

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

جلد ۲

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	: ۲ ج.: مصور (رنگی).
شابک	: دوره: 8-101-437-600-978؛ ج. ۱: 1-100-437-600-978؛ ج. ۲: 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	: ۳۰۲/۲۳۰۸۳
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 ۲

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: زمستان ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۲۹۴

شابک جلدوم: ۵-۱۰۲-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ - ISBN:978-600-437-102-5

شابک دوره: ۸-۱۰۱-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ - 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 منصفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ و قانون ترجمه، تکثیر کتب و نشریات و آثار صوتی و پخش و مصوب ۱۳۵۲ است. کلیه حقوق چاپ، نشر و پخش و تکثیر به هر صورت (چاپ، تکثیر، صوت، تصویر و انتشار الکترونیکی) محفوظ و مخصوص ناشر است و هرگونه کپی‌برداری و نقل مطالب از تمام یا قسمتی از این اثر بدون اجازه مکتوب ناشر ممنوع است و پیگرد قانونی دارد.

سخن ناشر

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

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

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

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

۷	۱- مقدمه
۱۱	۱۲-۲- پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران
۲۵	۱۳-۲- جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید
۸۱	۱۴-۲- بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخشونت، شهوی و بی‌مسئولیت
۱۲۳	۱۵-۲- تحولات الگویابی کودکان
۱۷۷	۱۶-۲- سایر ابعاد فرهنگی
۲۱۵	۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری
۲۸۳	منابع و مأخذ

۱ - مقدمه

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

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

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

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

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

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

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

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

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

شده و در این میان آسیب‌های جسمی، عاطفی، روانی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و عقیدتی گسترده‌ای را متحمل می‌شوند.

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

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

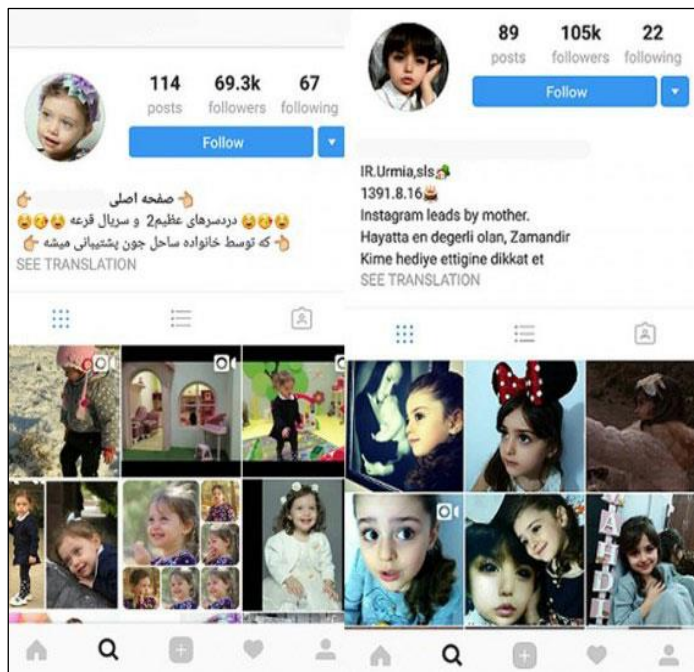
بار عمده بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی در عمل بر روی دوش اولیا قرار گرفته است.

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

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

۱۲-۲- پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران

یکی از ویژگی‌های فضای مجازی پذیرش تولیدهای طیف گسترده کاربران آن است. کاربران فضای مجازی که ممکن است از افراد خردسال گرفته تا نوجوان، جوان، میانسال و پیر باشند، می‌توانند انواع تولیدهای خود را از گذاشتن متن گرفته تا تهیه عکس، کلیپ، فیلم، خوانندگی، دابسمش^۱ و مانند آن، در امکانات در نظر گرفته شده فضای مجازی درج کرده و بگذارند و مخاطبان آثار اخیر، یا در مورد آن‌ها اظهار نظر کرده و یا از آن موارد استفاده مورد نظر خود را ببرند.



۱. دابسمش یک سرویس میزبانی ویدیو است که تحت سیستم عامل‌های آی اِس و آندروید ساخته شده است. با استفاده از این نرم‌افزار، کاربران می‌توانند، آهنگ یا صدای مورد علاقه خود را از لیستی انتخاب کرده و هم‌زمان با پخش آن لب بزنند و از خود فیلم‌برداری کنند.

کاربران این نرم‌افزار قادر خواهند بود بر روی قطعات صوتی نظیر بخش‌هایی از آهنگ یا فیلم مورد علاقه‌شان یا نقل قول‌های معروف، لب بزنند و با فیلم‌برداری از خودشان، نوانما بسازند. همچنین کاربران می‌توانند نوانماهایی که خود ساخته‌اند را در اینترنت به اشتراک بگذارند یا به آن‌ها جلوه‌های نوشتاری و فیلترهای رنگی اضافه کنند. کاربران می‌توانند نوانماهای خود را ذخیره کنند و با استفاده از نرم‌افزارهای پیام‌رسان آن‌ها را برای دیگران ارسال کنند.

اصطلاح دابسمش در بین فارسی زبانان شبکه‌های اجتماعی به عنوان ضبط و تولید ویدیوی کوتاهی شناخته می‌شود که مشخصه اصلی آن لب‌زنی یا انجام کاری است که هماهنگ با یک صدای سرشناس از پیش موجود دیگری باشد.

بعضی از کودکان مصاحبه شده بیان می‌داشتند، از حدود سه سالگی شروع به گرفتن عکس کرده‌اند و در سال‌های بعد، تصاویر تهیه شده خودشان را در شبکه‌های اجتماعی (نظیر اینستاگرام) به معرض دید دیگران نهاده‌اند.

برخی از کودکان مصاحبه شده اظهار می‌داشتند که آنان با کاربری از تبلت یا گوشی خودشان یا اولیایشان، دست به تهیه عکس و تصویر از ماشین‌های خود، عروسک‌هایشان، گربه‌شان یا طبیعت و مانند آن می‌زنند و با کمک اولیا، این تصاویر را در معرض نمایش دوستان و آشنایان در فضای مجازی می‌گذارند. در کنار کاربری مثبت اخیر، علاقه کودکان به عکاسی افزایش یافته، خلاقیت احتمالی آنان در این جهت شکوفا خواهد شد.

کودکان کاربر فضای مجازی از سویی به دلیل آن که توسط برخی از بازی‌هایی که کاربر آن هستند، به تهیه عکس سلفی تشویق می‌گردند. از سوی دیگر به دلیل گرمی بازاری که تصاویر سلفی در جامعه بزرگسالان پدید آورده است، بعضاً متمایل به تهیه عکس یهویی از خودشان هستند و به دنبال این امر می‌کوشند تا تصویر خویش را به معرض دید دیگران قرار دهند.



(سلفی ریاکارانه یکی از هنرپیشه‌ها در کمپین نذر مهربانی)

شرکت سازنده بازی «پرنسس‌های دیزنی که سلفی می‌گیرند»، در توصیف این بازی دختران می‌نویسد:

«بازی دخترانه آن‌لاین سلفی پرنسس‌های دیزنی



در این بازی آنلاین دخترانه پرنسس های دیزنی می‌خوان از خودشون یه عکس سلفی زیبا بگیرن و در اینترنت به اشتراک بذارن. به اون‌ها کمک کنید تا بهترین عکس سلفیشون رو بگیرن. مدل لباس و مدل موی زیبا و همین‌طور جواهرات و کفش‌های شیک رو برای پرنسس‌ها انتخاب کنید. شاهزاده آریل، راپانزول، آرورا و بل هر کدوم لباس‌هایی رو در کمدهشون دارن که از شما می‌خوان تا در انتخاب بهترین لباس بهشون کمک کنید. برای انتخاب لباس هر شاهزاده باید روی عکس شاهزاده کلیک کنید و بعد از اون از منوهای موجود در محیط بازی لباس و مدل مورد نظرتون رو انتخاب کنید. امیدواریم از انجام این بازی آنلاین دخترانه زیبا و جدید سال ۲۰۱۵ لذت ببرین. همان‌گونه که از آن یاد شد، بازار گرم سلفی گرفتن سلبریتی‌ها و اینفلوئنسرها، کودکان را نسبت به تهیه عکس سلفی از خودشون ترغیب می‌سازد».

کودکانی که به تهیه عکس بیهویی از خودشون اقدام می‌کنند، در آغاز با کمک اولیایشان و در سال‌های آخر پیش دبستان شخصاً، تصاویر خود را در شبکه‌های اجتماعی به معرض دید دیگران می‌گذارند.



شدت علاقه به سلفی گرفتن چنان در برخی از کودکان زیاد است که گاهی کودکان فقیر با دمپایی خودشون ژست گرفتن سلفی را از خود و دوستانشان می‌گیرند.



افسردگی، کاهش احساس عزت نفس و خودشیفتگی برخی از تبعاتی هستند که روان‌شناسان نسبت به حضور کودکان در فضای مجازی هشدار داده‌اند.

سلامت نیوز (۱۳۹۸/۱/۴) در همین ارتباط گزارش می‌دهد:

«یک فوق تخصص اعصاب کودکان گفت: کودکانی که بیش از حد در فضای مجازی هستند بیش‌تر در معرض افسردگی قرار می‌گیرند.

انصاری‌پور متخصص علوم اعصاب و فوق تخصص اعصاب کودکان گفت: استفاده بیش از حد از فضای مجازی تأثیر منفی بر اعصاب و روان کودکان دارد و باعث ایجاد اختلالات روان‌پزشکی و روحی در آن‌ها می‌شود.

اگر فرزندان بدون کنترل و نظارت والدین از فضای مجازی استفاده کنند، تحت تأثیر رفتاری، تربیتی و اخلاقی منفی قرار می‌گیرند و به نوعی دچار سرگردانی در اجتماع می‌شوند.

متخصص علوم اعصاب افزود: کودکانی که بیش از حد از شبکه‌های اجتماعی و فضای مجازی استفاده می‌کنند، نسبت به سایر کودکان بیش‌تر در معرض افسردگی و استرس قرار می‌گیرند و متأسفانه خیلی زود احساس تنهایی به این کودکان دست می‌دهد.

وی گفت: کودکانی که بیش از حد زمان خود را در شبکه‌های اجتماعی سپری می‌کنند؛ بیش‌تر دچار دوگانگی می‌شوند و متأسفانه در این حالت دست به هر کاری می‌زنند».

کودکانی که در فضای مجازی توسط عکس، تبلت، صدا و یا دابسمش خودشان، حضور یافته و مطرح می‌گردند، به نوعی خود را در معرض عدم اعتماد به نفس نیز قرار می‌دهند، زیرا اگر فرض را بر این بگذاریم که چند تصویر (یا صدا یا دابسمش کودک مورد نظر) مورد توجه دیگران قرار گرفته و به آن لایک بدهند، اما وقتی به یک تصویر (یا صدا یا دابسمش) آنان لایک داده نشود، بلافاصله احساس فرو افتادن از اوج گریبان چنین افرادی را خواهد گرفت، زیرا این کودکان یاد گرفته‌اند که باید با در معرض نمایش نهادن خودشان، توجه دیگران را معطوف به خود کنند و به این ترتیب احساس

هویت و ارزشمندی کنند و در صورت گرفته شدن نگاه دیگران از آنان، ناگهان خود را با خلاء و احساس عدم اعتماد به نفس، مواجه خواهند دید.

ریحانه ۵ ساله که به سبب عدم بسترسازی فرهنگی اولیا و اولیای فرهنگی جامعه در سن اندک خویش کاربر فضای مجازی گردیده است، نمونه‌ای از آزارهای روانی را که متوجه وی شده و به کاهش اعتماد به نفسش انجامیده، به قرار زیر شرح داده است:

«بعد چی شد مامانت گفت اینستاگرام خودتون رو پاک کنید؟»

دید عکسامونو تو اینستای خودش. تازه یه آقاییم اومده بود نوشته بود، چه قدر زشتین شما دو تا.

- ناراحت شدید؟

خیلی، آخه بهمون گفت زشت».



سلامت نیوز در مقاله‌ای به نقل از فاکس نیوز^۱ درباره خودشیفتگی که در نتیجه افراط در سلفی گرفتن و به نمایش نهادن آن در برابر انظار دیگران، عارض برخی از کودکان کاربر فضای مجازی می‌شود، گزارش می‌دهد:

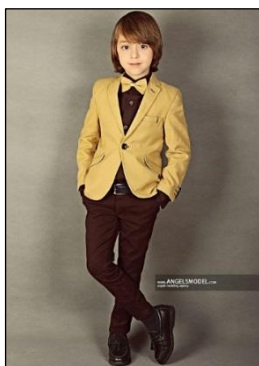
«بدون تردید خود محوری و نیاز به توجه یکی از مراحل اصلی رشد در سنین کودکی است، نیازی که در این گروه سنی بیش از سایرین دیده می‌شود و باید به آن اهمیت داد؛ ولی نباید چنین تلقی شود که کودک برای جلب توجه اجازه دارد هر کاری انجام دهد. یکی از این رفتارها سلفی گرفتن است. پدیده‌ای که کودکان با الگوبرداری از بزرگسالان نشان درگیر آن شده‌اند و در صورت عدم کنترل منجر به خودشیفتگی در آن‌ها می‌شود.

تحقیقات روان‌شناسان در این حوزه حکایت از آن داشته است که کودکان امروز نسبت به نسل پیش علاقه بیش‌تر و گاه تعجب‌آوری برای جلب توجه دیگران دارند. از طرف دیگر، خودشیفتگی در میان نوجوانان و جوانانی که به تازگی وارد دانشگاه شده‌اند، نسبت به نسل‌های قبلی رو به افزایش است. این در حالی است که برای بسیاری از والدین چنین خصیصه‌ای به معنای عزت‌نفس فرزندشان است، برداشتی اشتباه که به طور قطع آینده فرزند آنان را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

در واقع، توجه بیش از اندازه به کودکان و قرار دادن ابزار لازم در اختیار آن‌ها برای پاسخ‌گویی به نیاز خودمحوری می‌تواند آسیب‌های شخصیتی از جمله خودشیفتگی برای آن‌ها به دنبال داشته باشد. به همین دلیل توصیه می‌شود، در کنار توجه به نیاز دیده شدن کودکان مراقب رفتارهای آسیب‌زا باشیم و اجازه ندهیم آن‌ها خود را در مرکزیت همه چیز ببینند. یکی از کارهای بسیار مهمی که والدین نباید فراموش کنند، دور کردن کودکان از عکاسی سلفی است؛ چرا که این رفتار بیش‌تر از آنچه فکرش را بکنید به کودک تصور خودمرکزبینی می‌دهد.

بنابراین، اگر می‌خواهید در آینده‌ای نه چندان دور فرزندی داشته باشید که در کنار عزت و اعتماد به نفس، ضعف‌های شخصیتی خود را بپذیرد و تصور نکند که عالم بر مدار او می‌چرخد، استفاده آن‌ها از تلفن همراه و تبلت را کنترل کنید. همین سلفی‌های به ظاهر ساده و دوست داشتنی می‌تواند ذهنیت کودک شما نسبت به خودش و جهان را تغییر دهد.

البته لازم به ذکر است که برخی از اولیا برای کسب سود، تلاش می‌کنند فرزندشان مبلغ برندهای مختلف شده، از این رهگذر، صفحه مجازی آنان مورد بازدید افراد بیش‌تری قرار گیرد و به این ترتیب برمبنای افزایش بازدید کنندگان صفحه‌شان، مبلغ بیش‌تری از طریق تبلیغات صفحه‌شان به دست بیاورند. تصاویر زیر حاوی نمونه‌هایی از مدلینگ^۱ کودکان است.



برخی از اولیا با تهیه کلیپ و فیلم‌های تبلیغاتی از کودکان، این محصولات را در معرض دید دیگران در فضای مجازی قرار می‌دهند.

صمدی در میهن بلاگ، در همین ارتباط می‌نویسد:

«این روزها اگر صفحات اینستاگرام و دیگر پیام‌رسان‌ها را ببینیم، به تصاویر زیادی از کودکان برندپوش و مدل برمی‌خوریم. پیشینه حضور کودکان در این گونه فضاها به سال‌های دور برمی‌گردد،

۱. مدلینگ کودک یکی از شاخه‌های مدلینگ است. در این شاخه سوژه‌های مدل کودک هستند، وظیفه اصلی کودکان مدل قرار گرفتن جلوی دوربین عکاسی و تهیه عکس از آن‌ها است. سوژه‌ی عکاسی می‌تواند از تبلیغ یک برند پوشاک، ساعت، عینک یا قرار گرفتن تصویر کودک بر روی مجله‌ی کودک و یا بازی کردن در یک تیزر تبلیغاتی برای معرفی یک محصول گسترده باشد.

کودکانی که گاهی در تیزرهای تبلیغاتی تلویزیون از آن‌ها استفاده می‌شد، کودکانی که عکس آن‌ها روی جلد مجلات زرد می‌رفت یا پوستری برای کابین کامیون‌داران می‌شد؛ اما هیچ‌کدام از آن‌ها تأثیر چندانی روی ذهنیت کودک نداشت، چرا که نه دائمی بود و نه انتشار و بازخورد گسترده‌ای در سطح جامعه داشتند، اما در دنیای امروز این رفتار کمی متفاوت است.

تصور اکثر ما از کودکان کار، کودکانی چرک و خسته بر سر چهارراه‌ها و پشت چراغ قرمزها است، کودکانی که اسپند دود می‌کنند و فال می‌فروشند، میان دود آگروزها گم می‌شوند و با دسته گلی بزرگ به شیشه ماشین‌ها می‌کوبند، درس نمی‌خوانند و احتمالاً عضو باندهای مخوف و زیرزمینی هستند؛ اما امروزه با شکل دیگری از کودکان کار مواجه هستیم، کودکانی که لباس‌های برند می‌پوشند، کنار پدر و مادرشان می‌ایستند و کالاهای مختلف را تبلیغ می‌کنند. هرچه تعداد فالوورها بیش‌تر شود و میزان لایک‌ها بالاتر برود، مبلغ‌های واریزی به حساب والدینشان بیش‌تر و بیش‌تر می‌شود.

فیلم‌ها و کلیپ‌های زیادی در فضای مجازی می‌بینیم که بیش‌تر شبیه یک گشت‌وگذار خانوادگی است، ولی وقتی تا انتهای فیلم را می‌بینیم، متوجه می‌شویم آن‌چه که دیده‌ایم، یک تیزر تبلیغاتی بیش‌تر نبوده است. در واقع خانواده، کودک را وارد فضایی می‌کنند که به آنجا تعلق ندارد و ناخواسته و ندانسته می‌بایست نان‌آور خانeshان باشد».

مصاحبه زیر حاوی گفت‌وگوی یکی از پژوهش‌گران تحقیق با یک بلاگر^۱ است که از فرزندش در فضای مجازی به نوعی سوءاستفاده می‌کند:

«- سولماز خانم شما چه جور بلاگر بودن رو انتخاب کردید؟

راستش زندگی زناشویی من با مشکلات عدیده‌ای همراه بود، به این معنی که شوهر من خیلی حساس بود و روابط من رو خیلی محدود می‌کرد، از طرفی خانواده‌ای نداشتم که پشتیبان من باشن، نه پدری، نه برادری. خلاصه بهتون بگم که من تقریباً از بچگی هیچ‌کسی رو نداشتم که حامی من

۱. در تعریف بلاگر می‌توان بیان داشت:

دنیای سرمایه‌داری برای ارتقای فروش خود از همه امکانات در دسترس خود سود می‌برد، از این رو با گسترش فضای مجازی، تبلیغات کالاهای دنیای سرمایه‌داری عرصه جدیدی به نام فضای مجازی یافتند. در این میان یکی از روش‌های تبلیغات، تبلیغ از طریق نوشتن یا بلاگ کردن در فضای مجازی است. افرادی که از طریق فضای مجازی، مدنیسی دیجیتال را پیشه خود کرده‌اند، یکی از استارت‌آپ‌های لاکچری به شمار می‌آیند که با مطرح کردن مدهای جدید، به فروش کالاهای تهیه شده در عرصه مد و فشن کمک شایانی می‌کنند.

بلاگرها با انتخاب یک پلتفرم (که غالباً در میان ایرانیان اینستاگرام، تلگرام و توئیتر در این زمینه مورد توجه هستند) به تهیه یک وب‌سایت اقدام کرده و در وب‌سایت خود، دست به تبلیغ کالاها یا مدهای مورد نظرشان می‌زنند. بالطبع بلاگرها بی‌نیاز از تصویری کردن متن نوشته‌هایشان نیستند، از این رو آنان با تهیه انواع تصاویر و ویرایش فنی آن‌ها برای هر چه جذاب‌تر شدن یا تهیه ویدیوهای کوتاه، می‌کوشند تا وب‌سایت خود را هر چه جذاب‌تر سازند.

باشه. این شده که اون فضا برای من خیلی فضای خوبی بود. از صبح تا ۱۲ شب که تنها بودم، بچه‌ام رو که می‌خوابوندم، با دوستانم حرف می‌زدیم، لایک می‌کردیم برای هم، پیج‌های مختلف رو می‌دیدم، خب من خیلی زیبایی و پوست و مو این چیزا خوب رو ندارم، بعد به این چیزا خیلی اهمیت می‌دادم، چون فکر می‌کنم، خودم خیلی آدم زشتی بودم و برای این که این رو جبران کنم، کلی آرایش می‌کنم همیشه. بعد خب دیگه، دیدم که خیلی فکر خوبیه من که همش تو خونه هستم، از طرفی رابطه با شوهرم بدتر از اونه که بخوام از خونه برم بیرون، از خونه هم که نباید بیرون می‌رفتم دیگه، خلاصه دیدم فکر خوبیه زدم تو کار درست کردن پیج تو اینستاگرام و پیدا کردن عضو و تبلیغ کردن.

- خوب با توجه به این که گفتید همسرتون خیلی حساس بود، اون با این مسأله مخالف نبود؟ یا شما نگرانی از این بابت نداشتین؟

خب چرا در این که اوایل می‌خواستم تبلیغ کنم و ممبر جمع کنم، خیلی نگران این موضوع بودم، می‌ترسیدم شوهرم بفهمه و دوباره یک داستان دیگه درست کنه. ولی می‌دونید، اصلاً آگه راستش رو بخواین، همین مسأله داستان جدایی ما رو قطعی کرد، چون ما که زندگی‌مون آش و لاش بود و هیچی دیگه ازش نمونه بود، کتک کاری، دعوا، قهر، هیچ رابطه‌ای هم با هم نداشتیم، نه اون پول به من می‌داد، نه من حاضر بودم خواسته‌های اون برآورده کنم، دیگه وقتی که این اتفاق افتاد و اون این مسأله رو فهمید، خیلی با هم دعوا داشتیم، خیلی کتک کاری داشتیم، اوضاع خیلی بدی بود دیگه، همون موقع تصمیم گرفتیم از هم جدا بشیم.

بعد من بلاگر شدم. اوایل حدود دو هزارتا عضو داشتیم، هنوز کارم اون طوری نگرفته بود.

- پس دلیل این که رفتی سراغ این شغل، این بود که تو خونه بودی، تنها بودی، همسرت حساس بود، نمی‌تونستی رفت و آمد کنی، از طرفی به مشکل مالی هم برخوردی بودی و برای مدیریت مالی زندگی‌ت، دیدی که می‌تونی از این راه کسب درآمد کنی، درسته؟

آره، درسته، همین‌ها بود دلایل عمده‌اش و مهم‌ترینش که استارت این کار برای من زد، در واقع همون پول بود، چون که دیگه نمی‌تونستم هی از شوهرم پول بگیرم.

- خوب بعد چی شد که تو کارت تونستی پیشرفت کنی؟

پیشرفت تو کارم این طوری بود که من اومدم یه کار خلاقانه انجام دادم، همه بلاگرهایی که تو محیط مجازی هستن، در مورد زیبایی هستن، مثلاً مثل پیج [sadafbeauty](#) یا [elnaz golrokh](#) رو که نگاه کنید، اینا همه بلاگرهایی هستن که خیلی فیس و هیکل خوبی دارن، خیلی از برندا سراغ اونا رفتن، من هیچ وقت حسم به خودم و قیافم خوب نبوده و همیشه خودم فکر می‌کنم زشتم و بالاخره پوست تیره دارم یا مثلاً قیافم مثل اونا نیست، خلاصه همیشه اوایلش که می‌خواستم بزمنم تو این کار، همه من رو مسخره می‌کردن که بابا اونا مانکنن، اونا مدلن، کی برای تبلیغ سراغ تو میاد آخه؟ اوایلش من فکر تبلیغ نبودم، فکر این بودم که یه عالمه ممبر جمع کنم، پست تبلیغاتی بذارم تا بتونم از این

راه درآمد به دست بیارم. ولی بعدش یه ایده‌ای به ذهنم زد، دیدم همه دارن در مورد بیوتی صحبت می‌کنند، من پیام برعکسش رو انجام بدم، من بشم یه بلاگری که زشته اتفاقاً. حالا چه بهتر داروها و لوازم آرایشی رو تبلیغ کنم که آدم‌های زشت رو زیبا کنه، به نظرم شاید خیلی‌ها مخاطبشون می‌تونست همچین چیزی باشه.

خلاصه من اومدم و در مورد آدم‌هایی که پوست تیره دارن و یا مثلاً پوستاشون جوش می‌زنه و قیافه‌های خوبی ندارن، کار کردم که اونا چه جور باید آرایش کنن که بتونن زیبا بشن. تو فکرمم این بود که کم کم ممکنه بعضی از برندها بیان سراغ من به خاطر این که مثلاً بخوان نشون بدن، آدم‌هایی که حتی چهره‌های خوبی ندارن، ممکنه با لوازم آرایش اونا زیبا بشن. البته یه کم شک داشتم که اصلاً کارم می‌گیره یا نه، ولی خوب گفتم، دیگه یه تیری می‌زنم تو تاریکی، ببینیم چی می‌شه دیگه، یه مدت شروع کردم در مورد پوست و مو اینا اطلاعات دادن به مردم، بعد در مورد آدم‌هایی که تو جامعه پوست تیره دارن اطلاعات دادم. اول که کسی سراغ من نمی‌اومد که بخوام لوازم آرایش تبلیغ کنم، همین جور ماسک‌های طبیعی رو توی گوگل سرچ می‌کردم و بعد می‌اومدم ویدیو می‌گرفتم، اینا رو ترکیب می‌کردم می‌زدم به صورتم، بعد خیلی‌ها از من سوال می‌پرسیدن، من به سوالاشون جواب می‌دادم، حتی چند بار وقت از دکتر پوست گرفتم، رفتم چند تا سوال از اونا پرسیدم تا این که کم‌کم کار من گرفت و یه چند تا ویدیو پر کردم در مورد این که چرا کمپانی‌ها می‌رن سراغ آدم‌های خوشگل لوازم آرایششون تبلیغ کنن، بالاخره ایده‌ام گرفت و دیگه الان می‌تونم نون خودم رو از این راه در بیارم.

- شما چقدر از وقتتون رو صرف اینترنت می‌کنید؟

می‌تونم بگم روزی ۱۰ ساعت قطعاً وقت می‌ذارم و لایو می‌ذارم، ویدیو می‌گیرم، استوری می‌ذارم، آرایش می‌کنم، ویدیو می‌گیرم، اونا رو باید آپلود کنم، بعد کامنتا رو بخونم. خیلی دنگ و فنگ داره، یه بار قبلاً یادمه تو کامنتا یکی برام نوشته بود، راحتین دیگه، می‌شینین تو خونه آرایش می‌کنید، پول در میارین، ولی خوب واقعیتش این طوری نیست. برای این که از صبح تا شب آدم باید زندگیش رو صرف بکنه که بخواد محتوای پیچش رو درست کنه و خلاصه از اعتبارش کم نشه.

- با توجه به این که شما ساعت‌های طولانی که تو اینستاگرام هستی و پشت لپ‌تاپ هستی،

بچه‌تون چه طوری وقتش رو می‌گذرونه؟

خب همیشه یکی از معضلات من همین بود دیگه، یعنی خودم چه زمانی که متاهل بودم، مشکلم سمانه بود که چه کار باید بکنم باهاش، چه الان که مطلقه شدم، با سمانه مسأله داشتم. من نمی‌تونستم کارم رو کنار بذارم، چون به لحاظ مالی خیلی به این کار احتیاج داشتم و به لحاظ حوصله‌ای هم حوصله‌ام سر می‌رفت. دیگه کم‌کم به نظرم رسید که می‌تونم سمانه رو این جور سرگرمش کنم.

- منظورتون چیه؟

یه بار تو یه پیچ دیده بودم یه خانمی به بچه‌اش انگلیسی یاد می‌ده، بعد به بچه‌اش یه سری کلمه‌ها و جمله‌های انگلیسی می‌گه، بعد ازش فیلم می‌گیره و می‌ذاره تو پیچش و این جور آموزش زبان می‌ده و شده بود بلاگر آموزش زبان. منم به این نتیجه رسیدم که می‌تونم از سمانه استفاده کنم، حتی دیدم هدی بیوتی برای تبلیغ لوازمش و اینا، از بچه‌اش استفاده می‌کنه، اون ۳۰ میلیون فالوور داره، پول سازترین بلاگر اینستاگرام تو سال ۲۰۱۷ بوده، منم گفتم، خوب شاید من بتونم هم سمانه رو سرگرم کنم و هم برای اونم یک کسب و کاری راه بندازم و معروفش کنم.

- خوب چه جوری از سمانه توی کارتون استفاده کردید؟

خب دیگه سمانه پوستش مثل من تیره بود، یه خورده فکر کردم که اصلاً راهی وجود داره که آدم‌هایی که دوس ندارن بچه‌هاشون پوست تیره داشته باشن، پوست بچه‌هاشون رو روشن کنن، همین جوری که بچه داره بزرگ می‌شه، بعد هر چی سرچ کردم، هیچی پیدا نکردم توی یوتیوب و این جور جاها که توی خارجی‌ها کسی همچین کاری کرده باشه، که منم بتونم ازش در ایران تقلید کنم. دیگه به این نتیجه رسیدم که یه وقت‌هایی لوازم آرایشمو بدم به سمانه و ازش ویدیوهای جذاب بگیرم و از این طریق برای شرکت‌ها و برندا تبلیغ کنم، هم ایده‌اش جدید بود و هم بچه‌ها با جذابیت خاصی این کار رو انجام می‌دن.

- سمانه الان چند سالشه؟

سمانه ۵ سالشه.

- خوب.

خب من به این نتیجه رسیدم که یه سری چیزا رو بدم دست سمانه، مثلاً کرم پودر بدم دست سمانه، اون بزنه به صورت من، همین که اون توی اینستاگرام باشه، همین که بچه خراب کاری می‌کنه رو صورت، بعد من می‌تونم به آدم‌ها یاد بدم که اگه یه جایی آرایشتون خراب شد یا دستتون در رفت برای خط چشم کشیدن، چه جوری درستش کنید. خلاصه اول تنها ایده‌ای که چه جوری سمانه بیاد توی این فضا، این به ذهنم می‌رسید، فقط این بود که مداد چشم بدم به سمانه و بگم برام خط چشم بکش، بعد خط چشم اشتباه سمانه رو روش کار کنم و درستش کنم، بعد خیلی با استقبال روبرو شد این کار من، یعنی در واقع نه به خاطر این که بگم مثلاً سمانه خیلی کار خفنی می‌کرد، ولی به خاطر این که مثلاً ویدیوها کم کم فان و خنده‌دار شده بودن، من هم هی می‌خندیدم. چند تا کمپانی مربوط به بچه‌ها و لوازم بهداشتی کودکان و یا محصولات غذایی بچه‌ها ازم خواستن محصولاتشون رو بدم سمانه که تبلیغ کنه، ولی می‌دونید دیگه یه داستان بزرگ که پیدا شد اینه که حضانت بچه تا ۷ سالگی فقط با من هست. شوهرم رفت شکایت کرد و اون قدر داستان درست کردن و اینا که دیدم با این که خیلی می‌تونم از این طریق پیشرفت کنم و این کار برای آینده سمانه خیلی خوبه، ولی فعلاً منصرف شدم.

- یعنی الآن دیگه از سمانه برای این کار استفاده نمی‌کنین؟

نه دیگه، دیگه داستان‌هایی به وجود اومد، شوهر سابقم من رو تهدید کرد که بچه رو ازت می‌گیرم قبل ۷ سالگی، بعد ۷ سالگی هم نمی‌ذارم که ببینیش، دیگه با چند تا وکیل که مشورت کردم، دیدم همچین حقی داره، منم دیگه فعلاً بی‌خیال شدم، ولی یه عالمه ویدیو از سمانه پر کردم، چند تا برند و فروشگاه لباس کودک هست، چند تا از برندای وسیله‌های بهداشتی برای بچه‌ها مثل شامپو، کرم مرطوب کننده صورت و این چیزا، کمپانی غذا، شیرهای مخصوص بچه‌ها مثل کرن فلکس، خلاصه اینا رو ویدیوهاش رو دارم که اگه مشکل حقوقی من حل بشه، بذارم تو پیجم. مطمئنم خیلی طرفدار داره و خیلی می‌تونم از این طریق پیشرفت کنم و فالوور بیشتر داشته باشم. ما هر چی فالوور بیشتر تری داشته باشیم، درآمد بهتری داریم و برندای بهتر و معروف‌تری میان سراغمون.

- خوب در آمدتون چه قدره؟

خیلی متغیر، اوایل که خب از جیب می‌دادم، حالا این که اصلاً به بدبختی جور می‌کردم بماند، حتی یه بار من سرویس طلای عروسیم رو فروختم و پول تبلیغات دادم. ولی الآن ماهی ۱۵، ۱۶ میلیون در میارم از این راه، البته خب من نمی‌تونم خیلی گسترده کار و ایده‌هام رو پیاده کنم و انجام بدم، ولی اونایی که بلاگرهای بزرگ شدن، خیلی درآمدهای زیادتری از این راه دارن».



در ارتباط با مورد اخیر لازم به یادآوری است، کودکان هم از حریم خصوصی خاص خودشان برخوردارند و به صرف آن که فردی پدر یا مادر کودکی است، این مسأله مجوز سوءاستفاده وی از کودکش نخواهد شد. تصویر کودکانی که به این ترتیب مورد سوءاستفاده و بهره‌کشی اولیایشان واقع می‌شوند، ممکن است به سادگی در تبلیغات جهان سرمایه‌داری مورد استفاده واقع شود و کودکان در آینده از سوءاستفاده‌هایی که اولیا یا دیگران از آنها داشته‌اند، برآشفته گردند.

گاهی کودکان خوانندگی خویش را در فضای مجازی قرار می‌دهند. مورد اخیر، خاصه در مواجهه کودکان با برنامه‌های استعدادیابی کودکان که در شبکه‌های ماهواره‌ای مختلف پخش می‌گردد، افزایش قابل توجهی می‌یابد.



آرین ۶ ساله که به سبب عدم بسترسازی فرهنگی اولیا و اولیای فرهنگی جامعه در سن اندک خویش کاربر فضای مجازی شده است، از تجربیات ناراحت کننده خویش در فضای مجازی به شرح زیر یاد کرده است:

«... پس گفتم آهنگ هم می‌خونی؟»

آره! بعد اونا رو توی تلگرام هم می‌ذارم!

