لباس مهمونی، لباس خواب، لباس زمستونی (بیبا، ۶ ساله).

- من ۲ تا دارم، یکی شون موهاش صافه، لباسش صورتیه. یکیشون موهاش فرفریه، کاپشن داره. هر کدوم سه جور لباس دارن، کاپشن دارن، شلوار و بلوز هم دارن! (ریحانه، ۶ ساله).

- ۴ تا باربی دارم، یکی شون موهاش قهوه‌ایه، کت و شلوار چرم پوشیده، موهای طلایی داره، همه باربی هام کفش‌های پاشنه بلند دارن که خیلی قشنگه. هر کدوم سه دست لباس دارن! (عارفه ۶ ساله)».

تصاویر زیر نیز انعکاس دهنده مصرف‌گرایی باربی است که کودکان مهد کودک در پاسخ به ترسیم الگوی مورد علاقه‌شان کشیده‌اند:



نگهداری حیوانات هم به ظاهر امری مطلوب به نظر می‌رسد، اما آموزه‌های دینی از سویی نگه داشتن حیوانات در قفس را نهی کرده‌اند و از سوی دیگر نگه داشتن یک حیوان خانگی (نظیر گربه) و عقیم کردن وی که برای بسیاری از صاحبان حیوانات، به مثابه امری عادی جلوه می‌کند، نه تنها تعادل زیستی و درونی حیوان را بهم می‌زند، بلکه حیوان را چنان از زندگی طبیعی‌اش دور می‌سازد که شاید دیگر حیوان بالاستقلال در طبیعت نتواند به رتق و فتق امور خود برآمده، به زندگی ادامه دهد. الگوهای عروسکی کارتونی غربی غالباً دارای یک یا چند حیوان دست‌آموز و خانگی هستند، به عنوان مثال، باربی با قریب ۴۰ حیوان مختلف در پویانمایی‌های خود ظاهر شده است و دارای حیوان‌هایی نظیر سگ، گربه، اسب، توله شیر، گورخر و مانند آن‌ها است.^۱ الگوی عروسکی - کارتونی سامر نیز دارای تعداد زیادی حیوان خانگی است.^۲



الگوهای عروسکی - کارتونی نیکي و تيا هم دارای سگ خانگی هستند.^۳



1. Wikipedia.org
2. Weebly.com
3. Weebly.com

حیوانات در برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی، به اسم علاقه و عطوفت ورزیدن انسان‌ها به آن‌ها، در عمل به بند کشیده شده‌اند که این مسأله اسباب مختل شدن جریان زندگی طبیعی آن‌ها را به دنبال دارد. اما کودکان کاربری که فاقد تفکر انتقادی هستند، به صرف دیدن ظواهر محبت‌آمیز رابطه الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه خویش با حیوان‌ها، با الگوبرداری از رفتارهای الگوهای مورد علاقه‌شان، پا جای پای آنان نهاده‌اند و در عمل دست به تهیه یک یا چند حیوان خانگی زده و یا حداقل علاقه خود را به تصاحب یک یا چند حیوان به معرض نمایش نهاده‌اند.



ثریای ۵ ساله و هلما و سوفیای ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌های خود از علایق خود به نگره‌داری از حیوان‌های خانگی به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- ثریا خانم تو بازی باربی هم داری؟»

بازی باربی توی تبلتم ندارم، پاکش کردم. چون می‌خواستم بازی دیگه نصب کنم، جا نداشتم. یه بازی هم بود که باربی نی‌نی به دنیا آورد، اون بچه‌شو از توی دلش به دنیا آورد. بابام دیدش، منو دعوا کرد، دیگه پاکش کرد.

- من اولش خیلی بازی باربی داشتم توی تبلتم، مثلاً لباسای خوشگل تنش می‌کردم، آرایشش می‌کردم یا مثلاً وقتی باربی و السا نی‌نی داشتن توی دلشون، من ازشون مراقبت می‌کردم.

- آفرین چه طوری ازشون مراقبتی می‌کردی؟

مثلاً بهشون میوه می‌دادم که نی‌نی‌شون قوی بشه. آرایششون می‌کردم که برن گردش، حوصله‌شون سر نره.

- معلومه که خوب بلدی از دیگران مراقبت کنی، درسته؟

بله. من وقتی مامان میاد خونه، می‌رم غذاشو گرم می‌کنم.

- چه عالی. آفرین به شما که این قدر مامانت دوست داری. دلت می‌خواد بزرگ شدی خودت

مامان بشی از نی‌نی کوچولوت مراقبت کنی؟

نه، دوست دارم از سگم مراقبت کنم، مامان شدن نه.

- می‌شه بیش‌تر توضیح بدی؟

خوب سگ که بهتره یا یه دونه پیشی. بچه همش گریه می‌کنه، من خسته می‌شم. همه دوستانم از هاپوشون مراقبت می‌کنن. اگه گم بشن، مثلاً توی شهربازی اون می‌دوه پیداشون می‌کنه. النا یه پیشی داره اسمش مخمله، آدرینا هم یه هاپو داره اسمش چیکوه. ماهتا هم همستر داره، اون ناخنش بلند شده بود، ماهتا رو پنگول کشید».

«- هلمما خانم تو چه کارتونی رو بیش‌تر می‌بینی؟

کارتون توت فرنگی. من اگه بزرگ بشم، می‌خوام موهامو قرمز کنم و کلاه قرمز سرم کنم.

- پس تو دوست داری که مثل توت فرنگی باشی؟

(با خنده) اگه مامانم اجازه می‌داد، یه گربه هم می‌خریدم.

- مگه توت فرنگی گربه هم داره؟

آره، یه گربه‌ی ملوس داره که اونم با گربه‌ها مسابقه می‌ده.

دوست داشتم منم مثل اون یه گربه داشته باشم.

- پس معلومه که تو حیوان‌ها رو دوست داری.

آره خیلی. من یه اردک داشتم که یه بیماری گرفت. چشماش سبز شد و جایی رو نمی‌دید، بعد

محکم به دیوار خورد و بعدش هم مرد. من خیلی براش گریه کردم.

- پس مامانم می‌گذاره که تو پرنده داشته باشی.

نه، من بهش گفتم پرنده نمی‌خوام، من حتماً گربه می‌خوام یا سگ! اما مامانم می‌گه کثیفه. می‌گه

موی گربه منو مریض می‌کنه. اما من می‌گم مریض نمی‌شم.

- هلمما چه آرزویی داری؟

آرزو دارم بزرگ بشم.

- بزرگ بشی که چی کار کنی؟

که روسری سرم کنم. موهامو قرمز کنم، لاک قرمز بزنم و آرایش کنم تا این طوری خوشگل باشم.

- چرا می‌خوای این طوری خوشگل باشی؟

آخه همه‌ی دخترا باید خوشگل باشن که عروس باشن».



«سوفا گفتی تو باب اسفنجی و پاتریک رو هم دوست داری.

آره دوست دارم، من خیلی دوست داشتم مثل باب اسفنجی یه حیوون داشته باشم و ازش مواظبت کنم تا بزرگ بشه.

- باب اسفنجی حیوون داره؟

آره یه حیوون داره که یه حلزونیه.

- آهان همون که اسمش لری هست؟

آره، شما باب اسفنجی می‌بینید؟

- آره منم می‌بینم، چون منم یه دختر کوچولو دارم.

شما به دخترتون اجازه می‌دید حیوون داشته باشه؟

- چه طور؟

آخه بابای من نمی‌ذاره من حیوون داشته باشم.

- هر حیوانی؟

آره، می‌گه سگ و گربه و پرندۀ اصلاً نمی‌شه.

- تو قبول نداری که آدم‌ها ممکنه پیش این حیوان‌ها مریض بشن؟

نه، قبول ندارم.

- آخه همیشه آدم‌ها مریض نمی‌شن.

من یواشکی به گربه‌ی دوست دست می‌زنم و حتی بوسش می‌کنم و هیچ وقت هم مریض نشدم.

تازه روشا هم مریض نشده. همه کسایی که حیوون دارن توی کارتونها، مریض نمی‌شن. بابا الکی

می‌گه چون خودش می‌ترسه (با خنده).

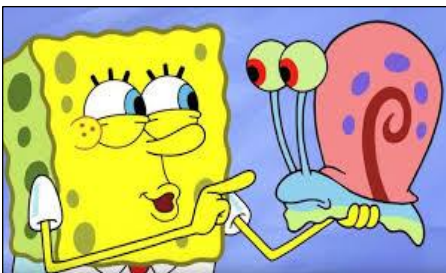
- پس تو حیوان‌ها رو خیلی دوست داری؟

آره، مامان بزرگم می‌گه سگ نجسه، منم می‌گم خب برای من یه گربه بیارید تا بزرگش کنم و

مواظبش باشم. مثل باب اسفنجی که حلزون داره.

- پس تو کارتون باب اسفنجی رو هم دوست داری، خودت فکر می‌کنی چی ازش یاد گرفتی؟

یه حیوون داشته باشیم، بهش خوبی کنیم».



کارن ۵ ساله و رؤیا و شاهین ۶ ساله هم با ملاحظه آسیب زدن الگوهای مورد علاقه‌شان به گیاهان، یا عیناً دست به کاری مشابه زده‌اند و یا به لحاظ ذهنی آمادگی اتلاف ذخایر زیست محیطی را به دست آورده‌اند:

«- خوب ببینم کارن جان، به نظرت اگه سازنده‌ها چه کارتونی براتون بسازن، خوبه؟
آخ جون. از اول اینو بپرس دیگه خانممم. خب اول یه شهر تاریک باشه. مثلاً نصفه‌شبه. بعد یه هواپیمای فضایی بیاد از توش یه سری موجود فضایی پیاده شه. بعد برن خونه معروف‌ترین خلافکار شهر. نقشه بریزن زمینو نابود کنن. شروع کنن بمب بترکونن. آدم بکشن. مثلاً تو لوله آب همه سم بریزن. بعد بن تن و دوستاش بیان همه رو نجات بدن.»

- به نظرم دخترا از کارتونی که می‌گی بترسن کارن!
خب اصن می‌گیم این کارتون مخصوص پسرای شجاعه.»
«- پس گفتی تو با داداشت همیشه بازی‌های خوبی با هم می‌کنید؟
(با خنده) نه همیشه.

- چه طور؟
ما با هم یه کار اشتباه هم می‌کنیم (با صدای خیلی یواش). ظهرا که بابا بزرگ می‌خواهه، می‌ریم یواشکی موبایلشو برمی‌داریم و عکساشو نگاه می‌کنیم و با داداشم کلی می‌خندیم.

- چرا، مگه چیز خنده‌داری داره؟
نه، خنده‌دار نیست، اما نمی‌دونم چرا ما می‌خندیم.
- خوب کار دیگه‌ای هم هست که با هم انجام بدید؟
آره، ما یه بار خمیردندون و شکر رو قاطی کردیم و ریختیم پای گلدون بابا بزرگ که خراب بشه.
- شما این کار رو از کجا یاد گرفتید؟
از توی یه کارتون!«.

«- شاهین جان تو، توی خونتون گیم بازی هم داری؟
نه، ندارم.

- پس توی خونه بیش‌تر با چی بازی می‌کنی؟
بابام تو موبایلش بازی داره، با اون بازی می‌کنم.
- چه بازی‌هایی تو موبایلش داره؟
مثلاً پو، زامبی... .

- زامبی چیه؟ بازیش چه جوریه؟
زامبیا مردن، اما زنده می‌شن میان. اما خیلی وحشتناکه. من دو جورشو دیدم... . بعد ریختم. یه بار بابام ریخت، زامبی ۱، تیرانداز براش می‌داشتم زامبیا رو بکشه.
- این که گفتی زامبی وحشتناکه، یعنی چه جوریه؟

زیادم وحشتناک نیستا، اما نگاهش می کنی، وحشت می کنی، چون آدمه مرده هست، اما زنده می شه، خیلی زشته.

- خوب... بعد این که زنده می شه، چه کار می کنه؟

می ره تو یه حیاطی... تو بعضی از بازیش دریا داره وسطش... با اردک می رن، بعضیا از زامبیا با کوسه می رن... بعضیاشم چمن داره، از رو چمنای میان، با ماشینم میان، بعد اونارم باید بکشی.

- تو توی این بازی باید چه کار کنی؟ تو اون زامبیا هستی؟
نه، من باید زامبیا رو بکشم.

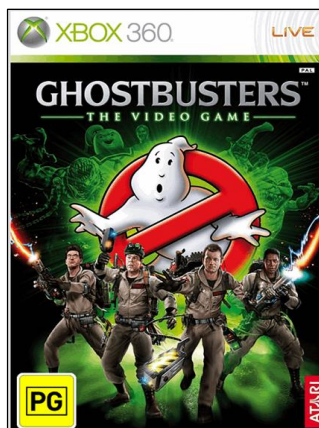
- تو با چه چیزهایی زامبیا رو می کشی؟

بمب، تفنگ، تیراندازی... . یه چیزی هم هست، یکی شون بلال پرت می کنه، یکی شون خیار، یکی شونم هندوانه. تو یکی از بازیش، یه دونه غوله که میاد خیلی گنده هست... اینقده... ما باید بزنی اونو بکشیم... میادش، بعد آتیش از دهنش میاد بیرون، بعد اون غول زامبی بزرگه میاد، باید بری بکشیش، بعد باید بری آدماشم بکشی. بعد یه گوله های انقادی، یخی هم هست، ما باید بریم اونو رو خشک کنیم، بترکونیم».



در زیر نمونه هایی از پویانمایی ها و بازی های مبتنی بر بی توجهی به حفظ محیط زیست آمده اند:





۲-۶- کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند

با سایه گستر شدن فناوری‌های ارتباطی جدید، طی چند دهه اخیر، مسأله والدگری الکترونیکی نیز مطرح شده است و از اولیا انتظار می‌رود، همسان با والدگری معمولی که در ارتباط با فرزندشان دارند، نسبت به کاربری وی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته نیز عطف توجه داشته باشند و نظارت لازم را بر چگونگی کاربری فرزندشان از محصولات دیجیتالی داشته باشند.



سلوتسکی و دشتلر (۲۰۱۷)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، در بررسی که آنان در سطح ۳۱ نفر از والدین کودکان ۳-۵ ساله داشته‌اند، مشخص شده است که کودکان این افراد به طور متوسط روزانه ۱/۹۱ ساعت وقت خودشان را صرف بازی‌های غیر دیجیتالی، ۱/۷۱ ساعت از وقتشان را مصروف بازی‌های دیجیتالی و تنها ۱/۲۵ ساعت از وقت خودشان را صرف انجام بازی‌های فیزیکی در فضای آزاد می‌کنند.

اطلاعات اخیر حکایت از تحولی دارد که در عصر حاضر در روند بازی کودکان رخ داده است و در جریان آن با کاسته شدن از بازی‌های فیزیکی کودکان در فضای آزاد، کاربری آنان از بازی‌های دیجیتالی فزونی گرفته و حتی میزان آن از بازی‌های فیزیکی کودکان در فضای آزاد نیز بیش‌تر گردیده است.

تحولات اخیر، ضمن طرح ضرورت والدگری الکترونیک، نظارت اولیا، اولیای مهدها و پیش دبستان‌ها و اولیای فرهنگی کودکان در سطح جامعه را در این جهت الزامی می‌سازد. پلوومن^۱ و مک‌پیک^۲ (۲۰۱۲)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، اگر چه اولیای کودکان پیش دبستانی بر کاربری فرزندشان از فناوری‌ها تأکید می‌ورزند، اما نسبت به نوع کاربری و نحوه استفاده‌شان از رسانه‌های دیجیتال بی‌توجهی زیادی از خودشان نشان می‌دهند. این پژوهش‌گران در گزارش تحقیق خود می‌نویسند:

بیش‌تر اولیا بر کاربری فرزندشان از رسانه‌های دیجیتالی اصرار می‌ورزند. بررسی‌های انجام شده گروه پژوهش در سطح خانواده کودکان پیش دبستانی، حکایت از آن دارد که آنان در حالی که آشنا شدن فرزندشان با فناوری‌های ارتباطی جدید را یکی از دغدغه‌های خویش می‌دانند و می‌کوشند تا در این جهت برای فرزندشان امکانات لازم را فراهم آورند، اما هم‌زمان با این نگرانی‌ها، آنان حساسیت لازم را از خود نسبت به نوع و میزان کاربری فرزندشان از فناوری‌های ارتباطی جدید و همین‌طور محتوای مورد استفاده فرزند را مورد توجه قرار نمی‌دهند و به سادگی از کنار آن می‌گذرند. برخی از مطالعات دیگر حکایت از آن دارند که اولیا، به دلیل برخورداری از دیدی سنتی در ارتباط با فرزند خردسالشان، وی را فردی بی‌سواد می‌دانند که نمی‌تواند بهره‌چندانی از اطلاعات اطراف و اکناف خویش به دست آورد (پالایولوگو^۳، ۲۰۱۴).

آنچه از آن یاد شد، ضرورت والدگری الکترونیک را بیش از پیش آشکار می‌سازد. در والدگری اخیر اولیا، اولیای مهدکودک‌ها و پیش دبستانی‌ها و اولیای فرهنگی جامعه باید در کنار یکدیگر تلاش کنند تا با بسترسازی‌های لازم، کاربری فرزندان از فناوری‌های دیجیتالی را به سمت و سوی یک کاربری مثبت و ارزشمند سوق دهند.



1. Plowman, L.
2. Mc Pake, J.
3. Palaiologou, L.

برای تحقق والدگری الکترونیک ضرورت دارد که در درجه نخست در سطح جامعه بسترسازی فرهنگی لازم جهت کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته صورت پذیرد و مسوولان فرهنگی جامعه با عنایت به فرصت و تهدید بودن فضای مجازی، سعی کنند با بسترسازی فرهنگی لازم، از میزان تهدید فناوری‌های ارتباطی جدید و فضای مجازی کاسته، بر میزان فرصت‌های آن بیفزایند. اولیای فرهنگی اکثریت قریب به اتفاق کشورهای جهان در تلاش برای افزایش فرصت‌های فضای مجازی و کاهش تهدیدهای آن، با پیش گرفتن اقداماتی مانند: ریختن ادبیات فاخر در فضای مجازی، تهیه وبسایت‌های مناسب، درجه‌بندی بازی‌ها، تهیه وسایل کمک آموزشی، تهیه ابزارهای کنترل اولیا و نظایر آن، ضمن دادن شناخت لازم به اولیا در مورد فراز و فرودهای رسانه‌های دیجیتال و فضای مجازی، امکان نظارت و کنترل آنان در مورد کاربری بهینه فرزندشان از فضای مجازی را فراهم آورند. اما به دلیل آن که در ایران، نگاه‌های فرهنگی موجود، در غالب موارد همسو با تجربه بشری افزایش فرصت‌ها و کاهش تهدیدهای فضای مجازی نبوده است، این فضا به دلیل آسیب‌های احتمالی‌اش نفی می‌گردد. بنابراین خطمشی اخیر با فرصت‌سوزی، فرصت بسترسازی فرهنگی مناسب را از جامعه می‌گیرد.

در شرایط پیش‌گفته، برخی از اولیا، با احساس مسوولیت در برابر فرزندشان، شخصاً بار کاستی‌های اجتماعی را تحمل کرده، می‌کوشند تا با بسترسازی مناسب در این جهت، فرزندشان را از آسیب دیدگی در جریان کاربری از رسانه‌های دیجیتال مصون دارند.

گروه دیگری از اولیا، بدون توجه به مسوولیت والدگری الکترونیک خویش و بدون عنایت به فراز و فرودهای رسانه‌های دیجیتال و جهان مجازی، با بی‌تفاوتی نسبت به کاربری فرزندشان از بازی‌های دیجیتالی و فضای مجازی از کنار این مسأله مهم عبور می‌کنند.



زمانی که اولیای کودکان خردسال فعلی، خودشان کوچک و خردسال بودند، شاید بسیاری از فناوری‌های ارتباطی جدید را به دلیل ابداع نشدن، تجربه نکرده بودند و یا به دلیل تازگی، نو بودن، پرهزینه بودن و گسترش اندکشان، نتوانسته بودند در عمل فناوری‌های جدید را تجربه کنند، اما در زمان حاضر، در درجه نخست اهمیت به دلیل گسترش فراگیر فناوری‌های ارتباطی جدید و در درجه بعدی اهمیت به سبب کاهش هزینه‌های رسانه‌های دیجیتال و سرانجام به دلیل مد شدن اجتماعی کاربری

از فناوری‌های جدید، غالب کودکان خردسال به تجربه مواردی نظیر تلفن همراه و تبلت پرداخته‌اند و شاید از بدو تولد خویش با گوشی اولیا به مثابه یک ابزار بازی، به بازی پرداخته‌اند. از این رو، برخلاف احساس نسبتاً غریبه اولیا به ابزاری نظیر تبلت، کودکان خردسال با آن احساس نزدیکی و قرابت بسیاری دارند. مسأله اخیر سبب می‌شود، اولیا برخلاف زمانی که برای کودکان می‌خواهد یک کتاب بخرند، با تورق کتاب، به ارزیابی اولیه آن می‌پردازند، در برخورد با محصولات دیجیتال، احساس ضعف داشته باشند و در عمل با کنار کشیدن نسبی خویش، وظیفه انتخاب بازی فرزندشان را به خود وی احاله کنند.

فاطمه ضحی ۶ ساله، در مصاحبه خویش از اندیشه خود مبنی بر خرید مستقل تبلت، به شرح زیر یاد کرده است:

«- فاطمه گوشی یا تبلت داری؟»

نه، ولی می‌خوام عیدی‌هام رو جمع کنم، تبلت بخرم.

- پس دوست داری تبلت داشته باشی؟

آره.

- بابا قبول می‌کنه تبلت بخری؟

نمی‌دونم.

- بهش نگفتی؟

نه، ولی عاشق تبلت و گوشی‌ام.

- مگه چی داره؟

آرایش بازی و یه بازی که می‌پره.

- پس به بابا نگفتی می‌خوای تبلت بخری؟

نچ.

- به مامان چی؟

نه.

- فکر می‌کنی به بابا بگی، بابا چی بگه؟

هیچی.

- مامان چی؟

هیچی.»



آترین ۶ ساله، در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد او دو گوشی و یک تبلت دارد و هر چقدر که بخواهد، می‌تواند با وسایل خودش بازی کند:

«- چه شبکه‌ای می‌بینی؟»

شبکه پویا

- جم جونیور هم می‌بینی؟

آره مال کارتونه.

- کارتوناش قشنگه؟

آره گوشی هم دارم تازه

- گوشی هم داری؟!!

هم تبلت هم گوشی، دو تا گوشی هم دارم.

- واسه خودته؟

آره.

- هر وقت دوست داری بازی می‌کنی؟

آره.»



هستی و میثم ۵ ساله و شایان ۶ ساله، از بی‌تفاوتی اولیا نسبت به انتخاب بازی خودشان یاد کرده، نسبت به عدم نظارت آنان بر کاربری از بازی‌های خودشان نیز تأکید کرده‌اند. در حالی که بازی نیز همانند غذای جسمانی، غذای روانی و معنوی کودک بوده، در صورت متناسب نبودن، ممکن است به سادگی روح لطیف کودک را مخدوش سازد:

«(هستی با خمیر برای من یک عروسک درست کرده و به من می‌دهد).

- خوب هستی جان، با گوشی مامانت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

اون بازیه که هندونه‌ها رو عوض می‌کنی.

- آهان... اون رو کی برات ریخته؟

خودم ریختم.

- کی بهت یاد داده بریزی؟

خودم بدون اجازه ریختم.

- یعنی مامانت نمی‌دونه؟

نگفتم بهش».

«- آقا میثم، کامپیوترت هم رمز داره؟

بله.

- خودت براش رمز گذاشتی؟

بله... ۱۲۳۴.

- بعد بقیه نمی‌فهمن رمزش اینه؟

نه.

- به هیچ کس نگفتی؟

نه.

- حتی مامان و بابات؟

نچ.

- چرا؟ اون‌ها با کامپیوترت کار نمی‌کنن؟

نه.

- بعد بازی‌هات رو نگاه نمی‌کنند؟

(تکان دادن سر به معنای نه)».

«- شایان مامان و بابات رمز تبلتت رو می‌دونن؟

نچ.

- نمی‌دونن؟

نه.

- بهشون نگفتی؟

نچ.

- چرا؟

نمی‌دونم.

- خودشون بهت نگفتن رمزشو بهمون بگو؟ یعنی نگاه نمی‌کنند چه بازی‌هایی تو داری؟

نه».



آسنای ۳ ساله هم در مصاحبه خود اظهار می‌دارد، او با دیدن لگوی بازی‌ها، از هر لگویی بیش‌تر خوشش بیاید، از مادرش می‌خواهد تا مادر همان بازی را برای وی نصب کند و مادر هم بدون کم‌ترین خدشه و ایرادی، دستور فرزند را اطاعت می‌کند:

«- سلام خانم کوچولو.

سلام.

- اسمت چیه خوشگل من؟

آسنا.

- آسنا خانم می‌دونی چند سالته؟

نه (مربی مهد گفت آسنا ۳ ساله است).

- آسنا خانوم تبلت داری؟

آره.

- چه بازی‌هایی داری؟

بامبو.

- بامبو بازیش چه طوری هست؟

بهش غذا می‌دی، برنده می‌شی، می‌ری مرحله بعد.

- کی توی تبلت برات بازی می‌ریزه؟

خودم نصب می‌کنم.

- از کجا میاری؟ از بازار خودت نصب می‌کنی؟

نه مامانم.

- مگه الان نگفتی، خودت نصب می‌کنی؟

نه، من انتخاب می‌کنم، مامانم نصب می‌کنه.

- چه طوری انتخاب می‌کنی؟

اونی که خوشگل‌تره.

- مامانت نمی‌گه این بازیه خوب نیست؟

نه، هرچی خوشم بیاد، نصب می‌کنه».

مصاحبه درج شده با مادر ثمین و ثنا دو قلوهای ۴ ساله، نمونه بارز دیگری در جهت به نمایش کشیدن رفتارهای اولیای غافلی است که فرزند خود را در فضای مجازی رها ساخته‌اند. مادر ثنا و ثمین در قسمتی از مصاحبه خویش بیان داشته است که فرزندانش با فیلترشکن به کلیپ‌های یوتیوب دسترسی دارند:

«-بچه‌ها از تبلت خودشون چه استفاده‌هایی می‌کنند؟

بازی می‌کنن و فیلم می‌بینن.

- شما براشون می‌ریزین؟

نه. بازی‌ها رو وقتی خریدیم، مغازه‌دار براشون ریخت. فیلم هم خودشون تو یوتیوب می‌بینن.

- ثنا و ثمین چه جور بازی‌هایی می‌کنند؟

همه چیز روی تبلت‌شون هست دیگه. هر کدوم رو بخوان.

- گفتید بچه‌ها توی یوتیوب فیلم می‌بینند، یعنی اینترنت دارن؟

بله. به وای‌فای وصلن.

- بچه‌ها محدودیت زمانی خاصی برای استفاده از تبلت دارن؟

نه. همیشه دست شونه».



طاها ۶ ساله، در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد، اگر با محتوای نامناسبی در جریان کاربری خود از فضای مجازی روبرو شود، آن را به اولیای خودش انتقال نمی‌دهد، تا مبادا آن‌ها مانع کاربری او از فضای مجازی شوند:

«- خوب وقتی چیز بدی می‌بینی، به مامانت می‌گی؟

نه.

- چرا؟

خب می‌گه دیگه نمی‌ذارم ببینی.

- مگه تا حالا شده به مادرت بگی، بعد اون دعوات کنه؟

نه، ولی خب نمی‌گم بهش».

در موارد دیگری برخی از کودکان مصاحبه شده که چت کردن با افراد غریبه را در فضای مجازی شروع کرده‌اند، اهانت و تهدید افراد ناشایستی را که با آن‌ها چت کرده‌اند به خانواده انتقال نمی‌دهند تا مبادا آنان مانع از کاربری فرزند از شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی شوند.



هلنای ۵/۵ ساله و سامیار ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌های خویش خاطر نشان می‌سازند که کاربر بازی زامبی هستند، در حالی که بازی‌های زامبی یا مرده متحرک، به هیچ عنوان متناسب با سن آن‌ها نیست و ممکن است به سادگی آنان را به ترس، اضطراب، بی‌خوابی و مانند آن مبتلا سازند:

«- تو بازی جنگی هم دوست داری؟»

زامبی اینا مثلاً، یه زامبیایی هستن، جلوشون توپ پرت می‌کنی، بعدش یه سنگایی هستن، سنگا رو می‌خورن، بعدش اون توپا رو که بهشون بزنی، زامبیا می‌میرن.

- به نظرت ترسناک نیست؟

نه نمی‌ترسم. نگاه کن، اول یه آفتاب گردون بهت خورشید می‌ده، می‌تونی چیزی جمع کنی، مثلاً اینجا چند تا مربع هست، خب بعدش باید این قدر بازی کنی، همه‌ی مربع‌ها رو بگیری. بعدش یه آفتاب گردون می‌داری، یه توپی می‌داری، بعدش وقتی دارن سنگا رو می‌خورن، طول می‌کشه، آفتاب گردونا توپ پرت می‌کنن، زامبیا می‌میرن. بعدش یه مرده زامبیه هست، انقدر بی‌ادبه، داره روزنامه می‌خونه، عینک زده، خب بعدش انقدر با توپ می‌زنی، روزنامه‌ش پاره می‌شه، بعدش می‌دوئه همه‌ی سنگا رو تند تند می‌خوره.



- بعد اگه همه رو بخوره چی؟

می‌برن، می‌رن تو خونه، نباید بزاری برن توخونه.