- فقط آهنگ‌هایی رو که می‌خونی، می‌گذاری؟

نه، ولی بیش‌ترش آهنگی رو که می‌خونم، می‌فرستم.

به جز آهنگ، دیگه چه چیزهایی می‌فرستی؟

عکس خودمو یا فیلم از خودم می‌فرستم.

- آرین تا حالا شده کسی هم تو تلگرام یا توی اینستا برات مزاحمت ایجاد کنه؟

تو اینستا که خیلیا منو اذیت می‌کنن، مثلاً شکلک می‌فرستن و مسخره‌ام می‌کنن.»



تعدادی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده در جریان مصاحبه خود یادآور شده‌اند که آنان با تهیه دابسمش، تولیدهای خود را در شبکه‌های اجتماعی قرار داده‌اند.

تولیدهای پیش‌گفته، در غالب موارد فاقد جنبه فرهنگی بوده، ضدفرهنگی به شمار می‌آیند، زیرا کودکی که دارای تجربه و اندیشه گسترده نیستند، مجبور است برای به خنده درآوردن مخاطبان خویش در دابسمش تولید شده، دست به حرکات یا کارهای سخیف بزند که بالطبع در این صورت کار انجام شده بی‌ارزش، مبتذل و حتی ضدفرهنگی خواهد بود.



برخی از کودکان بیان می‌داشتند، دست به تهیه دابسمش زده‌اند و تولیدات خود را در این جهت در معرض دید و قضاوت دیگران قرار داده‌اند.

اظهارات زیر متعلق به آوینای ۴ ساله، نوید ۵ ساله و طاهای ۶ ساله است که طی بیاناتشان، از تهیه دابسمش که فناوری‌ها امکان آن را برایشان به وجود آورده‌اند، یاد کرده‌اند.

«- آوینا کارتون زیاد می‌بینی یا کم؟»

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

بین یه عالمه دابسمش دارم.

- دابسمش یعنی چی؟

دابسمش دارم دیگه.

- می‌شه بهم یاد بدی یعنی چی؟

هندی می‌رقصن دیگه.

- خودت دابسمش درست کردی؟ تنها تنهایی؟

آبجی کنارم بود.

- آوینا به مایده یاد بده، دابسمش یعنی چی؟

یعنی دابسمش رو می‌زنی و دابسمش رو می‌سازی و می‌ذاری تو تلگراما.

- آهان، اداشو در میاری، می‌ذاری تلگرام.

آره.

- دابسمش‌های خودتون رو به من نشون می‌دید؟

آره (آوینا تعداد خیلی زیادی دابسمش داشت که به من نشان داد، او در ضمن نمایش دابسمش‌هایش به من، حرف‌های آنان را پیش خودش تکرار می‌کرد).

- گفتی دابسمش‌هاتون رو توی تلگرام می‌گذارید، اصلاً تلگرام چیه؟
(جواب نمی‌دهد)».

«- نوید چه بازی‌هایی با گوشی مامانت انجام می‌دی؟
گربه بازی، دابسمش.

- نوید به من هم یاد می‌دی؟
آره.

- دابسمش چیه؟

(گوشی را از مادرش گرفت و همان لحظه یک فیلم گرفت و رویش آهنگ انتخاب کرد).

- گربه بازی چیه؟

با گربه صحبت می‌کنی، اون جوابت رو می‌ده».

«- طاهها این برنامه ساخت فیلم چیه که داری؟

باهاش با عکس‌ها و آهنگ کلیپ درست می‌کنم.

- مثل چی؟

مثل نگاه کن.

(کلیپ‌هایی از پدر و مادر و داداش کوچک‌تر و خودش را درست کرده بود).

- با تلگرام به جز آهنگ گوش دادن، دیگه چه کار می‌شه کرد؟

می‌شه توش فیلم و عکس دید. این کلیپ طنز رو نگاه کن.

- طاهها این کلیپ چه معنی داشت؟

اینو ببین و بعدش نگاه کن، دابسمش رو ساختن.

- پس بلدی باهاش کار کنی؟

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

- طاهها چه جوری دابسمش درست می‌کنی؟

من می‌رفتم توی اون چیزی که دابسمش درست می‌کنه. بعد عکسای دابسمش رو می‌گذاشتم تو

گالری، بعد از گالری می‌آوردم توی این، بعد از اون جا یه دابسمش درست می‌کردم».

«- از چی عکس و فیلم می‌گیری؟

تبلتم رو می‌چسبونم به دیوار و از خودم فیلم می‌گیرم و آهنگ می‌خونم. از ماشین‌هام هم عکس

می‌گیرم.

- دیگه از چی فیلم می‌گیری؟

دوربین را می‌گذارم رو سلفی و یه برنامه‌ای هست، آهنگ پخش می‌کنه و من روی اون آهنگه مثل خواننده‌ها می‌خونم».



با توجه به آنچه از آن یاد شد، در یک جمع‌بندی کلی می‌توان بیان داشت، اگرچه فضای مجازی با طرح امکان پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران، فضای قابل توجهی برای عرضه تولیدهای فرهنگی آنان پدید می‌آورد، اما با کنار نهادن برخی از فواید جزئی این اقدام برای کودکان، به نظر می‌رسد فرصت اخیر در غالب موارد برای کودکان کاربر فضای مجازی مثبت نبوده، متضمن برخی از آسیب‌های روانی و اجتماعی است.

۲-۱۳- جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید

بررسی فعالیت‌های فرهنگی سنتی (که در سطح کودکان به طور عمده معطوف به بازی‌های کودکان است)، حکایت از آن دارد که در سوابق فرهنگی ایران، کودکان به سمت و سوی بازی‌هایی سوق داده می‌شدند که در عین آن که به تخلیه انرژی آنان، پرنشاط ساختن آن‌ها و ارتقای مهارت‌های حرکتی و عصبی-عضلانی و تمرکز ذهنی آنان می‌انجامید، در عمل حاوی القانات گسترده‌ای در جهت جمع‌گرایی، تعاون، همیاری و نودوستی کودکان بود.

در بررسی رفتارها و علایق فرهنگی کودکان در جامعه، شواهد متعددی دال بر تغییر ارزش‌های پیش‌گفته و جایگزینی ارزش‌های جدیدی در کودکان ملاحظه می‌گردد. یکی از مهم‌ترین دلایل این

امر، کوتاهی و تعلل مسوولان فرهنگی جامعه در جهت بسترسازی بیش از پیش برای اوقات فراغت کودکان با جهت‌گیری‌های ارزشی بومی است، دلیل مهم دیگر این امر، سایه‌گستر شدن فضای مجازی است که با تولیدهای جذاب خویش اذهان کودکان (و نوجوانان، جوانان و دیگر اقدار اجتماعی) را معطوف به خود کرده است و ماحصل کم کاری‌های مسوولان فرهنگی داخل و تلاش وافر نهادهای تبلیغاتی غرب بدانجا انجامیده است که در عمل فعالیت‌های فرهنگی با صبغه غربی جای فعالیت‌های فرهنگی سنتی را که از صبغه‌ای بومی برخوردار بودند را گرفته و می‌گیرند.



اولیای کودکان و مسوولان مهد (و پیش دبستانی) کودکان، از دیگر عواملی هستند که روند اخیر را تسریع می‌بخشد، زیرا غالب آنان بدون داشتن دید و تحلیل مناسب از فراز و فرودهای کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدیدی و محتویاتی که توسط آن‌ها عرضه می‌گردد، در عمل کودکان را به سمت و سوی کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، سوق می‌دهند که این مسأله، متضمن جایگزینی فعالیت‌های فرهنگی بومی با فعالیت‌های فرهنگی جدید است. به تعبیر دیگر، برخی از اولیا که از حداقل دید لازم در تربیت فرزند بی‌بهره هستند، فناوری‌های جدید را به مثابه یک پرستار الکترونیکی دیده، شخصاً فرزند خود را به سمت آن ارجاع می‌دهند تا وی بدون سروصدای اضافی، سرگرم بازی با آن‌ها شود. در این میان اولیای دیگری هم هستند که به دلیل محدودیت امکانات و زندگی در یک آپارتمان کوچک، به اجبار برای متوقف کردن اعتراض همسایه‌ها به سروصدای بازی کودک، وی را به سمت انجام بازی‌های دیجیتالی سوق می‌دهند. مسوولان برخی از مهدکودک‌ها (و پیش دبستانی‌ها) هم به دلیل محدودیت امکانات، بی‌برنامگی و نداشتن دید تربیتی حداقل، کودکان مهد یا پیش دبستانی خودشان را شخصاً به سمت سرگرم شدن با بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط نهادهای تبلیغاتی غربی ارجاع داده، برای ساعت‌های زیاد آن‌ها را با کارتونها و پویانمایی‌های جهت‌دار غربی مشغول و سرگرم می‌کنند. برخی از ظواهر فرهنگی که در کودکان کاربر فضای مجازی ملاحظه می‌گردد، مواردی مانند تهیه عکس و فیلم، تهیه دابسمش و خوانندگی (و نهادن تولیدهای اخیر در معرض دید و استفاده دیگران) هست. مضاف بر این، انعکاس بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان خود را در علائق و رفتارهای کودکان کاربر فضای مجازی نشان می‌دهند. مواردی مانند بازی‌های علمی-تخیلی،

بازی‌های زیست محیطی، نجات گروگان‌ها، انجام بازی‌های پرنسی (در دختران) و مبارزه‌ای و پرخشونت (در پسران)، مسابقه سرعت، زامبی بازی، جادو بازی، علاقه به رقص و رفتن به کلاس‌های رقص و باله، علاقه به آرایش بازی، استقبال از مدگرایی مفرط و برهنه‌گرایی، ازدواج بازی و استقبال از سنت‌های غربی مانند جشن کریسمس و هالووین، از جمله مصادیقی هستند که بعضاً در رفتار کودکان پیش دبستانی کاربر فضای مجازی ملاحظه می‌شوند.

در ادامه، پس از طرح عنوان‌های پیش‌گفته، تلاش خواهد شد تا جایگزینی تدریجی فعالیت‌های فرهنگی جدید با فعالیت‌های فرهنگی سنتی به تصویر کشیده شود.

فعالیت‌های فرهنگی سنتی

جامعه‌پذیری روندی است که جامعه در جریان آن، اهداف خویش را در ذهن شهروندان خود نهادینه می‌سازد تا شهروندان با تحقق آن اهداف در عمل به تداوم روندهای موجود اجتماعی یاری رسانند.



در ارتباط با کودکان پیش دبستان که هنوز وارد چرخه نظام آموزش رسمی نشده‌اند، بازی‌ها مناسب‌ترین راه القای ارزش‌های اجتماعی به کودکان است. از این رو در این قسمت، پس از بررسی اجمالی برخی از مفاهیمی که از طریق بازی‌های سنتی به کودکان القا می‌گردد، به بررسی تطبیقی القانات بازی‌های دیجیتال پرداخته خواهد شد که به دلایل پیش‌گفته، عرصه را بر بازی‌های سنتی تنگ کرده و در عمل مجرای برای القای ارزش‌های متفاوت موطن بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در جامعه گردیده‌اند.

در مصاحبه با اولیا، گاهی آنان در جریان مقایسه بازی‌های دوران خودشان و بازی‌های فرزندانشان، به صراحت از این مسأله یاد می‌کنند که لذت و شادی و نشاطی که در بازی‌های دوران کودکی ما بود، در بازی‌های کودکانمان وجود ندارد. به همین ترتیب برخی از اولیا خاطرنشان می‌سازند، نسبت به بی‌حرکی کودکانشان که در برابر تبلت، ایکس باکس، پی‌اس فور، رایانه و ماهواره نگران هستند و برای جلوگیری از فقر حرکتی آنان، فرزندشان را در باشگاه ثبت نام کرده‌اند.

اما آیا علت جذابیت بازی‌های سنتی تنها همین موارد هستند؟

بررسی اجمالی بازی‌های سنتی حکایت از آن دارند که ویژگی‌های مثبت و متفاوت آن‌ها بسیار بیش‌تر از مواردی است که گاهی اولیا به گله و شکایت از آن‌ها یاد می‌کنند. مواردی مانند کنار هم قرار گرفتن نسل‌های مختلف در بازی‌ها، جمعی و کم هزینه بودن بازی‌های سنتی، تخلیه انرژی، لذت بخش بودن، افزایش استقامت و مهارت‌های حرکتی کودکان در جریان بازی به علاوه افزایش تمرکز، فراگیری نقش‌های اجتماعی، پرورش حس تعاون و نودوستی و افزایش تفکر انتقادی، از دیگر وجوهی هستند که در بازی‌های سنتی قابل ذکر هستند. مضاف بر آنچه از آن یاد شد، در بازی‌های سنتی غالباً برنده و بازنده مشخصی وجود نداشته، افراد گروه فرد بازنده، ممکن است با تلاش مضاعف، اسباب برنده شدن دوست بازنده خود را فراهم آورند و به این ترتیب با همکاری یا کم کاری دوستان، جای بازنده و برنده بارها در جریان بازی عوض شده، به این ترتیب مقوله برنده و بازنده شدن نهایی در بازی‌های سنتی چندان پررنگ نیست، همان‌گونه که افراد تماشاچی در این بازی‌ها زیاد نیست و غالب افراد در جریان بازی گروهی، جذب گروه شده و با آن گروه به بازی، فعالیت و رقابت مشغول هستند.



در ادامه، عناوین پیش‌گفته به اجمال مطرح خواهند شد.

در بازی‌های سنتی غالباً نسل‌های مختلف می‌توانند در کنار هم قرار گرفته و به بازی مشغول شوند، به عنوان مثال، در بازی گل یا پوچ، سه نسل می‌توانند در کنار هم در این بازی مشارکت داشته باشند، به همین ترتیب در بازی استخوان مهتاب، بازی‌گران در دو گروه ۵ نفره سازمان می‌یابند. گروه نخست استخوانی را پرتاب می‌کند و گروه بعد باید آن را پیدا کند. اگر گروه دوم استخوان را پیدا نکرد، باید افراد گروه اول را به پشت سوار کرده و در کوچه‌های روستا به همین حالت بچرخانند و با رسیدن به درب خانه‌ها، درب را بزنند. در این حالت بچه‌ها از صاحب‌خانه می‌پرسند: «سواره بر سواره یا پیاده بر سواره؟» اگر صاحب‌خانه گفت: سواره بر سواره، افراد سواره به پشت سواری خود ادامه می‌دهند، ولی اگر صاحب‌خانه گفت: پیاده بر سواره، جای دو گروه باید عوض شود.

بازی‌های سنتی که غالباً به صورت جمعی و گروهی انجام می‌شوند، در فضای باز و بسته قابل اجرا بودند. بازی‌های فضای باز، مواردی مانند طناب‌کشی، گرگم به هوا، الک دولک، هفت سنگ و مانند

آن‌ها بودند، اما بازی‌های فضای بسته که بعضاً به دلیل هوای سرد و بارانی و زمستانی، در خانه صورت می‌پذیرفت، مواردی مانند اتل مثل توتوله، یه قل دو قل، تاپ تاپ خمیر و نظایر آن‌ها بودند.



نکته قابل توجهی که در هر دو دسته بازی‌های جمعی در فضای باز و بسته وجود داشت، کم هزینه بودن بازی‌ها بود، به این معنا که بازی‌هایی مانند الک دولک یه قل دو قل، هفت سنگ و مانند آن‌ها با وسایل دم دست و ساده‌ترین موارد فراهم می‌شدند و به همین ترتیب گاهی بچه‌ها با تهیه وسایل بازی خودشان، مانند تهیه فرفره یا تهیه تپله سنگی (با ساییدن سنگ‌های نسبتاً کروی و مدور و تبدیل آن‌ها به سنگ‌های کاملاً کروی)، نیاز خودشان را به وسایل بازی شخصاً مرتفع می‌کردند.



بازی‌های سنتی غالباً بازی‌های پرتحرکی بودند که به بهترین شکل ممکن انرژی کودکان را تخلیه می‌کردند و کودکانی که درگیر بازی‌هایی مانند گرگم به هوا، عموزنجیرباف، بالا بلندی، گرگم و گله می‌برم و نظایر آن‌ها می‌شدند، پس از تخلیه انرژی، آرامش روانی را در خودشان احساس می‌کردند. نکته بسیار مهمی که در بازی‌های سنتی لحاظ شده و وجود داشتند، شادی، نشاط و هیجان بازی‌ها بود که در کنار تحرک و آهنگین بودن آن‌ها، لذت زیادی برای کودکان به همراه داشت. به عنوان مثال، در بازی گرگم و گله می‌برم، دو فرد در بازی نقش گرگ و چوپان را بر عهده گرفته، سایر بچه‌ها در حالی که دست‌هایشان را پشت یکدیگر (و در نهایت پشت چوپان) گره زده‌اند، به خواندن این شعر می‌پردازند:

گرگم و گله می‌برم چوپون دارم نمی‌ذارم.
اما گرگ هم در برابر با خواندن این شعر که:
کارد من تیزتره لقمه من لذیذتره

می‌کوشد تا با حمله به گوسفندان چوپان، آن‌ها را از چوپان جدا کرده، به مقصد و مقصود خود برسد که کودکان با همیاری و همکاری جمعی، مانع از ربوده شدن هیچ گوسفندی توسط گرگ می‌شوند. در بازی بالابلندی، در حالی که یک کودک در نقش گرگ، دنبال بچه‌های دیگر می‌کند، بچه‌ها باید از دست او به یک بلندی پناه ببرند. کودکان در حین سرعت و تحرکی که در بازی از خودشان نشان می‌دهند، هم‌زمان با خواندن این شعر که:

گرگ بازی تنبلی هرگز مکن جان من! خود را به گوشه کز مکن

در عمل بر شور و وجد بازی می‌افزایند.

در بازی دستمال پستی که بین ۴ تا ۱۵ نفر و یا بیش‌تر اجرا می‌شد، کودکان به صورت دایره‌وار دور هم می‌نشستند و در حالی که گرگ بازی دور آن‌ها به چرخش درمی‌آمد، دستمال خودش را روی پشت یکی از بچه‌ها می‌انداخت. اگر کودک مورد نظر متوجه افتادن دستمال روی پشت خودش می‌شد، بلافاصله دنبال گرگ می‌کرد تا با گرفتن او، خود را از بازنده شدن برهاند، در این حالت کودکان دیگر با هیجان و هلهله بسیار، دوستانشان را تشویق به گرفتن گرگ بازی می‌کردند، اما اگر کودک مورد نظر متوجه افتادن دستمال در پشتش نمی‌شد، بازنده شده، وسط جمع قرار می‌گرفت و جمع برای او می‌خواند:

تخم مرغ گندیده یکی زما رنجیده

در بسیاری از بازی‌های دیگر، شعرخوانی بچه‌ها در جریان بازی، ضمن آهنگین کردن و لذت بخش‌تر کردن بازی، جذابیت بیش‌تری برای بازی به ارمغان می‌آورد، مثلاً در بازی اتل مثل توتوله، مبنای بازی، شعر اتل مثل توتوله، گاو حسن چه جوهره... هست. در موارد انتخاب گروهی که باید بازی را نخست شروع کند، قواعدی مانند گردو شکستم یا سنگ کاغذ قیچی، وجود دارد که این موارد، از مضمونی آهنگین برخوردارند، مثلاً بچه‌ها در گروه شکستم، با هم می‌خوانند:

گردو با پا می‌شکنم چه بی‌صدا می‌شکنم.



بازی‌های سنتی متضمن فواید زیادی برای کودکان بازیگر هستند. به عنوان مثال، در بازی‌هایی نظیر خروس جنگی و لی‌لی، کودکان باید در حالی که دست‌هایشان را زیر بغلشان گذاشته‌اند و روی یک پا قرار دارند، تلاش کنند با ضربه زدن به طرف مقابل تعادل او را بهم بزنند. این دست از بازی‌ها

بر قدرت و استقامت کودکان می‌افزاید. در بازی زوو یا کبیدی نیز از هر گروه یک نفر، نفس را در سینه حبس کرده، با کشیدن زوو وارد زمین حریف مقابل می‌گردد. هر یک از این افراد سعی می‌کنند در حال زوو کشیدن، یاران حریف را نیز لمس کنند. یاران حریف نیز ضمن فرار از او، سعی می‌کنند او را محاصره کرده و بگیرند که نتواند از خط نیمه زمین بگذرد. به این ترتیب بازی زوو سبب افزایش استقامت بازی‌کنان خویش می‌گردد.

در بازی‌هایی نظیر کلاغ پر و یه قل دوقل، کودکان باید تمرکز زیادی در بازی داشته باشند و تلاش کنند هماهنگی عصبی-عضلانی بهینه‌ای از خود نشان دهند، زیرا مثلاً در بازی یه قل دوقل، کودک در حین پرتاب یک سنگ به هوا، در ابتدا باید یک سنگ را از روی زمین بردارد و در ادامه با دشوارتر شدن وضعیت بازی، بازیگر هم‌زمان با پرتاب کردن یک سنگ به هوا، باید دو یا چند سنگ را بردارد و بعد برداشتن دو تا دوتایی سنگ‌ها را در دستور کار خود قرار دهد.



پرورش حس تعاون، همیاری و نوعدوستی، وجه مهم دیگری است که در غالب بازی‌های سنتی ملاحظه می‌گردد. به عنوان نمونه، در یکی از بازی‌های زوو، ۷ کودک در نقش گرگ و ۷ کودک دیگر در نقش بره قرار می‌گیرند، در ادامه، یک گرگ یا یک بره، با گفتن زوو، به قلمرو گروه مقابل رفته، عضوی از اعضای آن را می‌گیرد، اگر گرگ یا بره‌ای که در حال زوو کشیدن است، بتواند تا زمانی که زوو می‌کشد، از قلمرو حریف با موفقیت فرار کند، که هیچ، در غیر این صورت جزو همان گروه خواهد شد و بنابراین دوستانش باید با همیاری و تلاش بیشتر، کاری کنند که با پر کردن جای خالی او، گروهشان بازنده نشود.

در بازی وسطی هم شروع بازی با پرتاب توپ به وسیله یکی از بازیکنان گروه کناری آغاز می‌شود. گروه کناری سعی بر این دارد که با نشانه رفتن و زدن افراد گروه وسط، باعث سوختن و اخراج آنان بشوند و تلاش گروه داخل بازی هم بر این است که با انجام حرکات سریع، از اصابت توپ در امان بمانند و چنانچه اگر یار بازنده داشته باشند، با گرفتن توپ در هوا که یک امتیاز محسوب می‌گردد، او را به بازی بازگردانند.



بازی‌های دیگری مانند دزد و پلیس یا خاله بازی، در عمل به آموزش نقش‌های اجتماعی به کودک کمک می‌کنند.

نیستانی (۱۳۹۶) در توصیف بازی‌هایی که درس زندگی را به کودکان می‌آموزد، می‌نویسد: «زمان قدیم، بچه‌ها با خاک داخل باغچه‌ها بازی می‌کردند، به خصوص پسرها. با گل، خانه درست می‌کردند، با چوب نردبان درست می‌کردند و داخل این خانه‌ها می‌گذاشتند. بچه‌ها خیلی از چیزها را با خلاقیت خودشان انجام می‌دادند. عروسک را با خلاقیت خودشان طوری درست می‌کردند که مناسب بقیه اسباب بازی‌ها باشد. برای عروسک چوبی دست می‌گذاشتند، پا می‌گذاشتند، لباس برایش درست می‌کردند، لحاف و تشک خیلی قشنگ درست می‌کردند و آن‌ها را داخل همان جعبه‌های میوه می‌چیدند. مثل یک خانه مرتب و خوب، برایش پرده درست می‌کردند، خیاطی می‌کردند. خیلی جالب بود! یعنی با همان پارچه‌ها هم خیاطی یاد می‌گرفتند، یک چیزی بود که توی زندگی‌شان کارآیی داشت و به دردشان می‌خورد.

بچه‌ها با بازی‌هایشان فرهنگ را هم منتقل می‌کردند. این که چه طور از پس مشکلات باید برآمد. مثلاً بچه‌ها با رفتن به حمام با عروسک‌ها (!) در عمل فرهنگ حمام رفتن را یاد می‌گرفتند که چه آدابی دارد! جاروهای که مثلاً غیر قابل استفاده بود و باید دور می‌ریختند، آن‌هایی که خیلی کوچک شده بودند، از داخل همان جاروها، جاروهای کوچکی درست می‌کردند، آن‌ها را می‌آوردند که خانه‌ها را تمیز کنند. به تعبیر دیگر بچه‌ها آنچه را که از خانواده دیده و یاد گرفته بودند، همه را در مجموعه کوچک وسایل بازی، با بچه‌های دیگر تمرین می‌کردند».

کودکان در بازی‌های دیگری مانند شاه و وزیر، دست به انتقاد از وضعیت سیاسی و حکومتی زده و پس از انتقاد، پیشنهاد‌های اصلاحی خود را برای شاه مطرح می‌کردند.

محو بودن تماشاگر در بازی‌های سنتی، مسأله مهم دیگری است که در بازی‌های سنتی وجود دارد. به این معنا که جمعی بودن بازی‌های سنتی از سویی و شرّ و شور زیاد این بازی‌ها سبب می‌شوند که همه افراد درگیر بازی شوند و دیگر کسی باقی نماند که به عنوان تماشاچی، به دیدن بازی دیگران بپردازد.



با توجه به آن که بازی‌ها در عمل مجرای برای انتقال مفاهیم و اهداف فرهنگی یک جامعه هستند، می‌توان در یک جمع‌بندی اجمالی از بازی‌های سنتی نتیجه گرفت، این بازی‌ها در مجموع فرهنگی جمع‌گرا، پر تحرک، بانشاط و امیدوار را در ذهن بازیگران خردسال نهادینه می‌سازد. مونا ۶ ساله در مصاحبه خود از این یاد می‌کند که برنامه تلویزیونی (که در حال حاضر جای بسیاری از بازی‌های سنتی را در جامعه پر کرده‌اند) شبکه پویا، حتی با به نمایش نهادن البسه بومی اقوام مختلف ایران، او را با جلوه‌هایی از فرهنگش بیش از پیش آشنا ساخته‌اند:

«- مونا خانم، دیگه چی تو محله گل و بلبل دوست داری؟

لباسای زناشون.

- مگه لباساشون چه جوریه؟

مامانم می‌گه محلیه. روسری داره و رنگاش خوشگله.».

جابه‌جایی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید



بررسی اظهارات کاربران خردسال مصاحبه شده دلالت بر آن دارد که اگر چه بازی‌های سنتی به دلیل برخی از کوتاهی و تعلل‌ها و بعضی از محدودیت‌های محیطی و امکاناتی، به شکل کم رنگ و بی‌رمقی در سطح کودکان ملاحظه می‌شوند، اما با این همه بازی‌های فیزیکی که در جهان واقع صورت می‌پذیرند، برای کودکان جذابیت‌های خاص خود را دارند.



مهراو ۵ ساله و محیای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از علایق‌شان به خاله‌بازی به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- مهراو خانم، تو دوست داری بیایی مهدکودک یا تو خونه با تبلت بازی کنی؟
مهدکودک بهتره.»

- برای چی بهتره؟

آخه آدم با دوستاشه.

- وقتی با دوستهات هستی، با تبلت هم بازی می‌کنید؟

خیلی کم، بیش تر خاله بازی می‌کنیم».

«- وقتی با دوستهات هستی، با تبلت هم بازی می‌کنید یا نه؟

نه، ما قایم موشک و خاله بازی و اینا می‌کنیم.

- خاله بازی با دوستهات بیش تر خوش می‌گذره یا باربی بازی؟

خاله بازی با دوستام».

آبتین ۵ ساله، فوتبال و رفتن به پارک را بر بازی با تبلت ترجیح داده، کیانای ۶ ساله هم بیان

می‌دارد که رفتن به پارک را بیش تر از بازی با تبلت دوست دارد:

«- آبتین تو دوست داری با دوستهات فوتبال یا توپ بازی کنی؟

آره خیلی.

- بین بازی فوتبال با بازی‌های گوشی کدوم رو انتخاب می‌کنی؟

فوتبال بازی.

- آبتین دوست داری با گوشی بازی کنی یا پارک بری؟

پارک.

- پارک بیش تر خوش می‌گذره یا بازی با گوشی؟

پارک بیش تر خوش می‌گذره».



«- کیانا خانم، وقتی شما با دوستهات هستی، بیش تر با تبلت بازی می‌کنید یا خودتون با هم

بازی می‌کنید؟

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

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

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

می‌گیره.

- شما بهش نمی‌گید که بیا با ما بازی کن، تبلت رو بگذار کنار؟
- چرا می‌گیم، ولی گوش نمی‌ده، هی پز می‌ده، انگار فقط اونه که تبلت داره.
- به نظرت زیادی بازی کردن با تبلت خوبه یا بده؟
- خوب نیس خاله، بازی بهتر حال می‌ده.
- دوست داری با مامانت بری پارک یا تو خونه با تبلت بازی کنی؟
- برم پارک».



بررسی‌های میدانی انجام شده گروه تحقیق، دلالت بر آن دارد که بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها غربی به میزان زیادی جای بازی‌های سنتی و بازی‌های فیزیکی معمولی را که در جهان واقع صورت می‌پذیرفتند، گرفته است. موضوع اخیر از طرفی به جذابیت‌های زیاد فناوری‌های جدید (و همین طور محتوای عرضه شده توسط آنها) و از طرف دیگر به محدودیت‌های محیطی که کودکان و اولیای آنان را در برگرفته است، بازمی‌گردد.

بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها و فیلم‌ها و سریال‌هایی که کودکان پیش دبستانی از طریق فناوری‌های ارتباطی جدید، به کاربری از آنها می‌پردازند، از موضوع بازی‌ها و کارتونها گرفته تا گرافیک آنها و از ارضای هیجان‌جویی کودکان گرفته تا ارضای کنجکاوی آنان گسترده‌اند. از همین رو برخی از کودکان پیش دبستانی در جریان مصاحبه‌هایشان بیان می‌داشتند، آنان با وجود آن که فعالیت‌های جذابی در جهان واقع دارند، اما باز انجام بازی‌های دیجیتالی را به فعالیت‌های جهان بیرون ترجیح می‌دهند. آرش ۶ ساله، با وجود آن که در رشته کنگفو فعال بود، اما باز هم بازی‌های تبلت را به آن ترجیح می‌داد:

«- بازی‌های کامپیوتری رو بیش‌تر دوست داری یا بازی‌های فوتبال یا کنگفو که می‌ری؟»

فوتبال خاله اصلاً.

- یعنی بدت میاد؟

(تکان دادن سر به معنای آره).

- خوب حالا کنگفو رو بیش‌تر دوست داری یا بازی‌هات رو؟

بازیا رو».

یسنای ۵ ساله، طاهّا و امیرعلی ۶ ساله هم در مصاحبه‌های خود به صراحت بیان می‌دارند که آنان بازی با تبلت یا گوشی همراه را بر بازی‌هایی نظیر دنبال‌بازی، فوتبال یا رفتن به پارک ترجیح می‌دهند:

«- یسنا بازی با تبلت رو بیش‌تر دوست داری یا دنبال بازی؟

من بیش‌تر تبلت».

«- حاضری تبلت نداشته باشی، اما همش بری پارک؟

نه.

چرا؟

چون تبلتمو دوستش دارم. دوس دارم، همششش با تبلتم بازی کنم».

«- فوتبال بیش‌تر دوست داری یا بازی‌های توی گوشی مامانت رو؟

بازی‌های توی گوشی».

ابراهیم ۶ ساله هم در توصیف جذابیت بازی‌های دیجیتالی در مصاحبه‌اش بیان می‌داشت، گاهی وی برای رفتن به گیم‌نت، پنهانی از جیب پدرش پول برمی‌دارد تا بتواند در گیم‌نت به انجام بازی مورد علاقه خودش بپردازد.

علاوه بر جذابیت‌های وسایلی مانند تبلت، ایکس باکس، پی‌اس‌فور، گوشی همراه، رایانه و ماهواره، عامل دیگری که موجب گسترش کاربری کودکان از محتواهای عرضه شده توسط این فناوری‌ها شده است، محدودیت امکانات اولیای کودکان در خانه و قلت امکانات مهدکودک‌ها و پیش‌دبستانی‌ها است.



بعضی از کودکان مصاحبه شده، دلیل پرداختن به بازی‌های دیجیتالی را اجبار محیطی خودشان معرفی می‌کردند. آرتیمس ۶ ساله، در همین ارتباط بیان می‌داشت:

«- خوب برای چی این قدر تبلت رو دوست داری؟

آخه حوصلم خیلی سر می‌ره.

- با داداشت بازی نمی‌کنی؟

(خنده) آخه چیزی‌ام نداریم که با هم دیگه بازی کنیم.

- منظورت از چیزی‌ام نداریم چیه؟

آخه خیلی وسیله‌ای نیست که بخوایم با هم بازی کنیم، مامانم همه چی رو برده انباری.
- اِ چرا؟

آخه مامانم می‌گفت توی اتاقتون جا نیست، شمام که با اینا اصلاً بازی نمی‌کنین.
- یعنی توی اتاقتون زیاد جا نبود؟

نه، آخه اتاقمون کوچیکه خیلی. زیاد جا نداره، برای وسایل.
- اتاق تو و داداشت یکی هست؟

آره دیگه، ما دو تا با هم یه اتاق داریم.

- اِ پس چرا بازی نمی‌کردین؟

آخه مثلاً از این بولینگ پلاستیکی‌ها داشتیم، تا می‌خواستیم بازی کنیم، می‌گفتن الان همسایه پایینی میاد بالا یا مثلاً با توپ می‌خواستیم بازی کنیم، بازم همین رو می‌گفتن. نمی‌شد دیگه بازی کرد.

- آهان یعنی همه بازی‌هاتون همین جوری بودن؟

آره (با چهره ناراحت).

- هیچ بازی‌ای نبود که بشه دوتایی بازی کنین و این طوری پرسر و صدا نباشه؟

نه، آخه هرکاری هم که می‌کردیم، بازم صدامون در می‌اومد، این همسایمون هم می‌گفت، اصللاً نباید صدای ما در بیاد».

داریس، برادر دوقلوی آرتمیس، در مصاحبه جداگانه خود، ضمن تکرار مباحث خواهرش، گزارش می‌داد، الان حتی بازی‌های او با خواهرش نیز منقطع شده است و او با تبلت خودش و خواهرش هم با تبلت خودش سرگرم هستند:

«- خوب اصلاً قبل از این که تبلت داشته باشی، چه کارهایی انجام می‌دادی؟

اون موقع با آرتمیس با هم دنبال بازی اینا می‌کردیم یا مثلاً من با ماشین‌هام بازی می‌کردم، آرتمیس هم با عروسک‌هاش و اینا. البته بعضی وقت‌هام دوتایی مثلاً توپ بازی می‌کردیم که همسایمون چند بار ناراحت شد، اومد بالا داد کشید سرمون. دیگه بابام نداشت بازی کنیم. مامان هم همه چیزمون رو جمع کرد.

- خوب بیش‌تر اون موقع رو دوست داشتی که با آرتمیس بازی می‌کردی یا الان که با تبلت بازی می‌کنی؟

من اون موقع‌ها رو بیش‌تر دوست داشتم، آخه همش با آرتمیس بازی می‌کردیم و اینا، ولی الان انگار تنهاییم.