- اون وقت می‌بازی؟

آره.»

«- گفتی دیگه چه بازی‌هایی داری؟»

مرد عنکبوتی، موتور بازی، زامبی هم دارم.

- زامبیا چه شکلی هستن؟

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

سبزن، بعضیاشون زردن، بعضیاشون قرمزن.

- پس وحشتناکه؟

آره.

- تیر می زنی بهشون، خون می پاشه؟
آره.

- نمی ترسی؟

نه. خودمم یه بار خوردم زمین دماغم خون اومد.

- دیگه بازی وحشتناک چی داری؟

خیلی دارم.

- مثلاً چی؟

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

می کشه، دوباره یه عالمه زامبی میان، همش می میرن، دوباره یه سری دیگه میان.

- اینا رو می بینی اعصاب خورد نمی شه؟

نه.

- بازی وحشتناک به جز زامبی چی داری؟

خیلی دارم. با ماشین می ری می زنی به یکی بعد خونش می پاشه به صورتت، بعد پلیس دنبالت

می کنه، بعدش تیر می خوره به مغزت خون می ریزه، یا سرتو می شکونه، خون میاد بعد مغزت معلوم

می شه.

- اصلاً از اینها نمی ترسی؟

نه.

- دیگه چی داری؟

نگاه کن، مثلاً تو موتور داری، بعد زامبیا دنبالت می کنن، یهو اگه بگیرنت، صورتتو می کنه، چشمتو

در میاره، دندوناتو می کنه، پوستتو می کنه.

- پس یه عالمه زامبی داری؟

آره.

- کی این بازیها رو برات می ریزه تو تبلت؟

خودم.

- از کجا؟

بازار.

- مامانت اصلاً نمی دونه شما چه بازیهایی می کنی؟

نه، اصلاً با تبلتمون کاری نداره».

بنابراین در یک جمع بندی اجمالی می توان نتیجه گرفت، برخلاف گذشته که یکی از اولیا هنگام

تهیه کتاب برای فرزندش، تورقی در آن داشت و می کوشید تا کتابی از هر جهت مناسب برای

فرزندش تهیه کند، در حال حاضر غالب اولیا همین رفتار را در تهیه محصولات فرهنگی مرتبط با فناوری‌ها به کار نمی‌برند و تقریباً کودکان آنان آزادانه دست به تهیه انواع و اقسام لوح‌های فشرده یا نصب و پیاده‌سازی بازی‌های دیجیتالی می‌زنند که بالطبع کاربری از این محصولات کنترل نشده، ممکن است برای آنان به شدت عارضه‌زا باشد.

۷-۲- تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه

کودکان در سال‌های اولیه عمرشان، الگوهای رفتاری جنس خودشان را کسب کرده، بر همان مینا رفتار می‌کنند.

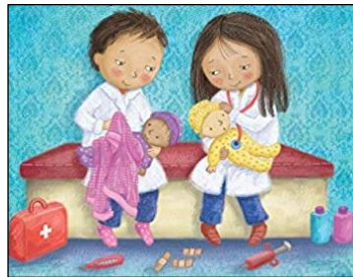
بررسی میدانی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که توسط کودکان پیش دبستانی مورد استفاده قرار می‌گیرد، حکایت از آن دارد که اگر چه دختران و پسران کاربر بازی‌های دیجیتالی، بازی‌های یکدیگر را نقد کرده و از انجام آن پرهیز می‌کنند، اما برخی از دختران و پسران بازی‌های جنس مخالف را جذاب دیده، دست به انجام آن‌ها می‌زنند، بنابراین در یک جمع‌بندی اولیه مشخص نیست، انجام بازی‌های دیجیتالی و کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های کودکان پیش دبستانی به تشدید دید قالبی کودکان کاربر به جنس مخالف می‌انجامد یا در تضعیف دید قالبی جنسیتی موجود در دو جنس مؤثر واقع می‌آید.



جهت روشنگری در این امر، در ادامه اهداف نظام سرمایه‌داری در تهیه و تدوین بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها مورد بحث قرار گرفته است و با توجه به علائق نظام سرمایه‌داری مبنی بر تربیت انسان‌هایی رباتیک که دنبال تحول‌آفرینی در جامعه خویش نباشند و سرشان گرم مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر باشد، نظام سرمایه‌داری با تهیه و تدوین بازی‌های بسیار پرخاشگرانه، در عمل در صدد نهادینه کردن رعب در ذهن کاربران خویش است. به همین ترتیب دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری با تهیه بازی‌هایی که ضمن تأکید بر شهوات آدمی، مصرف‌گرایی وی را دامن می‌زند، الگوهای غیرمتعارف را به کودکان ارایه می‌کند. موارد اخیر سبب می‌شوند، پسران با انجام بازی‌های پرخاشگرانه و فوق‌پرخاشگرانه و دختران به سبب انجام بازی‌های آرایشی، پوششی و مبتنی

بر برهنگی و مصرف‌گرایی، در ذهن جنس مخالفشان به میزان زیادی غیرقابل پذیرش جلوه‌گر شوند و به این ترتیب دید قالبی جنسیتی کودکان در ارتباط با جنس مخالفشان تشدید شده، جنس مخالف را ترسناک (توسط دختران) و یا لوس، نر و بچه‌گانه (توسط پسران) ارزیابی کنند.

اما در کنار اثرات منفی که تولیدهای نظام تبلیغاتی سرمایه‌داری داشته، به تشدید دید قالبی جنسیتی کودکان می‌انجامد، در این میان نقش نظارتی اولیا در مصرف بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های فرزندانشان مهم است، به این معنی که اگر اولیا نظارت جدی بر کاربری فرزندشان از تولیدهای آن سوی آب (که ۹۵٪ مصرف کودکان ایرانی را به خود اختصاص می‌دهند) نداشته باشند، محتواهای تولید شده دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، دختران و پسران کاربر را به سمت تشدید دید قالبی آن‌ها نسبت به جنس مخالفشان سوق خواهد داد، اما اگر اولیا نظارت جدی خود را بر کاربری فرزندشان از محصولات عرضه شده توسط فناوری‌های ارتباطی جدید اعمال کنند و در عمل مانع از کاربری آثار افراطی دخترانه و پسرانه تولید شده نظام تبلیغاتی سرمایه‌داری توسط فرزندشان شوند، در این صورت کودکان با کاربری از بازی‌های متعادل، دست به انجام برخی از بازی‌های مشترک زده، قالب‌های جنسیتی ذهنی آنان به تدریج به سمت کم‌رنگ شدن پیش خواهد رفت و دختران و پسران در می‌یابند که می‌توانند به عرصه‌هایی که تنها متعلق به جنس مخالف تبلیغ می‌شد، گام بردارند و به تجربه برخی از مواردی بپردازند که انجام آن‌ها تنها در جنس مخالفشان متصور بود.



در ادامه به بررسی موارد پیش گفته پرداخته خواهد شد.

نقش‌آموزی جنسی کودکان

منطقی (۱۳۹۰ ج) در ارتباط با نظریه‌های موجود در زمینه نقش‌آموزی جنسی در کودکان می‌نویسد: «نقش‌آموزی جنسی، به روندی اشاره دارد که یک جنس، نگرش‌ها و الگوهای رفتاری جنس خود را در جامعه، آموخته و به دست می‌آورد.

در ارتباط با نظریه‌های ارائه شده در زمینه نقش‌آموزی جنسی، شش نظریه مطرح شده است. نظریه‌های روان‌تحلیل‌گری، یادگیری اجتماعی، رشد شناختی، طرحواره جنسیت و تکاملی از سوی روان‌شناسان یادگیری، تحولی و تکاملی مطرح گردیده است. نظریه جامعه‌شناختی تعامل نمادین، از دیگر نظریاتی است که از سوی جامعه‌شناسان در تبیین نقش‌آموزی جنسی، مطرح شده است.

بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی، دو سازوکار اصلی در این که دختران یاد می‌گیرند، رفتار «زنانه» داشته باشند و پسران رفتارهای «مردانه» را می‌آموزند، دخیل است:

۱- آنان در برابر رفتارهایشان پاداش می‌گیرند و تنبیه می‌شوند،

۲- آنان رفتار دیگران را مشاهده و از آنان تقلید می‌کنند.

در واقع، افراد رفتارهای مناسب جنس خود را همان طور یاد می‌گیرند که همه رفتارهای دیگر را می‌آموزند.

نظریه رشد شناختی در مقابل نظریه یادگیری اجتماعی که می‌گوید، بزرگسالان در کسب نقش‌های جنسیتی توسط کودکان، دخیل هستند، تأکید می‌کند، اساساً خود کودکان مسوول نقش‌آموزی جنسی خود هستند. بر اساس این نظریه، فرآیندهای فکری خود کودکان، کلید معمای نقش‌آموزی جنسی است.

از منظر نظریه طرحواره جنسیت، کودکان از جنسیت به عنوان یک عامل نظم‌دهی شناختی (یا طرحواره) برای سازماندهی و هدایت ادراک خود از واقعیت استفاده می‌کنند. به بیان دیگر، آنان احتمالاً اطلاعات مربوط به خود و بقیه دنیا را بر مبنای تعریف مرد بودن و زن بودن در جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کنند، سازماندهی می‌کنند. جنسیت، برجستگی یا اهمیت عجیبی دارد که باعث می‌شود، ما به جنس افراد توجه کنیم و در ذهن خود، افراد همجنس را در یک طبقه قرار دهیم.

نظریه طرحواره جنسیت، بر اساس هر دو نظریه رشدشناختی و نظریه یادگیری اجتماعی بنا شده است. چه اشتراک آن با نظریه رشد شناختی، این است که می‌گوید، فرآیندهای شناختی خود کودک، مسوول نقش‌آموزی جنسی هستند. اما از سوی دیگر، در نظریه طرحواره جنسیت نیز همانند نظریه یادگیری اجتماعی، نقش‌آموزی جنسی، پدیده‌ای یادگرفتنی است. به بیان دیگر، کودکان می‌آموزند که در جامعه آن‌ها، تعریف مرد بودن و زن بودن چیست».

با بررسی نظریات ارائه شده، ملاحظه می‌شود که نظریات اخیر، با عبور سریع از بُعد زیستی آدمی، عمدتاً توجه خود را روی ابعاد محیطی نهاده‌اند، حال آن که شواهد موجود، بیشتر از آن که در جهت تأیید نظریه‌پردازی‌های پیش‌گفته باشند، حکایت از اثرپذیری عمیق انسان‌ها از زیست‌شناسی آنان دارد.

فرانکن^۱ (۱۹۹۸) در توصیف برخی از تفاوت‌های مغزی زن و مرد می‌نویسد:

«برخی از ساختارهای مغز از نظر اندازه، تعداد نورون‌ها و انشعابات دندریتی برای مردان و زنان، متفاوت است. هیپوتالاموس^۲، قشر مغز^۳، جسم پینه‌ای^۴ و برخی از نواحی دیگر، از این جمله‌اند».

1. Franken, R. E.
2. Hypothalamus
3. Cerebral cortex
4. Corpus callosum

مضاف بر تفاوت برخی از قسمت‌های مغز دو جنس، هورمون‌ها آمادگی روانی و زیستی را برای ویژگی‌های نرینه یا مادینه قبل از تولد، سازمان می‌دهند و با افزایش آن‌ها در دوران بلوغ، آمادگی‌های اولیه که در مرحله سازماندهی تعیین شده‌اند، فعال‌تر می‌شوند. فرانکن (۱۹۹۸)، در توصیف قسمتی از اطلاعات به دست آمده در مورد تأثیر هورمون‌ها در رفتار موجود می‌نویسد:

«زمانی که محققان موش‌های نر را از هورمون جنسی مردانه تستوسترون (مثلاً به وسیله عقیم کردن حیوان) محروم می‌کنند و به موش‌های ماده، هورمون‌هایی تجویز می‌کنند که آثار نرینه‌سازی از خود برجای می‌گذارند، مشاهده می‌شود که موش‌های نر، مانند موش‌های ماده و موش‌های ماده، نظیر موش‌های نر عمل می‌کنند.

از آنجا که انجام مطالعات مشابه روی انسان‌ها، به دلیل ملاحظات اخلاقی، امکان‌پذیر نیست، پژوهش‌گران کوشیده‌اند تا با استفاده از شرایط پیش آمده، به بررسی‌های مشابهی دست بزنند. به این معنا که در برخی از مواقع، بدون آن که دست‌کاری برنامه‌ریزی شده‌ای در کار باشد، به صورت تصادفی، هورمون مردانه در یک جنس ماده و یا هورمون زنانه در یک جنس نر، افزایش می‌یابد و شرایط اخیر، فضا را برای انجام مطالعات مشابه فراهم می‌آورد.

یکی از مواردی که دانشمندان از آن در جهت بررسی اثر هورمون‌ها در یک جنس سود برده‌اند، در جریان نقص ژنتیکی برخی از زنان بوده است که در جریان آن، غدد فوق کلیه، در جنس ماده، میزان زیادی از هورمون مردانه آندروژن را تولید می‌کند.

برخی از محکم‌ترین شواهد دال بر این که هورمون‌های جنسی، باعث تفاوت‌هایی در رفتار می‌شوند، از مطالعات انجام گرفته بر روی بازی کودکان به دست آمده‌اند. کلائر^۱ و هینز^۲ در بررسی که روی این مطالعات، در سال ۱۹۹۵ داشتند، نتیجه گرفتند، یافته‌های به دست آمده، حکایت از آن دارند، دخترانی که پیش از تولد در معرض سطوح بالای هورمون (مردانه) آندروژن قرار گرفته‌اند، الگوهای پسرانه را در رفتارشان به نمایش می‌گذارند و در جریان بازی‌هایشان، بازی‌های فعال بیرون از خانه، انتخاب اسباب بازی‌های پسرانه (مانند ماشین، تفنگ، ساختن اشیا)، انتخاب هم‌بازی‌های پسر و خشونت ورزیدن در بازی را به معرض دید می‌گذارند. علاوه بر این، آنان علاقه نسبتاً کمی به لباس پوشیدن مانند زنان، آرایش کردن، استفاده از جواهر و زیور آلات، عروسک‌بازی و تمرین نقشه‌ای مادرانه، از خود نشان می‌دهند. در برابر، پسرنانی که پیش از تولد در معرض هورمون (زنانه) پروژسترون قرار گرفته‌اند، اثر معکوس و عمیق‌تری را در خودشان، نشان می‌دهند».

گلوبوک و فیوش (، ؟، ترجمه شهرآرای، ۱۳۷۸)، در جمع‌بندی که پس از ارایه نظریه‌های روان‌تحلیل‌گری، یادگیری اجتماعی و رشد شناختی دارند، با بیان تردیدهای موجود در صحت نظریات پیش‌گفته، با تأیید بیشتری به ابعاد زیستی ذی‌دخل در گرایش‌های جنسیتی افراد می‌نگرند. این پژوهش‌گران می‌نویسند:

«اگرچه به نظر می‌رسد که تردیدی در این باره وجود ندارد که والدین با پسران و دخترانشان، رفتارهای متفاوتی دارند، اما این مسأله الزاماً به این معنا نیست که آنان در رشد جنسیت کودکان خود اثر می‌گذارند. پرسش مهمی که هنوز باقی است، این است که آیا جامعه‌پذیری متفاوت پسران و دختران توسط والدین، سبب رشد رفتار جنسیتی خاصی در کودکان می‌شود؟ یا آیا والدین تنها به رفتارهای جنسیتی، حتی اگر با دختران و پسرانشان رفتار متفاوتی نداشته باشند، عکس‌العمل نشان می‌دهند؟ به عبارت ساده‌تر، آیا والدین به تفاوت‌ها عکس‌العمل نشان می‌دهند یا آن‌ها را خلق می‌کنند؟

یکی از راه‌های پاسخ به این سوال آن است که مشخص شود، آیا والدین، قبل از این که کودکان تفاوت‌های جنسیتی روشن و همسانی در رفتارشان بروز دهند، تفاوت‌هایی در عکس‌العمل‌های خودشان نسبت به پسر و دختر خود، نشان می‌دهند یا خیر. در یک مطالعه تعامل والد-کودک با کودکان شانزده تا هجده ماهه، پدران نسبت به پسران در مقایسه با دختران، بیشتر واکنش نشان دادند و مادران نسبت به دختران، در مقایسه با پسران، این‌گونه رفتار کردند. پدران عمدتاً با بازخورد عاطفی به فرزندشان پاسخ می‌دادند و مادران آموزش‌ها و دستورهای بیشتری به آنان ارایه می‌کردند. بنابراین، به نظر می‌رسد، پسران و دختران در سنین پایین، واکنش‌های متفاوتی از پدر و مادر می‌بینند. اما بررسی کودکان نوپا به ما اجازه نمی‌دهد، این احتمال را منتفی بدانیم که نقش‌پذیری جنسی ناشی از اثرات زیستی، به مراتب تعیین‌کننده‌تر از جامعه‌پذیری متفاوت است. اولویت‌های اسباب بازی خاص یک جنس، حتی در یک سالگی کودکان نیز مشاهده شده است. صرف‌نظر از تشویق والدین، در این سن پسران در مقایسه با دختران برای عروسک اولویت کمتری نشان می‌دهند. تفاوت‌های جنسی در خلق و خو، در کودکان یک ساله نیز نشان داده شده است، به این معنا که پسران نسبت به دختران به طور متوسط سطح بالاتری از فعالیت را نشان می‌دهند و همچنین واکنش‌های منفی آنان به ناکامی بیشتر است.»

بنابراین به عنوان یک جمع‌بندی اجمالی از مباحث مطرح شده، می‌توان نتیجه گرفت، در درجه نخست اهمیت، رفتار جنس مذکر و مؤنث و گرایش‌های جنسیتی آنان، کم و بیش تحت تأثیر ساختارهای مغزی و ترشحات هورمونی آنان است و در درجه بعدی اهمیت، محیط نیز تا حدودی در شکل دادن به رفتارها و گرایش‌های جنسیتی دو جنس مؤثر است.

با توجه به آن چه از آن یاد شد، می‌توان بیان داشت، بستر زیستی جنس مذکر، وی را به تحرک، خشونت و پرخاش کشیده و برعکس بستر زیستی جنس مؤنث، وی را به سوی عواطف، پرورش

مهرورزی و تغذیه می‌کشاند، از سوی دیگر به دلیل روان‌شناسی متفاوت دو جنس، برخلاف پسران که مبنای ورود در روان‌شناسی آنان اقتدارطلبی آن‌ها است، مبنای ورود در روان‌شناسی زنان پیوندگرایی و طبع ارتباطی آنان است (منطقی، ۱۳۹۰ ج). به همین ترتیب سازندگان بازی‌های دیجیتالی که با اشراف دقیق به روان‌شناسی دو جنس، در بازی‌های خاص دختران به مسایلی مانند زیبایی و زیبایی دوستی (و مسایل آرایشی که به زیبایی دوستی اخیر جامه تحقق می‌پوشاند)، تنوع رنگ و تنوع البسه قهرمان‌های بازی (که با توجه به سلول‌های مخروطی حساس‌تر جنس مؤنث و تنوع‌طلبی آنان در پوشش مورد توجه قرار گرفته است)، توجه ویژه‌ای دارند، در حالی که در بازی‌های پسران به دلیل آن که در هر روز ۷-۵ موج تستوسترون در مغز جنس مذکر رها می‌شود (و به همین دلیل، در عمل یک پسر بچه ۵ ساله باید برای سوزاندن تستوسترون موجود در بدنش، حتی به در و دیوار مشت و لگد بزند)، برای پسران بازی‌های مبتنی بر تحرک، قدرت، ورزش و مبارزه را طراحی و تدوین می‌کنند.



سیبک^۱ و وینتر^۲ (۲۰۱۴) در مقاله‌ای با عنوان: فیلم‌های دخترانه احمقانه هستند، به بررسی تطبیقی موضوع‌های مورد علاقه دختران و پسران خردسال در محتویات رسانه‌های دیجیتالی پرداخته‌اند. پژوهش‌گران در مصاحبه‌های گروهی با ۶۱ کودک ۷-۵/۵ ساله که در سه مهدکودک مختلف استونی به سر می‌بردند، دریافتند در حالی که پسران خردسال به فیلم‌های پر زدوخورد (اکشن)، ماجراجویانه و ترسناک علاقه نشان می‌دادند و حتی نام شخصیت‌های فوق‌العاده قدرتمند فیلم‌ها را برای خود انتخاب می‌کردند، دختران خردسال به فیلم‌های عاطفی، رومانتیک، تخیلی و کمدی علاقه نشان می‌دادند. شخصیت‌های مورد علاقه دختران نیز مواردی مانند شاهزاده، شخصیت‌های تخیلی، فرشته و مانند آن بود.



-
1. Siibak, A.
 2. Vinter, K.

نقش آموزی جنسی کودکان، از سال‌های اولیه عمر آنان شکل می‌گیرد. اظهارات عسل ۳ ساله و ایلیای ۴ ساله، در شناخت جنسیت خویش به شرح زیر است:

«- با تبلت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

پیشی، پرنسس.

- بازی‌های پسرانه چی؟ از اون‌ها بازی نمی‌کنی؟ مثل بن‌تن. نههه.

- چرا خوب؟

چون من دخترم».

«- بازی‌ها رو خودت می‌ریزی یا این که می‌دی کسی برات بریزه؟

خودم می‌ریزم.

- می‌شه بگی که چه طوری بازی‌ها رو می‌ریزی؟

بله، یه دونه برنامه هست اسمش بازاره، اونو می‌زنم بعد یه قسمت داره، که مخصوص بازیه. وارد

اون می‌شم، بازی‌هایی رو که می‌خوام انتخاب می‌کنم، می‌زنم تا دانلود شه.

- توی اون برنامه‌ی بازار فقط می‌شه بازی ریخت؟

نههه، خیلی چیزهای دیگه هم داره.

- مثلاً دیگه چه چیزهای دیگه‌ای داره؟

امممم آخه من زیاد بلد نیستم، ولی یه سری هست انگار قرآنه یا مثلاً بازی دخترونه هم داره.

- بازی دخترونه یعنی چی؟

مثلاً آرایش اینا».

مهدی، ابوالفضل و نیکان ۶ ساله نیز به ارایه اظهار نظرهای مشابهی اقدام کرده‌اند:

«- کارتون چی می‌بینی؟

پسراشو نگاه می‌کنم، دختراشو نگاه نمی‌کنم.

- از دختراش خوشت نمیاد یعنی؟

نه، از پسراش خوشم میاد».

«- علی تا حالا تو کارتون آنا و السا رو دیدی؟

یه بار تو گوشیم ریخته بودم، حذفش کردم.

- ندیدیش اصلاً؟

نه، زشت بود.

چی اون زشت بود؟

خب دخترونه‌اس، دختر خالم داره. هر سری کارتون دخترونه می‌ده، من خاموش می‌کنم.

- چرا؟

دوست ندارم.

- فرقشون چیه؟

من دختر نیستم که بنشینم نگاه کنم.

پسرونه چه جوریه؟

فوتبال و اینا».

«- ابوالفضل توی کارتونها، دخترها چه طوری هستند؟

اونا لوسن و آرایش می کنن و گریه هم می کنن.

- تو هم دوست داری آرایش کنی؟

نه، اگه آرایش کنم، فک می کنن که زنی.

- دخترها آرایش کنند چه طور؟

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

- اگه آرایش نکنند چی؟

اون موقع مرد می شن».

«- دیگه چه کارتونهایی می بینی؟ کارتونهای دخترونه هم می بینی؟

نه.

- چرا؟

به خاطر این که اونا برای دختراس».

موضوع دخترانه و پسرانه دیدن مسایل مختلف در نزد کودکان خردسال به قدری گسترده است که

امیرحسام ماشینها را پسر و هواپیما و گوشی را دختر توصیف می کند:

«- مک کویین پسره یا دختره؟

همه ماشینا پسرن؟

- اوهوم، چرا می گی پسرن؟

چون که پسر باشن بهتره.

- چرا پسرا بهترن؟

چون که ماشین مثل گوشیه، خوب به خاطر همین پسر ساختن.

- گوشیها هم پسرن؟

آره... .

- اون هواپیماها چی؟

اون هواپیماها دخترن.

- هواپیماها مگه مثل ماشینها و گوشیها نیستن؟

نه.

- از کجا می‌گی که دخترن؟

چون که درازن مثل دخترا.

- دخترها مگه درازن؟ من درازم الان؟

آره.

- پسرا مگه چه جورین؟

آه... با هم فرق می‌کنیم دیگه... الان مثلاً من شال گذاشتم؟

- خوب وایسا منم الان شالم رو درمیارم... من حالا پسر شدم؟

(می‌خندد) نه.

- پس هواپیماها دخترن، اما ماشین‌ها و گوشی‌ها پسرن؟

آره».

به گزارش یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق، قسمتی از گفت‌وگوهای دختران و پسران مهد

کودک برای انجام یک بازی در مهد به قرار زیر بود:

«رایان: اصلاً من می‌گم دعوا بازی کنیم (رایان لباس اسپایدرمن بر تن داشت و به شدت

خیال‌پروری می‌کرد و رفتاری کاملاً خشونت‌بار داشت).

- دعوا بازی؟ دعوا بازی چیه؟ (جواب نمی‌دهد).

نیکا: پرنسس بازی کنیم!

- پرنسس بازی کنیم، اینا هم میان؟

نیکا: نه.

- بچه‌ها دوس دارین پرنسس بازی کنیم؟

پسرها: نهههه».

نقد بازی‌های پسرانه توسط دختران



پسران به سبب زیربنای زیستی که از آن برخوردارند، مایل به بازی‌های پرتحرک، پرهیجان، مبارزه‌جویانه و مانند آن هستند که بالطبع ویژگی‌های اخیر، چندان مطلوب طبع دخترانی که بازی‌های کم‌تحرک، عاطفی و مبتنی بر پیوندگرایی را دوست دارند، نیست. اما متأسفانه کمپانی‌های تولید

کننده بازی‌های دیجیتالی، به جای سوق دادن ویژگی‌های طبیعی جنس مذکر به سمت سازندگی و وفاق با جنس مؤنث، برای طبیعی جلوه دادن رفتار حکومت‌های متجاوز، اوجی از خشونت و پرخاشگری را در بازی‌های پسرانه وارد کرده اند که پسران هم بر مبنای روحیات ماجراجویانه و مبارزه‌طلبی که از آن برخوردارند، جذب بازی‌های اخیر می‌گردد و آن وقت فهم جنس مذکر از سوی جنس مؤنث که عاطفی رفتار کردن خود را حتی با افراد مجرم، بزه‌کار و متجاوز نیز به سادگی نمی‌تواند مهار کند، دشوار و دست نیافتنی می‌شود.

مه‌سای ۶ ساله و سارینای ۵ ساله، در مصاحبه‌های خود به این مسأله اشاره دارند که پسران در شرایط عادی هم می‌خواهند با همدیگر دعوا کنند و همیشه دنبال بازی‌های پرتحرک و ماجراجویانه و مبارزه‌جویانه هستند:

«- خوب به نظرت بازی‌های پسرانه و دخترانه فرق دارن؟

آره.

- چه فرقی؟

اونا بیشتر جنگی ان.

- مثل چه بازی‌هایی؟

مثل بن تن، کشتی کج... .

- از کجا فهمیدی این‌ها پسران هست؟

آرمین و پارسا که تو مهد دوستان، بازی می‌کنن. خاله خیلی بده بازی‌هاشون، حتی با تبلتم بازی

نمی‌کنن همش با هم دعوا می‌کنن.

- شما دخترا دعوا نمی‌کنید!

نه.

- اصلاً؟

نه فقط قهر می‌کنن دخترا.

- به نظرت دعوی پسرها به بازی‌های کامپیوتری یا تبلت که انجام می‌دن ربط داره؟

آره دیگه، مثل اون آدما دعوایی می‌شن.»

«- دوست‌ها هم تبلت دارند؟

اونا بعضیاشون دارن، بعضیاشون ندارن.

- اوهم خوب بازی دخترانه بیش‌تر دوست داری یا پسرانه؟

دخترانه.

- چرا؟

خب چون من دخترم و بازی دخترانه خوش می‌گذره، پسر همیشه دزد و پلیس رو انتخاب می‌کنن.»

مهرآه ۶ ساله هم گزارش می‌دهد، هرگاه برادر او بازی‌های جنگی می‌کند، اخلاقش بد می‌شود. به تعبیر دیگر، بازی‌های جنگ‌جویانه، ظرفیت بالقوه برادر مهسا را در فعلیت یافتنش به سمت و سوی پرخاشگری، قلدری و حل مسایل با اتکا به زور سوق می‌دهد:

«- دیگه چه بازی‌هایی داری؟»

هیچی دیگه همین دو تا.

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟ ماشین بازی یا باربی بازی؟

باربی بازی. آخه ماشین بازی خیلی پسرانه ست.

- پسرانه؟ مگه چه بازی‌هایی پسرانه هستن؟

آخه مثلاً باربی و آرایش و اینا دخترانه هستن، ولی ماشین و موتور اینا، پسرانه هستن.

- کی بهت این رو گفته که چه بازی‌هایی دخترانه هستن و چه بازی‌هایی پسرانه هستن؟

مامان و بابام می‌گن.

- دقیقاً مامان و بابات چی بهت گفتن؟

هیچی اونو زیاد چیزی نگفتن، فقط هر وقت بازی می‌ریزم، اگه پسرانه باشه، بهم می‌گن، این

پسرونست بازی نکن.

- خودت ولی دوست داری بازی کنی؟

من، آره.

- چرا مگه از نظر خودت، فرقی داره؟

من ماشین و موتور اینا دوست دارم، با مزه هست، آدم جدی فکر می‌کنه که توی خیابون داره با

ماشین اینا می‌ره.