- تنها هستین یعنی چی؟

الانم خوب پیش همیم، ولی مثلاً اون با تبلتش، منم با تبلتم. فقط وقت‌هایی که توی مهد هستیم با هم بازی می‌کنیم بیش‌تر».



علاوه بر محدودیت‌های محیطی اخیر، گاهی اولیایی که حوصله شرّ و شور بازی کودکانشان را در خانه نداشته و یا می‌خواهند شانه از زیر بار مسوولیت والدگری خود خالی کنند، رأساً فرزند خود را به سمت و سوی بازی و سرگرم شدن با تبلت، تلفن همراه (و در مراحل بعد ایکس‌باکس، پی‌اس‌فور و رایانه)، سوق می‌دهند.



برخی از پژوهش‌گران تحقیق، در جریان مصاحبه با مربیان بعضی از مهدکودک‌ها و پیش دبستانی‌ها گزارش کرده‌اند که اولیای مهدهای اخیر برای پر کردن وقت کودکان، برای آنان کارتون‌های مورد علاقه و پسند کودکان را گذاشته، به این طریق آن‌ها را سرگرم می‌سازند. یکی از همین پژوهش‌گران گزارش می‌دهد:

«اولیای مهد کودک، بچه‌ها را در اتاقی جمع کرده و برای آن‌ها کارتون بن‌تن را گذاشته بودند. بچه‌ها هنگام دیدن کارتون بن‌تن، مخصوصاً در مواقع حساس کارتون، در حالی که ژست‌های بن‌تن را به خود می‌گرفتند، شروع به داد و فریاد زدن می‌کردند، به شکلی که من احساس می‌کردم می‌خواهد گوشم کر شود.»

من وقتی از مسوول مهد پرسیدم، آیا کارتون‌هایی را که شما برای بچه‌ها پخش می‌کنید، واقعاً مناسب بچه‌ها هستند یا نه، ایشان در پاسخ به من گفت، به هر صورت این‌ها مواردی هستند که مورد علاقه بچه‌ها هستند و خود بچه‌ها هم در خانه‌هایشان آن‌ها را می‌بینند.

اما بیش‌تر به نظر می‌رسد، مسوولان مهد با به نمایش نهادن کارتون برای بچه‌ها می‌خواهند کار خودشان را راحت کنند و کم‌تر با بچه‌های پر جنب و جوش مهد سروکله بزنند.»



همان‌گونه که از آن یاد شد، در کنار کوتاهی‌ها و تعلل‌های مسوولان فرهنگی در ارایه بازی‌های سنتی به کودکان پیش دبستانی، جذابیت‌های فناوری‌ها از سویی و محدودیت‌های اولیا و اولیای مهدکودک‌ها و پیش دبستانی‌ها از سوی دیگر، در مجموع سبب شده‌اند که کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی، جای بازی‌های سنتی را که در جهان واقع صورت می‌پذیرفتند را به میزان زیادی پر کنند.

القائات فرهنگی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها

جوامع مختلف به انسان‌های جامعه به صورت سرمایه‌های خود می‌نگرند و می‌کوشند به شیوه‌های رسمی و غیررسمی با نهادن و تثبیت اهداف جامعه در اذهان آنان، از شهروندان خود در جهت حمایت و پیشبرد اهداف جامعه سود ببرند.

در ارتباط با کودکان پیش دبستانی که هنوز وارد نظام آموزش عمومی نشده‌اند، روش‌های غیرمستقیم نظیر بازی‌ها، کارتون‌ها و انیمیشن‌ها، از اهم مواردی هستند که در جریان جامعه‌پذیری آنان مورد توجه و استفاده قرار گرفته‌اند. به تعبیر دیگر، بازی‌ها بستر مساعدی جهت انتقال اهداف فرهنگی- اجتماعی- اقتصادی- سیاسی جامعه به شمار می‌روند. از این رو با بررسی تطبیقی بازی‌های موجود در فرهنگ بومی یا بازی‌هایی که ریشه در فرهنگ غرب دارند، می‌توان به همسانی یا تفاوت ارزش‌هایی که از این طریق به کودکان ارایه و القا می‌گردد، پی برد. نظریه لئونتیف در روشنگری معنای اخیر راه‌گشا به نظر می‌رسد.

لئونتیف، به عنوان یک روان‌شناس مارکسیست شوروی سابق، خود را موظف می‌دید که با نادیده گرفتن تفاوت‌های فردی (که در عمل به توجیه طبقاتی بودن جامعه می‌رسید)، تحلیل نظری خویش را عمدتاً معطوف به جامعه و تحول اجتماعی کند، زیرا خطمشی‌های مارکسیستی وی، از تکامل دیالکتیکی جامعه بشری سخن می‌گفت.

لئونتیف در جریان نظریه‌پردازی خویش، با تأکید بر تجربیات فردی متراکم شده نوع بشر، خاطر نشان می‌سازد، بشر برخلاف حیوانات که عمده یادگیری‌هایشان در گرو ذخایر وراثتی آن‌ها است،

عمده یادگیری‌هایش وابسته به کوشش و تلاش خود او است. مضاف این که یادگیری انسان تنها محدود به اکتساب تجربیات فردی فرد نیست، بلکه قسمت مهمی از یادگیری‌های هر فرد، یادگیری‌هایی است که ماحصل تراکم تجربیات نوع بشر در طول تاریخ بوده است.

لئونتیف در ادامه با صحه نهادن بر نقش مربی، تأکید می‌ورزد، مربی می‌تواند به صورت حلقه واسط تجربیات متراکم تاریخی نوع بشر و کودک نوآموز قرار گیرد و با انتقال مناسب و بهینه دستاوردهای تاریخ بشری به کودک، وی را در جهت یادگیری و درون‌سازی کردن دستاوردهای بشری تا حال حاضر یاری رساند (منصور، ۱۳۷۸).

آنچه از نظریه لئونتیف می‌توان برداشت کرد، اهمیت مهم مربی در انتقال دستاوردهای تاریخ گذشته و فرهنگ معاصر جامعه به کودکان است.

اوبلینگر^۱ (۲۰۰۶) در گزارش تحقیق خود خاطرنشان می‌سازد، در حالی که بازی‌های دیجیتالی از ظرفیت بالایی برای ارتقای دانش، مهارت‌ها، نگرش و طرز تفکر کاربران برخوردارند، اما در غالب موارد برای اهداف آموزشی طراحی نشده و این اهداف را دنبال نمی‌کنند.

برخی از مطالعات دلالت بر آن دارند که بسیاری از بازی‌های دیجیتالی طراحی شده برای کودکان هرگز مورد مطالعه و آزمایش قرار نگرفته‌اند و شواهد قطعی دل بر مزایا و معایب آن‌ها وجود ندارد (لیبرمن^۲، بیتز^۳ و سو^۴، ۲۰۰۹).

لیبرمن، چسلی^۵ و بیلی^۶ (۲۰۰۹) در بررسی که روی کودکان ۳-۶ ساله کاربر بازی‌های دیجیتالی داشتند، گزارش می‌دهند بازی‌ها می‌توانند به شکل‌گیری برخی از اعتقادهای کلیشه‌ای در کاربران بینجامند.



با توجه به آنچه تاکنون از آن یاد شده است، در عمل می‌توان شاهد آن بود که کاربران خردسال و نوجوانان، در جریان کاربری از فضای مجازی، در عمل با انبوهی از آموزش‌های فرهنگی در فضای

1. Oblinger, D. G.
2. Lieberman, D. A.
3. Bates, C. H.
4. So, J.
5. Chesely, F.
6. Biely, E.

مجازی مواجهه می‌شوند که این آموزش‌ها بسان معلمی آزموده، به آنان چگونه بودن و چگونه شدن را می‌آموزند. بالطبع با توجه به تفاوت فرهنگ‌های ایران و غرب می‌توان انتظار داشت، استمرار روند اخیر به فرهنگ‌زدایی و تاریخ‌زدایی شدن کاربران خردسال و نوجوان ایرانی فضای مجازی بیانجامد.



در بررسی اجمالی که در زمینه بازی‌های سنتی ایران صورت پذیرفت، خاطرنشان گردید که بازی‌های سنتی ایران در عین تخلیه انرژی، ایجاد شادابی و افزایش استقامت و مقاومت بدنی کودکان، روحیه‌ای جمع‌گرا را بدان‌ها القاء می‌سازد. مضاف بر این، عموم بازی‌های سنتی ضمن کم‌رنگ کردن مسأله برد و باخت، به نوعی تعاون، همیاری و نועدوستی را در میان بازیگران دامن می‌زنند و به شکلی غیرمستقیم به طرح دیدگاه دینی (نظیر جاده خدا خواستن بچه‌ها از حریف برای گریز از دست وی) و سبک زندگی دینی (یعنی آسان‌گیری، ساده زیستی و احترام به محیط زیست) می‌پردازند.

به گزارش معاون تولید محتوای شورای عالی فضای مجازی^۱، ۹۵٪ بازی‌های مورد استفاده کاربران ایرانی، بازی‌های خارجی هستند، از این رو در بررسی القانات فرهنگی بازی‌ها، بازی‌های داخلی سهم بسیار اندکی دارند.



۱. طبق گزارش خوراکیان (معاون محتوای شورای عالی فضای مجازی) در همایش فضای مجازی دانشگاه فرهنگیان که در شهریور ۱۳۹۷ برگزار شد، ۵٪ از کاربری کاربران ایرانی، بازی‌های داخلی بوده، بقیه کاربری آنان از تولیدات کمپانی‌های غربی است.

بررسی تطبیقی اهداف فرهنگی که از طریق بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های غربی به کودکان کاربر محتواهای اخیر ارایه می‌گردد، حکایت از آن دارد که القائات فرهنگی بازی‌های سنتی با بازی‌های دیجیتالی جدید تفاوت بسیار زیادی با هم دارند. به این معنا که گذشته از آن که بازی‌های دیجیتالی در جهان واقعی محقق نمی‌شوند و غالباً فاقد شادی، نشاط، شادابی و تخیله انرژی هستند که در بازی‌های سنتی وجود داشت، این بازی‌ها مروج فردگرایی (در برابر جمع‌گرایی فرهنگ ایران)، لذت‌گرایی و در عین حال پرخاشگری (در برابر نوعدوستی و همیاری که در بازی‌های سنتی القا می‌گردند)، بی‌توجهی و نفی ضمنی دین (در برابر تشویق بازی‌های سنتی به دین‌مداری) و سبک زندگی بی‌قید و لذت‌مدار (در برابر سبک زندگی ساده زیست و کم مصرف که توسط بازی‌های سنتی القا می‌گردند) هستند.

بررسی میدانی گروه پژوهش در زمینه القائات فرهنگی بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها موارد زیر را مشخص کرده است:

بازی‌های علمی-تخیلی، بازی‌های زیست محیطی، نجات گروگان‌ها، انجام بازی‌های پرنسیسی، بازی‌های پرخشونت و مبارزه‌ای، مسابقات سرعت، گیتار بازی، تهیه دابسمش، زامبی بازی، جادو بازی، علاقه به رقص و رفتن به کلاس‌های رقص و باله، علاقه به آرایش بازی، استقبال از مدگرایی مفرط و برهنه‌گرایی، ازدواج بازی و استقبال از سنت‌های غربی مانند جشن کریسمس و هالووین.
در ادامه موارد فرهنگی پیش گفته مورد بررسی قرار می‌گیرند.

بازی‌های علمی - تخیلی

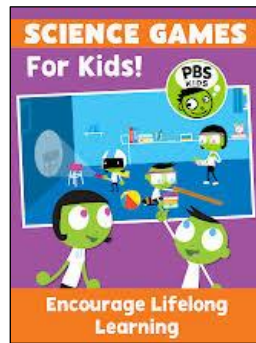
برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی که در پی تحقق اهدافی انسانی هستند، پیام‌های علمی، خلاق، زیست محیطی و مانند آن‌ها را دربردارند و مستقیم و غیرمستقیم کودکان کاربر خود را دعوت به پرداختن به مسایل علمی، خلاق، زیست محیطی و نظایر آن‌ها می‌کنند که البته این موارد، موارد مثبت و مناسبی هستند. اما بازی‌های دیگری با صبغه علمی و خلاق وجود دارند که مضامین مورد نظر نظام سرمایه‌داری را در خود داشته به کودکان کاربر القا می‌کنند.



مادر آرمین ۶ ساله، فرهود و کارن ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از کارتون‌هایی یاد کرده‌اند که محرک کاربرانیشان در فعالیت‌های مناسب بوده‌اند:

«- آرمین در مورد کارتون با کی بیش‌تر صحبت می‌کنه؟»

آرمین کلاً خجالت می‌کشه راجع به احساساتش راجع به کارتون‌های موردعلاقه‌اش صحبت کنه، اما تو خرس بازی مون کلاً مدل صلح‌بانان بازی می‌کنیم. این جواری که من به عنوان مادر خرس (به اسم قهوه‌ای) با قهوه‌ای علیه قهوه‌ای نقشه‌های خبیثانه می‌کشیم و آرمین به عنوان ابر قدرت با عایقی که رو کل بدنش داره و هیچ آسیبی نمی‌بینه، وارد صحنه می‌شه و... . جدا از این، خودش هم هر روز در اتاق رو می‌بست و اجازه نمی‌داد وارد اتاق بشیم و صلح‌بانان بازی می‌کرد.»



«- موقعی که بن‌تن بازی می‌کنید با چی بازی می‌کنید؟»

با موجودات فراز.

- اسباب بازی‌هاش رو داره؟

آره.

- تو چی؟ اسباب بازی‌های بن‌تن رو داری؟

چندتا شو دارم.

- چی‌ها رو داری؟

چهار دست، وی بیگ، آتش مرداب رو دارم.

- تو نقش چی رو بازی می‌کنی؟

من آتیش، نه سگ وحشی؟

- فراز چی می‌شه؟

فراز می‌شه آتیش مرداب.

- خوب اون وقت هر دو تا تون می‌شین بن‌تن؟

آره.

- بعد با کی مبارزه می‌کنین؟

با دکتر... .

- نقش اون رو کی بازی می‌کنه؟

کسری دوست فرازه، اون میاد.

- چه جوری بازی می‌کنین؟

این جوری می‌جنگیم دیگه.

- با چی؟

فراز فندق میاره، مثلاً می‌گیره کنار آتیش مرداب که مثلاً داره آتیش می‌گیره.

- خوب تو که سگ وحشی هستی، چه کار می‌کنی؟

من گاز می‌گیرم...».

«- کارن تو با دوست‌هات چه بازی‌هایی می‌کنی؟

بت من بازی، ماشین بازی، تفنگ بازی.

- چه طوری بت من بازی می‌کنی؟

لگو هست. باهاش بت من درست می‌کنیم.».

بازی‌های زیست محیطی



بعضی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، حاوی مضامین زیست محیطی بوده، ضمن آشنا کردن کودکان با مسایل زیست محیطی، آنان را نسبت به مسایل محیط زیست خودشان حساس می‌کند که از این جهت حاوی اثرات مثبت و مناسبی برای کودکان کاربر است. مادر رادین ۶ ساله، در مصاحبه خود، به بیان نمونه‌ای از این دست موارد پرداخته است:

«در حال حاضر بازی‌های رادین خیلی تحت تأثیر کارتونی که می‌بینم قرار می‌گیره، مثلاً وقتی چیزی در مورد حیات وحش می‌بینم تا ساعت‌ها داره عرض خونه رو می‌دوه و تو نقش اون حیوان یا اون شخصیت کارتونی که دوست داره بازی می‌کنه.

رادین بیش‌تر زمانی که توی منزل تنها است از الگوهای کارتونی مورد علاقه‌اش تقلید می‌کنه و از ما هم می‌خواد که اصلاً پیشش نیایم و نگاهش نکنیم که حسش از بین نره! ولی بعضی اوقات شده

که در جلوی دوستانش هم توی نقش اون شخصیت کارتونی یا حیوان مورد علاقه‌اش رفته و با هم بازی کردن».



نجات گروگان‌ها

تعدادی از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها به موضوع دزد و پلیس و در سطحی فراتر به موضوع گروگان‌گیری پرداخته‌اند که سبب می‌شود کاربران این بازی‌ها با علاقه یافتن به بازی و کارتون مورد نظر، عیناً در صدد اجرای مضامین یادگیری شده خودشان برآیند. اظهار نظر آریوی ۵/۵ ساله و نسترن ۶/۵ ساله، مصادیقی در همین رابطه را به دست می‌دهند:

«- آریو، خاله خواهر و برادر هم داری؟»

آره، یه داداش دارم.

- می‌شه بگی چندسالشه؟

۱۳ سالشه.

- با داداشت بازی می‌کنی؟

آره.

- چه بازی‌هایی با هم می‌کنید؟

من دزد می‌شم، اون پلیس.

- خوب پلیس می‌شی که چه کارکنی؟

دستگیرش کنم.

- داداشت رو؟

آره تو بازی دزده.

- خوب این رو از کجا یاد گرفتی؟

تو بازی، تو فیلما».



«... توی حیاط بدو بدو بازی می کردیم، بعد حمید دوس داشت پلیس بشه، من گروگان می شدم، منو نجات می داد.»

- اون چرا می خواست پلیس بشه؟
- نمی دونم، همش صدای تفنگ و ماشین پلیس درمیاره.
- تو چرا گروگان می شدی؟
- آخه کیف می ده، نجاتم بدن.
- دوست هات هم دوست پسر دارن؟
- من نمی دونم.
- مثلاً توی مهد در مورد پسرها حرف نمی زنی؟
- می زنی، ولی دوست پسر نمی دونم دارن.»



البته درباره بازی هایی که حاوی مضمون گروگان گیری هستند، لازم به یادآوری است که در غالب این بازی ها گروگان رئیس جمهور امریکا یا جمعی از مردم بی گناه ترسیم می شوند که بازی گر باید در نقش منجی و مدافع گروگان ها وارد عمل شده و با تروریست ها که عموماً افرادی مسلمان و مذهبی هستند، بجنگد تا گروگان ها را آزاد سازد.

انجام بازی های پرنسسی (در دختران)

برخی از کودکان پیش دبستانی در مصاحبه های خویش خاطرنشان ساخته اند که آنان با الهام از آنچه از آن ها کاربری داشته اند، دست به انجام بازی های پرنسسی زده اند.

مادر دنیای ۳/۵ ساله، در مصاحبه خود از پرنسس بازی فرزندش به شرح زیر یاد می کند:

«... دنیا از شما می خواد به اسم دیگه ای صداس کنید؟»

کلاً دوست داره اول اسمش پرنسس بذاریم، ما هم صداس می کنیم.

- پرنسس خالی، یعنی فقط پرنسس صداس می کنید؟

نه، اوایل که نمی تونست درست السا، آنا رو تلفظ کنه، می گفت بهم بگین پرنسس هلگا!

- دنیا خودش به تنهایی بازی می‌کنه؟
بله.

- وقتی دنیا بازی می‌کنه، آیا شخصیت‌های کارتونی خاصی رو در بازی دخیل می‌کنه؟
نه، وقتی تنهاست من تا حالا ندیدم، ولی با دوستاش انجام می‌ده.
- دقیقاً چه کار می‌کنه؟

خواهر همدیگه می‌شن، یکی می‌شه السا، یکی آنا، بعد با هم بازی می‌کنند». کیانای ۵ ساله و روژینای ۶ ساله در توصیف بازی‌ها خود از انجام بازی‌های پرنسی می‌کردند:
«- بازی‌ها چی کیانا خانم؟

بازی‌های آرایشی، بازی‌های پرنسی هم دارم.

- بازی پرنسی چه طوری هست؟

آدم باید حداقل یه لباس پرنسی داشته باشه تا بتونه بازی پرنسی بکنه».



«-خوب روژینا خانم، چه بازی‌هایی می‌کنی؟

با تبلت بازی می‌کنم.

-چه بازی‌هایی روی تبلت داری؟

باربی دارم، دو تا پری دریایی هم دارم، بچه بازی هم دارم. راپونزلی و پرنسی هم هست».



مادر مانیای ۶ ساله هم در مصاحبه خود درباره پرنسی بازی فرزندش تأکید خاصی داشت:

«... مانیای بیشتر بازی‌اش حالت داستان پردازانه داره، مثلاً خودشو تو نقش یه پرنسی تصور می‌کنه و منم مادرش بودم و با دوستاش هم همین بازی رو انجام می‌ده، چند بار دیدم که نقش پرنسی رو

بازی کرده و دوستش هم نقش پرنس و حتی سر این که کی پرنسس باشه، چندبار با هم قهر کردن. دخترا دوست ندارن نقش یه پسر رو بازی کنن».

بازی‌های پرخشونت و مبارزه‌ای

کاربری از بازی‌های مبارزه‌ای و مبتنی بر زدوخورده، خشونت و پرخاش را در بازی آنان -خاصه پسرها- به همراه آورده است. رامتین، کیان و سپهر ۶ ساله در مصاحبه‌های خود در همین ارتباط بیان می‌داشتند:

«- دوست‌ها هم مثل تو از این کارتونها دوست دارن؟»

نه، اما آریا خیلی دوس داره، همیشه با هم مبارزه می‌کنیم.

- چه طور با هم مبارزه می‌کنین؟

با شمشیر یا با مشت، یه دعوی واقعی جانانه که شکستش بدم.

- تا حالا خودت یا دوستت زخمی شدین؟

فقط یه بار آریا چشمش کبود شد، مامانش اومد منو دعوا کرد، اونم منو زد، ولی من کبود نشدم، مامانم اونو دعوا نکرد».

«- با دوست‌ها اینجا چه بازی‌هایی می‌کنی؟»

لاک‌پشت‌های نیجا بازی می‌کنیم.

- چه جوری؟

خودمو می‌کنم لئوناردو، یکیشونو می‌کنم استاد شیفو، یکشون داناتلو، یکیشون رافائل، یکیشون مایکل آنجلو.

- استاد شیفو برای کارتون پاندای کنگ‌فوکار نیست؟

چرا، بعد اونا هم دشمن دارن.

- یعنی چند تا از بچه‌ها هم دشمن می‌شن؟

آره.

- شما بچه‌هایی که دشمن شدن رو می‌رید می‌زنید؟

آره، این طوری الکی دیش، دیش، دیش! سلاح هم دارن. یکیشون شمشیره، یکیشون چوبه، یکی خنجره، یکی نانچیکو.

- لباس‌هایی هم داری عکس کارتونها روش باشه؟

اوهوم، همه چی، لباس فوتبالیست‌ها که الان زیر روپوشم پوشیدم، ایناها نگاه کن! لباس بت‌من. لباس دوستش رابین رو هم دارم.

- دیگه با رهام چه بازی‌هایی می‌کنی؟

وایسا به جز زامبی بازی، اهوم شمشیر بازی هم می‌کنیم. من شمشیر میارم! رهام ۷ سالشه من ۶ سالمه، شمشیر بازی که می‌کنیم با هم، اون خیلی ازم ضعیف‌تره، ۷ سالشه‌ها، ولی می‌دونم ازم ضعیف‌تره.

- شما چه طور قوی‌تری؟

هووم همین جوری دیگه، نیرو دارم دیگه، تازه اون لباس زورو داره، من لباس مرد عنکبوتی.

- لباساتون رو هم توی خونه پدر بزرگ می‌پوشین؟
بله، بله.

- بعد زورو و مرد عنکبوتی با هم بازی می‌کنن، کدوم می‌برن؟
با هم دوستن کلاً، من سی‌دیش رو دارم، دیدم که با هم دوستن.

- شما هم تو بازی‌ها دوستین؟
بله.

- کیان اتاق و تختت چه شکلیه؟

لحافم بن‌تنه، پتوم هم بن‌تنه، بالشم هم بن‌تنه، فرشم هم بن‌تنه، من همه چیم بن‌تنه. رو در اتاقم بن‌تن رو دارم».

«یه بار جی‌تی‌ای رو داشتما، بگم چی کار می‌کنه؟

- اوهوم بگو.

می‌ره خب یا آدما رو مثلاً می‌کشه یا ماشیناشونو می‌دزده، خودت یه خونه‌داری، بعداً خودت می‌ری رو نقشه خب، دلت بخواد می‌زنی تو نقشه شهربازی، می‌زنی تو نقشه اسلحه فروشی، تو نقشه سلمونی، من یه بار زدم، رفتم شهربازی خب، بعد اونجا جلوش استخره، جلوش ساحله، زن و مرد لخت داره، رفتم تو ساحل زیر آب، یه کوسه داشتش، فهمیدم چی... اون گوله آرپی‌جی رو زدم تو آرپی‌جی، بعد خب، اونجاش که چیز بود کوسه‌هه رو کشتم، بعد خب، اونجا یه چیز خیلی خطرناکی بود، این جوری خب، میاد خبیب، یه کوسه اومده بود، سرشو بالا کرده بود، دهنشم باز بود، خشک شده بود، مثلاً اممم.

این جوری خب، آدما رو بزنی پلیس دنبالت می‌کنه، این جوری رمز می‌زنی خب، هم واست موتور میاد، هم پلیسه می‌ره اون ور، من یه بار رمز زدم خبیب، موتور اومد، از روش رفتم بعد بالا یه هواپیما بود، تفنگمو... آرپی‌جی‌مو برداشتم زدم به سر هواپیماهه، سقوط شد، افتاد تو آب».



آيسان ۶ ساله هم از بازی‌هایی کاربری دارد که ترکیب سکس و خشونت را دربردارند:

«- کدوم بازی رو از همه بیش‌تر دوست داری؟»

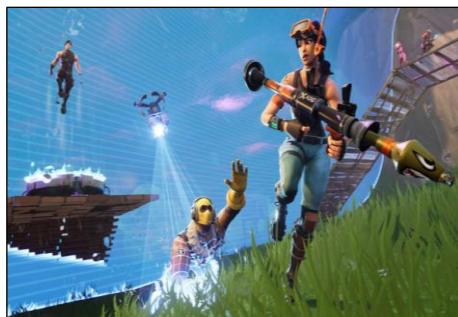
یکی هس خیلی سخته، واسه نی‌نی کوچولا هم نیس، واسه ۱۰، ۸، ۷ ساله‌هاس. تازه امیر محمدم یه بازی داشت خیلی با حال بود. جنگی و داعش و این چیزا بود.

- مگه این‌ها پسرانه نیستن؟

خوب بعضی بازی‌های پسرانه رو هم دوس دارم، مخصوصاً اونایی که خون از دماغشون میاد، خیلی با حاله. بعد کلی لباس داشتن که می‌شد عوض کرد، مثلاً شورت زنونه، تازه مرد بود طرف (با خنده)...

- آهان یعنی باید آدم هم می‌کشتی؟

آره مرحله‌ای بود، باید هر دفعه یکی رو می‌کشتم».



خشونت و خشونت‌گرایی افراطی مقوله ارزشی مهم دیگری است که در بسیاری از بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌های آن سوی آب قابل ملاحظه‌اند: پارسا و کسری ۶ ساله به تبع کاربری از محصولات پرخاشگرانه، از پرخاشگری‌های خویش به قرار زیر یاد کرده‌اند:

«- از این کارتون‌های جنگی چی یاد می‌گیری؟»

یاد می‌گیرم بجنگم.

- با کی بجنگی؟

با آدم بدا.

- چه جوری باهاشون می‌جنگی؟

حالا یه جوری می‌جنگم دیگه.

- فیلم بزرگ‌ترها رو هم می‌بینی؟

آره.

- چه جوریه؟

جنگیه، زامبی داره.

- نمی ترسی می بینی؟
نه.

- چرا جنگی دوست داری؟
آخه بزن بزنیه.

- تا حالا کسی رو زدی؟
آره.

- کی؟

امیر علی.

- امیر علی کیه؟

پسر عمه مصوم.

- چند سالشه؟

۳ سالشه.

- چه جور زدی؟

کلشو گرفتم، پرتش کردم.

- بعد اون چه کار کرد؟

گریه کرد.

- ناراحت شدی؟

نه خیر، گفتم به جهنم».

«- کسری تو چه کارتونی رو بیش تر از همه دوست داری؟

لاک پشت های نینجا.

جنگلش رو دوست دارم، یه آدمی کلک می زنه، سوار شهاب سنگ می شه، تبدیل به موشک

می کننش، بعد می رن اون آدم بدها رو می کشن.

تو هم دوست داری مثل اون ها بجنگی و بکشی؟

آره، یه غولی هست که صدش بزرگه، کنترل ها رو می زنه و آدم ها رو می کشه، اون آدم بزرگه

لاک پشت هاست.

- تو دوست داری جای اون غوله باشی؟

آره، با دوستانم بازی رو می کنم.

- چه بازی ای؟ یعنی چه کار می کنی؟

با بچه هایی که تو پارکند، دوست می شم، لاک پشت های نینجا رو تمرین می کنم. من می شم غوله

و آدم ها رو می کشم و بعد نقش هامون رو عوض می کنیم. تو خونه هم تنهایی بازی می کنم.

- یعنی تنهایی لاک پشت های نینجا رو بازی می کنی؟

آره».



لازم به ذکر است که انجام بازی‌های خشن تنها منحصر به پسران نیست و برخی از دختران هم پس از تماشای کارتون‌ها و پویانمایی‌های پرخشونت، علاقه‌مند به بازسازی آن‌ها توسط خودشان می‌گردند. ماتیای ۶ ساله، در همین ارتباط بیان می‌داشت:

«... خوب دوست داشتنی چی داشته باشی؟»

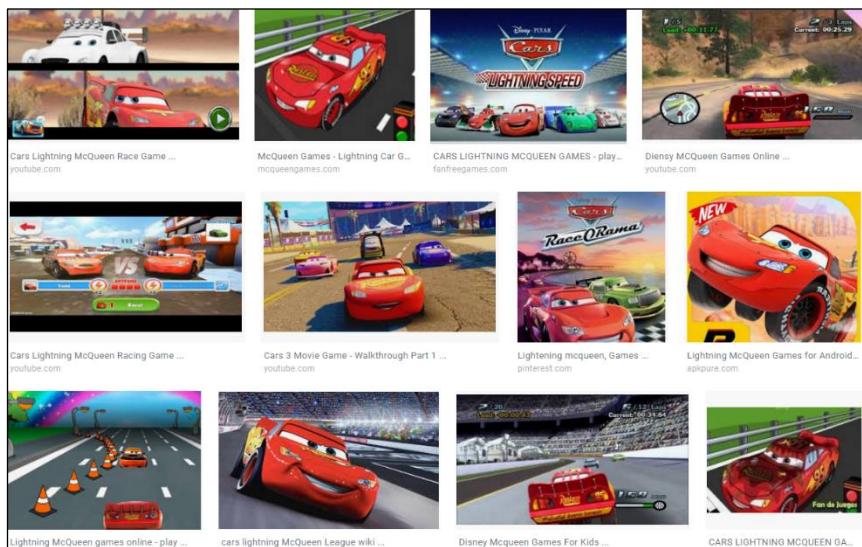
دوست داشتم نانچیکو و خنجر داشته باشم.

– اگر واقعاً این‌ها رو داشتی، باهاشون چه کار می‌کردی؟

باهاشون بازی می‌کردم!».

مسابقات سرعت

یکی از بازی‌های مورد علاقه پسران بازی‌های مبتنی بر سرعت و مسابقه‌ای است. پسران با کپی‌برداری از کارتون‌های مسابقه‌ای، با شیفتگی هر چه تمام‌تر به بازسازی آن‌ها در کارتون شاهد آن بوده‌اند، می‌پردازند.



رادین و پرهام ۶ ساله در مصاحبه‌های خود در همین ارتباط بیان می‌داشتند:

«- رادین تو توی خونه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

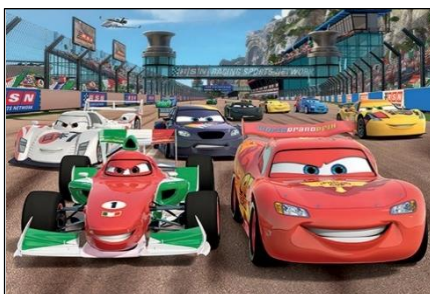
بعضی وقتا ماشین بازی می‌کنم، بعضی وقتا هم با خودم بازی می‌کنم.

- چه خوب، با خودت چه بازی‌هایی می‌کنی؟

ماشین بازی و حیوون بازی، اما بعضی وقتا می‌خوام خودم مک‌کوین بشم و مثلاً تصور کنم که یه

رقیب هم دارم، می‌رم و می‌رم، اما یه منطقه‌ای نمی‌تونم برم، جاش می‌دوم و می‌دوم لاستیکامو

عوض می‌کنم و دوباره می‌رم تو پیست مسابقه (مسابقه)».



«- ادراره بابات با چی خودت رو سرگرم می‌کنی؟

با تبلت.

- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟

من یه عالمه بازی دانلود می‌کنم.

- مثلاً چه بازی‌هایی؟

کلش اف کلنز، مسابقه ماشین، بیش‌تر بازی جنگی و شمشیر بازی.

- چه قدر با تبلت بازی می‌کنی؟

همه‌اش.

- یعنی تمام مدتی که پیش پدرت در محل کارش هستی، داری تبلت بازی می‌کنی؟

آره.

- خسته نمی‌شی؟

نه، چون که خیلی بازی‌هاش هیجان‌انگیزه، همه صحنه‌هاش واقعین، اصلاً آدم فکر نمی‌کنه داره

بازی می‌کنه.

برای همین اگه خسته هم باشم، دوست دارم باز هم بازی کنم».

گیتار بازی



بسیاری از الگوهای مورد علاقه کودکان، خاصه الگوهای مؤنث، علایق موسیقایی داشته، با آلات و ادوات موسیقی نظیر گیتار در کارتون‌ها و پویانمایی‌ها ظاهر می‌گردند و کاربران خردسال نیز با علاقه یافتن به آنان، در صدد انجام کاری برمی‌آیند که در الگوی مطلوب طبعشان دیده‌اند.



شایان و روژینا و پرمیدای ۶ ساله، از علایق خود به نواختن گیتار و یا خواندن آهنگ‌های خارجی یاد کرده‌اند که موارد اخیر در سبک زندگی اولیای آنان وجود نداشته است:

«- شایان تبلت داری؟»

(تکان دادن سر به معنای آره).

- مال خودته؟

(تکان دادن سر به معنای آره).

- چه کارهایی با تبلتت می‌کنی؟

یه ذره بازی می‌کنم باهاش... اممممم مثللاً... همین.

- فقط با اون بازی می‌کنی؟

(تکان دادن سر به معنای آره).

- چی بازی می‌کنی؟

یه دونه بازی دارم.

- اسم بازیت چیه؟
- (فکر کردن) نمی‌دونم.
- خوب بازیش چه جوریه؟
- (بعد از یک مکث خیلی طولانی) مثلاً امممم گیتار بازیه.
- یعنی با اون گیتار می‌زنی؟
- اوهوم.
- گیتار دوست داری؟
- (تکان دادن سر به معنای آره)«.



- «- خوب چه بازی‌هایی داری؟
- روژینا: یه فیلم السا و آنام دارم.
- پارمیدا: فیلمشو ندارم، آهنگشو خودم می‌خونم.
- روژینا: من که آهنگش رو بدم تا آآخر بخونم.
- بخونین ببینم.
- پارمیدا: Larry
- روژینا: نهههه.
- ۱،۲،۳ با هم بخونین.
- روژینا: بابا اولش نباید بگی larry go، اولش السا ناراحته، بعدش آخ اون وسطاش خوشحال می‌شه، بعدش می‌ره دستکششو پرت می‌کنه هوا، بعد اون لنگه دستکششو می‌اندازه پایین، بعد وقتی قصر رو می‌سازه، تا چشم نگا می‌کنه، بعد پرت می‌کنه از قصر بیرون تاجشو، بعدش با یخش برا خودش لباس می‌سازه، بعد موهاشو خراب می‌کنه، می‌بافه موهاشو، بعدش می‌ره تو قصرش تو تراسش آخرین آهنگشو می‌خونه، در رو می‌بنده».



تهیه دابسمش

از آنجا که فناوری‌های ارتباطی جدید در کنار عرضه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، واجد امکانات گسترده دیگری هم هستند، برخی از کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید در مصاحبه‌های خود خاطرنشان ساخته‌اند که آنان از امکانات عکس و فیلم‌برداری فناوری‌ها یا ساخت دابسمش و یا گذاشتن تصاویر، کلیپ‌ها و خوانندگی خود روی فضای مجازی سود برده‌اند. احسان و آوینای ۶ ساله در مصاحبه‌های خود مصادیقی از کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید را به نمایش نهاده‌اند:

«- عکس و فیلم هم بلد می‌گیری؟»

آره.

- از چه چیزهایی فیلم یا عکس می‌گیری؟

مثلاً وقتی تولدم بود. من از تولدم فیلم گرفتم... .

- چیزه دیگه‌ای نمی‌شه گرفت؟

چرا می‌شه، همه چی می‌شه گرفت، رباتم داره.

- یعنی چی؟

من یه ربات نصب کردم تو تبلتم.

- می‌شه توضیح بدی ربات چه کار می‌کنه؟

مثلاً با دشمناش می‌جنگه، می‌تونم برم تعمیرش کنم. می‌تونم کنترلش کنم با تبلتم.

- رباتت چیه؟

اسمش رو گذاشتم آتیوس.

- آتیوس یعنی چی؟

آتیوس رو فیلمش رو دیدم، ولی فیلمش خارجیه، فیلمش رو دیدم که ربات‌ها، هم ربات می‌شن،

هم ماشین می‌شن.»



- «- آوینا خانم، تو با تبلت آهنگ هم گوش می‌دی؟
آره. اینم تو تبلتمه، زومبا رقصیه.
- زومبا رقصیدن چه شکلی هست؟
یعنی این جوریه، بعد می‌پری، بعد این جوری می‌کنی، بعد یه دور می‌چرخه.
- خوب فیلم زومبا رو بذار، خودت هم با اون انجام بده.
تو هم بیا.
- باشه.
هر کاری من می‌کنم، تو هم بکن (تقلید از حرکات افرادی که زومبا می‌رقصند)...
بین یه عالمه هم دابسمش دارم.
- دابسمش یعنی چی؟
دابسمش دارم دیگه.
- می‌شه بهم یاد بدی یعنی چی؟
هندی می‌رقصن دیگه.
- خودت دابسمش درست کردی؟ تنها تنهایی؟
آبجی کنارم بود.
- دابسمش چه طوری هست؟
دابسمش رو می‌زنی و دابسمش رو می‌سازی و می‌ذاری تو تلگراما.
- آهان، اداشو در میاری، می‌ذاری تلگرام.
آره.
- دابسمش‌های خودتون رو به من نشون می‌دید؟
آره (آوینا تعداد خیلی زیادی دابسمش داشت که به من نشان داد، او در ضمن نمایش دابسمش‌هایش به من، حرف‌های آنان را پیش خودش تکرار می‌کرد).
- گفتم دابسمش‌هاتون رو توی تلگرام می‌گذارید.
آره.»



سلطان دابسمش تویی

زامبی بازی

کودکان در جریان کاربری خود از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها با موارد متعددی از بازی‌های زامبی (مرده متحرک) مواجه می‌گردند که با وجود ترسناک بودنشان، کودکان به سبب کنجکاوی خود آن‌ها را دنبال می‌کنند. البته اگر چه بیش‌تر پسران کاربر بازی‌های زامبی هستند، اما دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری با مخلوط کردن مضمون بازی‌های زامبی با موارد مورد علاقه دختران -نظیر عاشق شدن زامبی به یک دختر زمینی- در عمل دختران نیز مجذوب بازی‌های زامبی شده‌اند و پیگیر آن‌ها می‌گردند.



- آریا و کیان ۶ ساله در مصاحبه‌های خود از همین معنا به قرار زیر یاد کرده‌اند:
- «- با دوست‌های خودت چه بازی‌هایی می‌کنید؟
زامبی بازی می‌کنیم با دزد و پلیس.
- زامبی بازی چه طوریه؟
یکی می‌شه زامبی، می‌افته دنبالمون که بخورتمون، ما باید فرار کنیم.
- این بازی رو از کی یاد گرفتی؟
از دوستم یاد گرفتم. باید بدوییم، وگرنه زامبی میاد ما رو می‌خوره.
- دزد و پلیس چه طوریه؟
یکی می‌شه دزد، یه بار من شدم دزد، بعد پلیس می‌افته میاد دنبالمون.
- این بازی رو از کجا یاد گرفتی؟
خودم یاد گرفتم.»



«- کیان تو کارتون زامبی رو دیدی؟

آره. بازی زامبی رو هم می‌کنیم.

- بازیش چه طور هست؟

دوستم ادای زامبی‌ها رو درمیاره، این جوری (چشم‌هایش را باز و بسته می‌کند، دست‌هایش را معلق

نگه داشته، دهانش باز و سرش را کج کرده است).

- دوستت توی مهد کودکه؟

نه، خونه‌ی بابا بزرگمه. اون دوستم اسمش رهامه.

- ادای زامبی‌ها رو در میاره، بعد شما چه کار می‌کنی؟

منم بووووم بووووم، می‌زنمش، می‌افته.

- می‌زنیش؟

آره می‌زنمش زمین، بهش الکی چاقو می‌زنم، می‌میره، خودم زامبی می‌شم».



جادو بازی

طرح بازی‌هایی که حول محور جادو، طلسم و جادوگران هستند، تمهید ظریفی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به شمار می‌روند، زیرا جادو نظیر دین، با ماوراءالطبیعه گره خورده است و اگر چه کودکان در بازی با جادوگران سیاه و سفید^۱ با آن‌ها در عمل حشر و نشر دارند، اما پس از گذشت چند سال، بعد از رسیدن به تفکر انتزاعی، با خرافه دیدن جادو، به سادگی خرافه بودن دین را نیز نتیجه می‌گیرند.



۱. جادوگران سیاه ایفاگر نقش‌های شرارت‌آمیز و جادوگران سفید واجد نقش‌های مثبت هستند.

محیای ۴ ساله و آلائی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از کاربری از بازی‌های جادوگری سخن به میان آورده‌اند:

«- محیا خانم تو چه کارتونهایی رو دوست داری؟»

السا، موآنا، باب اسفنجی با خرس‌های محافظ جنگل.

- بیش‌تر از همشون کدوم رو دوست داری؟

السا رو از همه بیش‌تر دوست دارم. من السام.

- تو السا هستی؟

آره.

- چه جورى 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 هست).

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 جورى شکستش می‌دی؟

یخیش 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 اجی‌مچی کنم، لباسمو یخی کنم.

- الآن که موهاش کوتاهه؟

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

- ولی دوست داری شبیه اون باشی!

آره. لباسای قشنگ بپوشم، موهام خوشگل کنم. یه بازی تو گوشه آبیجیم هست، بازی الساست.

- بازی‌ش چه جوریه؟

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

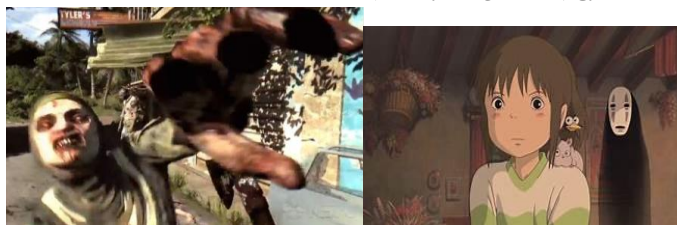
قفله. باید انقد بازی کنیم تا قفلا باز بشن، بتونیم مو برداریم یا لباس.

- لباس هم براش عوض می کنی؟
آره، لباساشم خیلی قشنگه. لباس عوض می کنیم براش، هر چی خوشگل تر بشه، بیش تر بهت امتیاز می ده، بعد می تونی قفلاهی بیش تری رو باز کنی».



«- آلا خانم، عروسک چی داری؟
تک شاخ خیلی دارم. یه چرخ خیاطی دارم که نخ واقعی داره. پارچه هم داره، می شه باهاش دوخت.
کلی عروسک باربی دارم. اون قدر دارم که نمی دونم اسماشون چیه!
- با باربی های خودت چه بازی هایی می کنی؟
با باربی هام یا بازی جنگی می کنم یا بازی جادوگری.
- مثلاً چه جوری؟
مثلاً سوار اسب می کنمشون. پیتکو پیتکو می برمشون، بعد مثلاً دشمناشون رو می زنن»^۱.

۱. هم زمان با نفی غیرمستقیم دین در بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها، مفاهیم دینی نظیر حجاب، مسجد و حتی خدا، در این محصولات با بی مهری مواجه شده، به شکلی نامناسب و مبتنی بر نفی و انکار مطرح می گردند. برخی از کودکان در مصاحبه خویش انعکاس دهنده مفاهیمی از حجاب هستند که در بعضی از بازی های دیجیتالی مطرح شده، افراد محجبه را شبیه یک روح پلید، زامبی یا دیو ترسیم کرده اند:



یسنا و سارینای کاربر رسانه های دیجیتالی، در سن ۵ و ۶ سالگی خودشان، نسبت به حجاب مسأله دار شده اند:
«- یسنا جان حجاب رو دوست داری؟
آره.
- پس چرا الان روسری سرت نیست؟
چون پسر اینجا نیست، ولی دختری که با هیکل نیست، حجاب داره».
«- چرا این خانوم دکتره مقنعه سرش نیست.

روسی نداشته!

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

دکترش برا بچه‌هاس، می‌خواد این طوری باشه که عرق می‌کنه، موهاش نریزه، مثل ما که تو مهد کودک، لچک می‌بندیم، موهامون می‌ریزه».

«- الان چقدر با سیندرلا فرق داری؟»

خیلی، سیندرلا خوشگله، ولی من نیستم.

- چرا تو خوشگل نیستی؟

من موهای طلایی و پوست سفید ندارم.

- ولی به نظرم تو خیلی از سیندرلا خوشگل تری، راستی آزیتا دوست داری که روسری سرت کنی؟

نه، اصلاً دوست ندارم.

- چرا دوست داری؟

چون سیندرلا روسری سرش نیست».

آرش ۶ ساله نیز از علایق وافر خود به بازی انگری بیردز یاد می‌کند که در روند بازی باید برای کشتن خوک‌هایی که به جایی شبیه مسجد پناه می‌برند، آنجا را تخریب کند:

« خاله دو تا بازی جدید ریختم.

- چه بازی‌هایی؟

یکی انگری برده، اون یکی رو نمی‌دونم. ماشینیه.



- انگری بیردز رو دوست داری؟

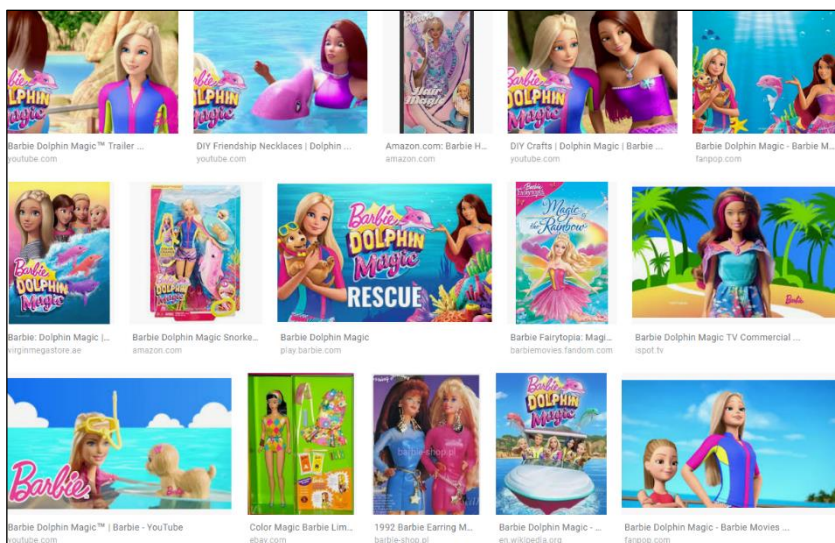
آره، خیلی».

سونیای ۵ ساله هم مصداق دیگری از فاصله‌گیری کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های جدید از دین و دیانت را به نمایش می‌گذارند.

در مصاحبه‌ای که با سونیا، در مهد کودک صورت پذیرفت، سونیا از این مسأله سخن می‌گفت که باربی را بیشتر از خدا دوست دارد. پژوهش‌گر در همین ارتباط با مادر سونیا مصاحبه‌ای داشت. مادر سونیا بیان می‌داشت:

«دختر من به شدت تحت تأثیر عروسک باربی و کارتون‌های اون هست تا حدی که وقتی من می‌خواهم او را برای کوتاه کردن موهایش به آرایشگاه ببرم، حاضر به آمدن به آرایشگاه نیست و می‌گوید، من می‌خوام موهام مثل باربی بلند باشه! به علاوه سونیا بعضی از وقت‌ها به من می‌گوید، مامان من رو به آرایشگاهی ببر که باربی اونجا می‌ره.

مادر سونیا ادامه می‌داد، سونیا جدیداً خیلی به سر و وضع خودش می‌رسد و وقتی او را با خودم بیرون می‌برم، با اصرار از من می‌خواهد که برای او هم لوازم آرایشی مانند رژ لب و نظایر آن را بخرم. در ضمن سونیا در اکثر اوقات در خانه، وسایل آرایشی من را برمی‌دارد و هم خودش و هم عروسک‌هایش را آرایش می‌کند. بعضی از وقت‌ها هم سونیا به من می‌گوید، بیا بنشین تو را آرایش کنم.



می‌نای ۶ ساله و سارای ۶/۵ ساله هم در مصاحبه خودشان از طلسم شدن و شکسته شدن طلسم به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- کدوم کارتون رو از همه بیش‌تر دوست داری؟

اووم، کارتون دیو و دلبر.

- چرا این کارتون رو دوست داری؟

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

- چه چیز بل برات جذاب هست؟

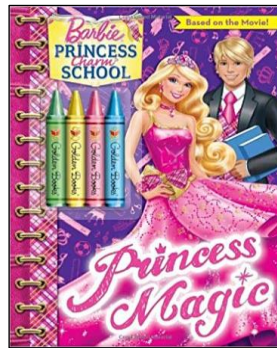
یکی از تفریحات مهم سونیا و دوستانش هم همین آرایشگری است. سونیا دوستانش را به خانه می‌آورد و آن‌ها را به اتاق خودش می‌برد و به ما می‌گوید، ما می‌خواهیم آرایشگری کنیم، لطفاً کسی مزاحم ما نشود. پدر سونیا با دیدن این وضع، من را زیر سوال می‌برد و می‌گوید: تو این دختر را قرتی بارآورده‌ای، حالا اگر به گوشش برسد که سونیا می‌گوید، من باربی را از خدا بیشتر دوست دارم، نمی‌دانم چه غوغایی در خانه به پا خواهد شد».



باکنار رفتن دین در نظام ارزشی غرب، انسان و انسان‌گرایی جای خدا را پر می‌کنند و تحقق لذات انسانی، محور اصلی نظام فرهنگی غرب می‌گردد.

در حالت اخیر، انسان غربی به جای انسان خدامداری که خود را مکلف به ادای تکالیف الهی خویش می‌دانست، تنها خود را مکلف به تحقق لذات خویش می‌داند و بالطبع در برابر موانعی که در سر راه لذت‌جویی‌های وی قرار گیرند، با خشونت و پرخاش برخورد خواهد کرد.

لباس پفدار زردش و این که تونست دیو رو عاشق خودش کنه که طلسم رو بشکنه.
- چه جور می‌تونست دیو رو عاشق خودش کنه که طلسم رو بشکنه؟
اووم همش آهنگ می‌خوند و می‌رقصید. دیوم که دیدش، عاشقش شد.
- یعنی فقط چون آهنگ می‌خوند و می‌رقصید، دیو عاشقش شد؟
نه با قوری و نلبکی و ساعت (شخصیت‌های کارتون) خیلی خوب رفتار می‌کرد.
دیو می‌دیدش که با اون‌ها هم خوب رفتار می‌کنه، عاشقش شد.
- که این طور، خوب کدام قسمت کارتون دیو و دلبر رو از همه بیش‌تر دوست داری؟
همونجا که فقط یه گلبرگ مونده بود که عمر دیو تموم بشه و مردم به قصر دیو حمله کرده بودن که بکشنش، همون موقع بل اومد روی بالکن و دیو رو بوسید، بعد دیو به یه شاهزاده‌ی خوش‌تیپ تبدیل شد، بعد اونم بل رو بوسید، بعدش با هم عروسی کردن.
- یعنی اول همدیگه رو بوسیدن، بعد با هم ازدواج کردن؟
آره دیگه».
«- خوب سارا خانم، بگو دیگه چه کارتونی نگاه می‌کنی؟
یه دونه دیگه هست، اسمش باربی و دریاچه قو! من خیلی دوستش دارم.



- چرا خیلی دوستش داری؟
یک پرنسس توش نون درست می‌کنه، می‌فروشه به مردم. یه روز توی جنگل یه اسب تک شاخ می‌بینم، بعد طلسم می‌شه، بعد از این که آفتاب می‌ره، به قو تبدیل می‌شه با یه شاهزاده دوست می‌شه، با کمک دادن طلسم رو می‌شکنن و بعد با هم عروسی می‌کنن، بعد که طلسم شکسته می‌شه، همه جا سبز می‌شه.
- به نظرت هر دختر و پسری که با هم دوست می‌شن، بعدش با هم ازدواج می‌کنن؟
آره، مثل پرنسس و شاهزاده دیگه».

علاقه به رقص و رفتن به کلاس‌های رقص و باله

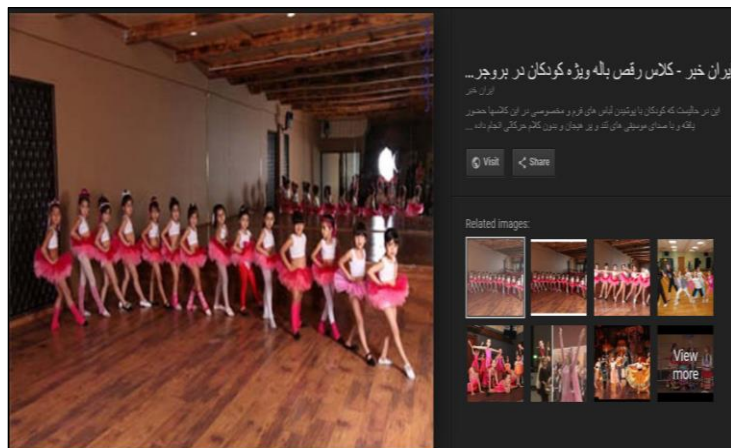
- «دوس دارم بزرگ شدم (دستش را بالا می‌برد) تا با دخترا بلقصم» (امیرعطا، ۴ ساله).
- افسانه و پارمین ۶ ساله و ملیکا و کیمیای ۶/۵ ساله، در مصاحبه‌های خویش با اشاره به آموزش‌های غیرمستقیمی که از محتویات فناوری‌های جدید دریافت داشته‌اند، چنین بیان داشته‌اند:
- «... افسانه تو که قشنگ می‌رقصی، چرا فکر می‌کنی قشنگ نمی‌رقصی؟
- بلدم برقصم خاله، ولی مٹ سیندرلا نمی‌تونم برقصم (افسانه در همان لحظه سی‌دی سیندرلا را گذاشت و در قسمتی که سیندرلا می‌رقصد، خودش نیز مثل او شروع به رقصیدن کرد)».
- «... تو هم بلدی باله برقصی؟
- من از جلسه اول، خب عالی بودم، بعد مثلاً پز یک (حرکت باله) می‌کردم، یه چیزی هم دارم، این جوریه، بعد پز یکم این جوریه.
- آفرین که این قدر خوب بلدی. پارمین تو کارتون بالرین‌ها رو هم می‌بینی؟
- آره.
- چه کارتونی؟
- یکی از کارتون‌هاشو دیدم، خودم نه‌ها، یه باربی بود، خب رقص باله می‌کرد، منم مثل اون می‌شم.
- یعنی بزرگ شدی، می‌خوای مثل باربی برقصی؟
- اوهوم، باید پاتو این جوری می‌ذاشتی، این حرکتی که الان می‌گفتم، پاتو می‌ذاری بالا این جوری (کودک به انجام نمایشی حرکات باله دست می‌زند).
- این‌ها رو از کی یاد گرفتی؟
- از باربی.
- باربی چه جوری باله می‌رقصه؟
- این جوری.
- باربی رو چه قدر دوست داری؟
- یه عالمه دوستش دارم، این قدر خوب باله می‌رقصه».



- «- ملیکا تو کلاسی هم می‌ری؟
یعنی کلاس نقاشی و زبان و اینا.
- آره عزیزم، چه کلاس‌هایی می‌ری؟
الآن کلاس رقص باله می‌رم.
- چرا؟
که بتونم مثل خارجیا باله برقصم.
- پس می‌خوای مثل خارجی‌ها برقصی؟
آره دیگه، اونا همش باله می‌رقصن، پیچ می‌خورن، می‌چرخن.»
«- اون پسره توی کارتون کی هست؟
دوست آنا، همون که می‌خواد ازدواج کنه باهاش.
- تو هم دوستی داری که پسر باشه؟
آره، یه دونه دارم.
- چه جووری با اون دوست شدی؟
با دوست مامانم میاد خونمون.
- هم سن خودته؟
اوووم، فکر کنم.
- با هم بازی می‌کنین؟
آره بازی می‌کنیم.
- چی بازی می‌کنید؟
می‌رقصیم با هم.
- دوتایی با هم می‌رقصید؟
آره! دست همدیگه رو می‌گیریم، می‌رقصیم، این جووری...».
- منطقی (منتشر نشده) در همین ارتباط در کتاب زندگی از افق دید باربی، برتر و السا می‌نویسد:
«در مصاحبه اعضای گروه تحقیق با جمعی از کودکان پیش دبستانی ۳-۶ ساله، از آنان پرسیده شد، شما دوست دارید وقتی بزرگ شدید، کدام یک از کارهای باربی را انجام دهید، پاسخ‌های کاربران مصاحبه شده، به وضوح دلالت بر اخذ سبک زندگی توسط دختران پیش دبستانی از باربی دارند:
کفشای باله بپوشم، برم تو قصر طلایی برقصم (دختر ۳ ساله).
دوست دارم بزرگ شدم، مثل باربی باشم، چون می‌خوام لباسا و کفشای خوشگل داشته باشم و باله برقصم (دختر ۴ ساله).
دوست دارم آرایش کنم، کفش باله داشته باشم و برقصم (دختر ۵ ساله).

دوست دارم قیافم مثل باربی باشه، لباساشو بپوشم، تاج بزارم سرم، کفششو بپوشم و آواز بخونم (دختر ۵ ساله).

دوست دارم بزرگ شدم مثل باربی کفش باله بپوشم و بال داشته باشم، برقصم، برم خرید و لباسای خوشگل بپوشم (دختر ۶ ساله).



کاربری گسترده کودکان از الگوهای نظیر باربی، برتز، السا و مانند آن‌ها، در عمل کودکان پیش دبستانی را با موارد جدیدی نظیر پذیرش نیمه‌برهنگی و بی‌قیدی زن (و مرد) مواجه می‌سازد که کودکان هم تحت تأثیر این مسأله، به تدریج به جایی می‌رسند که با قبول الگوهای رفتاری اخیر، از الگوهای رفتاری موجود در فرهنگ بومی خودشان دور افتاده و به نوعی دچار گسست فرهنگی می‌گردند.

تصاویر زیر نمونه‌ای از تبلیغات باربی، برتز و السا است که ویژگی‌های پیش‌گفته، در آن‌ها عیان است:





علاقه به آرایش بازی

بازی‌های آرایشی، از محبوب‌ترین بازی‌های دختران هستند که در اختیار کودکان کاربر فناوری‌های جدید قرار می‌گیرد. دختران در این بازی گاهی تشویق می‌شوند که چهره‌ای را که از الگو در اختیار آنان قرار می‌گیرد، آرایش کرده، آن را سیو کنند تا دیگران با مشاهده آرایش‌های انجام شده، به تصاویر آرایه شده امتیاز بدهند و در نهایت فردی را به عنوان برنده نهایی انتخاب کنند.



یاسمن، خواهر عسل ۳ ساله، در توصیف بازی‌های خواهر کوچکش از بازی‌های آرایشی وی یاد می‌کرد:

«- یاسمن جان، می‌شه در مورد عسل چند تا سوال ازت بپرسم؟
آره، حتماً.»

- ممنون عزیزم. خوب عسل تبلت داره؟
نه.

- تو چه طور؟
من دارم.

- عسل با تبلت شما بازی می‌کنه؟
آره.

- خوب عسل چه بازی‌هایی می‌کنه؟

بازی نقاشی و باربی و پیشی.

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داره؟

باربیش رو.

- با باربیش چه کار می‌کنه؟

آرایش می‌کنه و می‌ره کافی‌شاپ و این جور چیزا.

- عسل کدوم قسمتش رو بیش‌تر دوست داره؟

اون جایی که آرایش می‌کنه و پوستش رو درست می‌کنه.

- آهان، بعد به گوشه‌ی مامان و بابات هم دست می‌زنه؟

آره.

- خوب با گوشه‌ی مامان و بابات چه کار می‌کنه؟ بازی دارن توش؟

نه بازی ندارن، فقط می‌ره عکسای مامان و بابام رو می‌بینه و عکس می‌گیره».



زهرا و نیوشای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از بازی‌های آرایشی خود و انعکاس این بازی‌ها در

زندگی واقعیشان به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- بازی داری تو تبلت؟»

آره.

- چه بازی‌هایی داری؟

مثلاً باربی دارم.

- چه جوریه؟

خوشگلش می‌کنم، آرایشش می‌کنم، بعد راه می‌ره، ازش عکس می‌گیرن، منم می‌تونم سیو کنم».

«- نیوشا، تو باربیت چه جوریه؟»

یه عالمه لباس و لوازم آرایش داره، میز آرایش هم داره، همه‌اش آرایشش می‌کنم، به بابام گفتم

برای منم میز توالت باربی رو بگیره، من عاشق آرایش کردنم.

- بزرگ شدی می‌خوای چه کاره بشی؟

می‌خوام آرایشگر بشم، همه رو آرایش کنم.

- بلدی؟

آره، مامان بابام رو هم آرایش می‌کنم.

کی بهت یاد داده؟

خودم یاد گرفتم.

- چه جوری؟

مامانم هم کمکم کرده».

استقبال از مدگرایی مفرط و برهنه‌گرایی

بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌های غربی در عمل مروج مدگرایی افراطی، آرایش، رقص، برهنه‌گرایی و روابط نزدیک دو جنس هستند.

یاس و مبینا ۵ ساله، در مصاحبه خود از مدگرایی خودشان به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- چه بازی‌هایی داری؟»

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

مبینا: بازی‌های قشنگ داریم، آرایشیه.

- بازی آرایشیت چه طوریه مبینا؟

یه جور با حال.

- دوست داری خودت هم آرایش کنی؟

یاس: من دلم می‌خواد مته دختره تو بازی مبینا، موهام سورمه‌ای یا بنفش باشه.

- چرا این جوری؟

یاس: آخه خوشگل می‌شم این شکلی».

مادر پری ۵ ساله، فاطمه و غزل ۶ ساله هم در توصیف رفتار دخترشان بیان می‌داشتند:

«گاهی پری می‌ره رژلب می‌زنه، لباسو تا زیرچونش می‌کشه، عین عفریته‌ها می‌شه، کل اسپری

منو خالی کرده بود رو فرش یا کل قوطی ژل مو رو زده بود به سرش. برای لباس پوشیدن هم پدرمو

در میاره، به هر لباسی یه گیری می‌ده. خلاصه خیلی مشکل دارم باهاش».



«حالا فاطمه بزرگ‌تر که بشه به سن تکلیف برسه، گوشیمو می‌گیرم ازش که براش سرّ درست نشه، ولی فعلاً نه، تازه اون به ما هم مشاوره می‌ده برا خرید و مدل لباس و الآن که داریم کارای عروسی و جهاز دختر بزرگم رو انجام می‌دیم، اون برا همه چی اطلاعات داره، لباس چی مده، سرویس عروسی چی بهتره، فیلم عروسبیش چه طور باشه، خلاصه اینا.

- فاطمه این‌ها رو از کجا می‌دونه و می‌فهمه؟

والا من کلاً با گوشی زنگ می‌زنم، تلفن جواب می‌دم برای همین همون قلیبه خوب بود برام. این گوشی جدید من الآن شده ماس ماسک دست فاطمه».

«... اونا همش تو کار لباس و فشن شو و مدلینگ و اینا هستن، غزلم هم اونا رو خیلی دوست داره، هم به این جور چیزا خیلی علاقه داره، الآن ازش بپرسید دوست داری چه کاره بشی یا می‌گه طراح لباس یا آرایشگر یا از این تبلیغ کننده‌های لوازم آرایش هستن تو اینستاگرام.

- بلاگر بهشون می‌گن!

آره، می‌خواد شغلش این بشه، آخر الزمانه، بچه شش ساله از یه خانواده مذهبی، می‌خواد شغلش اون باشه چی بگم».



ازدواج بازی

تعداد معدودی از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های دخترانه به ازدواج منجر می‌شوند که این مسأله به دلیل علایق عمیق دختران به تشکیل کانون خانوادگی، مورد توجه آنان واقع شده، در بازی‌های آنان رسوخ می‌یابد.

بهار ۵ ساله در مصاحبه خود از ازدواج بازی به قرار زیر یاد کرده است:

«- وقتی تو و منی با هم بازی می‌کنید، بیش‌تر چه بازی‌هایی می‌کنید؟»

من اسباب بازی نمی‌ارم، همین جوری خالی می‌ارم بازی می‌کنم... ولی خیلی دوست دارم خونه بازی کنیم.

- خونه بازی بازیش چه طوری هست؟

یعنی مثل کارتونا من موهام بلند بشه، لباس پفی بپوشم و من و دنی تو خونمون با هم زندگی کنیم.

- یعنی می‌خوای با دنی زندگی کنی؟
چون تو همه کارتونا مثل گیسو کمند، اون پرنسسا با یکی ازدواج می‌کنن دیگه!»



استقبال از سنت‌های غربی (مانند جشن کریسمس و هالووین)

برخی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، با کاربری از بازی‌هایی نظیر هالووین، ولنتاین، کریسمس و مانند آن‌ها، اظهار می‌دارند که به این سنت‌ها علاقه‌مند شده‌اند. همین‌طور برخی از کودکان با ملاحظه موارد غیراخلاقی که در بعضی از بازی‌ها و کارتونها شاهد آن‌ها بوده‌اند، از شرم و حیای معمولشان کاسته و یا آن را کنار نهاده‌اند.



برخی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، با کاربری از بازی‌هایی نظیر هالووین، ولنتاین، کریسمس و مانند آن‌ها، اظهار می‌دارند که به این سنت‌ها علاقه‌مند شده‌اند. آسانا، مریم و محمدعلی ۶ ساله در مصاحبه خود درباره آشنایی خود با کریسمس چنین بیان می‌دارند:

«- السا دیگه چه کارهای خوبی کرد؟»

به مردم شهرش کمک کرد... آخه اون ملکه هم بود.

- چه کمکی؟

شهر رو تو کریسمس براشون خوشگل کرد... باهاشون مهربونی کرد.

- تو می‌دونی کریسمس چیه؟

- آره... جشنه. همه جا برف میاد... درخت کریسمس درست می‌کنن... پایین درختها کادو می‌ذارن...
تو جوراب کادو می‌ذارن... بابا نوئل... از این چیزها.
- این چیزها رو کی بهت گفته و از کجا یاد گرفتی؟
هیشکی نگفته... تو فیلمها دیدم.
- می‌دوننی چرا جشن می‌گیرن؟
چون سال نو شروع شده.
- چرا جشن سال نو اونها با ما فرق داره؟
خب چون اونها خارجی‌ان.
- می‌دوننی که اسم جشن ما چیه؟
عید... .
- اسمشو نمی‌دوننی؟
عیده دیگه.
- اسمش نوروزه.
آهان... آره... می‌دونستم.
- نوروز قشنگ‌تره یا کریسمس؟
کریسمس.
- چرا؟
خب... اوممم... نمی‌دونم خیلی.
- بهتره چون بیش‌تر به آدمها خوش می‌گذره؟
خب... مثلاً تو فیلمها نشون می‌ده که همه‌ی خونه‌ها و خیابونها رو چراغ می‌بندن... همه جا خوشگل می‌شه.
- السا توی کریسمس چی کار کرد که شهرش خوشگل شد؟
همه جا رو گل زد... به گردن گوزنها گل زد... به کالسکه‌ها گل زد... همه‌ی مردم اومدن بیرون...
روی یخها رقصیدن... آهنگ خوندن.
- تو از این چیزها خوشت اومد؟
بله، خیلی حال می‌ده آخه.
- خوب توی عید نوروز خودمون بهت خوش نمی‌گذره اصلاً؟
نه.
- چرا؟
همه‌اش مهمون و اینها است فقط.
- این رو دوست نداری و بهت خوش نمی‌گذره؟

خب به جاش رقص و جشن باشه خوب تر نیست؟

- به نظر تو بهتره؟

بله.

- دوست هات هم مثل تو کریسمس رو بیش تر از عید دوست دارن؟

عید رو دوست دارن... ولی... اوممم... فکر کنم کریسمس رو بیش تر دوست داشته باشن... راستش

تا حالا ازشون نپرسیدم... ولی یه دوست دارم، درخت کریسمس می دارن... عکس هاشو میاره، افه

می ذاره».



«- ... گفتمی ملکه چه کار می کنه؟

خوب همه ازش اطاعت می کنن، السا هم به مردم کمک می کنه، جشن می گیره واسشون.

- چه جشنی برای مردمش گرفته؟

کریسمس که شده، یه عالمه غذا و شیرینی درست کرد.

- کریسمس یعنی چی؟

عید خارجیا که بهم کادو می دن، درخت کریسمس درست می کنن، بابانوئل هم واسه همه کادو

می خره.

- تو این ها رو از کجا یاد گرفتی؟

تو کارتونا دیدم.

- به نظرت جشن سال نوی ما بهتره یا اون ها؟

خب معلومه اونا.

- چرا؟

آخه جشنشون قشنگ تره، بهم کادو می دن، می رقصن، مثل عروسی می مونه، خیلی خوش می گذره.

- توی عید نوروز خودمون بهت خوش نمی گذره؟

نه زیاد.

- چرا؟

همش مهمون میاد خونمون یا باید بریم خونه یکی دیگه.

- خوب اون‌ها هم همین‌طورین دیگه، خودت گفتی مهمونی دارن؟
آره، ولی مهمونی اونا قشنگ‌تره».

«گرینچ رو دیدم.