- آهان بعد این که فقط ماشین و موتور دوست داری از بازی‌های پسرانه هست؟

آره، همیناً فقط. آخه بقیش جنگی ایناس، من جنگی دوست ندارم.

- جنگی یعنی چه طوری؟

یعنی این که مثلاً همدیگه رو می‌زنن، بعد از سر و روشن خون می‌ریزه، اینا یا این که با تفنگم

بزنن همو، جنگی می‌شه دیگه.

- پس جنگی به این‌ها می‌گن.

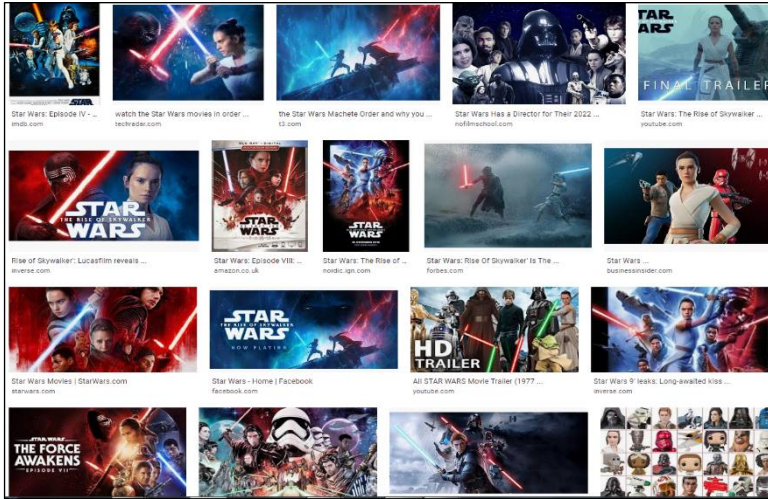
آره.

- چرا بازی جنگی دوست نداری؟

آخه این جور آدم اگه جنگی بازی کنه، اخلاقش بد می‌شه.

- اا این رو کی بهت گفته؟

داداشم زیاد بازی می‌کنه، بابام بهش می‌گه زیاد بازی کنی، بد اخلاق می‌شیا».



پرنیای ۴/۵ ساله و فاطمه ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از بازی‌های پسران که معطوف به خون و خون‌ریزی و وحشیانه رفتار کردن است، چنین یاد کرده‌اند:

«- تا حالا شده بازی بدی از گوسی سارا بریزی، بعد مامانت اون رو پاک کنه؟ نه، نشده.

- تو تبلت بقیه بچه‌ها چیز بدی ندیدی؟

پسرا بازی بد زیاد دارن.

- یعنی بازباشون چه طوریه؟

جنگیه. همش همدیگه رو می‌کشن، خون می‌ریزه رو زمین.

- خوب بازی‌های اون‌ها رو نمی‌ریزی تو تبلت؟

نه، اصلاً.

- چرا؟

چون شبا می‌ترسم. خودم بازی‌های خوشگل دارم.»

«- فاطمه خانم، تو فامیلاتون چی؟ کسی لپ‌تاپ یا تبلت داره؟

فقط پسرخالم داره تبلت داره.

- از تو بزرگ‌تره؟

آره، داره می‌ره کلاس چهارم.

- تو با تبلتش بازی می‌کنی؟

نه، پسر خالم چیزای وحشی می‌ریزه.

- مگه بازی‌هاش چه جوریه هستن؟

آدم می‌کشن. از بالای هلی‌کوپتر شلیک می‌کنن.

- به نظرت خوبه آدم این بازی‌ها رو داشته باشه؟
نه.

- چرا؟

چون پسرونس.

- یعنی دخترها از این بازی‌ها نمی‌تونن بکنن؟

نه. دخترا باید بازی‌های دخترونه بریزن.

- بازی دخترونه چه جوریه؟

مثلاً یه گربه باشه، بهش غذا بدی. مثلاً نقاشی دخترونه.

- باربی چی؟

باربی اصلاً خوب نیست. عروسکشم خوب نیست کلاً.

- چرا خوب نیست؟

خوب نیست دیگه. خانوم مری مه‌د قرآن بهمون گفته.»



پارمیدا و آرشیدای ۶ ساله هم بازی‌های پسرانه را بازی‌هایی معرفی می‌کنند که خشن و ترسناک هستند:

«- پارمیدا خانم، تو می‌ری خونه، بیش‌تر چه کارهایی می‌کنی؟

بیش‌تر... بیش‌تر بازی می‌کنم... فیلم می‌بینم... بازی می‌کنم... می‌خواهم.

- با آی‌پدت چی؟ بازی می‌کنی؟

با آی‌پدم... که این همه بازی داره... می‌رم بازی می‌کنم، اما بازی‌های وحشتناک نمی‌کنم.

- بازی‌های وحشتناک می‌کنی؟

آره بازی‌های مهربونم دارم... یعنی بازی وحشتناک نه ها... فیلم ترسناک.

- فیلم ترسناک رو خودت می‌ریزی رو آی‌پدت؟

نه، بودش.

- از اول بودش؟

اوهوم.

(می رود خوراکی می گیرد و می آید).

- خوب گفتمی از اول بازی های وحشناک روی آی پدت بوده... دیگه غیر از اون ها چی می بینی؟
فیلم دیگه ندارم.

- فیلم مهربون اصلاً نداری؟
چرا، چرا... یکی الساست».

«- آرشیدا تو توی چه شبکه ای کارتون سگ ها رو می بینی؟
جم جونیور.

- کارتونس با گربه ها جداست یا با هم هستن؟
با هم هستن، ولی همش با هم دعوا می کنن. ولی یکی از گربه ها و یکی از سگ ها با هم دوستن و بازی می کنن، ولی بقیه نه.

- دیگه جم جونیور چی پخش می کنه؟

همینا، بقیه پسر و نه اس، بدم میاد. من فقط سگ ها و گربه ها و باربی رو می بینم.

- این کارتون های پسر و نه تو جم جونیور چه جوری هستن؟
یه آقاهه، بابای یه پسر که خشنه، بعد یه بار دهنشو خونی خونی کرد. بعد اینا بال دارن، بالشون مشکیه.

- کارتون پسر و نه چه جوریه آرشیدا؟

یه جوریه، آدم رو می ترسونه. این کارتونه رو فقط جم جونیور پخش می کنه. پسر خیلی ترسناکه.
یه بار مهربونه، یه دفعه خشن می شه.

- یه کم از کارتون رو بگو.

پسر همه جاش مشکیه، خشنم هست. باباش بهش می گه خشن نباش، صورتت رو برو کرم کن، بعد رفت که با رنگ کرم کنه، کرم نمی شه، همه رنگ ها می ریخت پایین. بعد گفت بابا من اینو نمی خواستم، همون مشکی خوشگل تره. دیگه همین، خیلی ترسناکه. زیاد هم نگاهش نمی کنم».

نقد بازی های دخترانه توسط پسران

پسران برخلاف روحیات آرام و پیوندگرای دختران، از روحیاتی مبارزه جو و پرتحرک برخوردار هستند، از این رو در مواجهه با بازی ها، کارتونها و پویانمایی هایی که رنگی از آرامش و علایق دخترانه (نظیر بازی های پرورشی، تغذیه ای و آرایشی و پوششی) را دارند، به سادگی دست به پذیرش آنها نمی زنند. این مسأله خاصه در پسرانی که کاربر بازی هایی هستند که در آنها به نوعی مردسالاری الکترونیکی و کالایی شدن جنس مؤنث وجود دارد، نمود بیش تری یافته، دید مبتنی بر نفی و تحقیر بیش تری را در پسران نسبت به دختران و بازی های دخترانه پدید می آورد.



محمدطاها و امیر ۵ ساله و مهدی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود با اشاره به بازی‌های کم تحرک، کم هیجان و عاطفی‌تر دختران، از بازی‌های جنس مؤنث (و در نتیجه جنس مؤنث که به این بازی‌ها می‌پردازد) با دیده منفی یاد می‌کنند:

«... خوب شب‌هایی که خواب جنگی می‌بینی، فرداش که می‌ری مهد کودک خسته هستی یا نه؟»

(با لحن تمسخرآمیز) نه بابا. اونا که کاری نمی‌کنن. فقط شعر می‌خونن و خمیربازی و این چیزا».

«... مثلاً پارمیدا، اگه هلش بدم، سریع گریه‌اش می‌گیره. منم باهاش بازی نمی‌کنم.

-!! خب چرا اون رو هل می‌دی؟

خب بازیه دیگه، مثل پلیس بازی یا جنگ خب.

- آهان پس همیشه بازی‌های جنگی دوست داری؟

آره، بقیه بازی‌ها خوب نیستن.

- مگه چه طوری هستن که خوب نیستن؟

خب حوصله‌ی آدمو سر می‌برن دیگه.

- آهان یعنی تو فقط بازی جنگی می‌کنی؟

اوووووم».

«... اون وقت تو وسایل مردعنکبوتی رو هم داری؟

بله که دارم! مثلاً ماسکشو دارم. می‌زنم به صورتم با آجیم بازی می‌کنم.

- آبجیت هم با تو بن‌تن یا مرد عنکبوتی می‌بینه؟

نه اون نره! می‌ترسه! بعدم این کارتونا که دخترونه نیست!

- یعنی چی دخترونه نیست؟ پس خواهرت چه کارتونهایی رو می‌بینه؟

یعنی این که اون می‌ره السا و آنا، توت فرنگیا، این چیزای مسخره رو می‌بینه!».



آیین، امیرعباس و نیمای ۶ ساله، از انجام بازی‌های پسرانه خودشان به شرح زیر یاد کرده‌اند:
«- وقتی می‌خوای بازی دانلود کنی، چه چیزهایی توجهت رو جلب می‌کنه و بعدش دانلودش می‌کنی؟»

اوووم به این که بازی‌های دخترانه نباشه.

- بازی‌های دخترانه مگه چه طوریه؟

دخترونس دیگه، مثلاً همش بازی‌هاشون آروم و ساده‌اس.

- بازی‌های پسرانه آروم نیست؟

نه دیگه، مثلاً تفنگ بازی و ماشین سواری اینا، آروم نیست، منم می‌رم بازار، بازی‌های این جور
دانلود می‌کنم.»



«- کارتون نمی‌بینی؟»

جم جونپور می‌بینم، باب اسفنجی، بن‌تن.

- کدوم رو خیلی دوس داری؟

بن‌تن.

- چرا بن‌تن رو خیلی دوس داری؟

سرگرم کننده‌اس، پسرونس.

- پسرانه یعنی چی؟

جنگی و جدی.

- دوس داری خودت هم با کسی بجنگی، مثل بن‌تن؟

آره».

دانیال و نیمای ۶ ساله، بازی‌های مبتنی بر بچه‌داری و آرایشی دختران را بازی‌هایی لوس و غیرقابل قبول خوانده‌اند:

«- دانیال بازی‌های دخترونه می‌کنی یا پسرונה؟
معلومه که پسرونه.

- چرا دخترونه بازی نمی‌کنی؟
چون بدم میاد.

- چرا بدت میاد؟ مگه بازی دخترونه چه طوری هست؟
من پسر م‌خب، باید بازی پسرונה بکنم.

- کی گفته بهت؟

- خودم می‌گم، دخترا لوسن، بازباشونم م‌ته خودشون لوسه.

- لوس یعنی چه طوری؟

خسته می‌شم، هیجان نداره.

- پسرונה چیش بهتره؟

هیجان داره خاله، بازی‌های دخترونه مسخره‌ان، باید بچه‌داری کنی یا رژ بزنی».

«- چه بازی‌هایی داری؟

بعضی‌هاشون پسرונن. بعضی‌هاشون دخترונن، ولی من بیش‌تر بازی پسرونه می‌کنم، اصلاً با دخترونه‌ها بازی نمی‌کنم.

- دخترونه‌هاشون چه جورى هستند؟

دخترونه‌هاش آرایشین همشون!

- پسرونه‌هاش چه جورى هستند؟

بعضی‌هاشون ماشین که می‌بری تمیزشون می‌کنی، رنگ‌شون رو عوض می‌کنی، چرخشون رو عوض می‌کنی».

احسان ۴ ساله و کیان (و حسنی) ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش با دید منفی‌تری به بازی‌های دخترانه نگریسته‌اند و با مشاهده بازی‌های دختران، به خود اجازه می‌دهند که دختران را نفی کرده یا به نوعی به سخره بگیرند:

«- راستی احسان بازی‌های دخترونه نداری؟

بازی دخترونه که مال حدیثه.

- حدیث کیه؟

بابا حدیث دیگه، انقدر بدم میاد ازش، همه اسباب بازباش دختریه، یه عالمه باربی داره.

- خوب اون دختره دیگه، راستی حدیث گوشه داره؟

نه، نداره.

- باگوشی مامانش بازی می‌کنه؟

آره بعضی وقتا.

- زیاد بازی می‌کنه یا کم؟

نمی‌دونم.

- تو هم باهاش بازی می‌کنی؟

نه!».



«- کیان با بابا کارتون که می‌بینی، کشتی هم می‌گیری؟

کیان: آره کشتی هم می‌گیرم.

حسنى: منم با بابام کشتی می‌گیرم.

- مگه دخترها هم کشتی می‌گیرن؟

کیان: کشتی کج فقط دختر داره.

- دخترها کشتی کج دارن؟

کیان: باید یه کاری بکنی که دختره کلاً کج شه، می‌شه کشتی کج.

- فقط باید کجش کنی؟

کیان: نه با اینجاتم می‌زنی، مشت هم می‌زنی و لگد هم می‌زنی.

- تو کشتی کج می‌بینی کیان؟

۱. در مصاحبه‌ای که با مادر احسان ۴ ساله به عمل آمد، وی نیز دید مبتنی بر نفی و انکار پسرش در ارتباط با دختران را مورد تأیید قرار داد. قسمتی از مصاحبه وی به شرح زیر است:
«- احسان به جز بازی با گوشی، با اسباب بازی هم بازی می‌کنه؟
اگر گوشی باشه، اولویت با گوشیه وگرنه، اگر نباشه، آره با ماشین و موتور و اسباب بازی می‌کنه.
- رابطه‌اش با عروسک‌های دخترونه چه طوریه؟
اصلاً خوشش نمیداد. دخترای همسایه رو اذیت می‌کنه، عروسکاشون رو ببینه، می‌گه اینا که به درد نمی‌خورن، باید ماشین داشته باشن».

- کیان: آره، من هم بازیشو دارم، هم کارتونشو.
- بعد از این که کشتی کج می‌بینی، دوست داری تو هم لگد و مشت بزنی؟
- کیان: البته بوکس هم دارم.
- خوب خودت هم دلت می‌خواد بوکس بزنی؟
- کیان: آره، می‌زنم، هم چین می‌زنم، پرت شه دم دستشویی».



انجام بازی‌های دخترانه توسط پسران

برخی از پسران پیش دبستانی در جریان مصاحبه‌های خویش خاطرنشان می‌کردند که آنان دست به انجام بازی‌های دخترانه هم می‌زنند. موارد اخیر بیش‌تر نشأت گرفته از شرایط خاصی مانند بازی مشترک خواهر و برادر با یک تبلت یا رایانه، دانلود بازی برای برادر توسط خواهر بزرگ‌تر و یا فضای دخترانه و زنانه خانه (مانند وجود یک پسر در بین چند خواهر)، کاربری از گوشی مادر برای بازی و مانند آن بازمی‌گردد.



نوید ۵ ساله و محمدعلی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از علاقه به آرایش بازی و عروسک بازی یاد کرده‌اند:

«- شیر ایت رو از کی یاد گرفتی؟»

خواهرم.

- با خواهرت بازی هم می‌کنی؟

آره، آرایش بازی و عروسک بازی».

«- محمدعلی تو برنامه کودک‌های دخترونه هم می‌بینی؟

آره، مته اونا هم دوست دارم آرایش کنم».

نکته قابل توجهی که در جریان انجام بازی‌های جنس مخالف وجود دارد، هزینه بیش‌تری است که پسران در این میان باید بپردازند. به این معنا که شواهد میدانی گردآوری شده، غالباً دلالت بر آن دارند که انجام بازی‌های معمولی پسران توسط دختران، با نفی و انکار جدی از سوی اولیا و خاصه همسالان مواجه نمی‌گردد، اما انجام بازی‌های دخترانه توسط پسران، با نفی و انکار همسالان پسر مواجه می‌گردند و پسرانی که بخواهند دست به انجام بازی‌های دخترانه بزنند، باید در عمل هزینه‌های بیش‌تری را در قیاس با دختران متحمل گردند.

امیر ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خود چنین بیان می‌داشت:

«- چه چیزهایی تو گوشیت داری؟

بازی.

- چه بازی‌هایی؟

کوزه ساختن، دوز بازی، آرایش کردن.

- کدام بازی رو بیش‌تر از بقیه بازی می‌کنی؟

همشونو بازی می‌کنم.

- آرایش کردن که بازی دخترنست، تو هم بازی می‌کنی؟

می‌دونم، ولی دوست دارم.

- دوست‌هاات بهت نمی‌خندن که چرا بازی‌های دخترونه می‌کنی؟

بهشون نشون نمی‌دم تا مسخرم نکنن».

مادر پارسا در مصاحبه خود بیان می‌داشت:

«پارسا مرد عنکبوتی رو که دید، هی بهم می‌گفت، مامان لباس مردعنکبوتی رو برام بخر. هر وقت هم که خونه می‌اومدم، می‌گفت مامان لباس مردعنکبوتی رو خریدی؟ یا توی گوشیم یه عالمه بازی‌های جنگی ریخت.

بعد از مدتی من دیدم که پارسا هی می‌گفت مامان تو بری منو دزد می‌بره، بری بیرون تو رو یکی می‌کشه، می‌ری توی دره. خلاصه کلاً هذیان می‌گفت.

من هم کل بازی‌های پارسا رو پاک کردم. پارسا خودش هم بلده دانلود کنه، میاد بهم می‌گه، این بازی دخترنست، اینو می‌خوای برات دانلود کنم و فلان. یه موقع‌هایی هم که بهش گوشیم رو می‌دم،

زود ازش می‌گیرم. حالا که اون بازی های خشن رو پاک کردم و برای پارسا بازی آسپزی و آرایشگاه و اینا رو نصب کردم، حال پارسا خیلی بهترشده».



انجام بازی‌های پسرانه توسط دختران

برخی از دختران پیش دبستانی مصاحبه شده، اظهار می‌داشتند که آنان دست به انجام بازی‌های پسرانه می‌زنند. دلایل پرداختن دختران به بازی‌های پسرانه را می‌توان در مواردی مانند داشتن برادر بزرگ‌تری که بازی به خواهرش می‌دهد، وجود تبلت یا رایانه مشترک خواهر و برادر، جذاب دیدن برخی از بازی‌های پسرانه و اثرپذیری از تبلیغات فمینیستی که به طرح زنان در موقعیت‌های مردانه اقدام کرده‌اند، خلاصه کرد.



عرشیا، احسان و فواد ۶ ساله در مصاحبه‌های خود نمونه‌هایی از انجام بازی‌های پسرانه توسط خواهرانشان را مورد تأکید قرار داده‌اند:

«- عرشیا، چه بازی‌هایی رو با خواهرت انجام می‌دی؟
بیش‌تر اممم دزد و پلیس.

- این جور بازی‌ها رو بیش‌تر دوست داری؟

آره، ۴۰ بار من از دست پرنیا فرار کردم یه بارشو فقط گرفت، می‌شیم ۴۰ - ۱

- آخه کوچولوتره از تو دیگه!

ولی بدو بدوش عالی».

«یه ماشین بازی داریم، می‌ریم نصبش می‌کنیم، بعدش با همدیگه بازی می‌کنیم.

- با خواهرت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

آقا خواهرم با این که دختره، کلی بازی جنگی داره، من براش می‌ریزم، الان یه بازی شادوفای ریختم، اون قدر خفته».

«- السا و آنا رو دیدی؟»

دخترونه‌اس، من هیچ وقت نمی‌بینم.

- دخترونه یعنی چی؟

السا دخترونه هست.

- چرا دخترونه هست؟

لباساشون دخترونه هست.

- یعنی پسرها نمی‌شه این‌ها رو ببینن؟

دختر فقط می‌شه ببینن.

- به نظرت دخترها هم مثلاً نمی‌تونن بن‌تن رو ببینن؟

نه.

- چرا نمی‌شه؟

پسرونه‌اس.

- یعنی چی پسرونه هست؟

پسرونه‌ها رو نمی‌تونن دخترا ببینن. دخترونه‌ها رو هم نباید پسرا ببینن.

- چرا؟

چون... نمی‌دونم.

- چون چی می‌شه؟

نمی‌دونم.

- یعنی مثلاً به نظرت یه دختر نمی‌تونه مثل بن‌تن باشه؟

(می‌خندد) نهه.

- چرا نه؟

دیگه، دیگه.

- یعنی تو هیچ دختری رو ندیدی که بتونه بزنه بقیه رو بکشه؟

نه، فقط پسر دیدم.

- فواد تو خواهر داری؟

آره.

- خواهرت چی می‌بینه؟

فیلمای دخترونه.

- یعنی چی مثلاً؟
همه چیزای دخترونه.
- بعد تو نمی‌نشینی با اون فیلم و کارتون ببینی؟
نه.
- یعنی جدا جدا می‌بینید؟
آره.
- یعنی هیچ وقت ننشستی باهاش کارتون ببینی؟
نه، دخترونه‌اس.
- دخترونه یعنی چی؟
بعضی وقتا فیلمای دخترونه می‌بینه. من نمی‌رم که اونا رو ببینم.
- خواهرت هم میاد با تو ببینه کارتون؟
آره، بعضی موقع‌ها».
- فاطمه ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، وی با معرفی یکی از پسران مه‌د، کاربر بازی پرخشونت لاک‌پشت‌های نینجا شده است. مه‌تاب ۶ ساله هم در بیاناتش اظهار می‌دارد، او و برادرش به دلیل داشتن یک تبلت مشترک، دست به انجام بازی‌های دخترانه و پسرانه با هم می‌زنند:
- «- با دوست‌هات تا حالا کارتون نگاه کردی؟
آره، تو مه‌د کودک.
- فاطمه تا حالا دوست‌هات بهت گفتن بری یه کارتونی ببینی، بعد تو بری و ببینی؟
آره، لاک‌پشتای نینجا.
- کی بهت گفت؟
محمد.
- از لاک‌پشتای نینجا خوشت اومد؟
آره.
- لاک‌پشتای نینجا رو بیش‌تر دوست داشتی یا اسب تک‌شاخ رو؟
لاک‌پشتای نینجا رو.
- چرا لاک‌پشتای نینجا؟
چون قشنگ‌تره.
- مگه لاک‌پشتای نینجا چه کار می‌کنن که قشنگ‌ترن؟
چون اونا می‌جنگیدن.
- با کی می‌جنگیدن؟
با کسای بد.

- با آدم بدها می‌جنگیدن، چه کارشون می‌کردن؟
می‌کشتنشون.

- از کجا می‌دونی اون‌ها آدم‌های بدی بودن؟
چون لاک‌پشتای نینجا می‌کشتنشون.

- اگه بکشنشون کار بدی نیست؟
نه دیگه چون آدمای بدی‌ان».

«- تو تبلت هم داری؟

دارم پولامو جمع می‌کنم که بخرم.

- تبلت رو برای چی می‌خوای؟
بازی.

- فقط بازی، کار دیگه‌ای با اون نداری؟

نه، فقط بازی کنم، مال خودم باشه، اون دو تا ازم نگیرن.

- اون‌ها چه کسانی هستن؟

خواهر و برادرم.

- خوب پس سه‌تایی با هم کارتون می‌بیند؟
آره.

- داداشت کارتون‌هایی که شما می‌بینید رو دوست داره؟

بن‌تن و اینا رو بیش‌تر دوست داره.

- بن‌تن! تو با اون این کارتون‌ها رو می‌بینی؟

آره دیگه، با هم می‌بینم.

- حالا تو کارتون‌های بن‌تن و سوپرمن رو بیش‌تر دوست داری یا کارتون‌های دخترونه رو؟

هم پسرونه، هم دخترونه رو».

مصاحبه‌های هلنای ۵/۵ ساله و حدیث ۶ ساله، مصادیق دیگری در گرایش دختران به بازی‌های

پسرانه را به دست می‌دهند:

«- خوب دیگه چه بازی‌هایی داشتی؟

دیگه یه موتورسواری، تاکسی داشتم، بعدش دو مدل تاکسی داشتم، یه دونه موتور، یه دونه ماشین.

- ماشین بازی رو دوست داری؟

آره، منو آجیم خیلی دوست داریم، من فقط هی تاکسی رو دوست دارم، دیگه هیچ ماشین بازی

دوست ندارم، ولی انقدر آجیم بازی پسرونه دوست داره، پسرخالمم بازیای دخترونه دوست داره، ولی

من پسر خالمو خیلی دوست دارم، اسمش ایلپائه.

- بازی‌های پسرانه کدوم‌ها هستن؟
مثه ماشین بازی، فوتبال، تنگ، سونیک.
- سونیک چرا پسرانه هست؟
چون پسره سونیک.
- بازی‌های دخترانه کدوم‌ها هستن؟
مثه آرایش‌گری، باربی بازی.
- پسر خاله‌ات چی شده که بازی دخترانه می‌کنه؟
خیلی خوشش میاد.
- چرا خوشش میاد، تو نمی‌دونی؟
کلاً شبیه دختراس خاله، نمی‌دونم چرا.
- تو بازی پسرانه می‌کنی؟
آره، ولی مامانم می‌گه بازی نکن.
- چرا می‌گه بازی نکن؟
می‌گه اینا خشنن، برا دخترا خوب نیستن.
- به نظر تو و آبجیتم خشن هستن؟
نه با حالن.
- آبجیت چرا بازی پسرانه دوست داره؟
چون می‌گه بازیای پسرانه با حال‌ترن.
- چه طوری هستن؟
هیجان دارن.
- یعنی بازی دخترانه دوست نداره؟
داره‌ها، ولی پسرانه بیش‌تر دوست داره.»
- «- فوتبال هم بازی می‌کنی؟
آره.
- مگه پسرها فوتبال بازی نمی‌کنن؟
چرا، ولی خب دوست دارم.
- بد نیست؟
نه. تازه دختر خاله‌ام با این که دختره، اون قد ماشین با چیزای دخترانه دوست داره!».



بنابراین جای این پرسش مطرح است که کاربری از بازی‌های مختلف و همین‌طور نظارت یا عدم نظارت اولیا بر کاربری فرزندان از این بازی‌ها تا چه حد در افزایش یا کاهش دید قالبی کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به جنس مخالفشان مؤثر واقع می‌آیند. از این رو در ادامه این قسمت، با اشاره به اهداف نظام تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری، نخست از هدف تربیت انسان‌های رباتیک در نظام سرمایه‌داری یاد خواهد شد که این مسأله به دلیل طرح پرخاشگری‌های افراطی از سویی و تبلیغ برهنه‌گرایی و مصرف‌گرایی از سوی دیگر، خود به خود به تشدید دیدهای قالبی جنسیتی موجود در جامعه می‌انجامد. مضاف بر این طرح مردسالاری الکترونیک در بازی‌های دیجیتالی تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، بر شدت دیدهای قالبی جنسیتی موجود در جامعه می‌افزاید، اما از سوی دیگر تلاش کمپانی‌های تهیه بازی برای جذب هر دو جنس مذکر و مؤنث به سمت بازی‌های تولید شده، سبب می‌شود کمپانی‌های مزبور با طرح بازی‌های مشترک بین دختران و پسران و یا با قراردادن سوژه‌های مورد علاقه هر دو جنس در بازی‌ها (نظیر پدید آمدن عشق بین یک مرد زامبی و یک دختر زمینی)، حتی دختران را نسبت به انجام بازی‌های پرخاشگرانه زامبی ترغیب کند که البته این مورد ممکن است از شدت دید قالبی کودک کاربر نسبت به جنس مخالف بکاهد.

از این رو در ادامه، پس از یاد کردن از اهداف پنهانی که جهان سرمایه‌داری در بطن بازی‌های دیجیتالی نهاده است، از دامن زدن مردسالاری الکترونیکی در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها یاد شده، این قسمت با طرح بازی‌های مشترک برای کسب سود بیش‌تر کمپانی‌های سازنده بازی‌ها به انجام خواهد رسید. در عنوان بعد، نقش نظارتی اولیا بر افزایش یا کاهش دید قالبی کاربران نسبت به جنس مخالفشان، مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

نگاهی به شرکت‌هایی که به لحاظ سخت‌افزاری و نرم‌افزاری به شکل دادن به فضای مجازی پرداخته‌اند، این واقعیت را آشکار می‌کند که اگر امریکایی‌ها در جهان واقعی نتوانسته‌اند حاکمیت تام و تمام خود را اعمال کنند، در حال حاضر در فضای مجازی دنبال این امر بوده، در صدد تحقق حاکمیت مطلق خود بر این فضا هستند.

بررسی بازیگران بزرگ بستر حوزه فناوری نشان می‌دهد که از ۱۵ شرکت بزرگ موجود در جهان، سه شرکت چینی (علی بابا، تنست، بایدو)، یک شرکت ژاپنی (راگوتن) و بقیه شرکت‌ها آمریکایی (اپل، گوگل، آمازون، فیس بوک و...) هستند. به همین ترتیب در ۱۵ شرکت بزرگ نرم افزاری، به جز یک شرکت فرانسوی و یک شرکت آلمانی، بقیه شرکت‌ها آمریکایی هستند. البته آمریکایی‌ها برای حصول حاکمیت مطلق در فضای مجازی، با خرید سهام شرکت‌های غیرآمریکایی در صدد تحقق اندیشه برتری‌یابی مطلق خود در عرصه فضای مجازی هستند.