- خوب داستانش چیه؟

جشن کریسمسه داستانش. این خودشو شکل بابا نوئل می‌کنه، بعدش اون موقع می‌ره هر چی بسایله ورمی‌داره، می‌ذاره توی خونه خودش، بعدش اون موقع می‌ره از یه خونه‌ای دزدی کنه، می‌بینه همه‌ی برقاش روشنه و مهمون داره، بعدش اون موقع سگه هاپ هاپ می‌کنه... اووووممم... دیگه بقیشو یادم نمیاد.

- جشن کریسمس چیه؟

یه جشنیه که خارجیا وقتی عید می‌شه، می‌گیرن».

مهسای ۶ ساله هم در توصیف بازی «سالن آرایش حیوانات برای جشن هالووین^۱» می‌نویسد:

«توی بازی هالووین باید سگمون رو اول ببریم حموم، بعد لباس تنش کنیم، بعد قشنگش کنیم،

بعد ازشون عکس بگیریم، ببینیم سگ کی قشنگ‌تر از همه شده».



^۱- بازی سالن آرایش حیوانات برای جشن هالووین، به شرح داستان سگی در شب هالووین می‌پردازد که به یک میهمانی دعوت شده است. کاربر بازی باید سگ را برای رفتن به آنجا آماده کند. او را به حمام ببرد و لباس‌های عجیب و غریب به او بپوشاند. همچنین کلاه و لوازم تزئینی دیگر را برای او آماده کند. کاربر در ابتدا باید از بین توله‌سگ‌ها یکی را انتخاب کند و تمام کاری‌های ذکر شده را برای او انجام دهد و در آخر از او عکس بگیرد.



در انتهای این قسمت لازم به یادآوری است که فعالیت‌های فرهنگی جدید، محدود به موارد پیش گفته نشده، گسترده‌تر از موارد اخیر هستند. کودکان پیش دبستانی در مصاحبه‌های خود بعضاً به گزارش مواردی مانند کاهش شرم و حیا، علاقه‌مندی به زندگی با سگ، مصرف غذاهای غربی، نوشیدن شراب، پاسور بازی و مانند آن‌ها نیز یاد کرده‌اند.

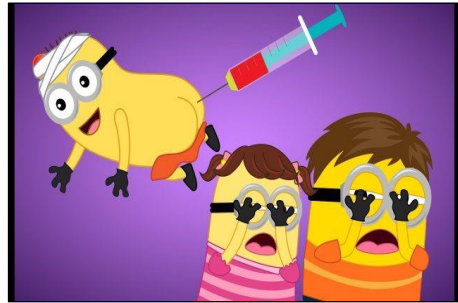
برخی از کودکان با ملاحظه موارد غیراخلاقی که در بعضی از بازی‌ها و کارتونها شاهد آن‌ها بوده‌اند، از شرم و حیای معمولشان کاسته و یا آن را کنار نهاده‌اند.

مادر محسن ۶ ساله، در مصاحبه خودش ضمن ابراز نارضایتی از کاربری کودککش از کارتونها باب اسفنجی در همین ارتباط بیان می‌داشت:

«محسن اگر کارتونهاى جنگى مثل لاک‌پشته‌هاى نینجا رو ببینه، دچار خشم می‌شه و دایم داد و فریاد می‌زنه، اما اگر کارتونهاى آرام‌تر مثل باب اسفنجی رو ببینه، آرام‌تر هست، اما متأسفانه همین کارتونها هم بدآموزی‌های زیادی داره!

- مثلاً چه بدآموزی‌هایی؟

مثلاً اصطلاحات نامناسبی مثل چلمنگ توی این کارتونها رد و بدل می‌شه، یا وقتی پاتریک باد معده‌اش را خالی می‌کنه، دوبلور می‌گه، خودش رو راحت کرد و بقیه را ناراحت یا وقتی پاتریک با چتر در جایی فرود می‌آید، تصویری از اون به نمایش درمیاد که پاتریک را با تنی عریان نشان می‌دهد، در حالی که چتری در باسن او رفته است. این‌ها اثر بدی روی محسن می‌گذاره. چون دیدم با دوستاش درباره همین مسایل حرف می‌زنند».



هیراد ۵ ساله، هلنای ۵/۵ ساله، پرهام ۶ ساله و آرمیتای ۶/۵ ساله، از تغییر در سبک زندگی سنتی کشورشان یاد کرده، علاقه خود را به نگهداری سگ در زندگیشان نشان می‌دهند:

«- هیراد تو چه کارتونی رو دوست داری؟

یه خورده فکر کنم... امم سگای نگهبان.

- کارتونهاش چه جوریه؟

مثلاً یه مأموریت می‌شه، موبایلش زنگ می‌زنه، بعد می‌ره یه کارایی می‌کنه دیگه.

- چه چیز این کارتون رو دوست داری؟
مثلاً برج مراقبت دوس دارم، ماشیناشونو، هواپیما دارن، اتوبوس، خیلی چیزا دارن که می‌تونن باهاش بازی کنی، خیلی وسایل دارن.
- مثلاً چه وسایلی؟
مثلاً هر کدوم از این سگا یه کاری بلدن بکنن، قلاده‌ی رنگ خودشونو دارن، بعد همشون یه کیفی دارن، توش وسیله و تفنگای بامزه دارن که یه کارایی انجام می‌دن.
- دوست داری مثل اون‌ها بشی؟
آره، خیلی خوبن، اصلاً دشمن دشمن ندارن که بخوان بجنگن، با هم دوستن، کمک می‌کنن به هم.»
- «- که این طور، خب عزیزم، دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟
آرایش بازی، یه آرایشی داشتیم، مثلاً سگم داشت، سگشو درست می‌کردی، لباس براش می‌خریدی.
- دوست داشتی سگ تو بازیت رو واقعاً داشتی؟
آره خاله، خیلی نازه، دوس داشتیم نازش کنم.»



- «(مشغول بازی شدیم، دو نفر از دوستان پرهام به جمع ما اضافه شدند).
کیارش (خطاب به محمد امین): تو آرزوت چیه؟
محمد امین: یه بن‌تن باشی، ساعت داشته باشی، بشی ۴ دست.
پرهام: من دوست دارم یه دونه ماشین داشته باشم، بعداً تو خونم چند تا سگ داشته باشم.
پرهام: من دوست دارم، سگ و چیز داشته باشم، من دوست دارم ۴ تا سگ داشته باشم با ۲ تا خرگوش.»



«- آرمیتا تو دوست داری خودت هم گربه یا سگ داشته باشی؟

آره. من گربه‌ها رو خیلی دوست دارم، مثل اون گربه‌های اشرافی.

- دوست داری گربه بخری؟

آره، ولی مامانم نمی‌ذاره.

- چرا؟

می‌گه کثیفه، نباید بیاریم تو خونه.

- خودت بزرگ شدی، گربه می‌خری؟

آره، من یه گربه سفید می‌خرم.

- چرا سفید؟

چون سفید خوشگل‌تره.

- خوب اگه گربه بخری، اون رو توی اتاقت میاری؟

اوهوم، میارم پیشم بخوابه.

- به نظرت گربه کثیف نیست؟

ایمم نه.

- آرمیتا سگ‌ها رو هم دوست داری؟

آره. عموم یه سگ ازین گنده‌ها داره تو حیاطشون.

- ازش نمی‌ترسی؟

نه، منو می‌شناسه، دوستم باهاش... من یه بار بهش غذا دادم.

- دوست داری سگ هم داشته باشی؟

آره.

- مثل سگ عموت رو دوست داری؟

||| من یه هاپو کوچولو دیدم، خیلی خوشگل بود، از اونا دوست دارم.

- اون رو هم میاری تو خونه خودتون؟

اوهوم.

- مامانت اجازه می‌ده؟

نه دیگه، من خودم بزرگ بشم، می‌برم تو اتاقم، می‌برمشون حموم، براشون غذا درست می‌کنم.»

برخی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی با انجام بازی‌های معطوف به آشپزی با غذاهایی مانند:

سوشی، اسپاگتی، پیتزا، برگر، پاستا و انواع دسر مانند کیک و کوکی آشنا شده، به تهیه و مصرف آن‌ها

تمایل می‌یابند.



میلیسای ۶ ساله در مصاحبه خود با اشاره به کارتون باب اسفنجی، از علاقه‌مند شدن خود به همبرگر به شرح زیر یاد کرده است:

«... خوب باب اسفنجی دیگه چه کار می‌کنه؟»

تو رستوران آقای خرچنگ کار می‌کنه، همش همبرگر درست می‌کنه، همبرگراش هم خیلی خوشمزه هست.

- از کجا فهمیدی که همبرگراش خوشمزه‌اس؟

چون همه همبرگرای باب اسفنجی رو دوس دارن. کاش منم می‌تونستم از همبرگرای باب

اسفنجی بخورم.»



کیمیای ۵/۵ ساله هم از علاقه خود به نوشیدن شراب یاد کرده است:

«... خاله جون این عروسک‌ها ت چقدر بزرگ هستن؟»

آره.

- اسماشون چیه؟

پگاه و پریسا.

- باهاشون بازی هم می‌کنی؟

آره.

- مثلاً چه بازی‌هایی؟

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

- قهوه هم می‌خورین، حالا چرا قهوه؟ چرا چایی نمی‌خورین؟

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

- چرا آخه، چایی که خیلی خوشمزه هست؟

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

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه‌ها.

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

- چرا آخه؟

چون دوس دارم».



داریوش ۶ ساله هم در مصاحبه‌اش از بازی پاسور که روی گوشی خودش انجام می‌دهد، سخن می‌گوید:

«- با گوشت چی کار می‌کنی؟
توش تلگرام دارم.
- بازی هم توی گوشت داری؟
فقط پاسور بازی داره.
- بلدی؟
آره بلدم. پسر خالم بهم یاد داده».



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، بازی‌ها عرصه مناسبی برای انتقال ارزش‌ها و مفاهیم فرهنگی به کودکان هستند و با جابه‌جایی بازی‌های سنتی کودکان ایرانی با بازی‌های دیجیتال، پویانمایی و کارتون‌های خارجی، آن‌ها نه تنها بازی‌های خودشان در فضای واقعی را ترک کرده‌اند، بلکه ارزش‌های مندرج در این بازی‌ها نظیر جمع‌گرایی، تعاون و همیاری، نشاط و امید و اخلاق را نیز تا حدود زیادی با ارزش‌هایی خنثی و غریزه، نظیر آداب و رسوم غربی، عوض کرده‌اند. در عنوان بعد که به مسأله بریدگی تدریجی کاربران بازی‌های دیجیتال از فرهنگ بومی خودشان و ایجاد گسست تاریخی و فرهنگی آنان پرداخته است، خاطر نشان خواهد شد که مواردی مانند علاقه با بازی‌های پرنسسی، رقص، مدگرایی، استقبال از جشن‌هایی نظیر ولنتاین و هالووین، پرداختن به آرایش خویش در پیش دبستان و نظایر آن‌ها را می‌توان با جابه‌جایی فرهنگ خدا محور و جمع‌گرای بومی با فرهنگ انسان‌مدار و فردگرای غرب، تبیین کرد.

۲-۱۴- بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخشونت، شهوی و بی‌مسئولیت

بررسی انسان‌های اطراف و اکناف و جامعه، در عمل می‌نمایاند که انسان‌های فرارو را می‌توان حداقل به دو طبقه اساسی تقسیم کرد، انسان‌هایی که زندگی را از افق دیدی محدود می‌نگرند و همه چیز را معطوف به خودشان می‌خواهند و دایم از پول من، مقام من، مدرک من، امکانات من، هوای من، هوس من و نظایر آن حرف می‌زنند و انسان‌هایی که زندگی را از افق دید بلندتری نگریسته، همه چیز را معطوف به خودشان نمی‌خواهند، بلکه با توجه به دیگران، از خود می‌پرسند که آنان چه کاری برای کاهش آلام دیگران می‌توانند انجام دهند، چگونه می‌توانند حتی با گذشتن از نیازهای خویش، در جهت خیر، رفاه و سعادت انسان‌های جامعه‌شان بکوشند.



انسان‌هایی که همه چیز را معطوف به خود می‌خواهند معیارهایی متفاوت از انسان‌هایی دارند که همه چیز را معطوف به دیگران می‌خواهند، انسان‌هایی که همه چیز را برای خود می‌خواهند، از ادراکی بسته برخوردارند، حال آن که انسان‌هایی که در معادلات آنان، دیگران هم مطرح هستند، از ادراکی باز برخوردارند، به این معنا که اگر انسان‌های بسته‌نگر خود را محور هستی دیده و در معادلات آنان دیگران نقش چندانی ندارند، انسان‌های معطوف به دیگران خود را محور هستی ندیده، در دنیای آنان دیگران از نقش مهمی برخوردارند. به تعبیر دیگر می‌توان بیان داشت، انسان‌های معطوف به درون، انسان‌هایی خودمیان‌بین هستند، اما انسان‌های معطوف به دیگران، انسان‌هایی هستند که میان‌واگرایی را تجربه کرده، افق دیدشان محدود به خودشان نبوده، آن را به سطح گسترده هستی تعمیم داده‌اند. انسان‌های خودمیان‌بین در ارتباط با دیگران با بُعد تیره وجودی خود که خشم و شهوت است، برخورد می‌کنند، اما انسان‌هایی که به تجربه میان‌واگرایی رسیده‌اند، با بُعد زیبای وجودی خویش که نوعدوستی آن‌ها است، با جهان هستی (اعم از انسان‌ها و حیوانات و زیست محیط خودشان) برخورد دارند و در تدارک رقم زدن خیر و رفاه و سعادت بیش‌تر برای آنان هستند.



بنابراین با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان انتظار داشت، انسان‌های زیرپوشش مکاتب الهی و انسان‌گرا، از ویژگی‌های اخلاقی و شخصیتی نسبتاً متفاوتی برخوردار باشند. به این معنا که در انسان‌های الهی (به شرط آن که دین طعمه دنیای آن‌ها نشده باشد و واقعاً به قیود دینی خویش مقید باشند)، نوعدوستی در صدر اندیشه، افکار و اقدام‌های فردی و اجتماعی آنان قرار دارد و از آنجا که این

افراد خود را مکلف به ادای تکلیف الهی می‌دانند، احساس مسوولیت و مسوولیت‌پذیری آنان در برابر هموعان (که عیال الله شمرده می‌شوند) و حتی عوامل محیط زیستی آنان، در اوج خودش است، در حالی که در انسان‌های غیرالهی و انسان‌مدار، از آنجا که این افراد خود را تنها و تنها در برابر لذات خودشان مسوول می‌دانند، غالباً مسوولیت‌پذیری اجتماعی چندانی از خود نشان نمی‌دهند و تنها به اجبار قوانین اجتماعی، تن به انجام برخی از رفتارهای مسوولانه می‌دهند. بنابراین از کسانی که در برابر انسان‌های جامعه خویش نیز احساس مسوولیت چندانی ندارند، انتظار آن نمی‌رود که مانند انسان‌های الهی، مدافع زیست محیط بوده، به آن احترام بگذارند و انتظار اخیر، انتظار معقولی از آنان نیست.

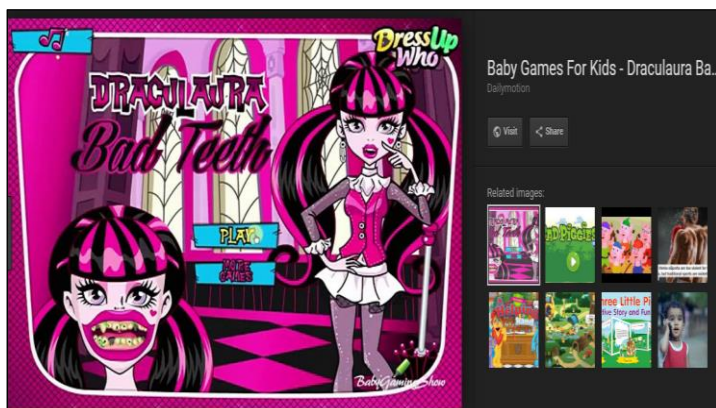
مضاف بر احساس مسوولیت و مسوولیت‌پذیری اندک انسان‌های انسان‌مدار، از آنجا که مدار این انسان‌ها لذات آن‌ها است، آنان بدون کم‌ترین احساس مسوولیتی در صدد پیشبرد امور خویش که همان تحقق شهواتشان است، برمی‌آیند و در صورت مواجهه با هر بن‌بستی در فراروی تحقق شهواتشان، با پیشه کردن پرخاشگری، در صدد حل و فصل موانع فرارو برمی‌آیند.

بررسی مجموعه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب حکایت از آن دارد که از سویی احساس مسوولیت در برابر انسان‌های دیگر و زیست محیط افراد، در این آثار بسیار اندک و قلیل هست و از سوی دیگر، آثار پیش‌گفته اوجی از خشونت، پرخاشگری و روابط شهوی را در خود به نمایش نهاده‌اند.

غایت فردی و اجتماعی که این محصولات فراروی کاربران خود ترسیم می‌کنند، شهوات انسانی و حل هیجان‌مدار و پرخاشگرانه مشکلات در رابطه با دیگران است. بالطبع اگر کاربران خردسال که در سنین دیگرپیروی خود قرار دارند، مورد توجه قرار گیرند، میزان اثرپذیری آنان از القانات بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها به شدت زیاد خواهد بود.



بنابراین اگرچه فرهنگ خودی و بومی دارای برخی از ضعف‌ها هست، اما بُن مایه اخلاقی آن که تکلیف‌مداری، احساس مسوولیت و مهار‌گرایش‌های شهوی و پرخاشگرانه افراد است، در گذر کاربری کودکان خردسال از محصولاتتی که بُن مایه اخلاقی آنان بی‌قیدی و گرایش‌های شهوی و پرخاشگرانه انسان‌ها است، کودکان کاربر را به سمت بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخشونت، شهوی و بی‌مسوولیت سوق می‌دهد.



در ادامه، از آموزش حل پرخاشگرانه مسایل، برخورد شهوی با زندگی و ترویج احساس بی‌مسئولیتی در برابر دیگران در بازی‌های دیجیتالی یاد خواهد شد که در مجموع به رفتار خودمیان‌بین کاربران انجامیده، افق هستی را در سطح محدود ارضای هوا و هوس کاربران برای آنان ترسیم می‌کند.



بررسی ادبیات پژوهشی موجود در زمینه اثرات اخلاقی بازی‌های دیجیتالی حکایت از آن دارد که برخی از پژوهش‌گران با توجه به ظرفیت بالقوه آموزشی بازی‌ها، پیشنهاد کرده‌اند که از بازی‌ها در جهت تعمیق مسایل انسانی و انجام رفتارهای نوع‌دوستانه و جامعه‌پسند می‌توان سود برد (خو، ۲۰۱۲)، اما غالب پژوهش‌هایی که اثرات واقعی و بالفعل بازی‌های الکترونیکی منتشره را مورد توجه قرار داده‌اند، از اثرات اخلاقی بلندمدت و نامناسب بازی‌ها روی کاربرانشان یاد کرده‌اند.



یو^۱ و همکاران (۲۰۱۵) نیز در مقاله بررسی تأثیر بازی‌های دیجیتالی پرخشونت بر روی رفتارهای اجتماعی نوجوانان خاطرنشان می‌سازند، غالب بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارند که انجام بازی‌های خشن توسط نوجوانان، در افزایش پرخاشگری آنان مؤثر واقع می‌آیند، در حالی که پژوهش‌های اندکی از اثرات مثبت بازی‌های دیجیتالی در زمینه ارتقای رفتارهای جامعه‌پسند کاربران یاد کرده‌اند.

شوگوآنگ^۲ (۲۰۰۶) در مقاله‌ای که در زمینه اثرات اخلاقی کاربری از بازی‌های الکترونیکی تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، بازی‌های دیجیتالی در سطح گسترده‌ای به جای عطف توجه به ارزش‌های مثبت، متوجه ارزش‌های منفی هستند و بیشتر به این ارزش‌ها می‌پردازند و به جای واداشتن کاربران به ایفای نقش فرشته‌ها^۳، آنان را وامی‌دارند تا در نقش شیطان^۴ ظاهر شده، به ایفای نقش بپردازند. تکرار دایمی موضوع اخیر این نگرانی را ایجاد می‌کند که کاربران بازی‌های اخیر در عمل به سمت و سوی اخلاق و ارزش‌های جدیدی رو کنند که شناخت آن از اهمیت وافری برخوردار است.

در بررسی‌های دیگری که پژوهش‌گران در آن به شیوع شناسی کاربری کاربران از بازی‌های دیجیتالی مسأله‌دار پرداخته‌اند، از کاربری اقشار قابل تأملی از نوجوانان و جوانان از بازی مشکل‌دار یاد کرده‌اند (تورنر^۵ و همکاران، ۲۰۱۲).

بررسی‌های انجام شده در زمینه اثرات ارزشی بازی‌های دیجیتالی بر کاربران دلالت بر آن دارد که بازی‌های نامناسب، سطح اخلاقی نازل‌تری را برای کاربران خود به ارمغان آورده، میزان انجام خطاهای اخلاقی آنان را افزایش می‌دهند. به عنوان مثال،

گابیادینی^۶ و همکاران (۲۰۱۲)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازد، برخی از پژوهش‌ها بر اثرات بلندمدت بازی‌های دیجیتالی پرخاشگرانه صحه نهاده‌اند، از این رو وی با انتخاب ۳۸۵ دانش‌آموز دبیرستانی که ویراست چهارم نسخه بازی GTA (دزد بزرگ اتوموبیل، سال ۲۰۰۸) را به کرات بازی کرده بودند، دست به بررسی میزان خطاهای اخلاقی^۷ آنان زد. نتایج حاصل از این بررسی نشان داد، کاربران بازی دزد بزرگ اتوموبیل (که در جریان بازی باید برای حمل و نقل مواد مخدر، ماشینی دزدیده، حتی با زیر گرفتن عابران خیابان، مواد مخدر را به مقصد برسانند)، خطاهای

-
1. You, S.
 2. Shaoguang, Y.
 3. Angel
 4. Demon
 5. Turner, N. E.
 6. Gabbiadini, A.
 7. Moral disengagement

اخلاقی بیشتری را تا گروه مشابهی که کاربر بازی اخیر نبودند، از خود نشان می‌دادند. هاملن^۱ (۲۰۱۲) و باجوویک^۲ (۲۰۱۳) نیز در همین رابطه به ارایه گزارش‌های مشابهی اقدام کرده‌اند.

برخی از پژوهش‌های انجام شده دیگر، اثرات بلندمدت کاربری از بازی‌های دیجیتالی نامناسب را نشان داده‌اند. اثرات بلندمدت اخیر نه تنها روابط اجتماعی کاربران بازی‌های الکترونیکی نامناسب را تحت تأثیر خویش قرار می‌دهند، بلکه حتی در روابط شخصی و خصوصی آنان نیز اثرگذار واقع می‌گردند (ویلووقبای^۳ و همکاران، ۲۰۱۲؛ ویلووقبای، آدچی^۴ و گود^۵، ۲۰۱۲؛ کوین^۶ و همکاران، ۲۰۱۲؛ بک^۷ و همکاران، ۲۰۱۲ و آدچی و ویلووقبای، ۲۰۱۳).

آنچه از آن یاد شد، موجد فعالیت برخی از پژوهش‌گران و نیک‌اندیشان جامعه بشری قرار گرفته است و آنان کوشیده‌اند تا ضمن اطلاع‌رسانی به آحاد مردم، مسوولان اجتماعی را وادارند تا نسبت به تهیه، تولید و پخش بازی‌های دیجیتالی نامناسب تجدید نظر لازم را اعمال دارند. به عنوان مثال، مونوز^۸ و الحانی^۹ (۲۰۱۲)، در بررسی که در زمینه بازی‌های الکترونیکی دارند، با نقد این بازی‌ها خاطر نشان می‌سازند، بازی‌ها به دلیل جذابیتی که از آن برخوردارند، در کاربران نشان مؤثر واقع می‌آیند، اما از دیگر سو، این بازی‌ها با طرح مفاهیمی نظیر تبعیض جنسیتی، تبعیض نژادی، بیگانه‌هراسی و مانند آن‌ها، در عمل نوجوانان و جوانان کاربر خویش را با مفاهیم اخلاقی نامناسبی درگیر می‌سازند که این مسأله با یافتن اخلاق شهروندی در تعارض است. از این رو ضرورت دارد که بازی‌های دیجیتالی نامناسب سانسور شده و قدغن شوند تا به این ترتیب از اثرات آسیب‌زای آن‌ها کاسته گردد (بیک فورد^{۱۰}، ۲۰۱۰).

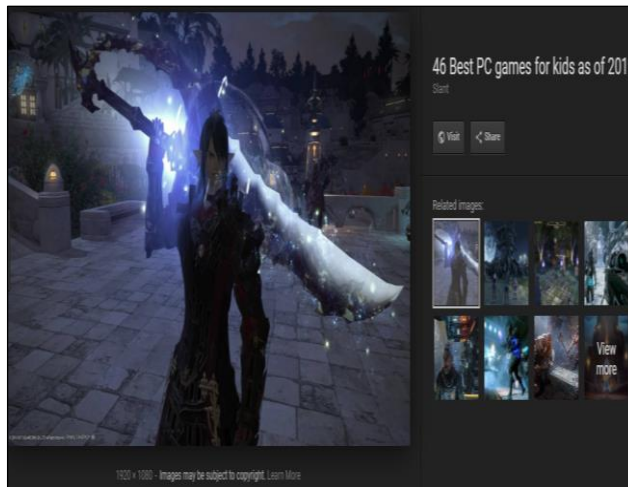
شوین^{۱۱} (۲۰۱۱)، در مقاله بازی‌های دیجیتالی و متمم اول قانون اساسی، گزارش می‌دهد، در حال حاضر بازی‌های ویدیویی ارایه شده است که نه تنها بازیگران را به شکلی هرچه واقعی‌تر به تصویر می‌کشد، بلکه به شکل خلاقانه‌ها نوع وسیله و روش شکنجه کردن، ضرب و جرح، تکه‌تکه کردن اعضای بدن و کشتن قربانیان را برای کاربران این بازی‌ها امکان‌پذیر کرده است و این اقدام‌های خشونت بار آثار تخریبی زیادی بر بهداشت روانی کاربران نشان دارند. از این رو قوه مقننه کالیفرنیا

-
1. Hamlen, K. R.
 2. Bajovic, M.
 3. Willoughby, T.
 4. Adachi, P. J. C.
 5. Good, M.
 6. Qoyne, S. M.
 7. Beck, V. S.
 8. Munoz, Y. J.
 9. El-Hani, C. N.
 10. Bickford, R. S.
 11. Schwinn, S. D.

فروش و اجاره بازی‌های اخیر را به افراد زیر ۱۸ سال ممنوع اعلان کرده است و شرکت‌های تولید کننده این بازی‌ها را موظف به زدن برچسب زیر ۱۸ سال ممنوع، ساخته است.

اما با وجود آن که ممنوعیت فروش و اجاره بازی‌های نامناسب به سنین زیر ۱۸ سال، در برخی از ایالات امریکا و بعضی از کشورهای جهان مورد توجه قرار گرفته است، بسیاری از کاربران به سادگی با خرید اینترنتی بازی‌ها و یا پیاده سازی (دانلود) بازی‌های پرخاشگرانه و شهوی که به شکل غیرقانونی در فضای مجازی قرار داده شده‌اند و یا بازی‌هایی که پیاده‌سازی آن‌ها از فضای مجازی به صورت رایگان صورت می‌پذیرد، در عمل محدوده قوانین پیش‌گفته را محدودتر ساخته‌اند و بازی‌های دیجیتالی مبتنی بر خشم و شهوت، باز در صدر بازی‌های تولید شده شرکت‌های بازی سازی غربی قرار دارند.

بنابراین در یک جمع‌بندی می‌توان نتیجه گرفت، بازی‌های دیجیتالی (و در همین راستا، پویانمایی‌ها و کارتون‌های ماهواره‌ای) به لحاظ ارزشی، دنیایی با جهت‌گیری درونی را فراروی کاربران ترسیم می‌کند. در حالی که تجربه افق‌های وسیع‌تر خاصه برای کودکان و نوجوانان، امری حیاتی است و می‌تواند جهت‌گیری ارزشی آنان را در زندگیشان متحول سازد.



خشونت، جنایت و از بین بردن هر آنچه که فراروی آدمی است، یکی از اساسی‌ترین موضوع‌های مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی به شمار می‌رود و سیطره آن، از بازی‌های خاص کودکان خردسال گرفته تا بازی‌های نوجوانان، جوانان و افراد بزرگ‌سال گسترده است.

پرونزو (۱۹۹۱)، در تحلیل محتوایی که از ۴۷ بازی مشهور ویدیویی به عمل آورد، مشاهده کرد که تنها ۷ بازی حاوی مسایل غیر پرخاشگرانه و بقیه، حاوی مضامین پرخاشگرانه بودند.

بررسی مفاهیم پرخاشگرانه‌ای که در سطح بازی‌های دیجیتالی مطرح می‌شوند، حاوی نوعی از عادی‌سازی پدیده خشونت در جریان بازی‌ها می‌باشد. به این معنا که در قسمتی از بازی‌ها الکترونیکی

با مضامین پرخاشگرانه، نخست کاربران در جریان طرح مفاهیمی مانند جنگ ستارگان، به جنگ و ستیز با سفینه‌های مهاجم فضایی فراخوانده می‌شوند. در فراز دیگری از بازی‌های الکترونیکی، طراحان بازی‌های اخیر با طرح موجودهای ترسناک فرازمینی، ربات‌ها و مانند آن‌ها، مخاطبان خود را با چهره‌های هراس‌انگیزی آشنا می‌کنند که برای مقابله با آسیب و گزند آن‌ها، باید دست به هدم و نابودی آن‌ها زد. از این رو در ادامه، با طرح پیشرفت‌های آدمی در زمینه تهیه سلاح‌های مخوف لیزری، اتمی، کشتار جمعی و نظایر آن‌ها، سلاح‌های مزبور به عنوان ابزاری که به کاربر کمک می‌کند تا وی در مقابله و مواجهه با نیروهای اهریمنی فایز آید؛ در دسترس کاربران کودک، نوجوان و جوان قرار می‌گیرد.

مطالعه تاریخچه بازی‌ها ویدیویی، حکایت از آن دارد که با گذشت زمان، به تدریج ربات‌ها و موجودات فرازمینی خطرناک، جای خود را با جمعیت‌های انسانی عوض می‌کنند و جمعیت‌های زنان و مردان بی‌گناه، هدف پرخاشگری کاربران بازی‌ها قرار می‌گیرند و در نهایت، پس از آن که کاربران یاد گرفتند بدون تأمل و تدبیر، از سلاح‌های سنگین و مخوف برای هدم آنچه فرارویشان است، سود ببرند؛ به تدریج جمعیت‌های انسانی پیش‌گفته، ماهیت مشخص‌تری به خود یافته، نوجوانان و جوانان تشویق می‌شوند تا به حمایت از «دموکراسی» و «رئیس‌جمهور امریکا» برخاسته، با «تروریست‌هایی» که دست به تهدید آن‌ها زده‌اند، بجنگند و آن‌ها را نابود سازند.



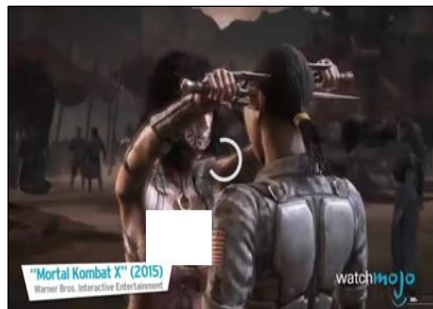
اگرچه مفهوم «تروریست‌ها» در بسیاری از بازی‌ها، باز نشده باقی می‌ماند، ولی برخی از بازی‌ها با نمایش کشورهای بی‌گناهی که کاربر باید با وارد شدن به آنجا، به نابود سازی، تروریست‌ها و «تأسیسات اتمی آنان» نایل آید، قسمتی از هدف نهایی پرخاشگری بی‌حد و حصری که در بازی‌های دیجیتالی دامن زده می‌شود، مشخص می‌گردد.

در برخی از بازی‌های پلی‌استیشن، کاربران به عنوان آدم‌هایی بد تلقی شده، نقش جنایتکاران خیالی را ایفا می‌کنند و با حمله به عابران و رهگذاران، با کشتن آن‌ها امتیاز کسب می‌کنند. در بازی دیگری، کاربر با ماشین ربایی از مردم در خیابان و دزدیدن مواد مخدر از قاچاق فروشان، امتیاز کسب می‌کند و یا در یک بازی دیگر، بازیگر برای قتل عام عابران جایزه می‌گیرد و صدای شکستن استخوان‌ها آن‌ها، به جلوه‌های واقع‌گرای بازی اضافه می‌شود.

با پیشرفت فناوری و افزایش کیفیت گرافیکی بازی‌ها، نمایش حرکت آهسته گلوله‌هایی که در سینه افراد و جسد مردگانی که در دریای خون فرو رفته‌اند، امکان پذیرتر شده، نمایش این صحنه‌ها در جریان بازی عادی تلقی می‌شوند.

شاید از همین رو است که در شرح برخی از بازی‌ها، به کاربران هشدار داده می‌شود که نهایت رُعب ممکن را تجربه خواهند کرد. در آغاز نسخه سوم بازی محکوم به فنا^۱، خاطرنشان می‌شود: «فقط خاطرتان باشد که درب اتاقتان را در جریان بازی قفل نکنید تا در صورت لزوم، راه فراری داشته باشید» و در شرح بازی قاتل^۲ بیان می‌شود: «اول چند قرص آرامش بخش دم دستتان بگذارید و بعد بازی را شروع کنید».

در بعضی از بازی‌های دیجیتالی دیگر، گاه ملاحظه می‌شود که به سادگی سر انسان‌ها از بدنشان جدا می‌گردد، شیوه‌های قتل به صورت‌های نو، جدید و ارباب آوری به نمایش گذاشته می‌شود (بیرون کشیدن اسکلت طرف از بدنش، تکه تکه کردن مبارز مقابل، قطعه قطعه کردن حریف با به حرکت درآوردن یک تیغه مدور، انداختن طرف مقابل در حوض اسید، آتش زدن حریف و نظایر آن) و بازیگران با انتخاب یک ورزش (مانند کشتی کج) و چهره‌های ورزشی مورد علاقه، باید با حریفی که مقابل خود می‌یابند، وارد نبرد شده، با شکستن گردن، ستون فقرات، قفسه سینه، خردکردن دندان‌های حریف و نظایر آن، او را شکست داده، سپس با رفتن روی طناب رینگ و با جفت پا پریدن به روی سر و صورت شخص مغلوب، کار وی را تمام کنند.



در برخی از موارد دیگر، بازی‌های دیجیتالی با نمایش درگیر شدن افراد با یکدیگر با نانچیکو، در حالی که در حال حرکت با موتورسیکلت هستند یا با به نمایش کشیدن دوئل راننده‌ها (در بازی مسابقه^۳) که در جریان آن ماشین‌ها با یکدیگر به شدت سرشاخ می‌شوند، به ارایه الگوهای پرخاشگرانه‌ای می‌پردازند که به سادگی می‌تواند توسط کاربران، مورد الگوبرداری قرار گیرند.

1. Doom,3
2. Killer
3. Race

در بررسی تبعات بازی‌های پرخاشگرانه دیجیتالی می‌توان بیان داشت، بازی‌های الکترونیکی که دارای مضامینی پرخاشگرانه هستند، تبعات بسیار زیادی در پی دارند. تخیلات پرخاشگرانه، پرخاش‌جویانه شدن اسنادهای آدمی و پرخاشگری عملی بازیگران، قسمتی از این تبعات هستند. در پی رخ دادن تبعات مزبور، باید انتظار عادی شدن پرخاشگری و الگوبرداری از قهرمانان پرخاشگر را از سوی کودکان، نوجوانان و جوانان داشت. بالطبع در پی این امر، همان‌گونه که در بازی‌های دیجیتالی، پرخاشگری به عنوان اساسی‌ترین راه حل مسایل، نشان داده می‌شود؛ برای بازیگران بازی‌های اخیر، خشونت و پرخاش به عنوان راه حل مسایل مطرح می‌شود. گزینش راه‌های پرخاشگرانه، به شکل طبیعی افزایش جرم و بزه و تربیت شخصیت‌های خشن و ستیزه‌جو را در پی خواهد داشت و انسان‌های پرخاشگر نیز خود به خود در ایجاد فرهنگی خشن و ستیزه‌جو، مؤثر واقع خواهند آمد.

گرایبیل^۱ و همکارانش در بررسی که در مورد اثرات بازی‌های ویدیویی روی کودکان داشتند، نتیجه گرفتند کودکانی که دست به انجام بازی‌های پرخاشگرانه می‌زنند، بیش از تخیلات منفعل، دارای تخیلات فعال و پرخاشگرانه هستند.



در تحقیق دیگری کرش^۲، چگونگی اسناد دانش‌آموزان دبستانی پس از انجام بازی کومبت^۳ را مورد بررسی قرار داد. وی در گزارش پژوهش خویش می‌نویسد:

در این تحقیق ۵۲ کودک کلاس‌های سوم و چهارم به سمت دیدن دو بازی ویدیویی پرخاشگرانه و غیر پرخاشگرانه، سوق داده شدند. سپس، داستان‌های نیمه‌کاره و مبهمی برای افراد مورد بررسی طرح شد و از آنان در مورد ذهنیات افراد داستان، اعمال بعدی آن‌ها و مجازات‌های احتمالی که ممکن بود، در جریان داستان رخ دهد، سوال‌هایی پرسیده شد. نتایج تحقیق حاکی از آن بود، گروهی که به دیدن بازی‌های پرخاشگرانه پرداخته بودند؛ مسایل پرخاش‌جویانه و گروهی که به دیدن بازی‌های غیر پرخاشگرانه مشغول شده بودند؛ مسایل غیر پرخاش‌جویانه را در توصیف شخصیت‌های مطرح شده در

1. Graybill
2. Kirsh, S. J.
3. Kombat

داستان بیان می‌داشتند. به تعبیر دیگر، اسناد آن‌ها، اسنادی توأم با پرخاشگری و خشونت به دیگران شده بود.

علاوه بر تخیلات پرخاشگرانه و اسنادهای پرخاش‌جویانه، پرخاش عملی یکی از تبعات بازی‌های دیجیتالی است که محققان بسیاری بر آن صحه نهاده‌اند. نتیجه عملی آنچه از آن یاد شد، عادی شدن پرخاشگری و مسأله الگوگیری کودکان، نوجوانان و جوانان از الگوهای پرخاشگری است که در جریان بازی‌های الکترونیکی مطرح می‌شوند.

نتایج تحقیق‌هایی که روی بازی‌های الکترونیکی انجام گرفته است، نشان می‌دهد، کودکانی که محتوای بازی آن‌ها پرخاشگرانه است؛ در مقایسه با کودکانی که بازی آن‌ها مضمونی غیرپرخاشگرانه دارد، نسبت به همبازی‌های خویش پرخاشگرانه‌تر رفتار می‌کنند. در تحقیقی که سچوته و همکارانش، در سال ۱۹۸۸، روی بازی‌های ویدیویی انجام دادند؛ به دو گروه از کودکان ۷-۵ ساله، دو بازی ویدیویی ارایه کردند. بچه‌های گروه نخست، در جریان بازی ویدیویی خویش می‌توانستند به اختیار با ضربات مشت، لگد و کارهای شریانه مشابه آن‌ها، به پیروزی دست یابند، اما بچه‌های گروه دوم در بازی خودشان که مضمونی غیر پرخاشگرانه داشت، باید از جنگل عبور می‌کردند و زمانی برنده می‌شدند که با پیچ خوردن‌های متوالی دور درخت‌ها، آن‌ها را پشت سر گذاشته، از جنگل عبور می‌کردند. هر دو گروه از بچه‌ها، پس از انجام بازی ویدیویی، به شکل غیر مستقیم مورد مشاهده قرار گرفتند. نتایج مشاهدات مزبور نشان می‌داد، کودکانی که مشغول بازی‌های پرخاشگرانه ویدیویی شده بودند، به شکل معنادارتری بیشتر از بچه‌هایی که دست به بازی غیر پرخاشگرانه زده بودند، به زدوخورد با کودکانی که در اطرافشان قرار داشتند، می‌پرداختند.



نیومن (۲۰۰۴)، در ترسیم قسمتی از تبعات پرخاشگری کاربران بازی‌های ویدیویی می‌نویسد: «در سال ۱۹۹۷، مایکل کارنیل^۱ که از هواخواهان و طرفداران جدی بازی‌های ویدیویی بود، سه تن از هم‌کلاسی‌های خود را با شلیک گلوله، در کنتاکی امریکا به قتل رساند. از نه گلوله شلیک شده کارنیل که طی ۳۰ ثانیه شلیک شده بودند؛ هشت گلوله به هدف اصابت کرده بودند. سه گلوله به سر

و گردن قربانیان اصابت کرده و باعث قتل آنها شده بود. نشانه روی کارنیل، بهتر از استاندارد نظامی برای تیراندازان ماهر است، در حالی که وی در تمامی عمر خویش، حتی یک گلوله نیز شلیک نکرده بود؛ اما در اثر انجام بازی‌های دیجیتالی، خود را به سطح افراد حرفه‌ای اسلحه‌کش رسانده بود. میشل برین، وکیلی که از سوی خانواده سه جوان مقتول به کار گرفته شده بود، در جریان دادگاه، ادعا کرد بازی‌های دیجیتالی که مایکل بدان‌ها می‌پرداخته است، در آموزش قاتل جوان کمک مؤثری ایفا کرده‌اند.

با وقوع حادثه تیراندازی در دبیرستانی در کلرادوی امریکا، توسط دیلان کیبولد^۱ و اریک هریس^۲ در ۳۰ آوریل ۱۹۹۹ که طی آن ۱۳ نفر کشته و بیش از ۳۳ نفر زخمی شدند، مجدداً رسانه‌ها، بحث تبعات خشونت‌زای بازی‌های الکترونیکی را مطرح کردند.

گروسمن^۳، با اشاره به پیوند آشکار بازی‌های دیجیتالی و تیراندازی در دبیرستان‌های امریکا، به طرح این سوال پرداخت که آیا ما کودکان را آموزش می‌دهیم تا انسان بکشند؟ هر زمان که یک کودک به انجام یک بازی الکترونیکی می‌پردازد، در عمل به آموزش مهارت‌هایی می‌پردازد که خاص یک سرباز یا یک افسر پلیس است. گروسمن در ادامه با تأکید این که بازی‌های دیجیتالی خشن می‌توانند یک جامعه آلوده تولید کنند، خاطرنشان می‌سازد:

بازی‌های دیجیتالی، به بروز پدیده‌ای انجامیده‌اند که ساختاری مشابه با ایدز دارد. این پدیده که من آن را اویدز^۴ می‌نامم، بیانگر نشانگانی است که معرف نقص ایمنی حاصل از خشونت به شمار می‌رود. این سندرم، مقاومت مغز میانی کاربران بازی‌های الکترونیکی را تخریب کرده، سبب می‌شود، فرد با کمترین محرکی برانگیخته شده، به اطرافیان خودش، آسیب برساند» (منطقی، ۱۳۸۰).

شاید از همین رو است که کوپ^۵، رئیس وقت بهداری ارتش امریکا، می‌پرسید: چرا در بازی‌های دیجیتالی، هیچ سازندگی وجود ندارد و آنچه هست، عبارت است از این که از سر راه بردار، بکش و نابود کن.

زیمباردو^۶، روان‌شناس اجتماعی مشهور نیز بیان می‌داشت، بازی‌های الکترونیکی، مشحون از جملاتی مانند او را بخور، بسوزان و بکش است و به جای روابط اجتماعی مبتنی بر صلح و مدارا، بازی‌ها به تقویت خشونت، انهدام و سلطه‌یابی در بازیگران اقدام می‌ورزند (گاتر،؟، ترجمه پورعابدی، ۱۳۸۳).

دون کوم^۷ (۲۰۰۶)، در مقاله پژوهشی خویش، پس از اشاره به انبوهی از پرخاشگری که در بازی‌های دیجیتالی ملاحظه می‌شود، از خود می‌پرسد، در حالی که هدف تربیت جوانان، تربیت آنان

-
1. Kiebold, D.
 2. Harris, E.
 3. Grossman, D.
 4. AVIDS
 5. Everett koop, C.
 6. Zimbardo, P.
 7. Duncum, P.

به صورت شهروندی است که آنان به گونه‌ای مسالمت‌آمیز با دیگران در صلح و آرامش بسر ببرند، چرا بازی‌های اخیر با القای انبوهی از خشونت و پرخاشگری به کودکان، نوجوانان و جوانان، در تغایر با کوشش‌های فرهنگی جوامع بشری گام برمی‌دارند.

الگوبرداری کودکان، نوجوانان و جوانان از شخصیت‌های پرخاشگر مطرح در بازی‌های دیجیتالی، از دیگر تبعات مهم بازی‌های اخیر است.

سوبراهمانیام^۱ (۲۰۰۰)، در بررسی که در زمینه استفاده از بازی‌های خشن الکترونیکی به عمل آورده است، خاطرنشان می‌سازد، این امر ضمن افزایش پرخاشگری کاربران، ممکن است به تحریف نسبی ادراک واقعیت از سوی آنان بیانجامد.

انتخاب خشونت به عنوان راه حل مسایل، خود به خود، احتمال افزایش جرم و بزه را فزونی می‌بخشد. دومینیک^۲ در تحقیقی که در سطح دانش‌آموزان کلاس‌های دهم و یازدهم انجام داد، به این نتیجه رسید که بین انجام بازی‌های دیجیتالی در هر دو جنس دختر و پسر، با ارتکاب به جرایم و بزه‌کاری ارتباط مثبتی وجود دارد.

بازیگران بازی‌های الکترونیکی در جریان تبعات و پیامدهایی که متوجه آنان می‌شود، رفته رفته به سمت حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت و در نتیجه یافتن شخصیتی خشن و ستیزه‌جو سوق می‌یابند.



مطالعه میدانی انجام شده که در سطح کودکان پیش دبستان صورت پذیرفت، برخی از پیامدهای بازی‌های دیجیتالی را عیناً نشان داد.

مادر کیان ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، کیان در اثر کاربری از بازی‌های خشن به بدخواهی رسیده است (اما به دلیل جذابیتی که در بطن بازی‌ها (و فناوری) وجود دارد، همان بازی‌ها را ادامه می‌دهد:

«- تا حالا شده مورد نامناسبی توی تبلت کیان ببینید؟

آره، دو بار، یه بار که یه بازی شبیه زامبی داشت که واقعا وحشتناک بود و خود کیان یه مدت اصلاً مریض شده بود، واقعا از خواب می‌پرید یا مثلاً می‌گفت خواب دیدم و می‌ترسم و اینا. یه بارم یه

1. Subrahmanyam, K.

2. Dominick, J. R.

ماشین بازی بود که افرادی که رانده‌اش می‌شدن، ظاهر مناسبی نداشتن، مثلاً موهاشون حالت فشن بود. یکی دو روز که کیان بازی کرد، من دیدم هی داره موهاش رو اون طوری درست می‌کنه و برای این که بیش‌تر از این بازی تقلید نکنه، بازی رو پاک کردم».



معراج ۶ ساله در مصاحبه‌اش از بازی دزد و پلیس حرف می‌زند که در هیبت یک پلیس، دزد را می‌کشد. سپهر و آرش ۶ ساله هم از کشتن آدم‌ها با چاقو یا شلیک به انسان‌ها و بیرون ریختن خون از گردن و خرخره آن‌ها یاد می‌کنند:

«- چه بازی‌هایی داری تو ایکس باکس؟»

مثلاً یکی دزده من پلیسم پلیسه باید بره دزده رو بگیره

- چقدر جالب. دوست داری اینو؟»

آره بعدا پلیسه هم نمی‌تونه با ماشین بگیره، می‌کشه دزد رو».

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

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

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

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

- دلت نسوخت براشون؟»

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



«یه بار یه فیلم ترسناک دیدم، خیلی ترسناک بود، ولی من نترسیدم.
- چه فیلمی بود.

مثلاً یه آدم غول می‌شه، بعدش میاد مثلاً یه دونه انسانو بزنه، اون یکی هم جنگیه، بعد از اون بالا از این موشکا که چی می‌گن، تیر دارن، با اونا بمب زدن، دیگه خرخره مرخرش همه خونی شد، افتاد رو زمین، منم نزدیک بود غش کنم. ولی خیلی ترسناک نبود.
- ترسناک نبود؟ به نظر من این خیلی ترسناکه.
مامانم اینو می‌دید، مور مور می‌شد.»



علیرضای ۶/۵ ساله، در توصیف اثرات بازی در خودش، خاطرنشان می‌سازد که بعد از بازی، حالت یک وحشی را پیدا کرده و یاسین ۶ ساله هم متذکر می‌گردد، با گذاشتن اسلحه کنار شقیقه خواهرش، او را تهدید به مرگ می‌کند:

«- علیرضا وقتی دایناسور بازی می‌کنی بعدش دوست داری که مثل اونا شی؟ یا کلاً رفتارت چه

جوری می‌شه؟

وحشی!»

آیین ۶ ساله، از اعمال خشونت بی‌منطق و آبتین ۵ ساله، از حل خشونت‌آمیز مسایل در خودشان یاد

می‌کنند:

«- توی تبلت محمدحسین چه بازی‌هایی هست؟

یه بازی هس، من عاشقشم، همش اونو بازی می‌کنم.

- اسمش چیه؟

اسمش جی‌تی‌ای هست.

- بازیش چه طوریه؟

مثلاً یه آدمک توش هس که هرکاری بخوای باهاش می‌کنی، مثلاً پلیس می‌کشی، مثلاً می‌ری

تو راه‌آهن قطار بر می‌داری، می‌دزدی. مثلاً دزدیه کلاً بازیش. مثلاً ماشین‌های شیک داری. خونه

داری، دریا داری، می‌توننی توی دریا بری. تو دریا بری یه کشتی خیلی بزرگ هست که اگه بری

توش، همه پلیس‌ها هستن. می‌گن این همون دزده‌اس که همه می‌خواستیم دستگیرش کنیم، نتونستیم.

- خوب تا حالا شده تو خونه بخوای ادای این بازی رو دربیاری؟

خیییلی.

- چه طوری مثلاً؟

مثلاً تفنگ می‌ذارم کنار گوش خواهر کوچیکم، می‌گمش اگه عروسکت رو ندی، می‌کشمتم.»

«- کارتون نمی‌بینی؟

جم جونیور می‌بینم، باب اسفنجی، بن‌تن.

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟

بن‌تن.

- چرا بن‌تن رو خیلی دوست داری؟

سرگرم‌کننده‌س، پسرونس.

- پسرונה یعنی چی؟

جنگی و جدی.

- دوست داری خودت هم مثل بن‌تن با کسی بجنگی؟

آره.»



طرح زندگی شهوی، موضوع ثابت دیگری است که در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب ملاحظه می‌شوند.



یکی از اعضای گروه پژوهش پس از ملاحظه پویانمایی منجمد شده (فروزن) می‌نویسد:
« نحوه راه رفتن السا در دقیقه‌های ۳۳ تا ۳۴ کارتون بیش‌تر شبیه راه رفتن مدل‌های فشن شوها یا کارگران جنسی است تا قدم برداشتن یک شاهزاده...».

طرح زندگی در رقص و آواز، برهنگی، تلاش برای جذاب‌تر کردن جسم، روابط دو جنس و در نهایت روابط جسمانی دو جنس، از دیگر سوژه‌هایی است که در مجموع به القای یک زندگی شهوی در اذهان کاربران بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان می‌انجامد.



کودکان کاربر بازی‌های باری، السا و مانند آن‌ها، در جریان کاربری خود از این بازی‌ها، در عمل به این نتیجه می‌رسند که رقص و آواز، جزء لاینفکی از زندگی آدمی است. اظهارات زیر متعلق به تنی چند از کودکان خردسال کاربر الگوهای عروسکی کارتونی باری و برتز است:

«دوست دارم مانند باری خواننده‌ی خارجی بشم».

«باربی رقص باله می‌کنه. من دوست دارم از اون رقص باله یاد بگیرم».

«باربی یه آهنگ ساز است».

«شغل برتز خوانندگی است».

«برتز شغلش رقص و زیبایی است».

«برتز یه خواننده معروفه».

ستاره ۵ ساله، درباره نمونه‌ای از بازی‌های مشحون از رقص و آواز، چنین بیان می‌دارد:

«- دیگه چه بازی‌هایی داری؟»

پری دریایی رو دارم، خیلی مهربونه.

- چه شکلیه؟

یه پری کوچولوئه پرواز می‌کنه، یه پری دریاییه تو آبه، می‌رقصه، آواز می‌خونه.

- دوست داری پری دریایی آواز بخونه و برقصه؟

آره، مته باری می‌مونه، خیلی نازه».



مادر سلنای ۳ ساله هم در مصاحبه خود از الگوبرداری دخترش از رقصی که در شبکه‌های مورد استفاده‌شان داشته است، چنین می‌گوید:

«- به نظر شما این بازی‌ها روش تأثیری هم داشته؟»

آره، تأثیر که مثلاً آرایش بازی می‌کرد، تو بازی رژ می‌زد. بعدش اومده بود به من می‌گفت، رژ خیلی قشنگه. بعد من براش زدم، باباش که زنگ زد به خونه، سریع دستمال برداشت، رژ لبش رو پاکش کرد، گفت الآن بابا می‌بینه، دعوا می‌کنه... .

- شما ماهواره دارید؟

بله!

- سلنا کدوم شبکه‌ها رو می‌بینه؟

- آهنگ گوش می‌ده و موزیک ویدیو و کارتون می‌بینه.

چه جور موزیک ویدیو و آهنگ‌هایی می‌بینه؟

- آهنگ‌های شاد.

- توی این موزیک ویدیوها چیزی پخش نمی‌شه که مناسب سنش نباشه؟

نه، فقط رقصه، اینم نگاه می‌کنه می‌رقصه.

- موزیک ویدیو خارجی هم می‌بینه؟

آره، ادای رقص اونارم درمیاره یا می‌ره پیراهن می‌پوشه، مثلاً باله می‌رقصه.»

یکی از پژوهش‌گران تحقیق گزارش می‌داد، وقتی در مهدکودک، به مناسبتی جشنی برپا شده بود، کیارش ۶ ساله برای رقصیدن با یکی از دختران مهد، همان‌گونه که در فیلم‌های تاریخی غربی دیده بود، نخست دست او را بوسیده و سپس به رقص با او پرداخت. به همین ترتیب این پژوهش‌گر گزارش می‌داد، یلدای ۶ ساله بیان می‌داشت: «وقتی که برق می‌ره، ما مثل فیلم‌های والت دیزنی، شمع روشن می‌کنیم، آهنگ می‌ذاریم و شروع به رقصیدن می‌کنیم.»

لیلای ۶ ساله در مصاحبه خود از علاقه‌ای که به دو رنگ کردن موهایش (شبیه الگوی مورد علاقه‌اش) دارد، به شرح زیر یاد کرده است:

«- خوب توی لگوموبیل کدومشون رو دوست داری؟»

توی لگوموبیل دوست دارم لوسی باشم.

- جای لوسی باشی؟

آره.

- خوب لوسی چه کار می‌کنه که دوست داری جای اون باشی؟

اون هیچ کاری نمی‌کنه، خوشگله.

- خوشگله؟

آره موهاش سه رنگه است.

- خوب تو خودت هم خوشگلی.

نه، ولی اصلش موهاش دو رنگه است. حرف زدندم دوست دارم. بعد تازه هر کارتونی تموم می‌شه،

بازیشم می‌کنم.

- خوب دیگه چیزی هست که در مورد کارتونها دوست داشته باشی بهم بگی؟

یه چیزی بود، دوست داشتم.

- چی بود؟

مثلاً وقتی بزرگ‌تر شدم، موهامو مثله لوسی کنم.

- موهای لوسی که گفتی چند رنگه؟

آره، می‌خوام موهامو دو رنگه کنم».

الزام برهنگی نسبی زنان، مقوله دایمی دیگری هست که در بازی‌های دیجیتالی و کارتونها

ماهوره‌ای به کرات قابل ملاحظه است. شدت مسأله اخیر چنان است که وقتی از بعضی از کودکان

خردسال، تفاوت فیلم‌های ماهواره‌ای و غیرماهواره‌ای، مورد پرسش قرار می‌گیرد، آنان استدلال

می‌کنند که «در فیلم‌های غیرماهواره‌ای خانوما روسری دارند».

یسنای ۵ ساله، هلنای ۵/۵ ساله و سپهر ۶ ساله، در گزارش بازی‌های خود از قهرمان‌هایی یاد

می‌کنند که گاهی فقط لباس زیر دارند:

«- داری چه کار می‌کنی؟ این چه بازی‌ای هست؟

پری دریایی!

- حالا چه طوری هست؟

باید یاد بگیری.

- وای، چقدر بازی داری!

آره خاله جون.

- یسنا زشت نیست که این لباس نداره؟

لخته دیگه!

- چرا لخته؟

چون لباس دوست نداره...».



«- هلنا خانم، تا حالا شده چیزی تو بازی‌ها ببینی که به نظرت بد باشه؟ نه، ولی وقتی آجی مثلاً جی‌تی‌ای بازی می‌کنه، یه خانومایی هستن توش تو پیاده رو که فقط لباس زیر دارن.»

«یه بار جی‌تی‌ای رو داشتم، بگم چیکار می‌کنه؟ - اوهوم بگو.»

می‌ره خب یا آدما رو مثلاً می‌کشه یا ماشیناشونو می‌دزده، خودت یه خونه‌داری، بعداً خودت می‌ری رو نقشه خب، دلت بخواد می‌زنی تو نقشه شهربازی، می‌زنی تو نقشه اسلحه فروشی، تو نقشه سلمونی، من یه بار زدم، رفتم شهربازی خب، بعد اونجا جلوش استخره، جلوش ساحله، زن و مرد لخت داره، رفتم تو ساحل زیر آب، یه کوسه داشتمش، فهمیدم چی... اون گوله آرپی‌جی رو زدم تو آرپی‌جی، بعد خب، اونجاش که چیز بود کوسه‌ه رو کشتم، بعد خب، اونجا یه چیز خیلی خطرناکی بود، این جوری خب، میاد خبیب، یه کوسه اومده بود، سرشو بالا کرده بود، دهنش باز بود، خشک شده بود، مثلاً اممم.»



پارمیسای ۶ ساله در مصاحبه خود از علاقه‌اش به خوش رنگ و برهنگی لباس، به شرح زیر یاد کرده است:

«- خوب پارمیسای خانم به من بگو، دقیقاً از چه چیز باب اسفنجی خوشت میاد؟

از این که همه جا با شلوارک می‌ره.

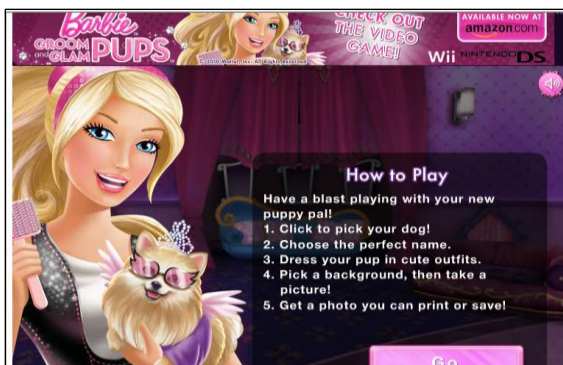
- تو خودت نمی‌توننی شلوارک بپوشی؟

می‌تونم، ولی خیابون راه رفتنی می‌بینم که همه شلوار پوشیدن و هیچ کس شلوارک نداره.

- خوب چه اشکالی داره؟
این جوروی فک نکنم راحت باشن... .
- گفتی از باربی هم خوشت میاد؟
آره.
- می شه برام بگی باربی چه طور هست که ازش خوشت میاد؟
موهاس خیلی خوش رنگه.
- چه رنگیه؟
طلاییه.
- تو هم دوست داری موهات اون رنگی بود؟
آره، بعد یه بار دیدم یه گلی هم زده بود روی موهاس.
- لباس هاش چه طوره؟
باربی، تند تند، لباسشو عوض می کنه، این جوروی خیلی خوبه.
- خوب.
هر دفعه یه لباس می پوشه.
- پارمیسا، باربی هم مثل خانمهایی که توی خیابون می بینی یا مثل خانم مربیت، موهاش رو با چیزی مثل روسری می پوشونه یا نه موهاش معلومه؟
نه... موهاش معلومه.
- خوب به نظرت این جوروی خوبه یا بده؟
فک کنم خوبه، چون این جوروی راحت و هیچ موقع گرمش نمی شه و موهای قشنگش رو هم همه می بینن.
- گفتی دوست داری مثل السا هم لباس بپوشی، آره؟
آره.
- چرا؟
چون لباساش خیلی قشنگن.
- می شه بگی دقیقاً منظورت از قشنگ هستن، چی هست؟
هم رنگ لباساش قشنگ و جذابه و هم لباسای خوش رنگ می پوشه، هم خیلی اوقات دامن می پوشه و مجبور نیست یه لباسایی بپوشه که کل بدنشو بپوشونه.
- تو هم لباس پوشیدن این جوروی رو دوست داری؟
آره، این جوروی راحت تره».
- اظهارنظر زیر هم متعلق به آرش ۶ ساله است:
«- به نظرت تلگرام چیزهای بدی هم داره؟

نه، مثل اینستا نیست که همه مثلاً عضو بشن، خودت شماره‌ی یکی رو می‌گیری، میاد توی تبلت یا گوشیت، ولی اینستا دیگه وای وای وای وای وای».

فرهاد ۶ ساله هم در مصاحبه‌اش از وب‌گردی خود و برخورد با کانال بد در تلگرام، یاد کرده بود. مقوله تلاش برای جذاب‌تر کردن ظواهر جسمانی، مورد مشایبهی است که در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌های ماهواره‌ای و الگوهای عروسکی - کارتونی کودکان، به وفور قابل ملاحظه است، در حدی که حتی نوزادانی که در محصولات و یا فیلم‌های باربی و برتر مشاهده می‌شوند، آرایش کرده‌اند، همان‌گونه که حیوانات آن‌ها نیز آرایش کرده هستند.



سولماز ۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، اولیای او کیف وسایل آرایشی باربی را برای او خریده‌اند و او هنگام رفتن به عروسی، آرایش کرده، کیف آرایشی خود را نیز همراه خودش به عروسی می‌برد. پرمیس ۶/۵ ساله هم در اظهار نظری مشابه بیان می‌داشت:

«... از اسباب بازی‌های باربی چی داری؟»

همه کیف آرایششو دارم.

- ای کی برات خریده؟

مامانم.

- دوست داری آرایش کنی؟

آره.

- مگه باربی آرایش می‌کنه پرمیس؟

آره.

- چرا آرایش می‌کنه؟

دوست داره.

- خودت بلدی آرایش کنی؟

آره، بلدم. یه بازی هم تو تبلت دارم باربیه، من خودم اونو آرایش کردم.

- مثلاً چه طوری آرایشش می‌کردی؟

براش کرم می‌زدم، رژ می‌زدم.

- برای خودت هم تا حالا زدی؟

آره.

- مامانت تا حالا آرایشش کرده؟

برای تولد آرتمیس من و مامانم رفتیم آرایشگاه، بعد اونجا برام رژ زدن.

- به نظرت برای این که خوشگل بشی، حتماً باید بری آرایشگاه؟

آره.

- باربی هم آرایشگاه می‌ره پرمیس؟

اوهوم.

- از کجا می‌دونی؟

آخه اون همیشه موهاش خوشگله.

- آدم باید همیشه خوشگل باشه؟

آره دیگه».

مهربان ۴ ساله و باران ۵ ساله هم در مصاحبه‌های خود از کاربری از وسایل آرایشی برای هر چه جذاب‌تر کردن خویش یاد کرده‌اند:

«- خودت هم دوست داری آرایش کنی؟»

آره خودم رژ دارم، لاک دارم.»

«- باری می بینی؟»

آره.

- چه کار می کنه؟

می رقصه، کفشای قشنگ قشنگ داره.

- لوازم آرایش داری؟

من ندارم، از لوازم آرایش مامانم استفاده می کنم.

- کدومشو استفاده می کنی؟

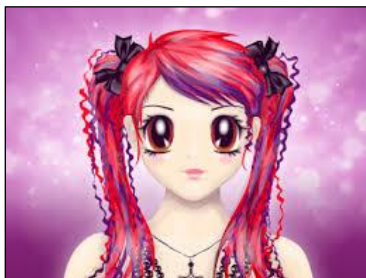
مثلاً رژ شو.

فقط رژ می زنی؟

چیزای دیگه هم می زنم.

- چی می زنی؟

نمی دونم.»



کیانای ۶ ساله هم در مصاحبه خود از قصد خودش برای الگوبرداری از موها و لباس باری یاد کرده است:

«- به نظرت چرا بیش تر دخترا کارتون باری رو دوست دارن؟»

آخه دخترونس و قشنگه.

- تو از چی باری خوشت میاد؟

از لباساش و موهاش.

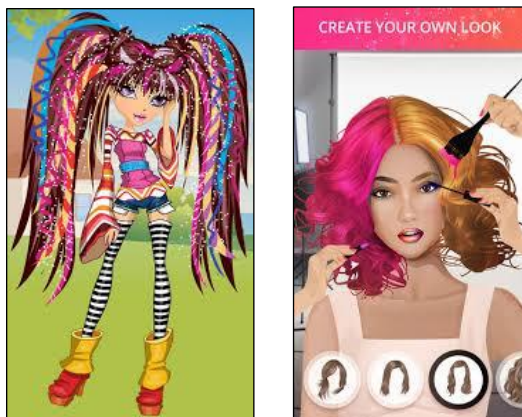
- دوست داری که موهاش رو مثل اون درست کنی؟

آره خیلی.

- تا حالا موهاش رو اون جوری درست کردی؟

نه، ولی می خوام تو تولدم اون جوری درست کنم.

- لباسی مثل باربی هم داری؟
آره، مامانم یه دامن خریده، مثل دامن صورتیه باربیه».



در گامی فراتر از مقوله‌های ظواهر نیمه برهنه و جذاب زنان، مسأله روابط دو جنس مطرح می‌گردد. در تصاویر زیر، عطا و پارسا در کنار ترسیم مرد عنکبوتی از برچسب موجودی که در همین ارتباط در سطح کودکان به فروش می‌رسد، سود برده‌اند.



امیرعلی و تانیای ۶ ساله، در ترسیم شخصیت ایده‌آل خویش، بن تن را در کنار دختری ترسیم کرده‌اند که از او به عنوان خواهر بن تن یاد می‌کنند.



آریای ۵ ساله از دختری که کنار بن تن ترسیم کرده است، به عنوان دختر عموی او یاد می‌کند:



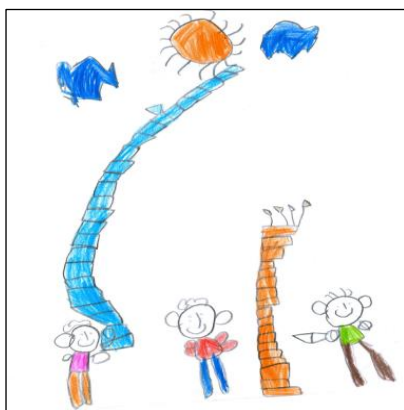
محسن ۵ ساله در هنگام توضیح نقاشی خودش خاطرنشان می‌سازد: «این اسپایدرمن هست. اون با تارش می‌تونه حتی از برج میلاد هم بالا بره. اسپایدرمن خیلی قویه، تازه خوش تیپ هم هست و دوست دخترش هم خیلی خوشگله!

منم می‌خوام اسپایدرمن باشم تا قوی باشم و همه منو دوست داشته باشند».



محمدحسین ۶ ساله بن تن را در کنار موجود چهار دست و یک دختر ترسیم کرده است که از دختر

با عنوان دوست دختر بن تن یاد می‌کند:



سوفیای ۵ ساله در کنار ترسیم هلوکیتی که «دارد دنبال پیشی خودش می‌رود»، یاد آور می‌گردد: «من هلوکیتی را به خاطر این که دختره دوست دارم و اگه جای هلوکیتی بودم، می‌رفتم یه گربه می‌خریدم تا باهاش بازی کنم. بعد اگه می‌شد، زن بن‌تن می‌شدم، چون قوی هستش».



ویشکای ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد که باربی دوست پسری به نام کن دارد که با هم ازدواج نکرده‌اند، اما دوست هستند. امیرعلی ۶ ساله هم در مصاحبه‌اش از بت‌من یاد می‌کند که دارای دوست دختر است:

«عروسک کن رو هم داری؟»

کن چیه؟

- بگذار عکسش رو بهت نشون بدم (عکس کن را نشانش می‌دهم).

آهان، عروسکش رو ندارم، ولی می‌دونم که دوست باربیه.

- کن رو کجا دیدی؟

همش لباس تو خونه تنشه.

- تو کارتون دیده بودی یا عروسکش رو داری؟

تو کارتون.

- با باربی چه جوری بود؟

مهربون بود، بعدش دوست باربی که خیلی نامهربونه. دوست اون دختره هم که همش حتی تو

خوابم لباس بیرون تنشه، بعدش چیزه....

- بعدش چی؟

درست یادم نیامد.

- بعدش کن و باربی با هم ازدواج کردن؟

نه.

- فقط با همدیگه دوست بودن؟

آره».

«- توی انیمیشن بت من، دختر هم هست؟

یه دونه دیدم، زن چشم گربه‌ای پیشش بود.

- زن چشم گربه‌ای هم قویه؟

آرههه، خیلی زور داشت، خیلی هم چاقو پرت می‌کنه، به هدف می‌زنه، مثل بت من قویه.

- اون کیه بت من می‌شه و چه نسبتی با اون داره؟

دوست بت منه، شاید هم دوست دخترشه، با هم مبارزه می‌کردن، اون موتور داشت، می‌رفتن دوتایی

دشمنو شکست می‌دادن، اگه یه جا نیاز به کمک داشتن، کمک می‌کردن به همدیگه تا نمیرن.

- تو می‌دونی دوست دختر یعنی چی؟

آره، وقتی که دو نفر بخوان با هم ازدواج کنن، قبلش با هم دوست می‌شن.

- چرا فکر می‌کنی زن چشم گربه‌ای دوست دخترشه؟

داداشم گفت بهم که دوست دخترشه، اونا همو دوس دارن، بغل کردن همو، بت من نمی‌ذاره اون

آسیب ببینه، ازش مراقبت می‌کنه».