یکی از اختلاف‌های جدی اروپایی‌ها با آمریکایی‌ها هم مدیریت فضای مجازی است، به این معنا که آمریکایی‌ها حاضر به دادن حتی یک کرسی به اروپایی‌ها در شرکت آی‌کن نیستند و این شرکت در حالی که به ظاهر مستقل است، اما دقیقاً اهداف آمریکا در فضای مجازی را دنبال می‌کند.



از سوی دیگر توجه به این واقعیت که تا سال ۲۰۱۲، در ۵ شرکت برتر دنیا، تنها یک شرکت با محوریت فضای مجازی قرار داشت، ولی در سال ۲۰۱۶، هر ۵ شرکت معطوف به فضای مجازی بودند، حکایت از رشد چشمگیر شرکت‌های بسترساز فضای مجازی دارد که ماحصل فعالیت آن‌ها، مباحث جدیدی مانند مرزهای مجازی، دیپلماسی مجازی و مانند آن‌ها را پدید آورده است، چرا که برخی از شرکت‌های یاد شده، برای خود پرچم مستقلی دارند و داعیه آن را دارند که جمعیت شبکه اجتماعی (و به تعبیری کشور) آنان، از بسیاری از کشورهای موجود در جهان نیز بیش‌تر است.

شرکت‌های اخیر برای پیش برد اهداف سیاسی-اقتصادی خویش، در درجه نخست می‌کوشند تا با کمک روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و دانشمندان مشابه، دست به طراحی جذاب‌ترین صفحات ممکن بزنند تا به این طرق با جذب مخاطبان بیش‌تر، سود بیش‌تری از تبلیغاتی که به آن‌ها سپرده شده است، به دست بیاورند، مضاف بر این، شرکت‌های اخیر با گردآوری داده‌های انبوه کاربران، این داده‌ها را پردازش کرده، با کمک هوش مصنوعی به جمع‌بندی آن‌ها می‌پردازد و در پی این امر دست به سناریوسازی می‌زند و مجری سناریوهای آن نیز ربات‌هایی هستند که در فضای مجازی جریان سازی‌های موردنظر را انجام می‌دهند. به تعبیردیگر برخلاف کشورهای واقعی که رؤسای سیاسی آن‌ها، حداکثر با نظرسنجی‌های نصفه نیمه، شناختی اجمالی از جامعه خود به دست می‌آورند، شرکت‌هایی که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند، با اخذ محرمانه‌ترین اطلاعات افراد (در انتخاب‌های متعددی که گاه و بی‌گاه فراروی آنان قرار می‌گیرد)، به شناخت عمیق مخاطبان خویش

نایل آمده، دست به هدایت آنان می‌زند. از این رو وقتی مثلاً شرکت فیس بوک ادعا می‌کند، اگر کسی ۱۰۰ لایک در فیس بوک زده باشد، ما با هوش مصنوعی، او را از همسرش بهتر می‌شناسیم و اگر کسی ۱۶۰-۱۷۰ لایک زده باشد، ما او را از خودش هم بهتر می‌شناسیم، به نظر می‌رسد این ادعا، ادعای گزافه‌ای نیست^۱.



بنابراین در یک جمع‌بندی مقدماتی می‌توان نتیجه گرفت، اندیشه‌ای که پشت سر فضای مجازی هست، برخلاف تبلیغاتی که از استقلال شرکت‌های معطوف به فضای مجازی سخن می‌گویند، آن است که این شرکت‌ها به دنبال سوق دادن و شکل دادن مخاطبان خود به سمت انسان‌هایی منفعل، پذیرا، درخودمانده و در نهایت انسان‌هایی رباتیک هستند که به طور تام و تمام در خدمت اهداف جهان سرمایه‌داری باشند، انسان‌هایی که آزادی، استقلال و انتخاب‌گری خویش را به عنوان یک انسان کنار نهاده‌اند و به شکل یک بازیچه در دست شرکت‌های سرمایه‌دار درآمده‌اند.



این انسان‌ها از ویژگی انسان ایده‌آل جهان سرمایه‌داری برخوردارند، یعنی مانند یک گاو می‌خورند و همچون یک گاو تولید می‌کنند، یعنی همواره دنبال مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر هستند و هیچ‌گاه دنبال عصیان، اعتراض و شورش نیستند.

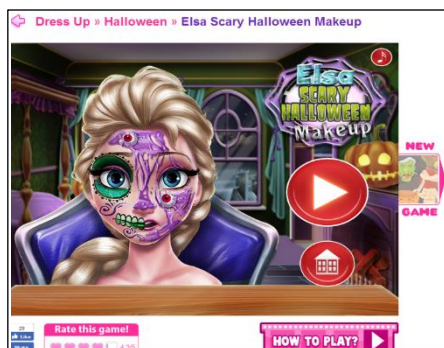
بنابراین به نظر می‌رسد، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه در اندیشه مداخله مثبت، مؤثر، فعال و جدی در فضای مجازی نباشند، فضای مجازی

۱. بخشی از این اطلاعات که در همایش بالندگی روانی در ۱۳۹۷/۶/۳ در دانشگاه فرهنگیان ارایه شد، در منبع زیر آمده است:

با جذابیت‌های عدیده خود، کاربران خویش (خاصه کودکان را که از تفکر انتقادی بی‌بهره هستند) را جذب خود کرده، در نهایت از آنان به جای تربیت انسان‌هایی فعال و انتخابگر، انسان‌هایی منفعل، اسیر و بازی خورده می‌سازد که به سادگی بازیچه دست سیاست‌گذاران پشت سر شرکت‌هایی می‌شوند که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند.



برخی از پژوهش‌گران بیان می‌دارند، بازی‌های دیجیتالی با آموزش‌های خویش کودکان را برای برخورد با جهان بیرون آماده می‌سازند، به عنوان مثال، هوه^۱ (۲۰۱۷) با ارایه گزارشی که به بررسی اثرات بازی‌های دیجیتالی روی کودکان سه ساله پرداخته است، نتیجه می‌گیرد که بازی‌های اخیر مواردی مانند «خرید از سوپرمارکت»، «سرزدن به سالن بدنسازی»، «ورود به سالن زیبایی» و مانند آن‌ها را برای کودکان مطرح می‌سازد که جهت‌دهی‌های اخیر همگی در جهت تربیت کاربر به صورت یک مصرف‌کننده و سوق دادن زندگی مبتنی بر ظواهر برای وی است.

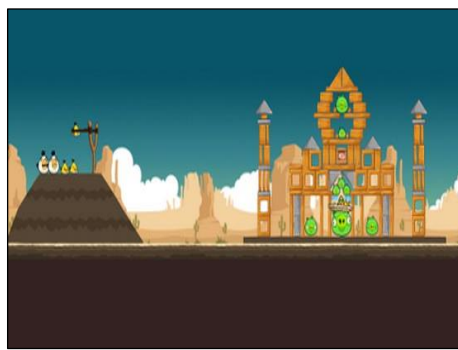


فضای مجازی، فضایی آمیخته از فرصت‌ها و تهدیدها است و در صورت بسترسازی فرهنگی لازم از سوی اولیای کودکان، اولیای آموزش پیش دبستان و مهد کودک‌ها و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در جامعه، محصولات عرضه شده در فضای مجازی به نوعی غربالگری شده، کاربران می‌توانند با جهت‌دهی فرهنگی انجام شده، از ابعاد مثبت و فرصت‌های فضای مجازی بهره‌مند شوند،

اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، نظام آموزش پیش دبستان و جامعه برای کاربری بهینه کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) صورت نپذیرد، بالطبع در این شرایط بیش‌تر از فرصت‌های فضای مجازی، تهدیدهای آن رخ نموده، در برابر کاربران گشوده خواهند شد. به این معنا که شرکت‌ها و کمپانی‌های بزرگ اقتصادی با استفاده از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها می‌کوشند تا کاربران خود را در رهگذر بازی و تماشای کارتون، به این سمت هدایت کنند که مشتریان بالقوه آینده آنان شوند.



جریان‌های سیاسی نیز با توجه به جذابیت‌های فضای مجازی، در صدد برآمده‌اند تا با القای القائات سیاسی خویش در لفافه بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، به طرح اهداف سیاسی خویش بپردازند.





طرح ارزش‌های جدید سیاسی نظیر ستایش آبِ شرّ، وظیفه دیگری است که بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها برعهده دارند، به همین ترتیب ترسیم موضوع‌هایی نظیر جنگ ستارگان و طرح امریکا به عنوان مدافع جهان در جنگ ستارگان و یا ترسیم جنگ‌های خشونت بار و به نمایش کشیدن ابر قدرتی که در این میان وارد صحنه شده، آرامشی نسبی را به جهان باز می‌گرداند، از موضوع‌های مطرح شده در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌های ماهواره‌ای و پویانمایی‌های آن سوی آب است.

کارکرد دیگر بازی‌های پرخشونت، ترسناک و رعب‌آور، قانع کردن کودکان به این مسأله است که جهان آنان جهانی پرخشونت و پررعب است و نباید آنان در اندیشه ایجاد جهانی باشند که صلح، آرامش و عدالت در آن برقرار باشد.

کودکانی که دایم در بازی‌های خود دست به کشت و کشتار و هدم و نابودی دشمن ناشناس می‌زنند، با از دست دادن نسبی عواطف نعدوستانه خود، جهان خودشان را جهان پرترسی می‌بینند که هیچ گاه نباید در اندیشه تغییر دادن آن باشند، بلکه آنان باید برای گریز از خشونت‌های فرارو، به انسانی فردگرا، خودمحور و ربات‌گونه تبدیل شوند که فقط و فقط نگران خودشان بوده، در آینده زندگی‌شان در صدد برآیند تا گلیم خودشان را از آب بیرون بکشند.



جریان‌های عقیدتی مختلف هم با استفاده از فضای مجازی در تلاش برای القای اندیشه‌های عقیدتی خویش به کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) خود برآمده‌اند.

جریان‌های اخیر می‌کوشند تا از سویی با نفی ایدئولوژی‌های انسانی و دین‌مدار رقیب، کودکان را به سمت و سوی ایدئولوژی لذت‌طلبی و مصرف‌گرایی صرف سوق دهند و با زمینی کردن مفاهیم الهی (نظیر فرشتگان و حتی حضرت حق)، به کودکان القا کنند که اندیشه‌های زیبای الهی، اندیشه‌هایی تحقق‌ناپذیرند و آنچه که در جهان واقع وجود دارد، از سویی ترس و رعب و وحشت و از سوی دیگر لذت‌جویی‌های شهوانی و مادی است. بنابراین آنان باید با کنار نهادن اندیشه‌هایی مانند عدالت‌گرایی و تحقق عدل و داد در جهان خودشان، در اندیشه سر فرود آوردن در برابر بت سرمایه و مصرف و مصرف‌گرایی باشند که سرمایه‌داری به عنوان زندگی غایی فراروی آنان می‌نهد.





اهداف اقتصادی، سیاسی و عقیدتی که از آن‌ها یاد شدند، در جریان نمود یافتن در بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، یا به صورت بازی‌هایی مبتنی بر خشونت، پرخاشگری و ترس و رعب افراطی به کاربران ارائه می‌گردند و یا به صورت بازی‌هایی که اوجی از رفاه‌طلبی، تجمل‌گرایی و گرایش‌های جنسی را کاربران دامن می‌زنند.



با پیشرفت و سیطره یافتن فناوری‌های ارتباطی جدید، نظام سرمایه‌داری به میزان زیادی تربیت انسان‌هایی ترسو، منفعل و ربات‌گونه را به میزان زیادی به بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی (در سطح کودکان پیش دبستانی و دبستانی) و سریال‌ها، فیلم‌ها و مانند آن‌ها (در سطح نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی) سپرده است.

به این معنا که محصولات اخیر که به شکلی برنامه‌ریزی شده با انبوهی از القاعات مستقیم و غیرمستقیم سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و عقیدتی ارائه می‌گردند، هم‌زمان با نفی اندیشه‌های دینی و انسان‌گرا، سعی در اثبات اندیشه‌های مادی‌گرا و لذت‌مدار برای کودکان (و دیگر اقشار اجتماعی) دارند. به همین ترتیب بازی‌های دیگری وجود دارند که ضمن تبیین برتری بی‌چون و چرای نظام سرمایه‌داری، نظام‌های رقیب را نفی و انکار کرده، پس از نفی نظام‌های سیاسی معارض نظام امریکا، اندیشه‌های سیاسی سردمداران امریکا را تبلیغ و ترویج می‌کنند.

مکمل پازل اخیر، بازی‌های مبتنی بر رعب و وحشت است که در صدد هستند با ترساندن کودکان، جهان واقع را برای آنان جهانی پررعب و پرخشونت ترسیم کنند و آنان را در نهایت انسان‌هایی ترسو، منفعل و حقیر تربیت کنند.



مجموعه آنچه از آن یاد شد، بدانجا می‌انجامد که به جای تحقق هدف تربیت که هدایت و بارآوردن کودکان (و نوجوانان و جوانان) به مثابه انسان‌هایی آزاده، نועدوست و انسان‌گرا است، انسان‌هایی منفعل، ترسو، توسری خورده و حقیر تربیت می‌شوند که برای گریز از جهان پر رعبی که برای آنان ترسیم شده است، سعی می‌کنند با پناه جستن به مصرف‌گرایی و شهوت‌گرایی، به نوعی خود را سرگرم کرده، رعب نهادینه شده در وجودشان را موقتاً فراموش کنند. بالطبع انسان‌هایی با خصایصی که برشمرده شدند، مطلوب‌ترین و ایده‌آل‌ترین گزینه برای نظام سرمایه‌داری شمرده می‌شوند.

بررسی افزایش (یا کاهش) دید قالبی کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی نسبت به جنس مخالف

همان‌گونه که در مقدمه همین مبحث آمد، بستر زیستی دختران و پسران آنان را به سمت و سوی بازی‌هایی متفاوت و نسبتاً متفاوت سوق می‌دهد، به این معنا که اساس زیستی دختران سبب می‌شود، آنان گرایش بیش‌تری به بازی‌های پرورشی، تغذیه‌ای و آرایشی و مبتنی بر زیبایی داشته باشند، در حالی که اساس زیستی پسران سبب می‌شود، پسران گرایش بیش‌تری به بازی‌های جنگی، سرعتی و رقابتی داشته باشند. اما گذشته از اثرات زیستی که گرایش کودکان به بازی‌های مختلف را به شکل نسبی رقم می‌زند، عامل اثرات محیطی هم در این زمینه ذی‌سهم هستند.



گذشته از بازی‌هایی که در پی طرح اهداف نظام سرمایه‌داری، بر دید قالبی کاربران خردسال خویش نسبت به جنس مخالف دامن می‌زنند، طرح موضوع مردسالاری الکترونیکی، از دیگر مواردی است که در افزایش دید جنسیتی اخیر ذی‌سهم است.

پیشتر با اشاره به مطالعات دیتز، تری تولز و پرونزو (پرونزو، ۱۹۹۱) خاطر نشان شد که در جریان بازی‌های دیجیتالی نوعی از مردسالاری الکترونیکی دامن زده می‌شود.

دیتز در تحلیل محتوایی که در مورد ۳۳ بازی مشهور دیجیتالی به عمل آورد، نتیجه گرفت که در ۴۱٪ بازی‌های مزبور، زن وجود نداشته، در ۲۸٪ دیگر از این بازی‌ها، زنان به مثابه یک هدف جنسی مطرح شده بودند. علاوه بر این، ۱۸٪ از بازی‌های مزبور با پرخاشگری توأم بودند که در ۲۱٪ موارد اخیر، پرخاشگری‌ها متوجه زنان بود.

در مطالعه مشابهی که تری تولز در سطح ۱۰۰ بازی دیجیتالی انجام داد، نتیجه گرفت که در ۹۲٪ این بازی‌ها جنس مؤنث هیچ نقشی ندارد. در ۸ مورد باقیمانده نیز، در ۶ مورد خانم‌ها در خطر قرار داشتند و باید مردی آن‌ها را نجات می‌داد. بنابراین تنها در دو درصد از بازی‌ها جنس مؤنث نقش فعالی برعهده داشت که در این موارد هم، هیچ‌یک از آن‌ها انسان نبودند.

پرونزو نیز برای بررسی چگونگی القای نقش جنسی زن در بازی‌های دیجیتالی، در تحقیق از دانش‌آموزان کلاس پنجم دبستان، خواست تا به طراحی یک بازی الکترونیکی دست بزنند. نتایج مطالعه اخیر نشان داد که دانش‌آموزان هنگام ترسیم شخصیت یک زن در جریان بازی، معمولاً وی را به صورت فردی قربانی قلمداد می‌کنند که محتاج یاری و کمک مردی است که از راه رسیده، به نجات او بشتابد.

از این رو پرونزو با توجه به نتایج تحقیق‌های پیش‌گفته، نتیجه می‌گیرد که روند اخیر، خواسته یا ناخواسته به تسلط فرهنگی، سیاسی و اجتماعی بیش از پیش مردان در جامعه، و به تعبیر دیگر «مردسالاری الکترونیک»، خواهد انجامید (پرونزو، ۱۹۹۱).

نیومن (۲۰۰۴)، در کتاب بازی‌های ویدیویی خویش، با عباراتی مشابه می‌نویسد:

«رفتارها و نقش‌های شخصیتی زن و مرد در بازی‌های دیجیتالی، غالباً کلیشه‌ای هستند. مردان در اکثر موارد، درگیر خشونت‌های فیزیکی هستند و زنان در حالی که لباس‌های بدن‌نما بر تن دارند، جیغ می‌کشند، می‌ترسند و در پی مردی هستند که به یاری آن‌ها بشتابد. به عنوان مثال، در سری سوپر ماریو، پرنسس دختر زیبارویی است که در چنگال عده‌ای اسیر شده است و ما در اسارت، به این سو و آن سو کشیده می‌شود و نیازمند ماریو، قهرمان داستان است که به نجات وی بشتابد.»

نیومن پس از اشاره به میزان حضور فیزیکی زن در بازی‌ها نتیجه می‌گیرد: «زنان در بازی‌های الکترونیکی، حتی به اندازه موجودات غیرانسانی، قابل مشاهده نیستند.»

از آنجا که تهیه و تدوین بازی‌های مشترک که هر دو جنس کاربر آن باشد، بر میزان سود کمپانی‌های سازنده بازی‌ها خواهد افزود، این مسأله نیز مورد نظر برخی از کمپانی‌های سازنده

بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها قرار گرفته است که محصولاتی با مضامین مورد علاقه هر دو جنس تهیه و تولید شده‌اند. در حالت اخیر ممکن است کاربری از محصولات مشترک، از شدت دید قالبی کاربران نسبت به جنس مخالف‌شان قدری بکاهد.

ملینای ۶ ساله، در مصاحبه خود با اشاره به بازی مشترک بن‌تن (که در پسران خشونت بن‌تن و در دختران زیبایی و تیپ جذاب وی که مورد توجه است)، از شیفتگی خود به بن‌تن به قرار زیر یاد کرده است:

«- ملینا بن‌تن هم می‌بینی؟

آره.

- بن‌تن رو چرا دوست داری؟

به خاطر این که می‌شه هیولا. با هیولاها می‌جنگه.

- بن‌تن رو بیشتر دوست داری یا السا و آنا رو؟

بن‌تن.

- چرا بن‌تن؟

چون بن‌تن می‌شه هیولا.

- تو هم دوست داری مثل بن‌تن هیولا باشی؟

آره.

- بعد چه کار کنی؟

هیولاها رو بکشم. آدمای بد رو بکشم.

- یعنی این که آدم بدا رو بکشی، بهتر از اینه که خوشگل باشی؟

(جواب نمی‌دهد).

- اگر الان بهت می‌گفتن تو می‌تونی آنا باشی یا می‌تونی بن‌تن باشی، کدام رو انتخاب می‌کردی؟

بن‌تن.

- دوست داری بقیه رو بکشی؟

فقط آدمای بدا رو. دزدا رو بکشم. هیولاها.

- یعنی دوست داشتی پسر باشی و این کارها رو بکنی یا دختر باشی و این کارها رو بکنی؟

دختر».

در موارد دیگری کودکان پیش دبستانی با تأثیرپذیری از بازی دوستان جنس مخالف‌شان، تا

حدودی به بازی‌های جنس مخالف علاقه‌مند شده‌اند.



گزارش زیر برگرفته از مشاهدات یکی از اعضای گروه تحقیق در یک مهدکودک است:
«ستیا: ای بابا، تبلت که زیاد شارژ نداره.

امیرحسین: اشکال نداره، بهار جون می‌ذاره شارژ کنی. فعلاً بیار بازی کنیم.
- ستیا تبلت مارکش چیه؟
نمی‌بینی؟ سامسونگه دیگه.

ستیا بازی را باز می‌کند. در این بازی کودک با استفاده از مواد اولیه کیک می‌پزد و آن را تزیین می‌کند. کودکان دیگر همه از ستیا می‌خواهند که تبلتش را بدهد تا آن‌ها هم بازی کنند، اما ستیا قبول نکرده و می‌گوید، من فقط بازی می‌کنم، شما نگاه کنید.

- ستیا بازی‌ها را از کجا دانلود می‌کنی؟
از بازار.

ستیا و بچه‌های دیگر به شدت سرگرم بازی با تبلت هستند و به سوالات من توجهی نمی‌کنند. پس از آن دوباره بچه‌ها بازی می‌کنند. بازی آرایش‌گری. اول باربی را حمام می‌کنند. بعد باربی با لباس شنا از حمام خارج می‌شود. بچه‌ها می‌گویند وای وای و جلوی چشمانشان را می‌گیرند. در ادامه بچه‌ها شروع به آرایش کردن باربی می‌کنند و همه، حتی پسرها درباره‌ی نحوه‌ی آرایش باربی نظر می‌دهند».

مسأله نظارت اولیا



اولیایی که نظارت لازم را بر کاربری کودکان از بازی‌های دیجیتالی اعمال می‌کنند، در عمل می‌توانند آنان را به سمت تضعیف دید قالبی جنسیتی موجود در جامعه پیش ببرند، نمونه‌های سلنای ۳ ساله، یوسف ۴ ساله و عطربین ۶ ساله، مصادیقی از همین دست موارد به شمار می‌روند:

«- سلنا این گوشی مال خودت هست؟»

نه.

- پس گوشی مال کی هست؟

بابام.

- با گوشی چه بازی‌هایی بیشتر می‌کنی؟

- ماشین بازی. موتورسواری و آرایش رو هم دوست دارم.»

«- یوسف چه بازی‌هایی تو گوشی داری؟»

همه چی، بازی زیاد دارم، موتورسیکلت دارم، هم ماشین بازی، دیگه... قارچ بازی، آهان آشپزی ام

دارم.

- یوسف آشپزی رو بیشتر دوست داری یا ماشین بازی؟

آشپزی دوس دارم. فیلمشم می‌بینم. خیلی قشنگه.

- فیلمش رو تو گوشی داری؟

نه، تلویزیون داره، اون آقاهه هر روز آشپزی درست می‌کنه، چیزای خوشمزه داره.

- مثلاً چی داره؟

کیک داره، شکلات می‌پزه، ماهی درست می‌کنه، می‌زاره تو فر درست می‌شه... .

(ادامه مصاحبه با مادر یوسف)

- یوسف به آشپزی علاقه داره؟

خیلی زیاده! چیزی که خیلی دوس داره، یکی آشپزیه. یعنی وقتی که من دارم آشپزی می‌کنم،

حتماً باید نگاه کنه و باهام آشپزی کنه و گرنه می‌شینه یه گوشه گریه می‌کنه. تو گوشی ام آشپزی داره،

تلویزیون وقتی آشپزی داره، می‌شینه نگاه می‌کنه، خیلی دوس داره آشپزی رو.»

«- عطرت، با بچه‌ها بازی می‌کنید؟»

آره، همیشه.

- چی بازی؟

همه بازی.

- چی مثلاً خاله؟

تفنگ بازی، ماشین بازی، باربی بازی.

- عطرت وقتی می‌ری خون، چه کار می‌کنی؟

کارتون می‌بینم، می‌خوابم، بازی می‌کنم.

- با چی بازی می‌کنی؟

با تبلتم، عروسکام.»

اما اولیایی که نظارت چندانی بر کاربری فرزندشان از بازی‌های دیجیتالی ندارند و مضاف بر این از دید تربیتی حداقل نیز برخوردار نیستند، ممکن است بر دید قالبی کودکان نسبت به جنس مخالف در جامعه دامن بزنند.

آرتیمس و تابان ۶ ساله، از مداخله اولیایشان در بازی‌های مشترک دو جنس به شرح زیر یاد کرده‌اند:

آرتیمس و تابان ۶ ساله هر دو از دلالت‌های مستقیم اولیای خود مبنی بر ضرورت رعایت هنجارهای جنسیتی خودشان چنین یاد می‌کنند:

«- دیگه چه بازی‌هایی داری؟»

هیچی دیگه، همین دوتا.

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟ ماشین بازی یا باربی بازی؟

باربی بازی. آخه ماشین بازی خیلی پسرانه هست.

- پسرانه؟ مگه چه بازی‌هایی پسرانه هستن؟

آخه مثلاً باربی و آرایش و اینا دخترانه هستن، ولی ماشین و موتور اینا، پسرانه هستن.

- کی بهت این رو گفته که چه بازی‌هایی دخترانه هستن، چی‌ها پسرانه هستن؟

مامان و بابام می‌گن.

- دقیقاً مامان و بابات چی بهت گفتند؟

هیچی، اونا زیاد چیزی نگفتن، فقط هر وقت بازی می‌ریزم، اگه پسرانه باشه، بهم می‌گن این

پسرونست، بازی نکن.

- خودت ولی دوست داری بازی کنی؟

من آره.

- چرا از نظر خودت فرقی دارن؟

من ماشین و موتور اینا دوست دارم، بامزه هست. آدم جدی فکر می‌کنه که توی خیابون داره،

می‌ره با ماشین اینا.

- پس از بازی‌های پسرانه، فقط ماشین و موتور دوست داری؟

آره، همیناً فقط. آخه بقیش جنگی ایناس. من جنگی دوست ندارم.

- جنگی یعنی چه طوری؟

یعنی این که مثلاً هم دیگه رو می‌زنن، بعد از سر و روشون خون می‌ریزه یا این که با تفنگم بزنن

همو، جنگی می‌شه دیگه؟

- پس جنگی فقط به این‌ها می‌گند؟

آره.

- چرا بازی جنگی دوست نداری؟

آخه این جوری آدم اگه جنگی بازی کنه، اخلاقش بد می‌شه.

- این رو کی بهت گفته؟

داداشم زیاد بازی می‌کنه، بابام بهش می‌گه، زیاد بازی کنی بد اخلاق می‌شیا».

«- خوب راستی تابان، فقط مگه پسرها بازی‌های خشن می‌کنند؟

آره.

- مگه پسرها مگه وحشی هستن؟

نه خب، ولی اونا باید ازین بازیها بکنن.

- داداش من این قدر باربی بازی داره.

مامانم می‌گه دخترا باید بازیهای دخترانه بکنن، پسر، بازیهای پسرانه.

- خوب نگفته که پسرها باید بازی‌های خشن بکنند.

آخه یه بار داشتم توکوپه فوتبال بازی می‌کردم، مامانم گفت تو دختری، فوتبال مال پسراس».



ایلیای ۵ ساله، از یادگیری مشاهده‌ای رفتارهای جنسیتی مردان و زنان در جریان کاربری پدر و مادرش از بازی‌های دیجیتالی یاد می‌کند:

«بابام یه بازی دیگه‌ام داره، عین کلشه، مامانم مزرعه داره، اونقد با حاله، گاو داره، می‌تونن گندم بکاری، گندمت آرد بشه، ولی مرحله‌ها رو باید بری، یه عالمه مرحله، خیلی زیاد داره».

اولیایی که والدگری الکترونیکی خود را فراموش کرده و کودک خود را در گرداب بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری رها ساخته‌اند، گاهی در عمل شاهد تبعات آسیب‌زای کاربری کودکانشان از بازی‌هایی می‌گردند که ویژگی‌های جنسیتی جنس مخالف را در آنان نهادینه می‌سازند. مصاحبه‌های امیرعلی، پرهام و عرفانه و یاسمین ۶ ساله، مصادیقی از همین معنا را به دست می‌دهند:

«- راستی گفتم بازی دخترانه هم می‌کردی؟

آره (خنده).

- آخه چرا بازی دخترانه؟

مصاحبه با مربی امیرعلی:

من سعی کردم با مربی امیرعلی هم صحبتی داشته باشم. ایشان در آغاز اشاره‌ای به این موضوع کردند که امیرعلی بازی دخترانه انجام می‌داد و این موضوع را سعی داشت که با بچه‌های دیگر هم در میان بگذارد و در واقع آن‌ها را هم به این بازی ترغیب کند.

مربی امیرعلی بیان می‌داشت من این موضوع را زمانی متوجه شدم که یک سری از بچه‌ها آمدند و از من در مورد این که بازی دخترانه چی هست؟ یا این که امیر علی یه بازی داره که باید تن دختره لباس بپوشونیم و می‌گه بازیش خیلی قشنگه و نظایر آن، سوالاتی را از من پرسیدند.

خاله لیلا به این موضوع اشاره کرد که در نهایت از خانواده امیرعلی خواست تا به مهد مراجعه کنند. ایشان می‌گفتند که خانواده امیرعلی در آغاز این موضوع را خیلی عادی می‌دانستند و وقتی که به آن‌ها در مورد عواقب کار امیرعلی گفتم، با خشونت با من برخورد کردند و گفتند که شما خیلی حساسیت به خرج می‌دهید، مگر یک بازی دخترانه چیه حالا.

اما خاله لیلا به من گفتند من با خود امیرعلی صحبت کردم و به او توضیح دادم و در نهایت از او خواستم که از این بازی‌ها چیزی به بچه‌ها نگوید.

خاله لیلا گفت که حدود یک ماه بعد از این موضوع، خانواده امیرعلی به من مراجعه کردند و به شدت از این که امیرعلی گرایش به جنس مخالف پیدا کرده و این که خلق و خویش تغییر کرده است، ناراحت بودند و اشاره کردند که کمی جلوی امیرعلی را گرفته‌ایم».

«- آقا پرهام، بازی‌ها ت چه جوریه هستن؟»

جنگی داره، بمب، تانک، تفنگی، کِلَش، دزد و پلیس، ماشین پارک کردن، ماشین دزدی، یکی هم دخترانه هست که باهاش عکس می‌گیری و آرایش می‌کنی.

- یعنی از من عکس می‌گیری، بعد عکسمو آرایش می‌کنی؟

آره، عکس می‌گیری، بعد مثلاً رژ می‌زنی.

- آهان، بعد آرایش کردنش چه جوریه؟ مثلاً خودش یاد می‌ده چه طوری آرایش کنی یا خودت بلدی؟

نه خودم بلدم (در ادامه پرهام یکی از بازی‌های دخترانه‌اش را که مربوط به تمیز کردن! بود، به من

آموزش داد)».



«- یاسمین مامانت نیامد بهت بگه، فیلم زامبی رو نبین؟

یاسمین: نه. اصن روز پنجشنبه بود، مامانم رفته بود اداره. چون همیشه می‌ره اداره.

- اون زامبیه چه کار می‌کرد عرفانه؟

اون زامبیه... خون آشامم تو زامبیه بود. زامبیه اونم قوی بود دیگه. زامبیا دندوناشون تیزن دیگه. اول

اون زامبیه یه دونه گاز زد اینجاش، اصن خون نیومد. دوباره رفت کامل شد، دوباره زد، دوباره کامل شد، دوباره زد، دوباره کامل شد. یه دفعه خون آشامه خوردش.

- خون آشامه زامبیه رو خورد؟

آرهههههه. همه‌ی زامبیا رو خوردن.

- بعد خون آشاما موندن؟

فقط خون آشاما موندن.

- بعد خون آشام‌ها با آدم‌ها چه کار کردن؟

عرفانه: خون آشاما با آدما... .

یاسمین: خوردن.

عرفانه: نه. این قسمت پنجشنبه.

- سریال بود یعنی؟

عرفانه: آره. یادم که نمی‌مونه. دیگه نبود سریال رو بذارن که.

- این رو کجا می‌دید؟ تو تلوزیون می‌دید یا با سی‌دی می‌دید؟

تلوزیون.

- چه شبکه‌ای این رو می‌گذاشت؟

نمی‌دونم، بابایی می‌ذاره.

- یعنی با بابا می‌شینن این رو نگاه می‌کنی؟

آره.

- بعد بابات نمی‌گه این ترسناکه؟

نه، من ترسناک دوست دارم، ولی از ایناها بدم میاد.

یاسمین: من تو نمایش رفتم سینما کارتون وحشتناک. وایی دختر عمه‌ام گفت، وایی فرار کنید،

وای وای وای... من از خنده مردم.

- عرفانه وقتی این‌ها رو می‌دید، مامان هم پیشت بود یا فقط بابایی بود؟

بابایی با امیر.

- مامان چی؟

مامانی می‌ترسه.

- بعد به شما نمی‌گه، نگاه نکن؟

نه. من نگاه می‌کنم. یه وقت گفت نگاه نکن. همین طوری ولش کردم. بعد گفت این نمی‌ترسه که... .

- تو همیشه از این کارتونها می‌بینی؟

آره، من همیشه کارتونای پسر و دوست دارم. خودمم پسرم.

- چرا تو فکر می‌کنی پسر؟

نگاه کن (عرفانه روپوش مهدکودکش را بالا می‌زند، بلوزی که زیر آن پوشیده، حالت پسرانه دارد).

- به خاطر بلوزت؟

بلوزم که نه. من دوست دارم خودم پسر باشم. نه که به خاطر بلوزم.

- چرا دوست داری پسر باشی؟

دوست دارم دیگه.

- چرا، مگه پسرها چه جوری هستن؟

پسرا خوبن.

- دخترها مگه چشونه؟

دخترها همه رو می‌زنن.

- مگه پسرها بقیه رو نمی‌زنن؟

می‌زنن، ولی بعضی موقع‌ها، بعضی موقع‌ها نمی‌زنن.

- شما اگه پسر بودی چه کار می‌کردی؟

کارای خوب.

- الان که دختری مگه نمی‌تونی کارهای خوب بکنی؟

نه... من دوست دارم پسر باشم.

- الان مثلاً موهات بلنده، مثل دخترها. دوست داری موهات رو کوتاه کنی؟

آره مثل بن‌تن.

- دوست داری موهات رو کوتاه کنی؟

آره.

- پس چرا الان کوتاه نمی‌کنی؟

بزرگ بشم، کوتاه می‌کنم.

- الان نمی‌شه کوتاه کنی؟

نچ.

- چرا نمی‌شه کوتاه کنی؟

(جواب نمی‌دهد).

- اگه لباس بن تن داشته باشی، خوشحال تر می شی یا لباس السا و آنا؟
لباس بن تن. شلوار سبز، کتونی سفید و سیاه، ساعتشم یه کم سیاهه. بن تن میاد موجودات رو میزنه، اگه قرمز بشه، دیگه نمی تونه کسی رو کمک کنه. اگه ساعتش سبز باشه، می تونه بقیه رو کمک کنه.

- مثلاً شما دوست داشتی پسر باشی، چه کار کنی؟

پسر باشم کارای خوب کنم. مثلاً خب... قوی باشم.

- قوی مثل کی؟

مثل بن تن.

- السا مگه قوی نبود؟

السا فقط یخ می پاشه.

- پس بن تن قوی تر بود؟

آره، می تونست بقیه رو بکشه، ولی السا فقط یخ می کنه، غروب می شه، دوباره آزاد می شن.

- پسرها چه کار می تونن بکنن که دخترها نمی تونن؟

فرشا رو می تونن بردارن تنهایی.

- شما اگه پسر بودی، چه کار می کردی که الان نمی کنی؟

یه قوری رو مثلاً بلند می کنم. یه سنگ رو.

- کدومها رو بیش تر نگاه می کنی؟ بن تن رو یا سیندرلا و السا و آنا؟

همه رو پسرانه نگاه می کنم.»



با بررسی های میدانی انجام شده به نظر می رسد، دستگاه تبلیغاتی جهان سرمایه داری با اتکا به تولیدهای خود، به شکل نسبی به اهداف تربیتی - اقتصادی - سیاسی خود به شکل نسبی تحقق بخشیده است و با ترسیم جهانی پررعب برای پسران و جهانی شهوی برای دختران، این دو جنس را نسبت به هم بدبین و حتی ترسان کرده است. اظهار نظرهای محمدحسین ۴ ساله، بهیار و رامتین ۶ ساله و فرزاد ۶/۵ ساله، گواهی بر حقیر دیدن جنس مؤنث از سوی پسران است:

«- محمدحسین تو کارتون‌های السا و آنا رو دیدی؟

اهههه... نگو بابا، بدم اومد.

- || یعنی دوستشون نداری؟

نه.

- چرا؟

دخترتون خب، مگه من دخترم.

- خوب السا که خیلی قویه، با دستاش بیخ درست می‌کنه، باز هم دوستش نداری؟

نههه».

«- بهیا تو چند سالته؟

۶ سالمه.

- برادر یا خواهر داری؟

نه.

- دوست داری کدومش رو داشته باشی؟

برادر.

- چرا دوست داری برادر داشته باشی؟

چون واسه این که با هم فوتبال بازی می‌کنیم، کشتی می‌گیرم باهاش.

- خوب اگه خواهر داشتی، نمی‌تونستی با اون این بازی‌ها رو انجام بدی؟

دخترها کلاً ضعیفه فوتبالشون، چون که مثلاً من با ترنم و پارمین بازی می‌کنم، خیلی راحت بهش

گل می‌زنم.

- به نظرت می‌شه با دخترا کشتی گرفت؟

نه، چون اونا کلاً دوست ندارن کشتی.

- پس اون‌ها چی دوست دارن؟

مثلاً وقتی میام پارک، اونا می‌رن تاب بازی یا اِمَم سرسره بازی، نقاشی هم می‌کنن.

- تا حالا بهشون گفتی با تو کشتی بگیرن؟

بله، ولی می‌گن نمی‌خوایم.

- فکر می‌کنی چرا نمی‌خوان کشتی بگیرن؟

چون که واسه این که بلد نیستن و همیشه می‌بازن.

- به نظرت چرا می‌بازن؟

چون که ضعیف‌ترین و بلد نیستن.

- از چه کسانی ضعیف‌تر هستن؟

از پسرا چون که پسرا قوی ترن.

- چرا پسرها قوی ترن؟

چون، چون، واسه این که پسرا فوتبالشون بهتره.

- خوب دیگه چرا به نظرت پسرها قوی ترن؟

چون کشتی می گیرن، تو فوتبال خیلی گل می زنی، من خودم دیروز خب، ۴ تا گل زدم».

«- به نظرت دخترها هم کارتونها های بن تن و مرد عنکبوتی رو نگاه می کنن؟

نه اونا ضعیفن، کارتون ضعیف دوست دارن.

- ضعیف یعنی چه جوری؟

آخه اونا عروسکی می بینن، مثل دخترداییم، هیچ وقت باهام بن تن نگاه نمی کنه، می گه اینا بدن.

- اون چه کارتونها های می بینه؟

اون السا و پلنگ صورتی و اینا می بینه، همه ی اتاقش رو آبی کرده، می گه من السام، اصلاً ازش

خوشم نیامد، خیلی ترسو و لوسه.

- چرا بهش می گی ترسو و لوس؟

فقط بلده موهاشو شونه کنه و بشینه جلوی آینه. با من هم بازی نمی کنه، اصلاً ماشین هم یه دونه

نداره، دوس ندارم برم خونشون، همش جیغ می کشه.

- تو هم با اون کارتونها السا و آنا یا باربی رو دیدی؟

نه، اونا دخترونه ان، اوووم عکس السا رو دیدم تو اتاقش.

- می دونی چرا دختر داییت السا رو دوست داره؟

نمی دونم، اما حتماً چون خوشگله، موهاش بلنده، لباساشم قشنگن، ولی ساحل اصلاً خوشگل

نیست».

«- پس به نظر تو دخترها ضعیف هستن؟

آره.

- خوب پس چرا توی کارتونها های مثل موانا، دختره این همه قویه؟

قوی نیست.

- ولی می ره قبیله اش رو نجات می ده.

(با خنده) الکیه خاله... اونو می سازن دخترها خوششون بیاد... وگرنه دخترها پنین... دست بزنی

می میرن (غش غش می خندد).

- چرا این جوری فکر می کنی؟

همه این جوری فکر می کنن.

- چرا همه این جوری فکر می کنن؟

چون دخترها واقعاً ضعیفن... همه اش لوس بازی.

- توی کارتون‌هایی که تو دوست داری، همه دخترها ضعیفن؟
آره.

- چرا؟

همه‌اش مردها باید نجاتشون بدن.

- دوست‌ها هم این جور فکر می‌کنن؟

آره... ما هممون می‌گیم، دخترها بادکنکن، دست بزنی می‌ترکن.

- یعنی مامانت هم ضعیفه؟

آره.

- منم ضعیفم؟

(با کمی فکر) نه شما ضعیف نیستی... آخه شما بزرگ شدی دیگه.

- مامانت از من هم بزرگ‌تره.

(شانه‌هایش را بالا انداخت و جواب نداد).

- تو اصلاً دوست نداری توی کارها دخترها کمکت کنن.

- نه.

- پس دخترها چه کار کنن؟ اون‌ها نمی‌تونن مثل مریدا و موانا شجاع و قوی باشند؟

گفتم که... اون کارتون دخترها الکیه... دخترها باید مامان شن.»



اظهار نظر فاطمه ۶ ساله، حکایت از این دارد که فاطمه نقش اجتماعی خود را در نقش سنتی محدود دیده و آن را پذیرفته است. بیانات یاسمن ۶ ساله، هم گواهی بر متنفر شدن وی به عنوان یک دختر از جمع و جامعه پسران است:

«- تو هم دوست داری قوی باشی؟

آره.

- اگر قوی باشی، می‌تونی چه کار کنی؟

با قوی بودن می‌تونم بجنگم، مثلاً از خودم دفاع کنم.

- با چه کسانی بجنگی؟

مثلاً آگه پسر بودم، می‌تونستم با اون آدم بدا بچنگم.

- مگه یک دختر نمی‌تونه با آدم بدها بچنگه؟

نه، زن و دختر می‌تونه مامان بشه، بچه شیر بده، غذا بپزه، مرد فقط می‌ره صبح تا شب فقط کار می‌کنه، پول دربیاره.

- دوست داری مثل مردها باشی؟

نه، خودم یه عالمه عیدی دارم، پولدار شدم».

«- به نظرت دخترها قوی‌تر هستن یا پسرها؟

پسرا فقط وحشی‌ترن، اونا قوی نیستن، از همشون بدم میاد، اسمشونم نیار.

- از پسرها بدت میاد؟

آره، مخصوصاً این پسره که تو مهدکودک‌مونه.

- چرا بدت میاد؟

همش می‌گه من بت‌منم، من بت‌منم، بهم حمله می‌کنه، یهویی از پشت در ظاهر می‌شه، منو می‌ترسونه. صداهای عجیب غریب از خودش درمیاره. یه بار صندلی رو کشید، دوستم افتاد دستش زخم شد، اما براش مهم نبود، از کار بدش ناراحت نشد».

با توجه به آن چه تاکنون از آن یاد شد، در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، تبعات کاربری کودکان پیش‌دستانی از تبلت، گوشی همراه، ماهواره و رایانه، در غالب موارد با افزایش دید قالبی و کلیشه‌های جنسیتی موجود در ارتباط با جنس مخالف توأم است.

دختران و پسران از حدود ۳ سالگی متوجه تفاوت‌های جنسیتی خود با جنس مخالف خودشان می‌شوند و برایشان جا می‌افتد که انتظار جامعه از آنان به عنوان یک دختر (یا پسر)، متفاوت از جنس مخالف آن‌ها است. ضمن آن که تفاوت‌های زیستی موجود در دو جنس، خود به خود آنان را به سمت بازی‌های خاصی هدایت می‌کند، در مردان به دلیل آن که غده هیپوتالاموس آنان سنگین‌تر از غده هیپوتالاموس زنان است و در سیستم لیمبیک مردان قسمت قدیمی آن (که ناظر بر رقابت و مسایل جنسی است)، فعال‌تر است و بستر هورمونی موجود در خون وی، حاوی مقدار بیش‌تری تستوسترون است که باز رقابت و هیجان‌جویی را دامن می‌زند، می‌توان اظهار داشت که مبنای روان‌شناسی آنان را باید رقابت‌جویی جنس مذکر دانست، در حالی که در جنس مؤنث به سبب آن که در سیستم لیمبیک زنان، قسمت جدیدتر آن (که ناظر بر مسایل عاطفی است) فعال‌تر است و بستر هورمونی موجود در خون زن، حاوی هورمون استروژن و پروژسترون است، مبنای ورود در روان‌شناسی زن، مسایل عاطفی خواهد بود (منطقی، ۱۳۹۰ ج)، از همین رو در تمامی دنیا، دختران بیش‌تر متمایل به بازی‌های عاطفی (نظیر بازی‌های پرورشی و تغذیه‌ای، بازی‌های آرایشی و مانند آن) و پسران بیش‌تر متمایل به بازی‌های رقابتی (نظیر بازی‌های مبتنی بر برد و باخت، بازی‌های پرهیجان، بازی‌های پرخشونت و جنسی) هستند.

در بستر یاد شده، دو عامل القائات پنهان بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های تولیدهای دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری و میزان اعمال نظارت اولیا هم در شکل‌گیری یا تضعیف دید قالبی کاربران خردسال نسبت به جنس مخالف‌شان مؤثر واقع می‌آیند.

دستگاه تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری برای تحقق بیش از پیش کسب سود نظام سرمایه‌داری، در پی تربیت انسان‌هایی است که مصرف برای آن‌ها به صورت ایدئولوژی درآمدی باشد، از این رو با طرح انبوهی از پرخاشگری‌های افراطی، تبلیغ برهنه‌گرایی و مصرف‌گرایی می‌کوشد تا به خواست خود جامعه عمل بپوشاند که این عمل به تشدید دیدهای قالبی جنسیتی موجود در کاربران خردسال بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها خواهد انجامید. مضاف بر این، طرح مردسالاری الکترونیک در بازی‌های دیجیتالی تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، بر شدت دیدهای قالبی جنسیتی موجود در جامعه می‌افزاید.

اما گذشته از اثرات افزایشنده کاربری از بازی‌های دیجیتال، نظارت یا عدم نظارت اولیا در کاربری فرزند از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها هم به سهم خود در افزایش یا کاهش دید قالبی کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته مؤثر واقع می‌آیند، به این معنا که اولیایی که نظارت لازم را بر کاربری کودکان از بازی‌های دیجیتالی اعمال می‌کنند، در عمل می‌توانند آنان را به سمت تضعیف دید قالبی جنسیتی موجود در جامعه پیش ببرند، اما اولیایی که نظارت چندانی بر کاربری فرزندشان از بازی‌های دیجیتالی ندارند و مضاف بر این از دید تربیتی حداقل نیز برخوردار نیستند، ممکن است به دید قالبی کودکان نسبت به جنس مخالف در جامعه دامن بزنند.

۲-۸- پذیرش مردسالاری الکترونیکی

در گذشته‌های دور، وقتی زنان در تأمین معیشت خانواده با گردآوری دانه‌های گیاهی نقشی اساسی ایفا می‌کردند، جوامع بشری شاهد مدارسالاری بود. اما در ادامه، با به کارگیری وسایل ابتدایی کشاورزی و افزایش میزان تولید بشر، زنان نقش محوری خود را در جامعه از دست داده، تبدیل به جنس دوم و جنس پست‌تر در جامعه شدند.

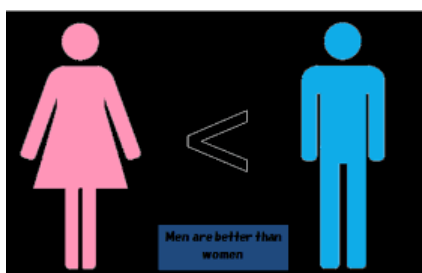
در سده اخیر، در غرب تلاش‌های وافری دال بر برابری زن و مرد و کنار نهادن تصویر جنس دست دوم بودن زن صورت پذیرفت و حتی تبعیض جنسی مثبت به نفع زنان در دستور کار برخی از دولت‌های غربی قرار گرفت. مضاف بر این، برخی از فمینیست‌ها با تصور این که فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، این امکان را برای زنان پدید می‌آورد که آن‌ها تاحدودی تبعیض به زیان زن‌ها را جبران

کنند، با دید مثبتی از فناوری‌ها (مانند تلفن همراه) یاد کردند (سانیا^۱ و اودرو^۲، ۲۰۱۷)، اما به نظر می‌رسد که در فضای مجازی باز هم حکایت جنس دست دوم بودن و پست‌تر بودن زنان تداوم دارد و فضای مجازی در عمل نوعی از مردسالاری الکترونیکی را دامن می‌زند.



پرونزو (۱۹۹۱) در بررسی که در سطح ۴۷ بازی تهیه شده توسط شرکت نیتندو داشت، نتیجه گرفت در حالی که بسیاری از زنان در بازی‌ها در حالت مغلوب و محتاج ترسیم می‌گردند، مردان چنین نیستند.

نیومن (۲۰۰۴)، در کتاب بازی‌های ویدیویی خویش، با عباراتی مشابه می‌نویسد: «رفتارها و نقش‌های شخصیتی زن و مرد در بازی‌های دیجیتالی، غالباً کلیشه‌ای هستند. مردان در اکثر موارد، درگیر خشونت‌های فیزیکی هستند و زنان در حالی که لباس‌های بدن‌نما بر تن دارند، جیغ می‌کشند، می‌ترسند و در پی مردی هستند که به یاری آن‌ها بشتابد».



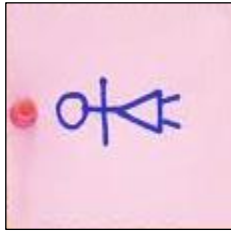
نیومن پس از اشاره به میزان حضور فیزیکی زن در بازی‌ها نتیجه می‌گیرد: «زنان در بازی‌های الکترونیکی، حتی به اندازه موجودات غیرانسانی، قابل مشاهده نیستند».

1. Sanya, B. N.
2. Oderdo, P. W.

در تحقیق دیگری که به تحلیل محتوای بازی‌های دیجیتالی پرداخته بود، مشخص شد، مضمون یک سوم بازی‌ها درباره ماجراهای زنی است که توسط فرد یا افرادی ربوده شده و محتاج کمک دیگران برای به دست آوردن آزادی خویش است. در بازی‌های اخیر در حالی که زن‌ها توسط مردهایی قدرت‌مند و برتر نجات می‌یافتند، نمونه‌ای از نجات مردان توسط هیچ زنی ملاحظه نمی‌شود.

پرونزو (۱۹۹۱)، برای بررسی چگونگی القائات نقش جنسی زن در بازی‌های دیجیتالی، در تحقیق از دانش‌آموزان کلاس پنجم دبستان، خواست تا به طراحی یک بازی الکترونیکی دست بزنند. نتایج مطالعه اخیر نشان داد که دانش‌آموزان هنگام ترسیم شخصیت یک زن در جریان بازی، معمولاً وی را به صورت فردی قربانی قلمداد می‌کنند که محتاج یاری و کمک مردی است که از راه رسیده، به نجات او بشتابد.

پرونزو با توجه به نتایج تحقیق‌های پیش‌گفته، در کتابش نتیجه می‌گیرد که روند اخیر، خواسته یا ناخواسته به تسلط فرهنگی، سیاسی و اجتماعی بیش از پیش مردان در جامعه، و به تعبیر دیگر «مردسالاری الکترونیک»، خواهد انجامید.



البته لازم به ذکر است که برخی از کودکان با ملاحظه جنس دوم دیدن زن در اطراف و اکناف و جامعه‌شان، در جریان یک یادگیری مشاهده‌ای، زنان را به صورت جنس دوم می‌بینند. اظهارات حمید ۶ ساله که شاهد کتک خوردن مادرش از پدرش هست، نمونه‌ای در همین جهت است:

«... حمید تو در مورد مرد عنکبوتی بیش‌تر با چه کسی صحبت می‌کنی؟»

با آرتام و محمدرضا.

- محمدرضا کیه؟

همون پسره که تو کلاس به کیفم لگد زد.

- با آرتام و محمدرضا، مرد عنکبوتی بازی هم می‌کنی؟

(با خنده) اوه، خیلی.

- دوست داشتی مرد عنکبوتی بودی؟

بله!

- اون وقت چی می‌شد؟

از ساختمون‌ها بالا می‌رفتم، آدم بدا رو دستگیر می‌کردم (کودک ساکت شده، در خودش فرو می‌رود).

- چی شد؟

یه آدمی هم هست بهش تار می‌زدم، دیگه نتونه کسی رو بزنه (با توجه به مصاحبه قبلی مادر، به نظر می‌رسد این فرد پدر حمید باشد که رفتار نامناسب و پرخاشگرانه‌ای با مادر دارد).

- راستی می‌شه زن عنکبوتی هم داشته باشیم؟

(خنده بلند) نه بابا زن عنکبوتی، چی می‌گی، زن‌ها که نمی‌تونند.

- چرا؟

چون ضعیفند، اصلاً موهاشون تو کلاه مرد عنکبوتی جا نمی‌شه (خنده).

- خوب موهاشون رو کوتاه می‌کنند.

بازم نمی‌شه، زن‌ها کتک می‌خورند، دردشون میاد، گریه می‌کنند، مرد عنکبوتی که دردش نمیاد.

- همه زن‌ها کتک می‌خورند؟

من چه می‌دونم.

- زن‌هایی رو دیدی که کتک بخورند و گریه کنند؟

آره دیدم، ولی نمی‌تونم بگم کیه (احتمالاً کسی که کودک دوست دارد به او تار بزند، پدر و زنی که کتک می‌خوره و گریه می‌کنه، مادر او است)».



اظهارات رضای ۵ ساله، آيسان ۶ ساله و فرزام ۶/۵ ساله، شواهدی از پذیرش مردسالاری الکترونیک در سطح کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را به معرض دید می‌نهند:

«... گفتم می‌ری پیش لاک‌پشت‌ها؟

آره.

- منم می‌بری اونجا؟

نه، اگه تو رو ببرم، لاک‌پشتا می‌کشنت.

- چرا؟

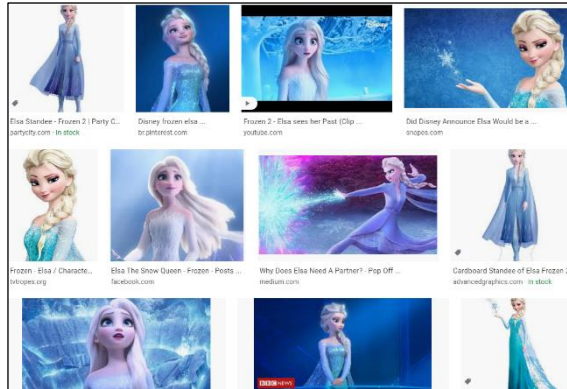
آخه تو دختری.

- مگه چه اشکالی داره؟
- چون که لاک پشستا پسرن.
- مگه پسرها، دخترها رو می کشن؟
- آره، دخترای واقعی رو می کشن.
- چرا؟
- چون که عینک زدی، باید عینکت رو برداری.
- تو دوست داری دختر باشی؟
- من استادشونم، استاد که نباید دختر باشه.
- چرا؟
- می کشنش، دختر قوی نیست، شمشیر نداره».
- «- السا چه جورى بود؟
- همون قسمتی که پادشاه می شد، السا بعد می زنه به آنا.
- دخترها هم پادشاه می شن؟
- اوهوم.
- بیش تر دخترها پادشاه می شن یا پسرها پادشاه می شن؟
- مردا.
- ولی السا هم پادشاه شده بود؟
- پادشاه مرد نه. مثلاً پرنسس شده بود تو قصر.
- پرنسسها چه کار می کنن؟
- اون جا رو دیدی، السا بیخ می زنه؟
- آره دیدم، خوب؟
- منم اونجا رو دیدم.
- پرنسسها کلاً چه کار می کنن؟ چه جورى هستن؟
- پرنسسها خیلی مهربونن.
- چه کارهایی می کنن؟
- (جواب نمی دهد).
- لباساشون چه جوریه؟
- رنگارنگم دارن.
- موهاشون چه رنگیه؟
- کرمی.

– چشم‌هاشون چه رنگیه؟
مشکی.

– آگه ما هم موهامون مثل اونا زرد بود، خوب بود؟
آره.

– دوست داشتی مثل اونا باشی؟
دوست داشتم فقط السا باشم».



«– فرزام اون دختره که اسپایدرمن با اون می‌ره این ور و اون ور و نجاتش می‌ده، کیه؟
مامانم می‌گه نامزدشه... ولی من می‌دونم، دوست دخترشه.

– این رو تو از کجا می‌دونی؟
همه می‌دونن.

– دوست‌هات هم می‌دونن؟
آره!

– از کجا فهمیدن؟

(با مکث) آدم می‌فهمه دیگه... .

– کسی بهتون گفته یا خودتون فهمیدید؟

خب... اووووم... هم بهمون گفتن، هم خودمون فهمیدیم.

– می‌شه یه ذره بهم توضیح بدی؟

خب... مثلاً من عمه‌ام هم دوست پسر داره... همه‌اش می‌رن بیرون.

– چی شد که فهمیدی اون دختره دوست دختر اسپایدرمنه، نه نامزدش.

چون با هم زندگی نمی‌کنن تو یه خونه.

– دیگه چی؟

با هم دیگه هم خیلی مهربونن.

- مگه زن و شوهرها با هم خوب نیستن؟
نه.

یعنی اون‌هایی که با هم مهربونن، به نظرت دوست پسر دوست دخترن؟
بله.

- چی کار می‌کنن که می‌گی با هم مهربونن؟
به هم می‌خندن... می‌رن رستوران... می‌رن سینما... کادو می‌دن به هم... به هم می‌خندن... زنگ می‌زنن به هم... کمک می‌کنن به هم... .

- یعنی دوست پسر، دوست دخترها این جوریهستن؟
آره.

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

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

- مگه اون‌ها چی کار می‌کنن؟
دعوا!

- خوب به نظرت چرا دعواش می‌کنن؟
چون پیرن!

- این کارشون درسته یا غلط؟
غلط!

- چرا؟

خب بد نیست دیگه... همه دارن.

- یعنی مامان بزرگ و بابا بزرگت که این حرف رو می‌گن، قدیمی‌ان؟
آره.

- این‌ها رو خودت فهمیدی یا بهت گفتن فرزام؟
جفتش.

- چرا دختره همه‌اش منتظره اسپایدرمن بیاد نجاتش بده و چرا خودش خودش رو نجات نمی‌ده؟
خب ضعیفه دیگه...دختره... لوسه.