آرتیمس ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌اش از بازی خودش و دوستش سخن می‌گوید که در آن دختر و

پسرها دست در دست یکدیگر با هم عکس گرفته یا یکدیگر را بغل می‌گیرند.

«- می‌شه اسم چند تا از بازی‌هایی که داری روبه من بگی ببینم منم دوستون دارم یا نه؟

یه باربی بازی دارم!

- چه جوریه هست این باربی بازی؟

ببین مثلاً یه بازیه آرایش اینا می‌کنن باربی‌ها بعد مثلاً موهاشو کوتاه می‌کنم بعد دیگه لباس‌هاشو

رو عوض می‌کنم برایش رژ اینا می‌زنم خیلی خوبه!

- آهان یعنی فقط همین جوریه بازیش؟

آره، بعد که مثلاً آرایش اینا که می‌کنن می‌رن یه جا که مثل عکاسیه با یه پسره عکس می‌ندازن

خیلی قشنگه!

- این عکاسی که می‌گی چه جوریه؟

آخه برای تولد پارسالمون بابا و مامان ما رو بردن یه عکاسی، اونجا یه خانومه بود، هی مثلاً

می‌گفت کنار هم وایسین و دستای همو بگیرین و اینا بعد عکس می‌گرفتن ازمون.

بعد توی این بازیه هم همین جوریه، مثلاً دختره بعد که حاضر شد، می‌ره توی یه عکاسی، یه پسره

هم اونجاس مثلاً دست دختره رو می‌گیره و با هم عکس می‌گیرن.

- پس دست‌های هم رو می‌گیرن و بعد هم عکس می‌گیرن؟

آره، دیگه فقط دست همدیگه رو می‌گیرن

– مگه باید چه کار دیگه‌ای انجام بدن؟
نه، آخه دختر خالم یه بازی داره، توی اون مثلاً بغل می‌کنن همو دختره و پسره، ولی بازی من این جوریه نیست».

طناز ۶ ساله نیز از دیدن فیلم چگونگی بچه‌دار شدن آدم‌ها، چنین یاد کرده است:
«... تو مگه می‌دونی آدم‌ها چه کارهایی می‌کنن که بچه‌دار می‌شن؟
آره خب... یه دفعه‌ام قایمکی از مامانم، نیم ساعت تو یه کانالی بودم، قشنگ تو فیلم می‌گفت.
– این فیلم‌ها برای سن تو بد نیست؟
چیزی نبود، فقط یاد می‌داد، یاد دادن که بد نیست».



یسنا، آریتا و ارسلان ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که آنان در جریان کاربری خویش از بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، شاهد روابط نزدیک جسمانی دو جنس بوده‌اند و با دیده مثبت و تأییدآمیز خود به طرح تجربیات‌شان در این ارتباط می‌پردازند.
«... 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 مردها پیشش هستن قشنگه؟

من خوشم ازشون میاد، با مزه‌ان. شبا هم بهشون فکر می‌کنم.

– به چی فکر می‌کنی؟

به سفید برفی.

– چه فکرهایی؟

فکر می‌کنم، می‌گم چرا دیگه کارتون سفید برفی نمیداد.

– خوب برام تعریف می‌کنی، داستانش چه جوریه؟

سفید برفی پیش هفت کوتوله بود، پتو می انداخت روشن، انگار مادرشونه.

- پیش اون ها زندگی می کرد؟

آره.

چرا؟ مگه خانواده نداشت؟

چرا، ولی ملکه می خواست بکشتش، فرار کرد.

- چرا می خواست بکشتش؟

چون خوشگل بود، اون می خواست فقط خودش خوشگل باشه.

- آهان واسه همین رفت پیش کوتوله ها؟

آره.

- به نظرت بد نبود رفت پیش اون غریبه ها زندگی کنه؟

نه، با هم بازی می کردن.

- خوب بعدش چی شد؟

آخرش ملکه پیداش می کنه، بهش سیب می ده که اونو بکشه.

- بعدش می میره؟

نه، به خواب می ره، بعد شاهزاده بوسش می کنه، از خواب بیدار می شه، بعد ازدواج می کنن.

- چرا بوسش می کنه؟

نمی دونم، ولی بعدش بیدار می شه.

- به نظرت اون کار خوبی می کنه؟

آره».

«- خوب آزیتا گفتی فیلم سیندرلا رو داری؟

آره.

- می تونی بگی فیلمش چه جوری بود؟

مثل کارتونش بود، ولی صحنه بوسیدنشون، خوشگل تر بودش.

- توی کارتونش هم همدیگه رو می بوسن؟

آره.

- چرا توی فیلم بوسیدنشون خوشگل تر بود؟

چون واقعی نشون می داد.

- مگه تو کارتونش چه جوری بود؟

از دور نشون می دن، نمی فهمی چه جوری باید این کار رو بکنی.

- مگه تو هم می خوای این کار رو بکنی؟

آره دیگه.

- برای چی می‌خوای یکی رو ببوسی؟

چون بعد ازدواج باید ببوسیش.

- کی باید ببوسیش؟

بعد انگشتر دست کردن.

- یعنی جلوی جمع می‌بوسیش؟

آره.

- ولی تو ایران فقط انگشتر دست می‌کنن، کسی رو جلو جمع نمی‌بوسن؟

من که ایران ازدواج نمی‌کنم.

- پس کجا ازدواج می‌کنی؟

آمریکا».

«- خوب وقتی روح رفت، بقیه چی کار کردن؟

خوشحال شدن و همدیگه رو بوس کردن.

- کی رو بوسیدن؟

دوستای اسکوبی همو بوسیدن.

- مگه دوست‌های اسکوبی مرد نبودن؟

دوتاشون مرد بودن.

- چندتاشون زن هستن؟

اونام دوتان.

- خوب دوست‌های اسکوبی همدیگه رو بوسیدن؟

آره.

- خوب بعد از این که همدیگه رو بوسیدن چی شد؟

همه خوششون اومد.

- برای چی همه خوششون اومد؟

خب با هم دوست شدن و دیگه قهر نبودن.

- چرا با هم قهر بودن؟

چون زنه رو نگرفتش، به دفعه خوردش زمین.

- یعنی چون زنه زمین خورد، با مرده قهر کرده بود؟

آره.

- تو تا حالا از این کارها که تو کارتون کردن، واقعاً از نزدیک دیده بودی؟

نه».



- این فیلم‌ها رو دوست داری؟
آره، خیلی قشنگن.
- با کی می‌بینی؟
با مامانم.

- چی ازش یاد گرفتی؟
بعضی‌ها همو می‌خوان.»

حدیث و ملینای ۶ ساله و مهربان ۴ ساله، از علایق خود برای زیبا شدن، مورد توجه دیگران واقع شدن و ازدواج به شرح زیر سخن گفته‌اند:

«- چرا دوست داری آرایش کنی؟
خوشگل شم دیگه.

- چرا می‌خوای خوشگل بشی.
تا از من خواستگاری کنن.»

«- دوست داشتی مثل باربی بودی؟
آره.

- چرا؟

چون مردم اونو دوست دارن.

- چرا مردم اون رو دوست دارن؟
چون خوشگله.

- یعنی اگر کسی خوشگل باشه، مردم اون رو دوست دارن؟
آره.»

«- خوب حالا مهربان، وقتی حوصله‌ات سر می‌ره چه کار می‌کنی؟ چه سرگرمی داری؟
می‌رم بیرون با داداش بازی می‌کنم، با گوشی آرایش بازی می‌کنم.

- چرا گفتی دوست داری با احسان ازدواج کنی؟
خب دوستش دارم، می‌خوام عروس بشم.»

یسنای در مصاحبه خودش در سن ۵ سالگی، کنجکاوی‌های جنسی زیادی را به شکل آشکار و پنهان از خود نشان می‌داد:

«- من بیش‌تر تو گوشیم آهنگ گوش می‌دم، تو هم آهنگ گوش می‌دی؟»

من بیش‌تر دوست دارم صدای آهنگ رو زیاد کنم، برقصم.

- چه آهنگ‌هایی گوش می‌دی؟

من بیش‌تر حامد پهلان گوش می‌دم.

- پس شاد گوش می‌دی.

غمگینم گوش می‌دم.

- بیش‌تر شاد گوش می‌دی یا غمگین؟

بیش‌تر شاد شاد.

- واسه این که برقصی، شاد گوش می‌دی؟

آره، آره.

- من چه جورى به دنیا اومدم؟ تا حالا نپرسیدم که چه طورى به دنیا اومدم.

مامان و بابای تو بهت گفتن؟

- آره شکمشون رو پاره می‌کنن، بچه رو در میارن.

بعد بخیه زدن شکم مامانتو؟

- شاید آره... .

- قورباغه کشیدی و خونه و پله‌هاش... منم نقاشی بکشم؟

عروس دوماًد بکش.

- باشه. یسنا هم دوست داره عروس شه؟

یکی هست یادم نیست کیه من می‌شه؟ مامان می‌دونه کیش می‌شه، اسمش هم متینه، من این

قدر دوستش دارم، ولش نمی‌کنم، اونا عباس آبادن.

- تو دوست داری اون داماد بشه؟

آره.

- خوب دوماًد شه، چی می‌شه؟

می‌ریم سر خونه زندگیمون... این قدر بااا ادبه متین. قیافش خوشگله، تیپ خوشگل خوشگل می‌زنه

هر روز... اصلاً حال می‌کنم با اون ازدواج کنم، ولی هنوز بزرگ نشدم... .

- پس باید صبر کنی.

(بعد یسنا رفت و در ورودی به بالکن را بست و به عمه‌اش گفت در رو می‌بندم، چون داره سوسک میاد - در حالی که واقعاً سوسکی در کار نبود- و برگشت و گفت: آخیش خیالم از دست عمه‌ام راحت شد).

- یسنا ازدواج یعنی چی؟

یعنی ما هر دو تامون رو دوست داریم.

- یعنی دو نفری که همدیگه رو دوست دارن، اسمش ازدواجه؟

آره. آقا میایی تو دختر من شی، من مامانت؟

- آره.

یا تو مامانم شو. تو مامان شو، من بچه‌ات. مثلاً اومدم عروسی تو.

- باشه خوش اومدین، خوش اومدین.

عروسیتون مبارک.

- مرررسی.

شوهرتون کو پس؟

- اتاقه مردونس دیگه.

می‌گم به نظر من شوهرتون رو بیش‌تر از کی دوست دارین؟ بیا بگیم لی لی لی لی.

چه کفش قشنگی پوشیدی دوستم.

- دیگه گفتم عروسیه، کفش پاشنه بلند بپوشم.

مثلاً تو حامله‌ای.

- الان حامله؟ نه آدم شب عروسیش نباید حامله باشه... سلام عزیزم مثلاً بگو دیگه نمی‌خوام

بینم‌تون، همتون برید. شب عروسیت بود دیگه، مثلاً نمی‌خواستی این قدر دورت شلوغ باشه.

- چرا نباشه؟

حالا همینا رو تو بگو.

- خوب دیگه برید، نمی‌خوام اینجا باشید.

(در این لحظه عمه یسنا به بالکن آمد و یسنا با دیدن عمه‌اش گفت، وایسا عمه بره، بعد دوباره

بازی کنیم).

مثلاً زنگ می‌زنم به متین و می‌گم بیاد دنبالم، بعد جلو می‌شینم و با خجالت و گریه بهش می‌گم،

با من ازدواج می‌کنی؟»

گزارش زیر متعلق به یکی از همکاران پژوهش است. وی در گزارش خود از تبعات دیدن یک فیلم

هرزه‌نگار توسط شقایق در گوشی برادر بزرگ‌ترش یاد کرده است:

«یک روز که من برای ادامه پژوهش به مهد رفته بودم، یکی از مربیان مهد را مضطرب دیدم.

وقتی از او علت این امر را جویا شدم، او به من گفت که دو تا از دختران کلاسش، چند ساعت هست

که گم شده‌اند و او هر جا را دنبال آن‌ها گشته است، نتوانسته آنان را پیدا کند. مربی نمی‌توانست این مسأله را به مسوول مهد بگوید، زیرا که به شدت مواخذه می‌شد. از این رو من هم تصمیم گرفتم به او کمک کنم. قرار شد طبقه اول را من دنبال بچه‌ها بگردم و طبقه دوم را خودش بگردد. من وقتی به حیاط مهد رفتم، دو کودک را پشت بوته‌ها و فضای سبز یافتم. کودکان با دیدن من ترسیدند و در حالی که خیلی به یکدیگر نزدیک بودند، از هم دور شدند. من ابتدا با آن‌ها آرام برخورد کرده و آنان را از پشت بوته‌ها بیرون آوردم. در همین حین مربی آن‌ها رسید و شروع به داد زدن سر کودکان کرد. با این کار مسوول مهد و مربیان دیگر هم متوجه شده، به حیاط مهد آمدند. بعد از این که مربی ماجرا را برای مسوول مهد تعریف کرد، او بسیار خشمگین شد، بعد دست دو کودک را گرفت و به اتاق خودش برد و از مربی آن‌ها خواست که مراقب دو کودک باشد. سپس پیش من آمد و از من خواست که اولاً این مطلب را به کسی نگویم و دوماً به هیچ عنوان اجازه‌ی مصاحبه با این دو کودک را ندارم، من هم هر دو خواسته او را قبول کردم. به من اجازه‌ی ورود به اتاق مدیریت را ندادند. اما وقتی که یکی از مربیان مهد (به نام خاله محبوبه) از اتاق مدیریت بیرون آمد، ماجرا را برای من شرح داد. ماجرا از این قرار بود که دو کودک به نام‌های کوثر و شقایق، با یکدیگر دوستان صمیمی بودند. شقایق از گوشی برادرش که حدوداً ۱۷ ساله می‌باشد، فیلم هم‌جنس‌گرایی دو زن را مشاهده کرده و در گوشی خودش ریخته و در مهد آن را به کوثر نشان داده بود و در ادامه هر دوی آنان خواسته بودند که خودشان حرکات داخل فیلم را به صورت واقعی و عینی انجام بدهند. البته آن‌ها به ظاهر در انجام این کار ناکام ماندند، زیرا وقتی من آن‌ها را پیدا کردم، آنان دیگر نتوانستند خیلی از حرکات مدنظرشان را انجام دهند. مسوول مهد هم به مادران کودکان مورد اشاره، زنگ زده و از آن‌ها خواسته بود تا به مهد بیایند. وقتی مادران دو کودک به مهد آمدند، خانم مسوول مهد، عین ماجرا را برای آنان تعریف کرد. نکته‌ی قابل توجه این بود که مادران به جای پیدا کردن یک راه حل و برخورد مناسب در این زمینه، شروع به دعوا کردن با یکدیگر کرده و به همدیگر فحش و حرف‌های بسیار رکیک می‌زدند و حتی کارشان به ضرب و شتم یکدیگر هم رسید. طوری که یکی از آن‌ها موی دیگری را کشیده و تقریباً یک قسمت از جلوی سر مادر دیگر خالی شد و دیگر مویی در آن قسمت نبود. مادران مزبور به جای این که اشتباه کودک را قبول کرده، در صدد چاره‌جویی برای آن برآیند، تمام سعی خود را معطوف این امر کرده بودند که کودک خود را در این کار بی‌تقصیر و کودک طرف مقابل را مقصر جلوه دهند. به عنوان مثال، مادر کوثر به مادر شقایق می‌گفت که همه‌ی این ماجرا زیر سر بچه تو هست؛ زیرا بچه تو این فیلم را نشان بچه من داده است و مادر شقایق هم در جواب می‌گفت که بچه تو هم فیلم را دیده و کارهای نامناسب فیلم را انجام داده، پس بچه تو هم در این ماجرا مقصر است. در نهایت مسوول مهد دیگر به آنان اجازه‌ی آوردن کودکانشان را به مهد نداد.

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



رفتار بی‌مسئولیت، جزء دیگری از مجموعه رفتاری انسانی که بازی‌های دیجیتالی و فیلم‌ها و کارتون‌های ماهواره‌ای به طرح آن می‌پردازند، به شمار می‌رود.

مهربان ۴ ساله، بدون آن که معنای خودکشی را بداند، می‌گوید می‌خواهد خودکشی کند:

«- خودکشی... برای چی آخه؟ آدم مگه الکی خودش رو می‌کشه؟
آره، مته سریالا.

- تو سریال‌ها خودشون رو می‌کشن؟

آره، دختره خودش رو کشت».

رضای ۵ ساله، در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که آهنگ «اینجا الکل ممنوعه» را دوست دارد:

«- آهنگ هم می‌دی؟

چرا.

- با چی آهنگ گوش می‌دی؟

ماهواره.

- چه آهنگ‌هایی گوش می‌دی؟

تتلو.

- تتلو رو دوست داری؟

آره.

- می‌تونی اسم آهنگ‌هاش رو به من بگی؟

الکل اینجا ممنوعه، اون یکی رو هم یادم نیست.

- می تونی آهنگ الکل اینجا ممنوعه رو برای من بخونی؟
چرا باید بخونم.

- چون منم می خوام تتلو گوش بدم، ولی آهنگ هاش رو بلد نیستیم، می تونی بخونی که منم یاد بگیرم؟
آره.

- پس آهنگ الکل اینجا ممنوعه رو برای من بخون؟
الکل اینجا ممنوعه و انرژى از من بوده، کاری کردیم، بره بالا کل این محدوده.
- چه خوب خوندى، اون آهنگش رو هم می تونی بخونی؟
بی ام و ایکس تیری داره یه داداش ایکبیری داره، وای که چه استیلی داره، بگو ببینم ندیدی.
- رضا چند بار این آهنگها رو گوش دادی؟
اوف^۱».



یادداشت مصاحبه گر در حاشیه گزارش مصاحبه رضا نیز به شرح زیر است:
«رضا در حین صحبت، حرکات غیرمنتظره و ناگهانی انجام می داد که وقتی از خود رضا پرسیدم این حرکات یعنی چی؟ او بازی و پراژ خودش را به من نشان داد، زیرا در بازی و پراژ بخشی به نام «دیوونه بازی» وجود دارد که هر چه حرکات فرد نامتعارف تر باشد، او امتیاز بیش تری می گیرد و علیرضا از آنجا که عادت کرده یا فکر می کند که در دنیای واقعی هم این حرکات نامتعارف مورد پذیرش هست، دست به انجام آن ها می زند».
در مصاحبه با ابراهیم و دوستانش نیز یکی از کودکان، از تمایل خود مبنی بر «دزد شدن» به شرح زیر یاد کرده است:

۱. مادر رضا به مریمان مهد گفته است، چند وقتی هست که او وابستگی شدیدی به گوشی خود احساس می کند و بعد از مصاحبه با رضا متوجه شدم که او به خاطر مخفی کردن مطلب از والدینش، بیش تر احتیاط می کند و مراقب هست که گوشی را از خودش جدا نکند.

«- امیرمهدی چه بازی خیلی حال می ده؟

جی تی آر (جی تی ای).

- بچه ها فوتبال و دوچرخه سواری بهتره یا بازی های توی پلی استیشن؟

ابراهیم و امیرمهدی باهم: جی تی آر.

- بازی جی تی ای رو از قایم موشک و دوچرخه بازی هم بیش تر دوست دارید؟

آره.

- چقدر جی تی ای بازی می کنید؟

۱۰۰۰ تومن می دم، دو دقیقه بازی می کنم.

- دو دقیقه یا دو ساعت؟

دو تومن بدی، سه ساعت بازی می کنی... .

- جی تی ای چی داره که همتون اون رو دوست دارید؟

حال می ده آخه.

- چه طوریه که حال می ده؟

دزد داره با تفنگ که می زنی، سوار ماشین می شه، فرار می کنه.

- خوب بعدش؟

پلیس دنبالش میاد، فرار می کنه.

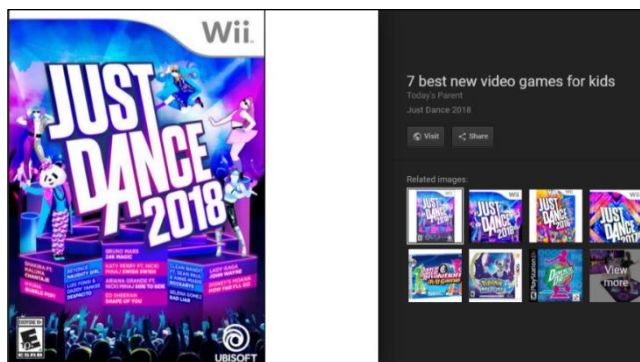
- اوه، اوه.

بعد می ره یه جایی که پلیسا گمش می کنن، بعد موتور سیکلت می بینه، می پره روش، می گیره اش.

- بچه ها دوست دارید پلیس بشین یا دزد؟

امیرمهدی: دزد.

ابراهیم: پلیس، پلیسیس».



البته کاربری از رسانه‌های دیجیتال در عین مزایای قابل توجهی که در بردارد، حاوی برخی از تهدیدها نیز هست که تهدیدهای اخیر بسته به بسترسازی فرهنگی ممکن در این زمینه توسط نهادهای فرهنگی و آموزشی جامعه و اولیای کودکان، می‌تواند کم و یا زیاد باشد. اما به هر صورت جدید بودن مقوله کاربری آموزشی در پیش دبستان، دبستان و دبیرستان از سویی، و آشفتگی‌های موجود در زمینه محتواهای تهیه شده برای تبلت، ایکس‌باکس، گوشی همراه و رایانه، در مجموع پژوهش‌گران را نیز به ابهامی نسبی دچار ساخته است.

بررسی کلی پژوهش‌های انجام شده در زمینه کاربری کودکان پیش دبستانی از رسانه‌های دیجیتال، دلالت بر آن دارد که بسیاری از پژوهش‌گران با دیدی یک بعدی با مقوله اخیر برخورد کرده‌اند. به عنوان مثال، بعضی از پژوهش‌گران پس از تهیه یک برنامه آموزشی (مثلاً در مورد گسترش واژگان کودکان یا آموزش مقدماتی ریاضی به آنان)، پس از اعمال برنامه آموزشیشان در سطح جمعی از کودکان مهدکودک، با ملاحظه نتایج مثبت عامل آزمایشی ارایه شده، نتیجه گرفته‌اند که رسانه‌های دیجیتال واجد آثار آموزشی مثبتی بوده، باید در سنین پیش دبستان و در مهدکودک‌ها از آن‌ها سود برد. حال آن که دید اخیر، دیدی یک بعدی بوده، پژوهش‌هایی که در زمینه آثار کاربری از رسانه‌های دیجیتال در سطح کودکان پیش دبستانی می‌شود، باید در عین رصد آثار آموزشی بازی‌های تهیه شده، به رصد تولیدات شرکت‌های سازنده بازی‌ها، بسترسازی فرهنگی انجام شده در سطح جامعه، دانش و آگاهی اولیای کودکان از بازی‌ها و رسانه‌های اخیر، اقدام‌های نظارتی نهادهای آموزشی (پیش دبستان و دبستان و دبیرستان) و اولیا و موارد مشابه باشد و نباید پژوهش‌گران به صرف اثربخش بودن یک برنامه تدوین شده آموزشی، بلافاصله سودمندی کلی به کارگیری تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه و رایانه را برای کودکان پیش دبستان نتیجه گرفت. نمونه‌هایی از این پژوهش‌ها، در گزارش آلپر^۱ (۲۰۱۳) منعکس شده است.

آلپر در مقاله‌ای که درباره رسانه‌های جدید تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد این رسانه‌ها شایستگی فرهنگی^۲ و مهارت‌های اجتماعی^۳ کودکان پیش دبستانی را ارتقا خواهند داد.

نقد فولر^۴ و همکاران (۲۰۱۵)، دقیقاً ناظر به پژوهش‌های یک بعدی است که متأسفانه عمده پژوهش‌های موجود در زمینه آثار کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید گرفتار آند. فولر و همکاران در کتابی که در ارتباط با رسانه‌های دیجیتال تهیه کرده‌اند، از سویی به بررسی رسانه‌های دیجیتال از منظر سازندگان محتوایی که به مخاطبان ارایه می‌شود، پرداخته‌اند و از سوی دیگر تأکید کرده‌اند که باید موارد دیگری نظیر سازمان‌های مؤثر در گسترش ابزارهای دیجیتال در

-
1. Alper, M.
 2. Cultural competencies
 3. Social skills
 4. Fuller, B.

جامعه، خانواده‌های مخاطب، محتویات دیجیتال، نوع تعامل اولیای فرزندانشان خردسال با محتویاتی که برای فرزندانشان آن‌ها تهیه شده است، آثار و تبعات مثبت و منفی محتویات اخیر نیز پرداخت، امری که در غالب موارد فراموش شده‌اند و قضاوت‌های انجام گرفته روی رسانه‌ها و محتوای آن‌ها، غالباً یک بعدی آرایه شده‌اند.

برخی از پژوهش‌گران دیگر، با تأکید بر ضرورت برخورد جامع با بازی‌های مورد استفاده کودکان در تبلت، گوشی همراه، ایکس‌باکس و رایانه، خواستار ارزیابی واقع‌نگر بازی‌های اخیر روی کودکان پیش‌دستانی شده‌اند:

لیبرمن^۱ و همکاران (۲۰۰۹) در مقاله‌ای که در زمینه یادگیری کودکان پیش‌دستانی ۳-۶ ساله از رسانه‌های دیجیتال دارند، گزارش می‌دهند، اگر چه پژوهش آنان بر اثربخشی محصولات چندرسانه‌ای دیجیتال صحه می‌نهد و بهبود دانش و مهارت‌های کودکان در تفکر، برنامه‌ریزی، مشاهده، حل مسأله، خواندن، زبان، ریاضیات، تفکر علمی (آزمایش فرضیه‌ها)، خلاقیت و یادگیری مشارکتی را مورد تأیید قرار می‌دهد، اما باید توجه داشت بسیاری از محبوب‌ترین محصولات رسانه‌های دیجیتال در دسترس کودکان، هرگز مورد مطالعه و آزمایش قرار نگرفته‌اند و شواهد قطعی برای تأیید مزایا یا معایب آن‌ها وجود ندارد.

هیسریچ^۲ و بلانچارد^۳ (۲۰۰۹) در مقاله‌ای که با عنوان رسانه‌های دیجیتال و شروع سوادآموزی تهیه کرده‌اند. خاطرنشان می‌سازند، در حالی که رسانه‌های دیجیتالی به سرعت در حال رشد کردن هستند و کودکان پیش‌دستانی، دبستانی و بالاتر، به میزان زیادی معطوف به این رسانه‌ها و محتوایی که عرضه می‌کنند، شده‌اند، اما در عمل تأثیر رسانه‌های دیجیتالی در زمینه ارتقای سوادآموزی کودکان نامشخص و ناشناخته است و باید در این زمینه دست به اقداماتی عاجل زد.

نیومن^۴ و نیومن^۵ (۲۰۱۷) در مقاله‌ای که در ارتباط با استفاده از تبلت‌های لمسی در خانه و پیش‌دستان مورد استفاده کودکان خردسال قرار می‌گیرد می‌نویسند، تبلت‌ها به دلیل صفحه نمایش لمسی و بصری خودشان از سویی و به دلیل قابلیت حمل ساده و برنامه‌های کاربردی قابل دانلودشان، از محبوبیت زیادی در نزد کودکان خردسال برخوردار هستند اما اگرچه شواهد اولیه دلالت بر آن دارند که کودکان کاربر تبلت‌های لمسی پیشرفت‌هایی را در سوادآموزی از خود نشان می‌دهند، اما هنوز به شکل قطعی مزایا و معایب تبلت‌های لمسی مورد تدقیق قرار نگرفته است و باید با توجه به فرصت‌هایی که فناوری تبلت در اختیار کودکان و اولیای آنان قرار می‌دهد، فرصت‌ها و تهدیدهای آن را پیش از پیش مشخص و تدقیق کرد تا اولیا و مربیان بتوانند از این فناوری به شکل بهینه استفاده داشته باشند.

-
1. Lieberman, D. A.
 2. Hisrich, K.
 3. Blanchard, J.
 4. Newmann, M. M.
 5. Newmann, D. L.

برخی از پژوهش‌گران مشخصاً روی تهدیدهای رسانه‌های دیجیتال نیز تأکید کرده‌اند و خواستار دقت توأمان پژوهش‌گران روی فرصت‌ها و تهدیدهای بازی‌های تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه و رایانه شده‌اند.

وودوپایویک^۱ (۲۰۱۱) در بررسی که در زمینه دیدگاه معلمان و اولیای کودکان خردسال نسبت به کاربری از رسانه‌های دیجیتال دارد، خاطرنشان می‌سازد، هر دو گروه از معلمان و اولیای کودکان نسبت به اهمیت رسانه‌های دیجیتال در ارتقای شناختی کودکان صحه می‌نهادند، اما هر دو گروه نیز در کنار فرصت‌های رسانه‌های اخیر، احساس می‌کنند، این رسانه‌ها می‌توانند تهدیدهایی نیز داشته باشند، از این رو اولیا و اولیای آموزشی کودکان خردسال باید وقوف کامل نسبت به فراز و فرودهای رسانه‌های دیجیتال داشته باشند تا کاربری فرزند و مربی آنان از رسانه‌های اخیر به شکل مناسب صورت پذیرد.

بنابراین با توجه به آن چه در مورد مجموعه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب طرح شد، می‌توان نتیجه گرفت، غالب آثار پیش‌گفته که بعضاً با هزینه‌های بسیار سنگین و به شکلی بسیار جذاب تهیه می‌گردند، از سوی نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری تهیه می‌شوند و بالطبع حاوی ارزش‌های مورد نظر سازندگانشان هستند که مایل هستند انسان‌ها همچون گاوی کار کرده و همچون گاو مصرف کنند، بنابراین با ایدئولوژی شدن مصرف، از سویی زندگی بدون قید انسانی و از سوی دیگر شهوت‌گرایی آنان به شدت دامن زده می‌شود و البته موانع احتمالی نیز در این میان با خشونت و پرخاش حل و فصل می‌گردند. اما در برابر تولیدهای نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، برخی از جریان‌های انسان‌گرا برای پیشبرد اهداف انسانی‌شان دست به تولید برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌زنند که بالطبع فاقد خشونت، پرخاشگری، شهوت‌گرایی و بی‌قیدی انسانی هستند، اما مجموعه اخیر در برابر حجم انبوه تولید دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، اندک می‌نمایند و آنچه که زیر پوشش بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب مورد کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی قرار می‌گیرد، تولید نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش نظام سرمایه‌داری هستند، بنابراین با توجه به القائات خاص تولیدهای نهادهای تبلیغاتی مدافع نظام سرمایه‌داری، می‌توان انتظار داشت بی‌قیدی، بی‌مسئولیتی و تحقق هواهای نفسانی در صدر القائات این تولیدها باشد و برای نهادینه شدن زندگی اخیر، بازی‌های پیش‌گفته روابط اجتماعی را چنان پر خشونت و تهدیدآمیز ترسیم می‌کنند که کاربران با گریز از روابط اجتماعی پرخاشگرانه، می‌کوشند خود را با شهواتی که فراروی آنان ترسیم شده است، سرگرم سازند و به این طریق به گذران زندگی خویش بپردازند.



اما با نگاهی به معیارهای فرهنگ ایرانی، بُن مایه‌های این فرهنگ تأکید بر تقید انسانی و نفی نسبی شهوت‌گرایی و خشونت‌گرایی است، هر چند برخی از جریان‌های مدعی دینداری که در واقع دین طعمه دنیای آنان است، در این میان در عمل مدافع و مروج سبک زندگی انسان‌مدار گردیده‌اند. اما به هر صورت فارغ از این زبانه‌های روی آب، اگر کودکان پاک طینت خردسالی که کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌های آن سوی آب هستند، قبل از درک بُن مایه‌های فرهنگ انسانی خویش، در جریان بازی‌های خویش به فهم و درک بُن مایه‌های فرهنگ مدافع سرمایه‌داری می‌رسند که چیزی جز بی‌قید انسانی، خشونت و شهوت‌گرایی نیست و این معنا در عمل در بردارنده بریدگی کاربران از بُن مایه‌های فرهنگی خودشان و استقبال از بُن مایه‌های فرهنگی انسان‌مدار، شهوی و پرخشونت است.

۲-۱۵- تحولات الگویابی کودکان

کودکان، نوجوانان، جوانان و همه اقشار اجتماعی در روند شکل‌گیری شخصیتی خویش، نیازمند الگو هستند و الگوها بسان فانوس‌های دریایی که راهنمای کشتی‌ها هستند، راهنمای کشتی وجودی انسان‌ها هستند. بنابراین اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه ویژه‌ای به مسأله الگوپردازی داشته، الگوهای مختلف علمی، ورزشی، اخلاقی، اجتماعی، عقیدتی و مانند آن‌ها را فراروی اقشار مختلف (خاصه کودکان و نوجوانان) مطرح کنند، زیرا انتخاب یک الگو توسط یک کودک، نوجوان یا جوان، سبب می‌شود، وی چگونه شدن خویش را بر مبنای معیارهای ارزشی که در الگوی خویش می‌بیند، رقم بزند.



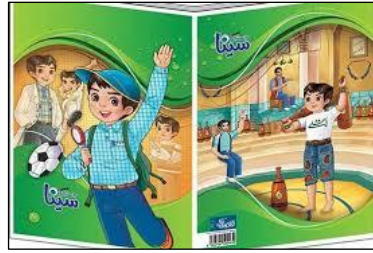
بررسی میدانی الگوپردازی‌های انجام شده برای کودکان ایرانی حکایت از آن دارد که با وجود سوابق درخشان در طرح الگوهای مختلف در طول تاریخ فرهنگی ایران، در حال حاضر در کنار بی‌توجهی زیادی که در زمینه پردازش الگوها برای کودکان، نوجوانان و جوانان وجود دارد، بی‌توجهی به پردازش هنری، علمی و روان‌شناختی الگوها از سویی و عدم سرمایه‌گذاری جدی در این زمینه، در مجموع سبب شده‌اند که الگوهای ایرانی در مقایسه با الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری، به شکلی بسیار کم فروغی ظاهر گردند.



منطقی (۱۳۷۲) گزارش می‌دهد، وی در بررسی که در سطح مدارس ابتدایی، راهنمایی و دبیرستانی در سال ۱۳۷۰ داشته است، پس از آن که از دانش‌آموزان خواست، سه شخصیت ایده‌آل خود را (که در واقع پاسخ ارایه شده، فرافکنی من ایده‌آل پاسخ‌دهندگان به شمار می‌آید) معرفی کنند، در درجه نخست اهمیت، طرح الگوهای مطرح شده در کتاب‌های درسی دانش‌آموزان در مجموعه الگوهای مطرح شده از سوی دانش‌آموزان پاسخ دهنده، بسیار بارز بود که این مسأله از سویی بیانگر نیاز کودکان، نوجوانان و جوانان به الگو بوده و از سوی دیگر نمایانگر ضعف نهادهای فرهنگی جامعه به شمار می‌رود که در این جهت غفلت ورزیده‌اند.