- تو کارتون اسپایدرمن همه‌اش اسپایدرمن دختره رو نجات می‌ده، آره؟
آره دیگه... اون باید نجاتش بده.

- دوست دخترش چه شکلیه فرزام؟

مو طلاییه.

- مو طلایی‌ها خوشگلن؟

نمی‌دونم... ولی مامانم موهاشو طلایی رنگ می‌کنه. لنز هم می‌ذاره... ولی بابام رو بوس نمی‌کنه، مثل دوست دختر اسپایدرمن.

- خوب خیلی‌ها همدیگه رو بوس می‌کنن فرزام... منم که اومدم خونتون، مامانت رو بوس کردم. (با خنده) اون بوس‌ها فرق می‌کنه!

- این رو از کجا فهمیدی؟

همه می‌دونن!

- با دوست‌هات درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنی؟

آره!

- تو نمی‌دونستی؟

نه!

- بعد چرا اون‌ها بهت گفتن؟

من خودم پرسیدم.

- چرا؟

می‌خواستم بدونم.

- توی فیلم یا کارتون دیده بودی؟

آره.

از کی پرسیدی؟

از یکی.

- چرا از مامانت نپرسیدی؟

اون بهم نمی‌گفت.

- تو هم دوست داری کسی بوست کنه؟

الآن بچه‌ام... ولی بزرگ شدم، دوست دخترم باید منو ببوسه... خاله این‌ها رو نگی به مامانم!

- نمی‌گم!

- حالا اون دوستت این چیزها رو از کجا می‌دونست؟

اووم... نمی‌دونم!

- به من بگی به کسی نمی‌گم‌ها!!

خب... فکر کنم خودش فهمیده بود.

- دوست دختر داشته باشی، نجاتش هم می‌دی؟

باید نجاتش بدم.

- چرا باید؟
- پسرها باید دخترها رو نجات بدن دیگه.
- ...
- پس به نظر تو دخترها ضعیف هستن؟
- آره.
- خوب پس چرا توی کارتون‌هایی مثل موانا، دختره این همه قویه؟
- قوی نیست.
- ولی می‌ره قبیله‌اش رو نجات می‌ده.
- (با خنده) الکیه خاله... اونو می‌سازن دخترها خوششون بیاد... وگرنه دخترها پنین... دست بزنی می‌میرن (غش غش می‌خندد).
- چرا این جور می‌فکر می‌کنی؟
- همه این جور می‌فکر می‌کنن.
- چرا همه این جور می‌فکر می‌کنن؟
- چون دخترها واقعاً ضعیفن... همه‌اش لوس بازی.
- توی کارتون‌هایی که تو دوست داری، همه دخترها ضعیفن؟
- آره.
- چرا؟
- همه‌اش مردها باید نجاتشون بدن.
- دوست‌ها هم این جور می‌فکر می‌کنن؟
- آره... ما هممون می‌گیمن، دخترها بادکنکن، دست بزنی می‌ترکن.
- یعنی مامانت هم ضعیفه؟
- آره.
- منم ضعیفم؟
- (با کمی فکر) نه شما ضعیف نیستی... آخه شما بزرگ شدی دیگه.
- مامانت از من هم بزرگ‌تره.
- (شانه‌هایش را بالا انداخت و جواب نداد).
- تو اصلاً دوست نداری توی کارها دخترها کمکت کنن.
- نه.
- پس دخترها چی کار کنن؟ نمی‌تونن مثل موانا و شجاع قوی باشن؟
- گفتم که... اون کارتون دخترها الکیه... دخترها باید مامان شن.»



یسنای ۶ ساله، با اشاره به کارتون و پویانمایی سیندرلا، از بوسه شاهزاده‌ای یاد می‌کند که سیندرلا را از خواب مرگ نجات می‌دهد:

«- یسنا تو چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟»

سفید برفی، همین یه دونه.

- چرا سفید برفی رو دوست داری؟ مگه کارتونش چه جوریه؟
چون چند تا مرد پیشش.

- چون مردا پیشش هستن، قشنگه؟

من خوشم ازشون میاد، با مزه ان. شبا هم بهشون فکر می‌کنم.

- به چی فکر می‌کنی؟

به سفید برفی.

- چه فکرهایی؟

فکر می‌کنم، می‌گم چرا دیگه کارتون سفید برفی نمیاره.

- خوب برام تعریف می‌کنی، داستانش چه جوریه بود؟

سفید برفی پیش هفت کوتوله بود، پتو می‌انداخت روشون، انگار مادرشونه.

- پیش اون‌ها زندگی می‌کرد؟

آره.

چرا؟ مگه خودش خانواده نداشت؟

چرا، ولی ملکه می‌خواست بکشتش، فرار کرد.

- چرا ملکه می‌خواست بکشتش؟

چون خوشگل بود، اون می‌خواست فقط خودش خوشگل باشه.

- آهان، پس واسه این رفت پیش کوتوله‌ها؟

آره.

- به نظرت بد نبود رفت پیش اون غریبه‌ها زندگی کنه؟

نه، با هم بازی می‌کردن.

- خوب بعدش چی شد؟
- آخرش ملکه پیداش می‌کنه، بهش سیب می‌ده که اونو بکشه.
- بعدش سیندرلا می‌میره؟
- نه، به خواب می‌ره، بعد شاهزاده بوسش می‌کنه، از خواب بیدار می‌شه، بعد ازدواج می‌کنن.
- چرا بوسش می‌کنه؟
- نمی‌دونم، ولی بعدش بیدار می‌شه.
- به نظرت شاهزاده کار خوبی می‌کنه؟
- آره».

کارتون و پویانمایی سیندرلا و موارد مشابه، در بطن خود مروج مردسالاری بوده، حیات زن را در گرو بوسه عشقی یک مرد ترسیم می‌کنند.

بررسی اظهارات برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، حکایت از آن دارد که بعضی از دختران خردسال، با پذیرش مردسالاری الکترونیک، بیان می‌دارند، اگر اتفاقی برای آنان بیفتد، چشم امید به قهرمانانی مانند بن‌تن، بت‌من، اسپایدرمن و نظایر آن‌ها دارند که بیایند و آنان را نجات دهند. اظهار نظرهای مهناز و پونه شواهدی دال بر همین معنا هستند:

«- به نظرت سیندرلا به دختر قویه یا ضعیف؟»

نمی‌دونم، اون خیلی خوشگله، بقیه اذیتش می‌کنن، به جز اون شاهزاده که دوشش داره.

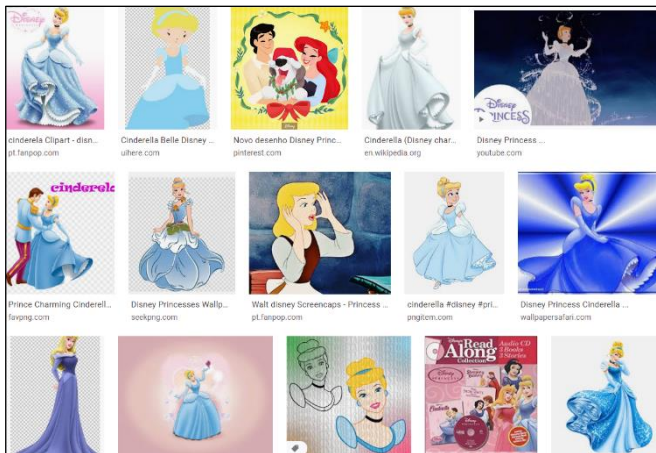
- از کجا می‌دونی که شاهزاده اون رو دوست داره؟

- آخه بغلش می‌کنه، باهاش می‌رقصه، بوسش می‌کنه، می‌خواد باهاش ازدواج کنه. تازه وقتی

کفشش می‌مونه، کلی دنبالش می‌گرده تا پیداش کنه. اون بیچاره هم زندانی می‌شه.

- فکر می‌کنی باید شاهزاده اون رو نجات می‌داد؟

آخه اون که خودش نمی‌تونست، زندانی بود، اذیتش می‌کردن».



«- باری و سفید برفی که تو دوستشون نداری، کارهاشون رو چه جوری انجام می‌دن؟ اون‌ها ضعیفن دیگه... همه‌اش بقیه باید بیان به اون‌ها کمک کنن... نجاتشون بدن...»
مادر مهدی ۶ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌داشت که پسرش در جریان بازی با خواهرش، در هیبت مرد عنکبوتی به نجات وی دست می‌زند:
«- مهدی تا حالا شده رفتار الگوهای کارتونیش رو توی خونه نشون بده؟
متوجه منظورتون نمی‌شم!

- جمله‌ام رو اصلاح می‌کنم عزیزم. مهدی تا حالا شده مثلاً بعد از این که کارتون بن‌تن رو می‌بینه، همون رفتارهای بن‌تن رو توی بازی‌هاش نشون بده؟
آهان بله. همیشه همین‌طور. مثلاً با ساعت بن‌تنش ادا اطوارای همونو در میاره یا مثلاً بعد از کارتون مرد عنکبوتی، هی از رو میلا بالا و پایین می‌پره. مثلاً می‌ره مهسا رو نجات می‌ده». مضاف بر آن چه از آن یاد شد، برخی از کودکان خردسال با پذیرش جنس دوم بودن زن، این حق را برای خود قایل می‌شوند که دست به اذیت و آزار وی بزنند. اظهارات نویان ۶ ساله، گواهی بر این موضوع است:

«- اون موقع که مرد عنکبوتی رو می‌دید، بعد از تموم شدن کارتون، چه کار می‌کردی؟
بازی می‌کردم.

- چی بازی می‌کردی؟

معلومه دیگه، مرد عنکبوتی بازی.

- از کجای کارتون مرد عنکبوتی بیش‌تر خوشت می‌اومد؟

وقتی تارش تموم می‌شه، خیلی با حاله، خنده‌دار می‌شه، تارش درنمیاد، می‌افته.

- مرد عنکبوتی کار بدی هم انجام می‌ده؟

دوست دخترش رو دوست نداره، اذیتش می‌کنه، دختره هم ناراحت می‌شه».



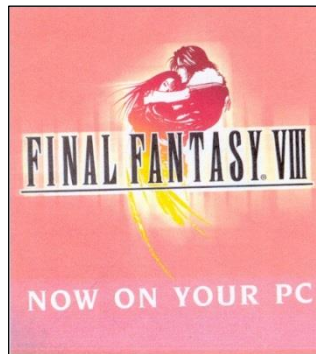
۹-۲- القای برخی از مفاهیم فرهنگ فمینیستی به کودکان

زنان در بازی‌های دیجیتالی، فعالیت‌های محدود و خاصی را بر عهده دارند. در یکی از مهم‌ترین فرازهای بازی‌های الکترونیکی، زنان به عنوان موجودهایی مطرح می‌شوند که در نهایت ضعف، فتور و سستی قرار دارند. در بسیاری از بازی‌های الکترونیکی، زنان به صورت قربانی در نظر گرفته شده‌اند و به شکل مداومی محتاج کمک و یاری مردان هستند و به صراحت وابستگی خود به مردان و سلطه و برتری آنان را مورد تأیید و تأکید خویش قرار می‌دهند.



در فراز دیگری از بازی‌های الکترونیکی، زن به عنوان موجودی که تنها و تنها جذابیت جنسی دارد و باید با برهنه کردن خود و به نمایش نهادن اندامش، حقی برای حیات بیابد؛ مطرح می‌گردد. طراحان بازی‌ها در نهایت، با تهی کردن زنان از مهر، عطوفت و عواطف سرشارشان، آن‌ها را به خشونت کشیده، چنان در پرخاشگری غرق می‌سازند که پس از جذابیت جنسی زنان، خشونت و پرخاشگری به مثابه بارزترین واقعیت وجودی آنان مطرح می‌شود. به این ترتیب در یک کلمه، اوج اعتلای زن‌ها را در بازی‌های دیجیتالی، می‌توان در جایی دید که زن با ترکیب جذابیت جنسی و پرخاشگری خویش، به کالایی مطلوب طبع مرد تبدیل شده و یا به یک شبه مرد، بدل شده است. به اعتقاد پرونزو (۱۹۹۱)، زن در بازی‌های ویدیویی، موجودی محو و ناپیدا است. پرونزو با این استدلال که تصویر جلد کاست بازی، به شکل نمادین به بیان محتوای بازی می‌پردازد، به تحلیل محتوای ۴۷ بازی تهیه شده توسط شرکت نین تندو دست زد. در مجموعه تصاویر اخیر، مردان، زنان و موجوداتی مانند هیولا، دیو، حیوان‌های مختلف، موجودات افسانه‌ای و ربات‌ها (که دارای جنسیت مشخصی نبودند)، وجود داشتند. پرونزو، زنان و مردان موجود در تصاویر اخیر را برحسب این که در حالت غلبه و سلطه یا شکست خورده، مطیع و فرمانبر بودند، تقسیم کرد. نتایج حاصله از تحلیل تصاویر اخیر، حاکی از آن بود که روی جلد ۴۷ بازی مورد بررسی، در مجموع ۱۱۵ بازیگر مرد و ۹ بازیگر زن وجود داشت. گذشته از نسبت ۱۳ به ۱ اخیر، در حالی که در تصاویر مردان، ۲۰ مرد در حالت غلبه و برتری تشخیص داده می‌شدند، هیچ یک از زن‌ها در حالت پیروزی، ترسیم نشده بودند. برعکس، در حالی که قریب ۳۰٪ زن‌ها به شکل واضح در حالت مغلوب و محتاج به کمک نشان داده

شده بودند، هیچ یک از مردها در حالت اخیر به نمایش در نیامده بودند. به عنوان نمونه، در تصویر درج شده روی جلد بازی اژدهای دوسر^۱ دوست دختر بیلی^۲، ماریان^۳ دزدیده شده است و بیلی، پس از جست‌وجو و یافتن وی، در حالی که با حلقه زدن یک دستش به دور کمر باریک ماریان، او را محکم گرفته و از وی محافظت می‌کند، با دست دیگرش با زنی که مدل موی تاج خروسی و سینه‌هایی بزرگ دارد، در حال جنگ و ستیز است و می‌کوشد، شلاق او را از دستش خارج کند. در این تصویر ماریان دارای کفش‌های پاشنه بلند، لباسی کوتاه و با پارگی‌های بسیار زیاد است که برجستگی‌های سینه و سایر قسمت‌های بدن او را به معرض دید نهاده‌اند. در تصویر اخیر، ماریان صورتش را روی سینه عضلانی بیلی گذاشته است و با حالتی حاکی از اطمینان به نجات یافتن توسط بیلی، به صحنه درگیری می‌نگرد.



در بازی مشابهی آنابل^۴ دوست دختر بایو بیلی^۵ توسط یک انسان شیطان صفت دزدیده می‌شود و بایو بیلی با ورود به صحنه و پیگیری مسأله، در جریان نبردی که با وی می‌کند؛ به نجات دوست دخترش نایل می‌آید.

در مطالعه‌ای که تری تولز^۶ در سطح ۱۰۰ بازی ویدیویی انجام داد، نشان داد که در ۹۲٪ این بازی‌ها جنس مؤنث هیچ نقشی ندارد. در ۸ مورد باقیمانده نیز، در ۶ مورد خانم‌ها در خطر قرار داشتند و باید مردی آن‌ها را نجات می‌داد. بنابراین تنها در دو درصد از بازی‌ها جنس مؤنث نقش فعالی برعهده داشت که در این موارد هم، هیچ‌یک از آن‌ها انسان نبودند، بلکه در یک مورد یک کانگوروی مادر در صدد نجات دادن فرزندش بود و در مورد بعد هم یک موجود تخیلی مؤنث، نقش آفرین بود (پرونزو، ۱۹۹۱).

-
1. Double Dragon 2
 2. Billy
 3. Marian
 4. Annabell
 5. Bayou Billy
 6. Toles, T.

نیومن (۲۰۰۴)، در کتاب بازی‌های ویدیویی خویش، با عباراتی مشابه می‌نویسد: «رفتارها و نقش‌های شخصیتی زن و مرد در بازی‌های دیجیتالی، غالباً کلیشه‌ای هستند. مردان در اکثر موارد، درگیر خشونت‌های فیزیکی هستند و زنان در حالی که لباس‌های بدن‌نما بر تن دارند، جیغ می‌کشند، می‌ترسند و در پی مردی هستند که به یاری آن‌ها بشتابد. به عنوان مثال، در سری سوپر ماریو، پرنسس دختر زیبارویی است که در چنگال عده‌ای اسیر شده است و دایم در اسارت، به این سو و آن سو کشیده می‌شود و نیازمند ماریو، قهرمان داستان است که به نجات وی بشتابد». نیومن پس از اشاره به میزان حضور فیزیکی زن در بازی‌ها نتیجه می‌گیرد: «زنان در بازی‌های الکترونیکی، حتی به اندازه موجودات غیرانسانی، قابل مشاهده نیستند». در تحقیق دیگری که به تحلیل محتوای ۴۷ بازی دیجیتالی پرداخته بود، مشخص شد، مضمون ۳۰٪ بازی‌ها (۱۲ بازی از ۴۷ بازی) حول و حوش ماجراهای زنی است که توسط فرد یا افرادی ربوده شده و محتاج کمک دیگران برای به دست آوردن آزادی خویش است. در بازی‌های اخیر در حالی که زن‌ها توسط مردهایی قدرتمند و برتر نجات می‌یافتند، نمونه‌ای از نجات مردان توسط هیچ زنی ملاحظه نمی‌شود.



پرونزو (۱۹۹۱)، برای بررسی چگونگی القانات نقش جنسی زن در بازی‌های دیجیتالی، در تحقیق از دانش‌آموزان کلاس پنجم دبستان، خواست تا به طراحی یک بازی الکترونیکی دست بزنند. نتایج مطالعه اخیر نشان داد که دانش‌آموزان هنگام ترسیم شخصیت یک زن در جریان بازی، معمولاً وی را به صورت فردی قربانی قلمداد می‌کنند که محتاج یاری و کمک مردی است که از راه رسیده، به نجات او بشتابد.

پرونزو با توجه به نتایج تحقیق‌های پیش‌گفته، در کتابش نتیجه می‌گیرد که روند اخیر، خواسته یا ناخواسته به تسلط فرهنگی، سیاسی و اجتماعی بیش از پیش مردان در جامعه، و به تعبیر دیگر «مردسالاری الکترونیک»، خواهد انجامید.



نگاهی به بازی‌ها، حاکی از طرح جذابیت جنسی زن به مثابه یک پاداش برای بازیگران است. در برخی از بازی‌ها، وقتی قهرمان بازی با خراب کردن زندان، زن را از زندان نجات می‌دهد، وی خود را به آغوش مرد منجی انداخته، وی را می‌بوسد و البته در پی این امر خون شخصیت داخل بازی (که به مانع از سوختن فرد در بازی می‌گردد)، فزونی می‌گیرد.

در بازی کنگ‌فو، با برنده شدن کاربر که در نقش قهرمان بازی، ایفای نقش می‌کند؛ سونیا بوسه‌ای بر وی می‌زند. در بازی سرباز مبارز، کاربر در نقش سربازی مبارز ظاهر می‌شود و پس از پشت سر نهادن رقبا، در منطقه‌ای که به حسب انتخاب قبلی وی، می‌تواند کوهستانی، کویری یا جنگلی باشد، به زنی می‌رسد که به نوعی جایزه وی شمرده می‌شود.

در بازی‌های دیگری (مانند بازی موتور)، پس از آن که قهرمان بازی پیروز می‌شود، دختری وارد صحنه شده، روی ترک موتور قهرمان بازی نشسته و با او می‌رود. مضمون ارایه یک دختر به عنوان جایزه، در بسیاری از بازی‌های دیگر ملاحظه می‌شود.

در یکی از بازی‌های قمار، نخست ۶ زن در صحنه ظاهر می‌شوند که بازیگر می‌تواند به انتخاب سه نفر از آن‌ها بپردازد. در جریان بازی، بازیگر با بردن هر ۲۰۰ دلار، سبب می‌شود زن بازیگر یکی از لباس‌هایش را بیرون بیاورد تا آن که با بردن حدود ۱۰۰۰ دلار، بازیگر شاهد برهنه شدن کامل زن روی صفحه نمایشگر می‌شود.

در بازی‌های متعدد دیگری، زن به مثابه موجودی که ویژگی عمده وی، جذابیت جنسی او است، مطرح می‌باشد. در بازی‌هایی مانند جی‌تی‌ای (دزدی بزرگ اتوموبیل)، کاربر در نقش قهرمان بازی، در

حالی که باید برای پیشبرد اهداف خویش، با تهدید اسلحه، دست به دزدی ماشین یا پول افراد زده، آن‌ها را کتک بزند و در سطح شهر به جنگ و گریز مشغول شود؛ از کنار کلوب‌های دختران سکسی که با تصاویر بزرگ دختران نیمه برهنه، آرایش شده‌اند؛ عبور می‌کند. مسأله اخیر در بازی تیکن^۱ نیز قابل مشاهده است.



دیتز^۲ در تحلیل محتوایی که در مورد ۳۳ بازی مشهور دیجیتالی شرکت‌های نین‌تندو و سگا به عمل آورد، نتیجه گرفت که در ۴۱٪ بازی‌های مزبور، زن وجود نداشته، در ۲۸٪ دیگر از این بازی‌ها، زنان به مثابه یک هدف جنسی مطرح شده بودند. علاوه براین، ۱۸٪ از بازی‌های مزبور با پرخشگری توام بودند که در ۲۱٪ موارد اخیر، پرخشگری‌ها متوجه زنان بود (پرونزو، ۱۹۹۱).

یاسمین ۶ ساله در مصاحبه خود در عمل پذیرش مردسالاری الکترونیک را به معرض دید می‌نهد:

«- یاسمین خانم، تو از این کارتون‌های مثل بن‌تن و این‌ها هم دیدی؟

آره، ولی من زیاد دوست ندارم.

- چرا دوست نداری؟

چون پسرونه‌اس.

- یعنی چی پسرونه هست؟

خب به خاطر این که پسرا زیاد دوست دارن. ما باربی دوست داریم، پسرا باربی دوست ندارن.

- شما چرا بن‌تن رو دوست نداری؟

چون که خجالت می‌کشم. هر دختری خجالت می‌کشه با یه پسر بتونه بازی بن‌تن رو بکنه.

- کارتونس رو ببینی چی؟

کارتونس رو ببینم، می‌بینم. اما بیش‌تر یه کارتون پسرونه رو دوست دارم که... لاک‌پشت‌های نینجا

رو بیش‌تر دوست دارم.

- خوب بن تن چه کار می کرد که به نظرت پسرone می اومد؟
می تونست شکالایی 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».

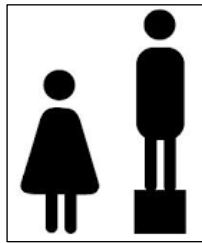
مردسالاری الکترونیکی از سوپی و تأکید بر اندام و جذابیت جنسی زن از سوی دیگر، برخی از زنان (و اندیشمندان جامعه بشری) را برآن داشته است تا به مقابله با جریان اخیر بپردازند.

فمینیست‌ها^۱ به سهم خود کوشیده‌اند با طرح مضامینی متفاوت از آنچه به طور معمول در بازی‌های الکترونیکی دیده می‌شود، به زن هویت جدیدی ببخشند، از این رو طرح قهرمانان زن در بازی‌ها، یا

۱. فمینیسم گستره‌ای از جنبش‌های سیاسی، ایدئولوژی‌ها و جنبش‌های اجتماعی است که هدفی مشترک را دنبال می‌کنند: این نهضت خواستار برقراری و دستیابی به سطحی از حقوق زنان که در زمینه‌های سیاسی، اقتصادی، شخصی و اجتماعی، با مردان برابر است. این هدف شامل تلاش برای برقراری فرصت‌های برابر برای زنان در آموزش و پرورش و اشتغال نیز می‌شود.

فعالان حقوق زنان باور دارند که جنسیت در زندگی انسان‌ها نباید عاملی تعیین‌کننده برای جایگاه اجتماعی، سیاسی و اقتصادی آنان باشد، زیرا باور دارند زن و مرد باید از حقوق برابری در زمینه‌های مختلف برخوردار باشند و به برابری جنسیتی و برابری حقوق زن و مرد اعتقاد دارند. فمینیسم بیش‌ترین تمرکز خود را معطوف به تهدید نابرابری‌های جنسیتی و پیش‌برد حقوق، علایق و مسایل زنان کرده‌است. فمینیسم عمدتاً از قرن ۲۰ میلادی «انتشار اولین اساس‌نامه حقوق بشر» پدید آمد. زمانی که مردم به‌طور گسترده‌ای این امر را پذیرفتند که زنان در جوامع مرد محور، سرکوب می‌شوند. بخشی از حقوق زنان دربرگیرنده این موارد می‌شود:

تمامیت بدنی و خودمختاری، حق رأی، حق کار، حق دستمزد برابر به‌خاطر کار برابر، حق مالکیت، حق تحصیل، حق شرکت در ارتش، حق مشارکت در قراردادهای قانونی و در نهایت؛ حق سرپرستی فرزندان، حق ازدواج آزادانه و آزادی مذهبی.



تعریف‌هایی که فمینیست‌ها از فمینیسم کرده‌اند، تحت تأثیر تربیت، ایدئولوژی یا طبقه اجتماعی آن‌ها شکل گرفته‌است. فمینیسم لیبرال یا فمینیسم اصلاح‌طلب، یکی از شناخته شده‌ترین گرایش‌های اندیشه فمینیستی است، چهره معتدل یا رسمی فمینیسم را نشان می‌دهد و به تبیین جایگاه زنان بر اساس حقوق برابر و موانع مصنوعی در برابر مشارکت زنان در عرصه عمومی که فراسوی خانواده و خانه‌داری واقع شده می‌پردازد. فمینیست‌های لیبرال، در تبیین نابرابری جنسی به مواردی همچون تقسیم کار جنسی، جدایی عرصه عمومی و خصوصی (که مردان بیش‌تر در عرصه نخستین و زنان عرصه دوم جای دارند)، و فرایند اجتماعی کردن کودکان به گونه‌ای که بتوانند در بزرگسالی نقشی متناسب با جنسیت‌شان ایفا کنند، اکتفا می‌کنند.

به نظر فمینیست‌های لیبرال تبعیض جنسی مثل نژادپرستی، انسان‌ها را در قالب شخصیتی انعطاف‌ناپذیر محبوس و اجتماع را از شکوفایی استعداد اعضای آن محروم می‌کند، از آنجا که زنان را دست کم می‌گیرد، از شکوفایی گرم‌ترین ارزش‌های فرهنگی جلوگیری می‌کند. در مجموع، تمرکز فمینیسم لیبرال بر اصلاح جامعه است، نه تغییر انقلابی آن. میانی و چارچوب نظری فمینیسم مارکسیستی، برآمده از آراء مارکس و انگلس است. این گرایش از اندیشه فمینیستی بر اساس الگوی تحلیلی اندیشه مارکسیستی به تبیین چرایی موقعیت تحت ستم زنان می‌پردازد و پس از آن توضیح می‌دهد که برای تغییر این وضعیت چگونه باید مبارزه کرد. معتقدین به فمینیسم مارکسیستی بر این نظرند که اساس ستمی که بر زنان روا می‌رود، ناشی از مالکیت خصوصی، تقسیم کار جنسیتی و در آخر نظام خانواده مردسالار است. از دیگر سو، نظام سرمایه‌داری را عامل اصلی بازتولید این نابرابری می‌دانند. به بیان دیگر، دشمن اصلی فمینیست‌های مارکسیست، نظام طبقاتی (اقتصادی) است که زنان را در موقعیت فرودست جای داده‌است. استراتژی پیشنهادی فمینیست‌های مارکسیست برای تغییر وضعیت موجود و رفع نابرابری‌های جنسیتی، تلاش برای تحقق انقلاب سوسیالیستی و تأسیس جامعه کمونیستی است که تحت لوای آن موقعیت زنان با مردان برابر خواهد شد.

یکی از اصلی‌ترین تفاوت‌های فمینیسم رادیکال با گرایش‌های فمینیستی متقدم بر آن، نشأت نگرفتنش از دستگاه‌های دیگر اندیشه است، دستگاه‌هایی که فمینیست‌های رادیکال «مردانه» تلقی می‌کنند. فمینیسم رادیکال به زنانگی ارزش مثبتی بخشیده و زنان را به مثابه طبقه‌ای فرودست، در برابر مردان قلمداد می‌کند. شاید بتوان گفت عمده‌ترین مفهوم در این جریان فمینیستی «ستم جنسی» به عنوان کهن‌ترین و شدیدترین شکل نابرابری است، ستمی که زنان به واسطه زن بودن خود متحمل آن می‌شوند. البته فمینیست‌های رادیکال تنها به نقد ستمی که بر زنان روا داشته می‌شود اکتفا نمی‌کند، بلکه پیشتر رفته و تمامی اشکال سلطه و سرکوب را ناشی از تفوق مردانه اعلام می‌دارد.

فمینیسم رادیکال به رغم شباهت روش شناختی با جریان‌های سوسیالیستی-مارکسیستی، از منتقدان جدی آنان به‌شمار می‌رود. آنان به جای مسأله «کار و تولید»، بر احساسات جنسی و جامعه‌پذیری زنان تأکید می‌کنند و اعلام می‌دارند که هر زنی، فارغ از طبقه، نژاد، گروه سنی و مانند آن، منافع مشترکی با دیگر زنان دارد. توالی منطقی چنین تفکری، تلقی مردان به عنوان یک گروه دشمن و جدایی‌طلبی جنسیتی است؛ امری که خود به نقد «ناهمجنس‌گرایی» نیز منتهی می‌شود. رادیکال‌ها اگرچه سلطه طلبی مردانه را نه امری ذاتی، بلکه ساختاری اجتماعی تلقی می‌کنند، اما از آن جا که ستم جنسی را عمیقاً تثبیت شده می‌دانند از مدلی انقلابی برای تغییر اجتماعی دفاع می‌کنند.

فمینیسم روان‌تحلیل‌گرانه یا روانکاوانه برگرفته از نظری‌های است که فروید ارایه کرده است.

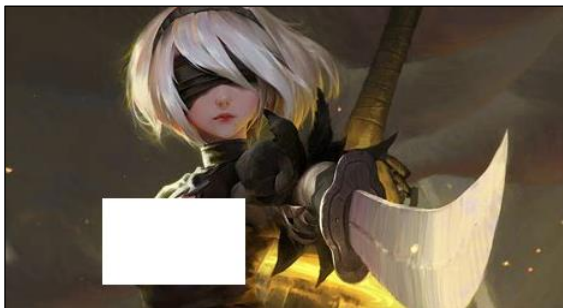
فمینیست‌ها از نظریات روان‌کاوانه فروید برای توضیح این مسأله استفاده کردند که چه طور آموزش‌های دوران کودکی بر ناخودآگاه انسان اثر گذاشته و در دوران بزرگسالی سر باز می‌کند.

در نتیجه مجادلات میان فمینیست‌های رادیکال و فمینیست‌های مارکسیست، بر سر علت فرودستی زنان و چگونگی تغییر وضعیت در دهه ۱۹۷۰ رایج بود؛ نظریه‌های جدیدی شکل گرفتند که به فمینیسم سوسیالیستی شهرت یافتند.

مسأله اصلی فمینیست‌های سوسیالیست توضیح چگونگی ترکیب نظام سرمایه‌داری و نظام مردسالاری است. به بیان دیگر، آن‌ها معتقدند که برای تحلیل وضعیت فرودستی زنان و همچنین طراحی استراتژی مبارزاتی برای تغییر وضعیت نباید صرفاً نگاهی تک بعدی داشت (صرفاً طبقاتی مانند مارکسیست‌ها یا صرفاً روانکاوانه مانند برخی رادیکال‌ها)؛ بلکه باید مجموعه‌ای از شرایط و علل را در ایجاد موقعیت فرودست زنان بررسی کرد.

از این رو، فمینیست‌های سوسیالیست، معتقدند که برای تغییر وضعیت موجود در جهت رسیدن به جامعه برابر باید مبارزه‌ای «هم‌زمان» با نظام مردسالاری و سرمایه‌داری صورت پذیرد. بدین ترتیب، فضای عمل و حوزه مبارزه از نظر فمینیست‌های سوسیالیست محدود به کارخانه‌ها نیست، بلکه مجموعه حوزه‌های عمومی و خصوصی که زنان در آن‌ها مورد تبعیض قرار دارند، مکانی برای مبارزه است. در واقع، شیوه عمل فمینیست‌های سوسیالیست، شیوه چند جانبه است.

کسانی که در جریان مبارزه با مردان، قادر به شکستن کمر مردان هستند یا با به دست گرفتن یک سلاح مخوف، به انهدام آنچه فرارویشان است، اقدام می‌ورزند، (به زعم خویش) سعی در دفاع از زنان کرده‌اند.

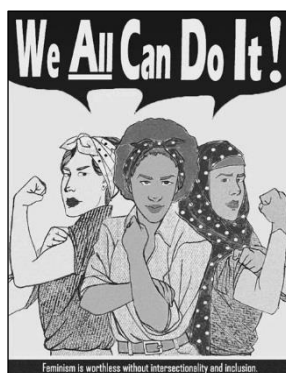
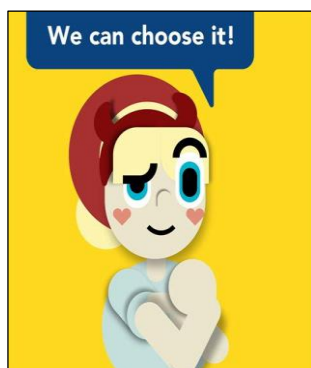


فمینیسم سیاه، اکوفمینیسم، فمینیسم پسااستعماری و پسافمینیسم نیز نمونه‌هایی از دیگر انواع فمینیسم است که در موج سوم فمینیسم پا به عرصه وجود گذاشته‌اند.

فمینیسم گفتمانی است مشتمل بر جنبش‌ها، نظریه‌ها و فلسفه‌های گوناگون که هدف غایی آن به مبارزه طلبیدن نظم موجود و احقاق حقوق زنان برای یک زندگی بهتر است. در حقیقت شاید بتوان گفت آرمان فمینیست‌ها در طول مبارزه تاریخی خود، تبدیل جهان به جای بهتری برای زندگی زنان است. با این حال متأثر از شرایط اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و دیگر متغیرهای اثربخش، تلاش فمینیست‌ها با فراز و فرودهای بسیاری همراه بوده‌است که این موضوع را به خوبی می‌توان در دغدغه‌ها و خواسته‌های این گروه طی مقاطع مختلف مشاهده کرد.



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی به نظر می‌رسد، طرح زن در حد و شأن مرد و نه یک جنس دست دوم، امر مفیدی است، به همین ترتیب طرح زن به عنوان یک قهرمان و منجی یا طرح وی در حرفه‌هایی که بعضاً به شکل سنتی در انحصار مردان بوده است، مفید می‌نماید، اما آنجا که فمینیست‌های افراطی و رادیکال، تحقیر و له کردن مردان را مورد تأکید قرار داده یا حتی همبستر شدن با وی راه، به خدمت دشمن درآمدن تفسیر کرده، از هرزه‌نگاری و هم‌جنس‌گرایی زنان دفاع می‌کنند، بالطبع این موارد آثار سوئی در مخاطبان خواهد داشت. اما به هر صورت در بازی‌هایی که مفاهیم مطرح شده فمینیستی، عمدتاً در سطح فمینیسم معتدل (یا لیبرال) است و زنان در نقش و هیئت یک قهرمان ملاحظه می‌گردند، این امر مورد پذیرش است، اما در بازی‌هایی که متأثر از مفاهیم فمینیسم افراطی و رادیکال هستند، این فمینیسم جز مشوش کردن ذهن کاربران راه به جایی نمی‌برد.





یلدای ۵ ساله و نیکای ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌های خود خاطرنشان می‌سازند، کارتون السا و آنا را می‌بینند و به آن علاقه دارند. در کارتون اخیر قهرمان کارتون زنی قدرتمند است که قبل از آن که جذابیت فیزیکی آن در کارتون عمده شود، قدرت وی در نبرد با دشمنان، جلوه‌گری می‌کند.

«- دیگه چه بازی‌هایی داری؟»

مثلاً موتور بازی. باید جایزه‌ها رو بگیریم.

- مگه بیش‌تر پسرها موتور بازی، بازی نمی‌کنند؟

آخه تو موتور یه دختره.

- عصر یخبندان رو هم دیدی؟

اوهوم آنا السا هم خیلی.»

«- نیکا تو توی تبلتت چه بازی‌هایی داری؟»

باربی، بدو بدو، بازی زبان، کارتونم دارم.

- چه کارتون‌هایی؟

دوراء السا و انا، بن‌تن، ماشینایی که ربات می‌شن.

- ماشین بازی هم داری؟

نه پسرونه ست و من دوست ندارم.

- دوست داشتی جای بن‌تن و مثل اون بودی؟

نه، ولی دوست داشتم جای السا باشم، ولی آنا رو هم دوست دارم.

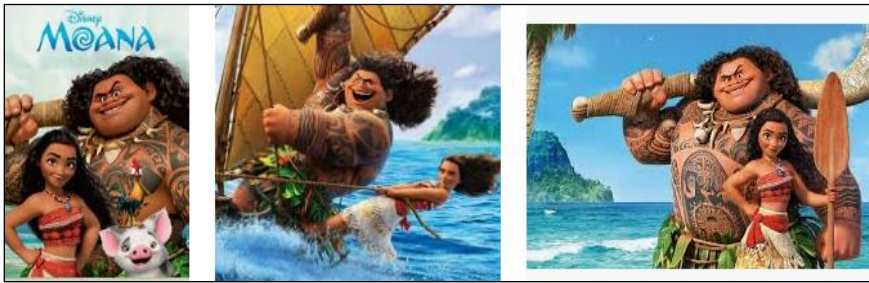
- چرا؟

چون السا یخ داره.

- اون وقت نمی‌ترسی با یخت کسی رو اذیت کنی؟

نه کسی رو اذیت نمی‌کنم. فقط کسایی که بد باشن رو اذیت می‌کنم.

- چرا دوست نداری جای بن تن باشی؟
آخه بن تن واسه پسرا خوبه نه دخترا. پسرونه ست و خشنه».



کیمیای ۶/۵ ساله هم در مصاحبه خودش باربی را به دلیل ضعف مفردی که در برش و اجرا دارد، نفی می کند:

«- کیمیا با مامان یا بابا یا داداشت تا حالا درباره ی این چیزها حرف زدی؟

رؤیا و اینها؟

- نه. مثلاً درباره ی این که باربی این کارها رو می کنه و چه قدر کاره اش با حال و هیجان انگیزه؟ آره... .

- اون ها چی گفتن بهت؟

مامانم گفت این چیزها فقط برای سرگرمیه... آدم نباید این چیزها رو باور کنه.

- دیگه چی گفت؟

همیشه می گه یه دختر واقعی زندگیش این جور نیست... این مال کارتون هاست.

به نظرت، مامانت راست می گه؟

- بله.

- ولی با همه ی این ها باز هم تو توی رؤیا که بهش فکر می کنی، ازش خوشت میاد، آره؟

(با خنده) بله!

- کیمیا دوست هات چی؟ اون ها هم باربی رو دوست دارن؟

بله، همشون.

با هم درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنید؟
(با خنده) بله.

- چی به هم می‌گید؟

مثلاً چند روز پیش که تولد شصت سالگی باربی بود، بچه‌ها همه‌اش درباره‌اش حرف می‌زدن.

- چی می‌گفتن؟

این که مثلاً کدوم کارتونس بهتره... کدوم لباسش بهتره... کدوم رنگ موهاش خوشگل‌تره.

- تو کدوم لباس و رنگ موش رو بیش‌تر دوست داری؟

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

- چرا؟

خب پلیسه دیگه... هیجانش زیاده.

- باربی وقتی پلیس بود، چه کارهایی می‌کرد؟

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

- یعنی باربی خیلی زرنگ نیست؟

نه، خوشگل و خوش‌تیپه.

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

اووووم... خوب... فکر کنم جفتش خوبه.

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

یا یه دختر که مثل باربی فقط خوشگل و خوش‌تیپه؟

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

- کیمیا باربی کلاً چه کارهایی توی زندگیش می‌کنه؟

ماجراجویی... .

- یعنی همه‌اش دنبال یه چیزیه؟

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

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

راپونزل و قلم جادویی، این‌ها خیلی هیجان دارن.

- توی این کارتونها، باربی چه کار می‌کنه؟

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

- فرار می‌کنه؟

آره... با یه خرگوش.

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

(با خنده) تا حالا بهش فکر نکردم.

- یعنی خودش مشکلاتش رو حل می‌کنه.

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

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

نه. من خودم حل می‌کنم... .

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

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

- دوست‌ها در این باره چه طور فکر می‌کنند؟

(غش غش می‌خندد) نه اون‌ها دوست دارن اندازه‌ی باربی پول داشته باشن تا هیچ کاری نکنن...

فقط همه‌اش بخرن و کیف کنن... بعد اون‌ها مثلاً باربی و راپونزل رو دوست ندارن... مثلاً باربی و

خانه‌ی رؤیایی رو دوست دارن... .

- درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنن؟

خیلی خانم... خیلی ها!!!!.

- چی می‌گن؟

می‌گن... اووووم... من می‌خوام انگشتر الماس داشته باشم... من می‌خوام برم ساحل آفتاب بگیرم...

من می‌خوام... مثلاً من می‌خوام ماشین طلا داشته باشم».



عطرین و هستی ۶ ساله نیز از بازی‌های خود یاد می‌کنند که در جریان بازی، یا یک زن همپای مرد ظاهر شده است یا در بازی، راننده اتوموبیل سرعتی یک دختر است (همان‌گونه که یلدای ۵ ساله نیز از راننده موتوربازی خود یاد می‌کرد که یک دختر است):

« - بابا بهت می‌گه چه بازی‌هایی بد هستن؟

آره می‌گه بازی‌های وحشتناک نکن. بازی‌های دخترونه برام می‌ریزه.

- بازی وحشتناک چه طوریه؟ تا حالا باهاشون بازی کردی؟

آره، مثلاً دنیای مانا رو داشتیم قبلاً.

- الان نداری؟

نه، پاک کردم.

- چرا؟

حجم تبلتم پر شد. دیگه جا نداشت.

- بازیش رو یادته چه طوری بود؟

آره. به هیولا بود باید می کشتمش با یه آقا و خانوم که می دویدند دنبال هیولا».



«- چه بازی‌هایی می‌ریزی؟

همه چی.

- یعنی چی؟ یعنی بازی ماشین هم داری؟

آره.

- چرا؟ ماشین مگه پسرونه نیست؟

دخترنشو دارم.

- فرقشون چیه؟

راننده‌اش دختره.

- راننده‌اش رو هم مگه می‌توننی ببینی؟

آره.

- شما هم دیگه رو می‌بینید، چه بازی‌ای می‌کنید؟

مثه قبل.

- یعنی دوتاییتون هم زمان تبلت بازی می‌کنید و تبلت رو نمی‌گذارید کنار مثلاً با هم خاله بازی کنید؟

نوچ.

- بیش تر تبلت بازی می‌کنید یا خاله بازی؟
تبلت».



۲-۱۰- ضعف بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه

بررسی تاریخیچه فناوری‌های ارتباطی جدید حکایت از تاریخیچه یکسان فناوری‌های ارتباطی اخیر دارد. به این معنا که با عرضه هر فناوری ارتباطی جدیدی در غرب، موجی از بیم‌ها و امیدها در جامعه پدید می‌آمده است. برخی از افراد، با توجه به امکان سوءاستفاده از فناوری عرضه شده، تبعات منفی و تهدیدهای آن را مدنظر قرار داده، با آن مخالفت می‌کردند و برخی از افراد دیگر، با توجه به امکانات جدید پدید آمده توسط آن فناوری، از فرصت‌های ایجاد شده فناوری مزبور یاد کرده، در صدد استفاده بهینه از آن برمی‌آمدند. اما ماحصل تجربه بشری در غرب بر این مدار قرار گرفت که با بسترسازی فرهنگی مناسب و افزایش کاربری‌های مثبت از فناوری‌های پیشرفته، در عمل با افزایش فرصت‌های فناوری‌ها، عرصه را بر تهدیدهای فناوری‌های کم و کم‌تر کنند. برخی از اقدام‌های اخیر به قرار زیرند:

تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلأهای اجتماعی موجود، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمده است)، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل‌کننده فناوری‌های ارتباطی جدید برای اولیا، اعمال نظارت (از نیروهای انتظامی گرفته تا نهادهای دینی و مردمی)، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی، تدوین قوانین خاص برای حمایت از کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن‌تر، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارائه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز

پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به‌کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارایه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه و مانند آن‌ها. تصاویر زیر بیانگر ریختن ادبیات فاخر در فضای مجازی برای افزایش فرصت‌های این فضا و کاهش خود به خودی تهدیدهای آن است. تصاویر زیر، نشریه علمی تهیه شده برای کودکان پیش‌دستانی (۳-۶ سال) را به نمایش نهاده‌اند:



NATIONAL GEOGRAPHIC Little Kids™

Give the Gift of National Geographic Little Kids—the magazine designed especially for children ages 3-6!


STEP 1 Yes! I want to give a one-year subscription.

One-year (6 issues) subscription for \$15!*

The advertisement features a lion cub and a magazine cover titled "Fawns Grow Up".

Crafts and Recipes

Home Animals Games Crafts & Recipes Science Parents Videos Curiosityville



Lemon Lion Cupcakes
Try making these cute and tasty treats.

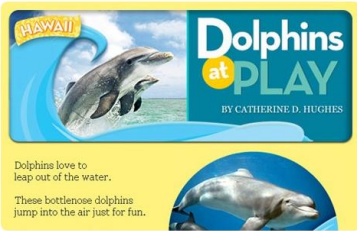
[CHECK IT OUT](#)

Advertisement for National Geographic Little Kids magazine, issue "Wild Lynx".

Sound Off!
What word best describes you?
 Funny

Animals

Home Animals Games Crafts & Recipes Science Parents Videos Curiosityville



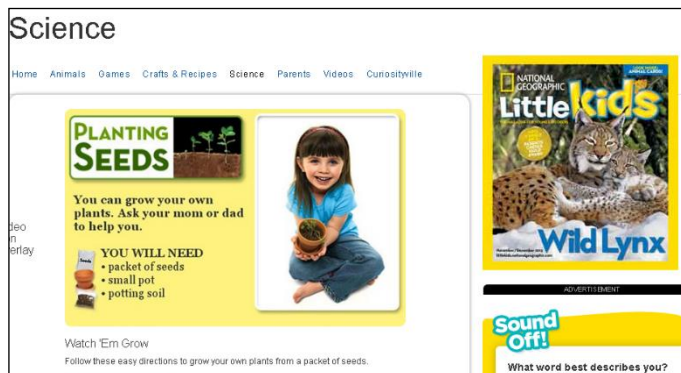
HAWAII
Dolphins at PLAY
BY CATHERINE D. HUGHES

Dolphins love to leap out of the water.
These bottlenose dolphins jump into the air just for fun.

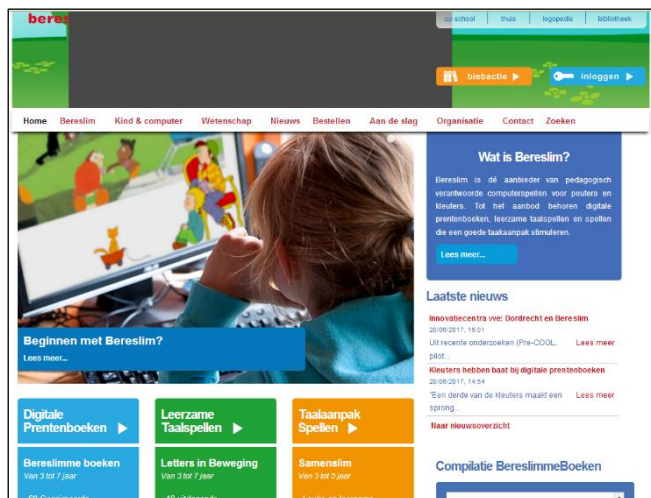
Bottlenose Dolphins
Learn about bottlenose dolphins. Get fun facts, pictures, and more.

Advertisement for National Geographic Little Kids magazine, issue "Wild Lynx".

Sound Off!
What word best describes you?



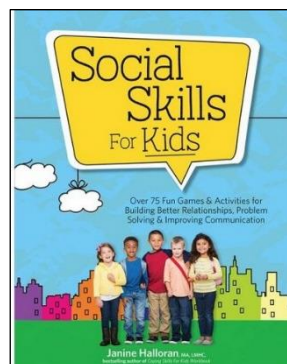
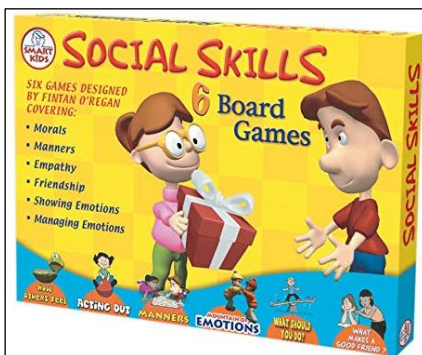
تصاویر زیر متعلق به سایت یکی از کتابخانه‌های هلند است که با ارائه خدمات به اولیای کودکان پیش دبستانی (نظیر ارائه قصه‌های صوتی یا کتاب‌های مصور به آنان)، به این اولیا در تربیت بهینه فرزندان یاری می‌رساند:



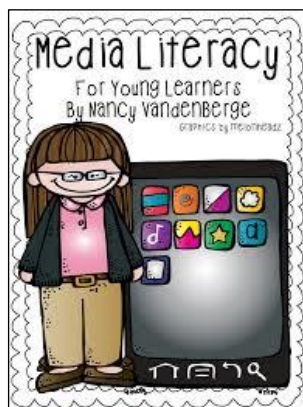
تصاویر زیر نیز تور گردشگری در موزه‌ها است. همان‌گونه که در تصویر درج شده است، این موزه‌های مجازی خاص کودکان طراحی شده‌اند:



تصاویر زیر نیز بسته‌های آموزش مهارت‌های اجتماعی کودکان و نوجوانان است:



تصاویر زیر بیانگر آموزش سواد رسانه به کودکان است:



تصویر زیر یکی از نرم افزارهای تهیه شده برای اعمال نظارت دقیق اولیا بر چگونگی کاربری فرزندش از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته است:

بررسی تطبیقی چگونگی واکنش مسوولان ایرانی در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید حکایت از آن دارد که فناوری‌های اخیر بیش‌تر به صورت تهدید نگریسته شده و سعی در مقابله با آن‌ها شده است و بالطبع نگرش اخیر به جای آن که به گسترش فرصت‌های فناوری‌ها بینجامد، به فرصت‌سوزی و از دست رفتن بیش از دو دهه زمان برای بسترسازی فرهنگی جهت کاربری مناسب از این فناوری‌ها انجامیده است.

لازم به ذکر است مراکز هم که در صدد بسترسازی فرهنگی برای کودکان بوده‌اند، به دلیل قلت امکانات انسانی و مالی، موفق به موج‌آفرینی در برابر هجمه تولیدات غربی نبوده‌اند. تصاویر زیر نمونه‌هایی از برنامه‌های موجود برای کاربری کودکان از فضای مجازی است:





لازم به ذکر است در ایران مراکزی در صدد تولید محتوا و بسترسازی برای کاربری بهینه از فضای مجازی بوده‌اند که در مجموع به دلیل به کار نرفتن متخصصان ذیربط در امر تهیه محتوا، چندان موفق عمل نکرده‌اند. به همین ترتیب قلت امکانات انسانی و مالی، سبب شده است که کارهای تولید شده، قدرت رقابت با کارهای تولید شده در غرب را غالباً نداشته باشند.

مصاحبه زیر، گفت‌وگوی یکی از دانشجویان تحصیلات تکمیلی نگارنده با پسر ۴ ساله وی است، همان‌گونه که از مصاحبه زیر برمی‌آید، مانی با نقد شبکه کودکان در ایران که به زعم او حتی در لابلای برنامه‌های کودکان دست به تبلیغ «قابلمه» هم می‌زنند، از عدم استقبال از تولیدهای داخل نظیر «شاهزاده روم» و «فیلشاه» یاد می‌کند که به دلیل طرح مفاهیم انتزاعی (مانند مفهوم برده و برده‌داری) که توسط کودکان پیش دبستان قابل فهم نیست، پویانمایی‌های اخیر چندان مطلوب طبع کودکان واقع نمی‌شوند، در حالی که تولیدهای خارجی به سبب آن که عینی و پرآب و رنگ هستند و حتی موارد جزئی نظیر نشان دادن عواطف موجود در چشمان او را نیز رعایت کرده‌اند، از منظر مانی ۴ ساله، در مقایسه با این تولیدها، گوی سبقت را می‌ربایند.

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

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

- شاهزاده روم چه طور بود؟

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



- چه امام‌های دیگه‌ای در فیلم بودن؟

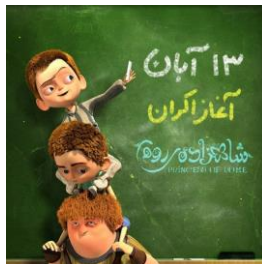
فقط حضرت مهدی به دنیا میاد. باباشم فک کنم بود. یادم نیست.

- کدوم قسمت فیلم رو بیش تر دوست داشتی؟

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

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

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



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

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



یکی هم اونجاشو دوست داشتم که صدای نی نی به دنیا اومد. یه عالمه پروانه‌های خوشگلو اومدن.

- جایی از فیلم بود که ناراحتت کنه؟

آره مامان، حضرت مهدی رو دستگیر کرده بودن. من نفهمیدم چرا. از بابا پرسیدم گفتش قدیم بعضی آدم‌ها رو می‌خریدن تا تو خونشون کار کنن. (با تعجب) آخه مگه آدم‌م می‌شه خرید؟
- خوب حالا بگو فیلم فیلیشاه^۱ داستانش چی بود؟

۱. فیلیشاه انیمیشن سینمایی ایرانی، محصول گروه هنر پویا است که کارگردانی آن بر عهده هادی محمدیان و تهیه‌کنندگی آن برعهده حامد جعفری بوده است.

این انیمیشن سینمایی، دومین محصول گروه هنر پویا، پس از انیمیشن پرترفدار شاهزاده روم است که ساخت آن با سرمایه‌گذاری گروه هنر پویا به عنوان یک شرکت خصوصی، بنیاد سینمایی فارابی و مؤسسه تصویر شهر تولید شده‌است. انیمیشن سینمایی «فیلیشاه» به عنوان تنها انیمیشن راه یافته به بخش مسابقه سودای سیمرغ سی و ششمین جشنواره فیلم فجر با ۲۲ اثر سینمایی دیگر رقابت کرد.

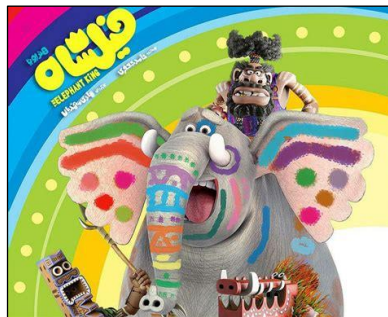
این انیمیشن در اکران نوروزی ۹۷ موفق شد پس از ۷ هفته نمایش، رکورد فروش تاریخ انیمیشن ایران را بشکند و به «پرفروش‌ترین انیمیشن سینمای ایران» تبدیل شود. «فیلیشاه» در مجموع فروش به بیش از ۸ میلیاردی در گیشه سینماها رسید.

داستان «فیلیشاه» در جنگلی در آفریقا رقم می‌خورد. رئیس گله فیل‌ها صاحب فرزندی می‌شود که همه انتظار دارند جانشین رئیس گله باشد، اما برخلاف تصور همه «فیل شاه» بسیار دست و پا چلفتی است و هیكل گنده‌اش همیشه سبب تخریب و خرابکاری می‌شود. . . . این انیمیشن در اصل درباره اصحاب فیل و حمله ابرهه به خانه کعبه است که در نهایت به ولادت حضرت محمد (ص) ختم می‌شود.

فیلشاه داستان به فیله بامزه اس، اسمش شاه فیله که می‌خواد مثل باباش رییس بشه. خیلی کارهای خنده‌دار می‌کنه. تو فیلمش پر از فیل و حیوانات دیگه اس. تازه تو فیلمش جنگ می‌شه. کلاه خودش خاریستن.

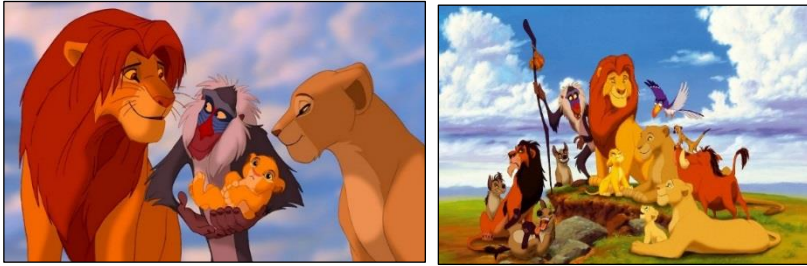


- فهمیدی جنگ سر چی بود؟
نه، نفهمیدم سر چی تو فیلم فیلشاه جنگ کردن.



- بابا برات گفته جنگ سر چی بود؟
آره برام تعریف کرد!!!!، ولی اصلاً یادم نیست.
- فیلمش می‌دونی شبیه چه فیلمیه؟
شیر شاه!
- چرا این طور فکر کردی؟
مسابقه بود اول فیلم، مئه مسابقه اول فیلم شیرشاه. کلاً شبیه اونه فیلمش.
- به نظرت کدوم فیلم قشنگ‌تره، فیل شاه یا شیر شاه؟
خب معلومه شیر شاه. کارتون شیرشاه در باره‌ی یک بچه شیره هست که فکر می‌کنه پدرش مرده. به عموی بدجنس هم داره می‌خواد جای پدر شیر شاه رو بگیره. اسم باباش موفاسا هست. اسم بچه شیر سیمبا بود. دیگه غصه می‌خوره برا باباش. بعد دشمنانشون گفتارها بودن که عمو اسکار دستور داده

که به سیمبا و دوستش که یه بچه شیر دختره، اسمشم نالا هست، حمله کنن. ولی سیمبا خیلی زرنگ و باهوشه، اونا رو گیر می‌اندازه. یه میمون باهوش هست با اون مشورت می‌کنه، چون باباش بهش گفته بود، باید قبل از هر کاری مشورت کنی.



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

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



- در کل نظرت در مورد شبکه پویا چیه؟ چیش خوبه، چیش بده؟
من تبلیغاتشو دوست ندارم. همش بین هر برنامه تبلیغات می‌ذاره. آخه مگه بچه‌ها قابلمه می‌خوان. ماسک سیاه می‌خوان (می‌خندد).
- دیگه چی شبکه پویا رو دوست نداری؟
آهنگای غمگینشو (غمگینش رو) دوست ندارم. محرم همه آهنگای فیلم‌ها و کارتوناش غمگین (غمگین) بود. اعصابم خورد شده بود. همه شهادت اماما آهنگاشو عوض می‌کنن. من دوست ندارم.

خدا گفته آهنگ غمگین بذارن؟! (چندی پیش وقتی من به مانی گفتم ماه صفر تمام شد، مانی اوجی از شادی را در خودش نشان داد).

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

- می‌تونی برام توضیح بدی؟
مثلاً یه بار داستان یه پیامبر بود، فک کنم حضرت ابراهیم و خانومش. خیلی نقاشیاشون زشت بود. اصلاً شکل آدم نبودن. لباساشونم زشت و سیاه بود.

- تصویرهای کدوم فیلم رو بیش‌تر دوست داری؟
اصل (عصر) یخبندان. خیلی قشنگه. حتی ناراحتی و خوشحالی‌شون تو صورتشون معلومه.

- توضیح بده ببینم دقیقاً منظورت چیه؟
مثلاً ناراحت می‌شن، تو چشاشون معلومه. یا تعجب می‌کنن یا فکر می‌کنن. ولی کارتونای دیگه این جور نیستن».

عکس زیر، تصویر گویایی از وضعیت تلویزیون میلی است که به جای توجه به مقابله با شبکه‌های قدرتمندی نظیر جم کیدز، جم جونبوز، پرشین تون و مانند آن‌ها، تنها طی یک ساعت، دوبار در لابلای کارتون کودکان دست به تبلیغ زده است و در عمل به جای آن که دنبال کار فرهنگی و اصلاح نقاط ضعف خود باشد (که کودک ۴ ساله‌ای نظیر مانی از وی انتقاد نکند)، دنبال کاسب‌کاری خودش است.

00:15:35	کوکو؟ قصه امروز کو؟... - قسمت ۶	10:45:00	55
00:04:13	آگهی بازرگانی	11:00:35	56
00:10:15	شهر قصه	11:04:48	57
00:00:09	آرم استیشن جعبه بادکنک	11:15:03	58
00:10:49	باغ وحش خیابان ۶۴ - قسمت ۲۰	11:15:12	59
00:00:16	وله راه ارتباطی پویا	11:26:01	60
00:01:59	یاب یا پس	11:26:17	61
00:00:23	آرم استیشن بادکنک های رنگی	11:28:16	62
00:01:21	کلیپ سلام	11:28:39	63
00:09:01	ماجراهای سینا و لاکسی - قسمت ۳۷	11:30:00	64
00:00:22	آرم استیشن لوگو آویز	11:39:01	65
00:05:13	پینگو	11:39:23	66
00:00:24	آرم استیشن بادکنک های رنگی ۲	11:44:36	67
00:10:04	هری و سطل پر از دایناسورس - قسمت ۳۳	11:45:00	68
00:00:23	آرم استیشن بادکنک های رنگی	11:55:04	69
00:00:36	وله خمیری	11:55:27	70
00:03:57	آگهی بازرگانی	11:56:03	71
00:10:37	بچه‌های ساختمان گل‌ها - قسمت ۱۷	12:00:00	72

از مصاحبه آزیتای ۶ ساله نیز برمی‌آید که وقتی اولیای کودکان، به دلیل کم کاری نهادهای فرهنگی، تلاش می‌کنند که جور تعلل و کم کاری آن‌ها را بکشند، اما باز به دلیل عدم شناخت ظرفیت‌های شناختی کودکان پیش دبستانی خود، موفقیت چندانی در این راه نمی‌یابند:

«- خوب آزیتا تو که سایمون رو دوست داری، عروسک یا دفترش رو داری؟ نه.

- چرا نداری؟

مامانم نمی‌ذاره داشته باشم.

- چرا نمی‌گذاره؟

می‌گه اینا بدن، همش اونایی رو که خودش دوست داره، می‌خره.

- مگه مادرت چی برای تو می‌خره؟

دفترایی که عکسای زشت روشن هست.

- مگه چه عکس‌هایی روی دفتر هست؟

عکس گردآفرید، کاوه آهنگر، آرش کمانگیر.

- چرا عکس‌هاشون زشت هست؟

سر گردآفرید، یه روسری زشته.

- یعنی اگر روسری سرش نبود، خوشگل می‌شد؟

شاید.

- کاوه آهنگر و آرش کمانگیر چرا زشت هستند؟

کاوه و آرش لباسشون خیلی پاره هست و رو مد نیست، تازش خیلی پیرن.

- الان یکی از این دفترا پیشت هست که ببینم؟

بذار تو کیفمو ببینم.

- تونستی پیدا کنی؟

آره بیا ببینش (کودک فقط دفتری که عکس رویش گردآفرید بود را به همراه داشت و این

عکس‌ها آن قدر ساده بود که هیچ جذابیتی برای کودک نداشتند).

- خوب مامانت دیگه چه چیزهایی از گردآفرید برات می‌خره؟

کتابش.

- اسم کتابش چیه؟

شاهنامه، میاد اونو برای من می‌خونه.

- مامانت برای تو شاهنامه می‌خونه؟

آره.

- شاهنامه کتاب گردآفرید هست؟

آره.

- چرا فکر می‌کنی که شاهنامه کتاب گردآفرید هست؟
- چون وقتی بازش می‌کنه، همش از گردآفرید زشت حرف می‌زنه.
- مامانت کی برای توشاهنامه می‌خونه؟
- موقع خواب.
- قبل از خواب، به عنوان قصه برات شاهنامه می‌خونه؟
- آره.
- آریتا چیزی از قصه‌ای که مامانت موقع خواب می‌گه، می‌فهمی؟
- نه.
- پس چه جوری می‌فهمی در مورد گردآفرید هست؟
- می‌شنوم می‌گه گردآفرید، ولی بقیه چیزا رو نمی‌فهمم.
- بهش می‌گی که این‌ها رو نمی‌فهمی؟
- آره.
- خوب مامانت به تو چی گفت؟
- گفتش وقتی بزرگ بشی راحت شعر می‌خونی.
- تو دوست داری راحت شعر بخونی؟
- نه».

گذشته از به کار نگرفته شدن افراد متخصص در تهیه محتوای بومی برای کودکان ایرانی، به دلیل سردرگمی مسوولان فرهنگی در ارتباط با فضای مجازی، سرمایه‌گذاری لازم در سطح جامعه برای کاربری بهینه کودکان (و نوجوانان و جوانان) صورت نپذیرفته است، تصاویر زیر از سایت رسمی شورای عالی فضای مجازی برداشت شده است و ضعف محتوای این سایت را به عیان آشکار می‌سازد:



The screenshot shows the homepage of the 'مرکز فضای مجازی' (Digital Space Center) website. The header includes the site's name and navigation menus for 'شورای عالی فضای مجازی', 'مرکز ملی فضای مجازی', 'کمیسیون ها', 'معاونت ها', 'پژوهشگاه', 'اخبار', and 'ارتباط با ما'. A search bar is visible with the text 'طیقه بندی پرسش های متداول'. Below the search bar, there are sections for 'بیشترین سوالات پرسیده شده' (Most asked questions) and 'طرح یک پرسش' (Post a question). The 'بیشترین سوالات پرسیده شده' section lists several questions with their dates, such as '۱۳۹۶/۰۷/۰۴' and '۱۳۹۷/۰۷/۰۳'. The 'طرح یک پرسش' section contains a form for submitting a question.

The screenshot shows a page titled 'فهرست مطالب "جدیدترین مقالات درگاه ها"' (Table of Contents "Latest Articles in the Hubs"). The page lists several articles with their titles, dates, and authors. The articles include 'کوکو تحریم شرکت های ایران را توسعه می دهد' (Coco expands Iran's company bans), 'مهاجرت گیت لب از آژور به پلتفرم ابری گوگل که قرار بود قابلیت های این سایت را افزایش دهد حالا به تحریم کاربران ایرانی منجر شده است' (Gitee migration from Azure to Google Cloud Platform), 'تولید شوق فعالیت شرکت های خارجی در فضای مجازی' (Production of excitement for foreign companies' activities in the digital space), 'حريم خصوصي ارتباطاتي' (Private communication), 'حريم خصوصي اطلاعاتي' (Private information), 'چارچوب نظارت بر توسعه دولت الکترونیکی' (Framework for monitoring the development of e-government), and 'فضای مجازی در ۲۰۲۵' (Digital space in 2025). Each article has a 'تعمیر تصویر' (Repair image) button next to it.

همان گونه که از تصویر اخیر پیداست، متوسط مقالات مطرح شده در درگاه، با توجه به تاریخهای درج شده، ماهی یک مورد بیش تر نیست و این در حالی است که گاهی هزینه تهیه یک پویانمایی تهیه شده در غرب، شاید معادل یک سال هزینه تولید محتوا در ایران باشد.

دانشنامه ویکی پدیا در توصیف چگونگی تولید پویا نمایی فروزن (منجمد شده) می نویسد: «یخزده (منجمد) دارای سبکی منحصر به فرد و هنرمندانه است که از ترکیب پویانمایی های سه بعدی ساخت کامپیوتر و پویانمایی های کلاسیک کشیده شده توسط دست ساخته شده است. مایک

جیایمو که بهترین پویانمایی‌های کلاسیک دهه ۱۹۵۰ را به تصویر کشیده بود، به کمپانی دیزنی دعوت شد تا به عنوان کارگردان هنری، پویانمایی یخزده کار کند.

جیایمو پیش از تولید پویانمایی یخزده، شروع به یک مطالعه وسیع درباره کل منطقه اسکاندیناوی کرد و از شهر دانمارکی نشین سولوانگ در نزدیکی لس آنجلس بازدید کرد، اما در نهایت او بر روی کشور «نروژ» انگشت گذاشت، زیرا ۸۰ درصد از اشکال بصری که او را به خود مجذوب می‌کرد، متعلق به نروژ بود. دیزنی هم در نهایت ۳ سفر علمی و کوتاه را تدارک دید. انیماتورها و متخصصان جلوه‌های ویژه پویانمایی در آن سفر به منطقه «جکسون هول» در ایالات وایومینگ واقع در آمریکا اعزام شدند تا قدم زدن، دویدن و سقوط در برف عمیق را با انواع لباس‌ها و جامه‌های مختلف (که شامل دامن‌های بلند نیز بود) را تجربه کنند. در این حین گروه نورپردازی و تیم هنری به یک هتل تماماً یخی در شهر کبک واقع در کشور کانادا رفتند تا شکست و بازتاب نور بر روی یخ و برف را مطالعه کنند. سرانجام جیایمو و چندین هنرمند به نروژ سفر کردند تا طرح‌هایی از کوهستان‌ها، آبدرّه‌ها، بناها، معماری و فرهنگ آنجا را به تصویر بکشند. پیترو دل وچو اظهار داشت: «ما برنامه و زمانی بسیار کوتاه را برای این پویانمایی داشتیم، برای همین هم تمرکز اصلی ما بر روی سروسامان دادن به داستان پویانمایی بود، ولی ما این را هم می‌دانستیم که سرمایه‌گذار بر روی خلق اجسام و دنیای درون فیلم، آن هم به حالتی بسیار واقع‌گرایانه و بسیار باورپذیر، مشتاق و پافشار بود، اما باز هم این دلیل نمی‌شد که ما یک دنیای کاملاً واقعی را ایجاد کنیم، اما باید یک دنیای نسبتاً واقعی و نسبتاً باورپذیر را ایجاد می‌کردیم. این خیلی مهم بود که طبیعت و نماهایی از نروژ را از نزدیک ببینیم و برای انیماتورها هم مهم بود که بدانند جایی را که می‌خواهند خلق کنند چه شکلی است.

در طی سال ۲۰۱۲، درحالی که جیایمو، انیماتورها و هنرمندان در حال توسعه و تکمیل مقدمات ظاهر کلی انیمیشن بودند، تیم تهیه و تولید هنوز درگیر توسعه و تکمیل نمایشنامه و داستان فیلم بود. این مشکل تا نوامبر سال ۲۰۱۲ به طور نسبی حل شد، ولی باز هم نیاز به اصلاح و ویرایش‌های زیادی در فیلم‌نامه بود.

جنیفر لی تمام تیم‌ها و پرسنلی را که برای انیمیشن منجمد به کارگرفته شده بودند را چیزی حدود ۶۰۰ الی ۶۵۰ نفر تخمین زد که تعدادی از آنان شامل ۷۰ نفر تیم نورپردازی به علاوه ۷۰ انیماتور و پانزده تا ۲۰ نفر برای استوری بورد فیلم بودند».

محدودیت موضوعی تولیدهای داخل، نقد دیگری است که بسیاری از کاربران خردسال شبکه پویا در مصاحبه‌های خود به طرح آن پرداخته‌اند. به عنوان مثال، یکی از نقدهایی که کودکان (خاصه پسران) مصاحبه شده در مورد برنامه‌های شبکه پویا داشتند، قلت برنامه‌های جنگی در این شبکه بود که به دلیل علایق ذاتی پسران به برنامه‌های پرتحرک و مبارزه‌جویانه، مرتفع کردن این نقص ضرورت دارد. البته برنامه‌های جنگی اخیر می‌توانند برنامه‌هایی در جهت نفی افراد و جریان‌های

بداندیش و استقرار صلح و رفاه بشری باشد و دقیقاً خطمشی بازی‌های دیجیتالی پرخاشگرانه غربی را که پرخاش برای پرخاش است را دنبال نکنند.

۱۱-۲- جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی

بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان خردسال پیش دبستانی، دلالت بر آن دارد که به شکل تدریجی، اینترنت، شبکه‌های اجتماعی و ماهواره عرصه را بر رسانه‌های داخلی، تنگ کرده و آن‌ها را از صحنه خارج می‌کنند.

در وقوع این رخداد نامیمون، اولیای کودکان، رسانه‌های داخلی و کلان نظام ذی سهم هستند.



کاهش سرمایه اجتماعی و روی گردانی برخی از مردم از خطمشی‌های کلی نظام از سویی و مواردی مانند برخورد‌های جناحی رسانه ملی از سوی دیگر، سبب روی گردانی برخی از اولیا از رسانه‌های داخلی گردیده است (و به همین سبب فرزند آن‌ها نیز که در کنار آنان از رسانه استفاده می‌کند، غالباً به جای آن که کاربر رسانه داخلی و کارتون‌های بومی باشد، کاربر شبکه‌های خارجی و سریال‌های ماهواره‌ای گردیده است). به همین ترتیب، برخی از دلایل دیگر نظیر سرمایه‌گذاری اندک رسانه ملی روی برنامه‌های کودکان (و نوجوانان و جوانان)، ناتوانی در طرح الگوهای ملی جذاب و مطلوب طبع، ضعف محتوایی برنامه‌های کودکان، تنوع موضوعی اندک برنامه‌های داخلی، کم آب و رنگ بودن کارتون‌های ایرانی و مانند آن‌ها، سبب شده‌اند که اینترنت، شبکه‌های اجتماعی و ماهواره در نزد کودکان پر جلوه‌تر از رسانه‌های داخلی ظاهر شوند.

بررسی اظهارات کودکان مصاحبه شده را در این زمینه می‌توان به چند مقوله کلی تقسیم کرد:

- حمایت از شبکه‌های داخلی،
 - مقایسه شبکه‌های داخلی و خارجی و ترجیح شبکه‌های خارجی،
 - نفی شبکه‌های داخلی و انتخاب شبکه‌ها و سریال‌های خارجی.
- در ادامه، عنوان‌های مطرح شده به اجمال مورد بحث قرار خواهند گرفت.



برخی از کودکان در جریان مصاحبه‌هایشان از شبکه‌های داخلی یاد کرده، خود را کاربر این شبکه‌ها معرفی کرده‌اند:

«- فاطمه خانم تبلت داری؟»

آره.

- با تبلتت چه کار می‌کنی؟

کارتون می‌بینم.

(چندتا از کارتون‌هایش را به من نشان داد).

- از همه بیشتر کدوم کارتون رو دوست داری؟

پلنگ صورتی رو.

- این‌ها توی کارتون حرف می‌زنن؟

نه، ولی کارتون خانگی ما رو دارم که توش حرف می‌زنن.

(با هم کارتون‌های فاطمه را دیدیم).

- فاطمه خانم، کارتون‌ها رو از کجا می‌گیری؟

(برنامه آپارات را روی تبلت نشانم می‌دهد).

- دوست‌ها هم تبلت دارن؟

آره، اونام تبلت دارن.

- روی تبلت‌هاشون بازی دارن؟

آره.

- دوست‌ها بهت می‌گن که چه بازی‌هایی رو دانلود کنی یا چه کارتونی رو ببینی؟

نه، خودم می‌گردم، دانلود می‌کنم، خودمم بازی می‌کنم» (فاطمه، ۴ ساله).



«- بازی‌ها ت رو از کجا میاری؟

از شادپانه^۱.

- شادپانه چییه؟

توش یه چیزی داره که اجازه می‌ده که بچه‌ها بازی کنن، می‌نویسه که چه بازی‌هایی باید انجام بدی.

- صبا با تبلت عکس هم می‌گیری؟

آره» (صبا، ۶ ساله).



۱. برنامه «شادپانه»، محیطی نسبتاً جذاب را برای کودکان ایجاد کرده است تا در کنار همسان‌سازی دستگاه‌های هوشمند با روحیه کودکان، محتوای سرگرم کننده و آموزشی ایرانی- اسلامی را متناسب با فرهنگ بومی در اختیار آنان قرار دهد. به بیان دیگر شادپانه یک رابط کاربری مناسب، سرگرم کننده و ایمن ویژه کودکان است. از سوی دیگر، شادپانه امکاناتی را برای اولیا نیز در نظر گرفته است، به عنوان مثال، شادپانه دسترسی‌هایی را که والدین برای کودکان مجاز می‌دانند، در اختیار کودک قرار می‌دهد، به تعبیر دیگر والدین تعیین خواهند کرد تا کودکان کدام تصویر، صوت، موسیقی، ویدئو، برنامه و یا محتوا را در اختیار داشته باشد.

بعضی از کودکان مصاحبه شده با مقایسه شبکه‌های داخلی و خارجی، شبکه‌های خارجی را جذاب‌تر ارزیابی کرده، کاربری از آن را به شبکه‌های داخلی ترجیح داده‌اند. نقد ترنم ۳ ساله، متوجه محدود بودن دسترسی به برنامه‌های داخلی است و نقد سروش ۵ ساله، متوجه تبلیغات زیاده از حدی است که در شبکه پویا وجود دارد:

«- کارتون رو بیش‌تر دوست داری یا بازی با تبلت رو؟»

مامانم می‌گه عمو پورنگ ببین. عمو پورنگ تموم می‌شه، ولی تبلت نه. تازه دیروز رفتم تو برنامه عمو پورنگ.

- به جز تبلت بازی، دیگه با تبلت چه کار می‌کنی؟

بازی.

- عکس هم بلدی بگیری؟

آره بلدم.

- از کی‌ها عکس می‌گیری؟

از مامانم، از خودم.»



«- ... شبکه پویا رو هم می‌بینی؟»

نه، دوست ندارم.

- چرا؟

طولانیه، همش هم تبلیغ می‌ده، خسته می‌شم.

- جم جونبور چی؟

با اون خسته نمی‌شم.»

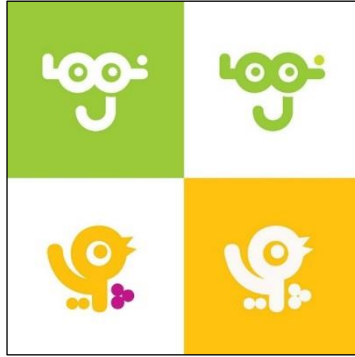
«- ... مانی در کل نظرت در مورد شبکه پویا چیه؟ چیش خوبه، چیش بده؟»

من تبلیغاتشو دوست ندارم. همش بین هر برنامه تبلیغات می‌ذاره. آخه مگه بچه‌ها قابلمه می‌خوان.

ماسک سیاه می‌خوان (می‌خندد).

- دیگه چی شبکه پویا رو دوست نداری؟

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



حسین ۵ ساله و دیبای ۶ ساله، در مقایسه شبکه‌های داخلی و خارجی، روی محدودیت موضوعی و تنوع کارتون‌های شبکه‌های داخلی تأکید کرده، به همین دلیل، شبکه‌های خارجی را انتخاب کرده‌اند:

«- حسین آقا، ماهواره دارید؟»

قبلاً داشتیم و می‌دیدیم، ولی الان دیگه نداریم، الان پویا می‌بینیم، ولی کاش دوباره همونو می‌داشتیم، من کارتونای جم جونیور رو دوست داشتم.

- چرا کارتون‌های جم جونیور رو دوست داری؟

چون برامون شادی و خوشحالی میاره، کارتونای خوبی داره، چون مینیون می‌ده، پلنگ صورتی می‌ده.

- مگه پویا براتون شادی و خوشحالی نمیاره؟

چرا، ولی بیش‌تر جم جونیور دوست داشتم.

- کارتونای جم جونیور با پویا چه فرقی داره؟

پویا همه کارتونا رو نمی‌ده، ولی جم جونیور همه کارتونا رو می‌ده».



«- دیا توی خونه حوصلهات سر می‌ره، چه کار می‌کنی؟

کارتون می‌بینم.

- از کجا؟

سی‌دی می‌ذارم.

- شبکه پویا رو نمی‌بینی؟

نه، خوب نیست.

- چرا خوب نیست؟

کارتون‌هاش بده!

- خوب تو چه کارتونی رو دوست داری؟

باب اسفنجی یا کارتون السا.

- یه ذره بگو کارتون السا چه شکلی هست؟

السا یه دختریه که برای دفاع از خودش، از دستاش یخ میاد بیرون.

- دوست داری جای السا باشی؟

آره خیلی.»



طاها ۶ ساله، از پر آب و رنگ بودن شبکه‌های خارجی یاد می‌کند:

«- ... حالا کارتون‌های پویا بهتره یا جم جونیور؟

جم جونیور.

- چرا؟

چون قشنگ‌تره.»



محمد و سامیار ۶ ساله، در نقد خویش به شبکه‌های داخلی بیان داشته‌اند، کلاه قرمزی اصلاً نمی‌جنگد، در حالی که شبکه جم جونیور انیمیشن جنگی رالف خرابکار را نشان می‌دهد:

«- محمد کلاه قرمزی رو می‌شناسی؟»

آره.

- کلاه قرمزی رو دوست داری؟

آره.

- کلاه قرمزی بهتره یا زورو؟

زورو چون نمی‌بازه، ولی کلاه قرمزی که اصلاً نمی‌جنگه.»



«- به نظرت شبکه پویا بهتره یا جم جونیور؟»

جم جونیور بهتره.

- چرا؟

تبلیغاشم بهتره، فیلم‌هاشم بهتره، بعضی وقت‌ها فیلم‌های جنگی نشون می‌ده (بوم!) بعدشم توش رالف خرابکار نشون می‌ده.»



نقد اخیر، نقدی جدی است که باید به آن توجه داشت. به این معنا که پسران، متمایل به برنامه‌های پرتحرک، مبارزه‌جویانه و به تعبیری جنگی هستند و برنامه‌های اخیر می‌توانند در قالب کارتون‌هایی که قهرمانان آن در صدد احقاق حق مردم هستند (نظیر تهیه کارتون عیاران که می‌تواند از صبغه‌ای بومی نیز برخوردار باشد یا کارتون‌هایی درباره احقاق حق طلبی‌های مردم اقصاء نقاط جهان - نظیر مبارزات انقلابی زاپاتا و مردم مکزیک - و مانند آن) مطرح شوند.

برخی از کودکان مصاحبه شده اظهار داشته‌اند که شبکه پویا را نمی‌شناسند و یا آن که کارتون‌های آن را مسخره معرفی کرده‌اند:

«- چه کارتون‌هایی می‌بینی؟»

بعضی‌هاشون حیوونن، بعضی‌هاشون آدم.

- تو خودت سی‌دی داری؟

آره، باب اسفنجی، اردک، تام و جری.

- شبکه پویا رو می‌شناسی؟

نه « (نیما، ۶ ساله).

«- شبکه پویا هم می‌بینی؟»

پویا رو دوست ندارم، جم جونیور دوست دارم.

- چرا دوست نداری؟

کارتوناش مسخره هست.

- چی اون مسخره هست؟

خیلی مسخره هست دیگه، جنگی نداره.

- کارتوناش قشنگ نیست؟

نه.

- پس پویا رو دوست نداری؟

نه، من دوست ندارم اصلاً « (حمید، ۶ ساله).

«امیرعلی: من سایت عمو پورنگ رو داندلود کردم، همه‌ی کارتونا رو دارم.

سپهر: من عموپورنگ رو دوست ندارم.

- چرا؟

چون چرت و پرته» (سپهر، ۶ ساله).



کودکان اخیر با نفی شبکه‌های داخلی، شبکه‌های کارتونی خارجی را انتخاب کرده و یا از علایق خود به دیدن سریال‌های ماهواره‌ای یا الگوهای خارجی سخن گفته‌اند. طاها و ارشک ۶ ساله، در مقایسه شبکه‌های داخلی و خارجی، شبکه‌های خارجی را انتخاب کرده‌اند:

«- چه کارتونهایی رو می‌بینی؟

پویا.

- کدومش رو می‌بینی؟

آی قصه، پیم و پم، دیگه نمی‌دونم.

- جم جونیور می‌بینی؟

نه نداریم، ولی خالم داره، اونجا می‌ریم، می‌بینم.

- چه کارتونهایی رو می‌بینی؟

باب اسفنجی، نمو و پونی.

- پویا بهتره یا جم جونیور؟

کارتونای جم جونیور قشنگ‌تره، باب اسفنجی داره... .

- بن تن دوست داری؟

نه، زیاد دوست ندارم.

- چرا بن تن که قوی هست؟

۱. جم جونیور شبکه تلویزیونی فارسی‌زبان از جم گروپ است که از سال ۲۰۱۲ میلادی آغاز به کار کرده و به پخش کارتون و برنامه‌های کودک با فرمت SD می‌پردازد. این شبکه تحولی در بین شبکه‌های فارسی‌زبان بود. شبکه جم جونیور نخستین شبکه‌ای است که انیمیشن‌های روز دنیا مثل جزیره آرزوها که یکی از پر سر و صداترین کارتونه‌های پخش شده تا کنون بود را با دوبله فارسی پخش کرد. هدف این شبکه ایجاد تفریح و سرگرمی سالم برای کودکان و نوجوانان ایرانی و تمام پارسی‌زبانان جهان است (دانشنامه ویکی پدیا).

نه کارتونه، الكيه، می ترسه.

- کی می ترسه؟

بچه‌ها، مثلاً من.

- تو می ترسی؟

آره من سی دیشو دارم که همین یه دونه جنگی نیست زیاد.

- آهان از جنگی می ترسی؟

آره.

- خواب بد هم می بینی؟

آره.

- مثلاً چه خوابی می بینی؟

خواب هیولا.

- هر شب خواب می بینی؟

نه، وقتی سی دی زیاد ببینم.

- سی دی چی؟

سی دی بن تن».



نکته‌ای که در مصاحبه ارشک قابل توجه است، بدخواب شدن او در اثر کاربری از کارتونه‌های خارجی است، اما جذابیت این محصولات چنان زیاد است که ارشک حاضر به ترک کاربری آن‌ها نیست.

مهربان ۴ ساله، یاسین ۵/۵ ساله و روژینای ۶ ساله، از کاربری خود از سریال‌های ماهواره‌ای خبر داده، آرش نیز خود را عاشق آهنگ‌های سلنا گومز معرفی می‌کند:

«- مهربان خانم، سریال چی می بینی؟

اکیا، قهرمان و الیف.

- این سریال‌ها مال چه شبکه‌ای هستن؟

جم.

- با کی می بینی؟

مامان و داداش.

- کدوم رو بیش تر دوست داری؟

الیف نی نی داره.

- کجای سریالش رو خیلی دوست داری؟

وقتی نی نی الیف به دنیا اومد.

- توی سریال الیف چیزهای بد هم داره؟

نه، اگه چیز بد داشته باشه، مامانم کانال رو عوض می کنه.»



«- یاسین، چه آهنگهایی دوست داری؟

حامد پهلان.

- خوب فیلم چی دوست داری؟ مثلاً با مامانت می نشینی سریال ببینی؟

آره.

- چه سریالهایی؟

مثلاً... اکیا!»

۱. اکیا یک سریال ماهواره‌ای ترکیه‌ای است. این سریال داستانی عاشقانه با مفاهیم خیانت و مثلث عشقی و روابط مافیایی دارد. جذابیت سریال با نشان دادن خانه‌های مجلل و خودروهای لوکس و مانند آن‌ها بیش تر می‌شود.



« - چه فیلم‌هایی می‌بینی؟
کُشم و بعدش گوزل و بعدش اکیا (سریال‌های ترکیه‌ای). کارتونم دوست دارم.»
«- مثلاً چه عکس‌هایی داری؟
یه عکس دارم، فقط خارجی‌ه، خاله، سلنا گومز رو می‌شناسی؟
- آره.
عاشق اون آهنگشم، چی بود؟ چی بود اسم اون آهنگش، i i i love you
- آهان فهمیدم.
من اون آهنگشو دارم.»



شدت کاربری برخی از کودکان از رسانه‌های خارجی گاه چنان است که فهم بیانات یک کودک ۵ ساله برای مصاحبه‌گر دانشگاهی دشوار می‌شود. مصاحبه‌گر زیر که با افروود ۵ ساله صورت پذیرفته است، نمونه بارزی در همین راستا به شمار می‌رود.
«یه بار بیا خونه ما.
- دعوت‌م می‌کنی؟
البته بیا گارگاملشو ببینیم.
- چی رو؟
تو اسمور فاسه (Smurfs) دیگه!»^۱