در درجه بعدی اهمیت، با بررسی الگوهای منتخب دانش‌آموزان دبستانی، راهنمایی و دبیرستانی مشخص می‌شود که در مجموعه الگوهای انتخابی «دانش‌آموزان دبستانی»، الگوهای ایرانی بیش‌تر از الگوهای خارجی هستند، اما در مجموعه الگوهای انتخابی «دانش‌آموزان راهنمایی» این میزان به حد برابر رسیده و در سطح «دانش‌آموزان دبیرستانی»، الگوهای خارجی از الگوهای داخلی پیشی می‌گیرند که این نتایج از سویی دلالت بر کم‌کاری نهادهای فرهنگی داخل در جهت پردازش الگوهای بومی و ارزشی برای دانش‌آموزان داشته و از سوی دیگر نمایانگر تلاش وافر نهادهای تبلیغاتی غرب است.





منطقی (منتشر نشده)، گزارش می‌دهد، در پژوهشی که وی و تنی چند از دانشجویانش در سال ۱۳۹۶ انجام دادند و طی آن الگوهای مورد علاقه ۱۰۰۰ دختر و ۱۰۰۰ پسر ۹-۸ ساله را مورد بررسی قرار دادند، قریب ۹۵٪ این الگوها، الگوهای خارجی بودند.

به شکل مشابهی خوراکیان (معاون محتوای شورای عالی فضای مجازی) در همایش فضای مجازی دانشگاه فرهنگیان که در شهریور ۱۳۹۷ برگزار شد، گزارش می‌دهد که تنها ۵٪ از کاربری کاربران ایرانی، بازی‌های داخلی بوده، بقیه کاربری آنان از تولیدهای کمپانی‌های غربی است.

شبکه پرشین تون برای کودکان و نوجوانان ایران

YAH SAT
FRQ: 12594
SYM: 27500
POL: VERTICAL

AD@PERSIANTOON.CO
aparat.com/SADRA100000

TEEN TITANS GO!

برنامه تیتان ها به پیش هر روز در جم جونور

تیتان ها به پیش
TEEN TITANS GO!

پخش: 22:00
تکرار: 07:00 / 21:00

جدول پخش هفتگی فیلم های انیمیشن شبکه جم جونیور						
شنبه ۱۰ آبان	یکشنبه ۱۱ آبان	دوشنبه ۱۲ آبان	سه شنبه ۱۳ آبان	چهارشنبه ۱۴ آبان	پنجشنبه ۱۵ آبان	جمعه ۱۶ آبان
۳ شerk	۳ ماداگاسکار ۳	نجات پابندول	بارش کوفته فلفلی	شیل فرزی	یوقلمونهای زیل	لوراکس
توربو	عملیات آجیلی	گول آهنی	ریو ۲	اکای بیسانی و شرین	کلادیاپاتوریم	لوراکس

















مؤسسات فرهنگی داخلی نیز به دلیل رهاشدگی، غالباً پا جای پای کمپانی‌های خارجی نهاد، به روال آنان، به ارایه محصولات فرهنگی به جامعه اقدام می‌ورزند:

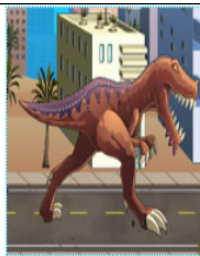
جدیدترین بازیها در شاخه بازی های کودکان

بازی جدید فرغ های بجم گدار	بازی جدید پرورش و مراقبت از گاو	بازی کودکاته رنگ اهبرک
بازی جدید بسم جافالو	بازی جدید کشین بو قلمون	بازی آنلاین جینتوزوک حیوانات در مزرعه
بازی جدید مچجون سرازک هرک بانز	بازی جدید انگست مھترب	بازی آنلاین جحاک های رنگی

بازی جدید کشین بو قلمون

• توضیحات بازی: بوی بازی جدید کشین بو قلمون / شما تک تیر انداز این بازی هستید و باید به شکار بولمون برید و او را بکشید / سعی کنید بهترین زمان / بهترین بولمون رو شکار کنید تا بتوانید رکورد مناسبی رو به دست بیارید / این بازی هیجانی رو به شما پیشنهاد میکنیم

			
بازی آنلاین هات داگ پوش	بازی آنلاین گارسون نمونه	بازی دخترانه دیزاین ناخن	بازی هاک اندروید
			Skull Towers – Castle Defense v0.1.5 دانلود بازی استراتژی برج هاک جمجمه برای اندروید
بازی آنلاین پارک پرتمسین ها	بازی دخترانه آشپزی با سارا	بازی آنلاین قنادی پایا بزرگ	بازی برج هاک جمجمه Skull Towers – Castle Defense ...Skull
			ارسال شده در پنجمین 28 بهمن 1395 ساعت 23:19:45
بازی دخترانه خودرانی	بازی دخترانه هدلینگ	بازی اکشن کشتار زامبی ها Zombie Reaper 3 Zombie ...Reaper	دانلود بازی نابودگر زامبی برای اندروید Zombie Reaper 3 v1.5
			ارسال شده در سه شنبه 26 بهمن 1395 ساعت 22:57:35
بازی دخترانه زیبا سیرا باریبی	بازی دخترانه انتخاب لباس باریبی	بازی ورزشی ضربه نهایی برای اندروید Final kick Final	دانلود بازی ورزشی ضربه نهایی برای اندروید Final kick v4.8
			ارسال شده در پنجمین 14 بهمن 1395 ساعت 09:13:55
بازی جدید فروشگاه لباس جان	بازی جدید برگز سوزیل	بازی آنلاین آشپزی خنسن	دانلود بازی سرگرم کننده دهکده مرغی Farmdale داری برای اندروید Farmdale v2.0.0
			بازی سرگرم کننده دهکده مرغی Farmdale برای اندروید... ارسال شده در پنجمین 14 بهمن 1395 ساعت 09:11:59
			ورژن ها



بازی آنلاین دایناسور پیتزا خور

بازی آنلاین دایناسور پیتزا خور

• **توضیحات بازی:** نوب بازی آنلاین دایناسور پیتزا خور، شما باید به دایناسور کمک کنید تا بتواند در شهر به دنبال پیتزا بگردد و غذای مورد علاقه ش رو پیدا کنه، وگرنه میمیره و شما بازنده بازی میشید. این بار برای زنده موندن تنها دایناسور بازمانده تلاش کنید و اونو از مرگ نجات بدید.

• **دستورالعمل بازی:** با کیبورد می تونید بازی رو انجام بدید.

• **کلمات کلیدی:** بازی رکوردی جدید، بازی آنلاین دایناسور، بازی فلیش رایگان، بازی آنلاین جدید

تصویر زیر از نمایشگاه کتاب که در اردیبهشت ماه ۱۳۹۸ در مصلی تهران برگزار شد، تهیه شده است:



تصاویر زیادی (نظیر تصویر زیر) هم روی بیلبوردهای شهری ملاحظه می‌گردند که مستقیماً متاخذ از کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب هستند:



بررسی یافته‌های پیش‌گفته و داده‌های میدانی پژوهش حاضر، بیانگر تحولات شدیدی است که در الگوهای مورد علاقه و پذیرش کودکان طی دو و نیم دهه گذشته پدید آمده است. به این معنا که با سایه گستر شدن بیش از پیش بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی بر جامعه و تولید اندک موارد مشابه در داخل^۱، در حال حاضر شاهد هستیم که شاید بیش‌تر

۱. بررسی‌های مقدماتی انجام شده دلالت بر آن دارد که فقر الگویی کودکان، نوجوانان و جوانان سبب شده است، آنان به جای رو آوردن به الگوهای بومی و ارزشی، به الگوهای نامناسبی که در اطراف و اکنافشان یافته‌اند، روی بیاورند. به‌هفته ۵ ساله و آریا و آرش ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از الگوهای مورد علاقه خویش به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- خوب به‌هفته پس‌گفتی که آهنگ هم گوش می‌دی؟
آره.

- چه آهنگ‌هایی گوش می‌دی؟
تهی^۱.

- می‌تونی اسم آهنگ‌های تهی رو به من بگی؟
با من می‌رقصی، تا ازم دور شدی.

- می‌تونی آهنگ با من می‌رقصی رو برای من بخونی؟
آره، با من می‌رقصی، به جوری می‌رقصی، من ازت خوشم میاد، به دلم نشستی.

- وای چه خوب می‌خونی. آهنگ تا ازم دور شدی رو هم بلدی؟
آره.

- بخون ببینم چه جوری می‌خونی؟

تا ازم دور شدی، دستام سرد شد، نفسام بند اومد، قلبم پر درد شد.

- خوب بهشته جون به جز تهی، آهنگ کس دیگه‌ای رو هم گوش می‌دی؟
نه.

- بهشته آهنگ‌های تهی رو فقط گوش می‌دی یا با گوش دادن می‌بینی؟
می‌بینم.

- همیشه با گوش دادن آهنگ، تصویرش رو هم می‌بینی؟
نه.

- پس کی تصویری آهنگ رو می‌بینی؟
وقتی تو خونم.

- چرا وقتی خونه هستی؟

ماهواره خونس دیگه».



«- آقا آریا تو با تبلت چه کار می‌کنی؟

بازی می‌کنم، آهنگ گوش می‌دم.

- چه آهنگ‌هایی گوش می‌دی؟
تتلو.

- آهنگ رپ دوست داری؟

آره.

- آهنگ‌های رپ چه جوری هستن؟

تند، تندن.

- این سه تا خطی که بغل موهات انداختی چیه؟

موهام رو مدل تتلویی زدم.

- الان موهات مدل تتلویه؟

آره دیگه.

- خودت این جوری خواستی بزنی؟

آره، گفتم به آرایش‌گره تتلویی بزنه».



الگوهای مورد علاقه کودکان پیش دبستانی، الگوهای خارجی هستند که از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها پویانمایی‌ها و فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای به آنان ارایه شده است. برخی از مصاحبه‌های انجام شده با کودکان مهد کودک و مادران آن‌ها، بیانگر عمق تأثیرگذاری الگوهای خارجی بر روح و روان این کودکان است. به عنوان مثال، مادر سلنا از اثرپذیری عمیق دختر ۳ ساله‌اش از بازی‌ها و کارتون‌هایی که کاربر آن‌ها بود، یاد کرده، بیان می‌دارد، دخترش «ادای رقصی را که در کارتون‌هایش می‌بیند، درآورده یا می‌رود پیراهن می‌پوشد، مثلاً باله می‌رقصه». مهربان ۴ ساله نیز در مصاحبه خود بیان می‌دارد، او با دیدن رنگ موی الیف، می‌خواهد موهایش را به رنگ او درآورد.

رادین ۴ ساله در جریان مصاحبه‌اش، پس از بیان این که به انجام بازی سونیک می‌پردازد، با متوقف کردن مصاحبه، مانند او می‌دود تا نشان دهد، می‌تواند همچون سونیک رفتار کند. امیرمهدی ۴ ساله هم در نامه‌ای که بیان داشته و پژوهش‌گر به کتابت آن پرداخته است، خطاب به مرد عنکبوتی بیان می‌دارد:

«مرد عنکبوتی عزیزم، سلام!

من الآن به خاله گفتم که شب‌ها خواب تو رو می‌بینم. من خیلی دوست دارم با تو دوست بشم و تو هم با من دوست بشی. تو خیلی آدم خوبی هستی، من می‌خوام وقتی بزرگ شدم یک مرد عنکبوتی بشم!».

ایلیای ۵/۵ ساله هم بیان می‌دارد، مانند پاندای کونگ فوکار، حرکات رزمی او را انجام می‌دهد. کيارش و بهروز ۶ ساله هم با معلق زدن یا بالا رفتن از سرسره، حرکاتی مشابه بت‌من و مرد عنکبوتی را در مجموعه رفتاری خود به نمایش می‌گذارند. تصاویر زیر که بازی برخی از کودکان کشورهای تحت سلطه (و دیگر کشورها) هستند، نشانگر عمق تأثیرپذیری کودکان از الگوهای مطرح شده در اطراف و اکنافشان است:



Kids in Egypt staging mock ISIS-style beheadings | New ...



ISIS Kids-Holding-Guns - The reason they play "The ...



Can ISIS's Indoctrinated Kids be Saved From a Future of ...



اظهارات آرشام، هستی و عرفانه، مصادیق بارزی از عمق تأثیرپذیری کودکان ایرانی از الگوها را مطرح می‌سازند. آرشام و هستی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود به صراحت بیان داشته‌اند که آن‌ها الگوهای مورد علاقه‌شان را بیش‌تر از پدر و مادرشان دوست دارند:

«خوب آرشام دوست داری با دوست‌هات توی پارک بازی کنی یا با اسپایدرمن بازی کنی؟ بازی با اسپایدرمن.»

– آرشام کی رو از اسپایدرمن بیش‌تر دوست داری؟

هیچ‌کی.

– یعنی اسپایدرمن رو از مامان و بابات هم بیش‌تر دوست داری؟ آره.

– آرشام اسپایدرمن رو بیش‌تر دوست داری یا خواهرت آنیتا؟ اسپایدرمن.

– چرا اسپایدرمن رو بیش‌تر دوست داری؟ چون مثل آنیتا ضعیف نیستش.

– دوستی داری که مثل اسپایدرمن دوستش داشته باشی؟ نه.»



«- هستی خانم، به نظر تو داستان السا و آنا واقعیه؟
داستانش که، دوستانم می‌گن عمه‌اشون رفته خارج و السا رو دیدن، ولی یخی که توی دستش هست رو نداره، عکسشم دوستانم دیدن.

- تو هم دوست داری بری خارج و السا رو ببینی؟
آره!

- خوب چرا ببینیش، تو که فیلم و کارتونش رو دیدی؟
خب آخه خیلی قشنگه، من دوست دارم برم و واقعیش رو ببینم.

- خوب وقتی ببینیش، بهش چی می‌گی؟

می‌گم خیلی خوشگله و من دوستش دارم و دلم می‌خواد جای اون باشم.

- خوب اگه السا بهت بگه با من زندگی کن، حاضری بدون مامانت با اون زندگی کنی؟
آره، می‌رم».



عرفانه ۶ ساله نیز در مصاحبه‌ای که دارد، به صراحت از علاقه خود به تغییر جنسیت خویش یاد می‌کند که تحت تأثیر الگوی مورد علاقه‌اش که پسر است، رخ داده است:

«دیگه من همیشه کارتونای پسرונה دوست دارم. خودمم پسرم.

- عرفانه جان چرا تو فکر می‌کنی پسری؟

نگاه کن (روپوش مهدکودک 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 چه طوری هستند؟

دخترها همه رو می‌زنن.

- مگه پسرها بقیه رو نمی‌زنن؟

می‌زنن، ولی بعضی موقع‌ها، بعضی موقع‌ها نمی‌زنن.

- شما اگه پسر بودی چه کار می‌کردی؟

کارای خوب.

- مگه الآن که دختری، نمی‌تونن کارهای خوب بکنن؟

نه... من دوست دارم پسر باشم.

- الآن مثلاً موهات بلنده، مثل دخترها، یعنی دوست داری موهات رو کوتاه کنی؟

آره، مثل بن‌تن.

- پس چرا الآن کوتاه نمی‌کنی؟

بزرگ بشم، کوتاه می‌کنم.

- الآن نمی‌شه کوتاه کنی؟

نچ.

- چرا نمی‌شه کوتاه کنی؟

(جواب نمی‌دهد).

- اگه لباس بن‌تن داشته باشی، خوشحال‌تر می‌شی یا لباس السا و آنا؟

لباس بن‌تن. شلوار سبز، کتونی سفید و سیاه، ساعتشم یه کم سیاهه. بن‌تن میاد موجودات رو

می‌زنه، اگه قرمز بشه، دیگه نمی‌تونه کسی رو کمک کنه. اگه ساعتش سبز باشه، می‌تونه بقیه رو

کمک کنه.

- مثلاً شما دوست داشتی پسر باشی، چه کار کنی؟

پسر باشم کارای خوب کنم. مثلاً خب... قوی باشم.

- قوی مثل کی؟

مثل بن‌تن.

- مگه السا قوی نبود؟

السا فقط یخ می‌پاشه.

- پس بن تن قوی تر بود؟

آره، اون می تونست بقیه رو بکشه، ولی السا فقط یخ می کنه، غروب می شه، دوباره آزاد می شن.

- پسرها چه کار می تونن بکنن که دخترها نمی تونن؟

فرشا رو می تونن بردارن تنهایی.

- شما اگه پسر بودی، چه کار می کردی که الان نمی کنی؟

یه قوری رو مثلاً بلند می کنم. یه سنگ رو.

- بن تن رو بیش تر نگاه می کنی یا سیندرلا و السا و آنا؟

همه رو پسرانه نگاه می کنم».



با گسترش و سیطره فضای مجازی، معادلات قبلی اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه در زمینه طرح الگو برای فرزندان یا متریبان خویش بهم خورده است، زیرا همزمان با طرح و عرضه الگوهای بومی و فرهنگی برای کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه، فضای مجازی اقدام به عرضه انبوهی از الگوهای غیربومی و غیرفرهنگی کرده است و کودکان، نوجوانان و جوانان، برخلاف زمانهای گذشته که عمدتاً متأثر از الگوهای بومی و فرهنگی خویش بودند و آنها را راهنمای خویش قرار داده، بر همان نهج و منوالی که آنها راه می نمودند، رفتار می کردند، در غوغای برتری رسانه ای غرب، رو به استفاده از الگوهای خارجی آورده و میزان کاربری آنان از این الگوها به شدت افزایش پیدا کرده است. از این رو در ذیل عنوان تحولات الگویی کودکان، نخست پس از طرح برخی از دیدگاههای نظری در مورد اهمیت الگوها، از الگوبرداری کودکان پیش دبستانی کاربر بازیهای دیجیتال، کارتونها و پویانماییها، از الگوهای مطرح شده در فضای مجازی یاد خواهد شد و در ادامه، اثرات الگوهای اخیر در سه سطح آثار سطحی، تبعات جدی تر الگوها و سرانجام آثار بسیار عمیق و ارزشی الگوها در کودکان کاربر یاد خواهد گردید.

در سطح نخست که معطوف به برخورد اولیه کودک با الگوهای مختلف مطرح شده در بازیهای دیجیتال، پویانماییها و کارتونها است، کودکان در برخورد با الگوهایی که به شدت جذاب طراحی

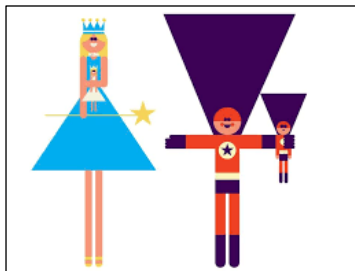
شده‌اند، شگفت‌زده شده، می‌کوشند تا با درآمدن به هیبت الگوهای مزبور، به آنان نزدیکی و تقرب بجویند.

در این مرحله کودکان با تهیه البسه و وسایل مورد استفاده الگوهای مطرح شده یا کالاهایی که با عنوان الگوهای پیش‌گفته به بازار عرضه می‌شوند، تلاش می‌کنند از لحاظ ظاهری به الگوهای مورد علاقه خود تشبه بجویند.

در دومین سطح، کودکان پس از آشنا شدن با الگوهای مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌های آن سوی آب، بیش از پیش تحت تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرند، به این معنا که کودکان در تعامل با یکدیگر، ضمن آن که مشوق هم در مصرف هر چه بیش‌تر کالاهای متناسب به الگو قرار می‌گیرند، دست به کپی‌برداری از رفتار الگوهای مزبور زده، می‌کوشند تا با پیشه کردن سبک زندگی‌ای مشابه آنچه الگوی مورد نظر از خودش به معرض دید نهاده است، به شکل عمیق‌تری با الگو یا الگوهای مورد علاقه خویش ارتباط برقرار کند.

سرانجام در سومین و آخرین سطح ممکن، کودکان کاربر با درونی کردن و درون‌سازی ارزش‌های الگوهای مطرح شده در فضای مجازی، در عمل خود را به انسانی تبدیل می‌کنند که نظیر الگوی مورد علاقه‌شان احساس می‌کنند، عاطفه می‌ورزند، می‌اندیشند و در نهایت به دنبال تحقق اهدافی برمی‌آیند که الگوهای مزبور آن‌ها را برای کاربران و مخاطبان خویش مطرح کرده‌اند. در ادامه عنوان‌های پیش‌گفته، مورد بحث قرار خواهند گرفت.

دیدگاه‌های نظری موجود درباره الگوها



قرآن در تحلیل بت‌پرستی (که توسط مستکبران جامعه ابداع و دامن زده شد) و جامعه توحیدی اولیه را به سمت کفر و شرک برد، بر استفاده آنان از اسوه‌ها تأکید خاصی دارد. در آیه شریفه ۲۳ از سوره نوح، خداوند می‌فرماید:

«البته پرستش ودا، سواع، یغوث، یعوق و نسرا را ترک نکنید».

تفسیر مجمع البیان (طبرسی، ؟، ترجمه محمد رازی، ۱۳۶۵)، ذیل این آیه شریفه می‌نویسد:

«ابن عباس و قتاده گویند: این نام‌ها، نام بت‌هایی بود که قوم نوح، علیه‌السلام، آن‌ها را می‌پرستیدند. سپس بعد از آنان، عرب آن‌ها را عبادت کردند.»

مؤلف در ادامه بحث مزبور، در تحلیل ریشه بت‌پرستی در عالم می‌نویسد:

«محمدبن کعب گوید: این‌ها نام‌های مردم صالح و شایسته‌ای بود که بین آدم و نوح، علیهما السلام، بودند. پس بعد از ایشان قومی زندگی کردند که روش آن‌ها را در عبادت اتخاذ کرده بودند. پس شیطان به ایشان گفت: اگر تصویر آن‌ها را بکشید و در مقابل خود قرار دهید، شما را تشویق و نشاط بیشتر در عبادت دهند.

پس آن‌ها تمثال و تصویر آنان را کشیده و خرسند بودند تا بعد از ایشان که مردم دیگر آمدند: شیطان به آن‌ها گفت: مردمی که قبل از شما بودند، این‌ها را می‌پرستیدند، پس آن‌ها فریب خوردند و عبادت کردن آن‌ها را و این بود ریشه و اساس بت‌پرستی.»

با ملاحظه آرای دکتر علی شریعتی، مشخص می‌شود که تفسیر وی از به انحراف رفتن جامعه از توحید به سمت شرک، دقیقاً مشابه تفسیری است که طبرسی در تفسیر «مجمع‌البیان» به طرح آن پرداخته است.

دکتر شریعتی در کتاب‌های «علی حقیقتی بر گونه اساطیر» و «علی علیه السلام» -از مجموعه آثار- از تأکید فرهنگ‌های یونانی، هندی و مانند آن بر اسوه‌ها یاد می‌کند. دکتر شریعتی در تحلیل رب النوع‌ها متذکر می‌شود که «انسان همواره احساس می‌کرده است که از پدیده‌های طبیعت و موجودات برتر بوده، حتی از آنچه که هست نیز متعالی‌تر است. انسان با نگاهی که به اطراف خویش می‌انداخته، همه کسانی را که در اطرافش بوده‌اند، ناقص می‌دیده است و همین احساس کمبود او را متوجه ماورا الطبیعه - که جهانی بی‌نقص و کاستی است - می‌کرده است و ستایش رب النوع‌ها از همین جا آغاز می‌شود که نیاز انسان به الهام دهندگان فضیلت‌ها سبب می‌شده است، وی فضایی را به رب النوع‌های ساخته و پرداخته خویش نسبت دهد و سپس به این انسان‌های کامل مهر بورزد و رفته رفته مهرورزی او به رب النوع‌ها به پرستش آن‌ها توسط وی منجر شود.»

دکتر شریعتی در تحلیل مذاهب بودایی که به طرح خدا یا انسان کامل (نظیر رب النوع‌های یونانی) نمی‌پردازند، می‌نویسد:

«یکی از خصوصیات و برجستگی‌های مذاهب سامی این است که انسان در این مذاهب چشم انتظار شخصیت‌های برجسته‌ای است که بیایند و او را نجات دهند، اما در مذاهب هندی مسأله برعکس است. دعوت این مذاهب این است که منتظر بیرون نباشید، راه نجات آن است که در خود فرو رفته، خود را بکاوید و با ریاضت و خودسازی، به جایی برسید که شایسته نجات شوید. اما در همین مذاهبی که به انسان می‌گویند منتظر کسی نباش، تو نیازمند منجی نیستی و به انسان کاملی

که از وی تقلید کنی و او را بستایی نیازی نداری، می‌بینیم که بیش‌تر از مذاهب ما شخصیت‌پرستی پدیدار شده است، چرا که هر بودایی در نمازش، مجسمه‌ای از بودا را فرا روی خویش قرار می‌دهد».

خواجه نصیرطوسی در اخلاق ناصری (؟،؛ به تصحیح مجتبی مینوی، ۱۳۶۵) در باب تأثیرپذیری افراد از الگوها می‌نویسد: «به عیان مشاهده می‌افتد که کودکان و جوانان به پرورش و مجالست کسانی که به خلقی موسومند، آن خلق افراد را فرا می‌گیرند».

اگر به اسوه‌سازی‌های قلمرو حماسه و عرفان نظری توجه شود، ملاحظه می‌گردد، با وجود برخی از نقاط ضعف نسبی که اسوه‌های حماسی و عرفانی دارند، این اسوه‌ها همواره دارای سجایای اخلاقی بوده، همه وقت خدای را پیش چشم دارند، تن به بدی‌ها نمی‌دهند و آزادگی، عدالت‌خواهی و حق‌جویی را پیشه خویش می‌کنند و با مهرورزی و نوعدوستی به دیگران نگاه می‌کنند. با دقت در حماسه‌های اساطیری و پهلوانی ایران مشخص می‌شود جنگ و انتقام‌جویی که محور اصلی اغلب رویدادها است، برای ارضای حس خودخواهی و برتری‌جویی قهرمانان انجام نمی‌گیرد، بلکه بیش‌تر به منظور ایفای وظیفه‌ای مقدس و همراه با اهدافی متعالی به وقوع می‌پیوندد و این تذکار حکیمانه که هر کس ستم روا دارد و بدی کند، دیر یا زود خود یا فرزندانش، سزای عملش را خواهد دید، نصب العین همیشگی پهلوانان است... به طور کلی، جنگ‌های دوره اساطیری و قهرمانی آثار حماسی زبان فارسی، پیکار حق علیه باطل و مقابله داد با بی‌داد و فضیلت در برابر رذیلت است و پهلوانان برای دفاع از دادگری و شرف انسانی یا در راه سرکوبی خودکامگان زردار و زورمدار می‌جنگند.

امتداد همین خط ارزشی را می‌توان در گذشته تاریخی خویش و در فرهنگ پهلوانی این مرز و بوم دید. به این معنا که اگر پهلوانان یونانی، با یک ضربت شمشیر، مردی قوی پنجه را به خاک انداخته، درختی را از خاک بیرون می‌کشید و برای رفع گرسنگی، نره گاوی را می‌خورد، و اگر پهلوان مغولی با ضربت مشت، دیواری را خراب کرده و گردن حریفش را با تکانی می‌شکست، پهلوان ایرانی کسی بود که زمین می‌خورد تا دل پیرزنی شکسته نشود.

اشخاصی چون پهلوان درویش محمد، پهلوان محمد مالانی، پهلوان حسین گلزار، پهلوان عبدالرزاق بیهقی (سردمدار نهضت سربداران در زمان حمله مغول در سبزوار)، پهلوان یزدی بزرگ، پهلوان اکبر خراسانی، پهلوان فیله همدانی و پهلوان محمد خوارزمی (معروف به پوریای ولی) و بسیاری از پهلوانان دیگر، کسانی بودند که گود زورخانه، برای آنان علاوه بر محل ورزش، محل فراگرفتن خصایل و ملکات اخلاقی و عبادت بود. به همین سبب این پهلوانان در عین پیشی گرفتن در قدرت بدنی از دیگران، در قدرتهای معنوی نیز از آنان پیشی گرفته، به درجات عرفانی بالایی دست می‌یافتند. در اوصاف این پهلوانان خاطر نشان شده است، با آن که آنان در قوت و زور بازو سرآمد دوران خویش بودند، اما زندگی ساده‌ای داشتند و از دسترنج خویش زندگی می‌گذراندند. یکی از آن‌ها آسیابان بود و با قدرت بازو سنگ آسیاب را می‌چرخاند، یکی کشاورز، دیگری آهنگر و مانند آن بودند و در کنار ورزش، کار و کسب حلال، جزء جدایی‌ناپذیر زندگی آنان به شمار می‌آمد (رزمجو، ۱۳۷۵).

مسأله الگو و تقلید یا همانندسازی با وی، از مقوله‌های مهم روان‌شناسی معاصر به شمار آمده، مکاتب روان‌شناسی زیادی درباره آن نظریه‌پردازی کرده‌اند (هرگنهان و السون، ۱۳۷۴). سایت سلامتی نیز با اشاره به مقاله منتشره لئوناردو^۱ که در ۲۲ سپتامبر ۲۰۱۷ در نشریه ساینس منتشر شده است، ذیل عنوان الگوبرداری کودکان، از اثرپذیری کودکان ۱۵ ماهه از الگوهای فرارویشان یاد می‌کند.

اثرپذیری اولیه کودکان در برخورد با الگوها



کودکان در آغاز برخورد با الگوهای مختلفی که توسط بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به آنان عرضه می‌گردد، به دلیل جذابیت‌های عینی که الگوهای اخیر از آنها برخوردار هستند، تحت تأثیر آنان قرار گرفته، می‌کوشند تا به شکل صوری خود را شبیه آنان کنند، انتخاب البسه و آرایشی شبیه الگوی مورد علاقه، قسمتی از علاقه به همانند شدن صوری با الگو را محقق می‌سازند. تقلید حرکات، ژست‌ها و انجام بازی‌هایی با محوریت الگوهای مورد علاقه، قسمت دیگری از اقدام‌های کودک در شبیه شدن به الگو را محقق می‌سازد. بسیاری از کودکان خردسال برای تشبیه‌جویی هر چه بیشتر به الگوی مورد علاقه خودشان، می‌کوشند تا با مصرف کالاهای متناسب به وی، خودشان را شبیه الگوی مورد نظرشان کنند.



امیررضا و پارمیدای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از خرید انواع وسایل متناسب به الگوهای مورد علاقه خود یاد کرده‌اند:

«- خوب امیرجون، غیر از کیف مهدت، دیگه چه وسایلی داری که عکس بن تن رو داشته باشه؟ جامدادییم و دفترام شکل بن تنه. دیگه ساعت بن تن دارم، قمقمه‌ام شکل بن تنه، بعد تو اتاقم یه تابلوی بزرگ از بن تن دارم، پتو و حوله‌ام شکل بن تنه، یعنی همه وسایلام شکل بن تنه».



«- پارمیدا، تو خودت به مامان گفتی برات آی‌پد بخره یا خودشون خریدن؟ نه، بابام می‌خواست منو خوشحال کنه... موقع تولدم خرید. تولد من السا بوده. - یعنی چی؟ کاپ کیکم السا بوده، بعدش سیندرلام هست، فقط السا نیست کاپ کیکش».



اظهار نظر محمدرضای ۶ ساله، در مورد جشن تولدش به قرار زیر است:

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

نه، اما بعداً می خرم.

- آگه نخری، مگه چیزی می شه؟

همه دارن، نمی شه که من نداشته باشم.

- آگه نداشته باشی، همه چی می گن؟

خب فک می کنن، حتماً خسیسیم یا پول نداریم بخریم.

- خودت آگه کسی نداشته باشه این طوری فکر می کنی؟

آره دیگه، مامان باباش خسیسن، براش نمی خرن.

- مامان و بابای تو چه جوری هستن؟

می خرن برام. من هر چی بخوام می خرن.

- آهان اسباب بازی مرد عنکبوتی رو هم داری؟

آره. نقابشم دارم تازه. قبلنا تولد گرفته بودم، همه چیم مرد عنکبوتی بود. کیکم، بادکنکام، کلاهم.

- یعنی تیم تولدت رو مرد عنکبوتی گرفتی؟

آره.

- خودت گفتی به مامانت این ها که تیم تولد مرد عنکبوتی باشه؟

آره. سینا، سینا تولدشو بت من گرفته بود.

- تو هم خوشت اومد؟

آره».



مصاحبه‌های انجام گرفته با سپهر، افسانه، مانیا و هلمای ۶ ساله، مصادیقی از اثرپذیری سطحی کودکان از الگوها را به معرض دید می‌گذارند:

«یه بار خودمو با گواش سبز کردم، مته هالک بشم.

- چرا؟

دوش دارم، خیلی قویه.»



«- افسانه چرا همه وسایل اتاقت آبی؟

خب چون سیندرلا آبی دوس داره، منم آبی دوس دارم.

- پس لباس‌ها هم آبی؟

بیش ترپاش آره، تازه یه لباس عروس دارم، مٹ لباس سیندرلا خوشگله، آبی، تاجم دارم تازه.

- برای همین باربی‌هایی که آرایششون می‌کنی، لباس آبی تنشون می‌کنی و اون‌ها رو مثل

سیندرلا درست می‌کنی؟

آرهههه دیگه، تازه فهمیدی (دستش را جلوی صورتش می‌گذارد و می‌خندد)!

- دیگه کدام وسیله‌ها آبی هست؟

کیفم، عکس سیندرلا و سفید برفی و پری دریاییه، دفترام و برجسپام، همه عکس اوناست.»



«- رو تختی السا رو داری؟»

آره.

- برچسب هم توی اتاقت زدی؟

نه.

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

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

- چرا بد بود؟

تنگ بود.

- الان باز هم دلت می‌خواد بری کفش السا رو بگیری؟

آره.

- دوست‌هات هم السا رو دوست دارن؟

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



- هلما 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... .

- هلما تو چه آرزویی داری؟

آرزو دارم بزرگ بشم.

- بزرگ بشی که چه کار کنی؟

که روسری سرم کنم. موهامو قرمز کنم، لاک قرمز بزنم و آرایش کنم تا این طوری خوشگل باشم.

- چرا می‌خواهی این طوری خوشگل باشی؟
آخه همه‌ی دخترا باید خوشگل باشن که عروس باشن».



آرشیدا و ارغوان ۶ ساله، در مصاحبه‌هایشان، از جور کردن همه وسایل خود با رنگ مشخصه الگوهای مورد علاقه‌شان یاد کرده‌اند:

«- کفش‌ت هم که کیتیه، آره؟»

آره، ولی من همه چیم سِته.

- یعنی چی سته؟

مثلاً همشون کیتیه. کیفم کیتیه».



«-گفتی لباس‌هات آبییه؟»

آره، مثل سیندرلاست!

-چیز دیگه‌ای هم داری که مثل سیندرلا باشه؟

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



کپی برداری از رفتارها و حرکتهایی که از الگوهای مورد علاقه کودکان سرمی زند، وجه دیگری از تقلیدهایی ابتدایی کودکان از الگوهای موردنظرشان را تشکیل می دهد. یکی از پژوهش گران تحقیق در گزارش مشاهده ای خود از یک مهد کودک می نویسد:

«وقتی مربیان مهد، کارتون بن تن را برای بچه ها گذاشته بودند، من شاهد بودم که کودکان در جریان دیدن این کارتون، هیجان زده می شدند، دیالوگ های بن تن را تکرار می کردند، ژست های بن تن را به خودشان می گرفتند یا از جای خودشان بلند می شدند و شروع به دویدن، پریدن و یا کوباندن خودشان به درو دیوار می کردند. بعضی از بچه ها هم صدای خودشان را کلفت کرده، با بیان جملاتی مانند این که «من بتن تنم»، «من می تونم هم رو بزمن»، «من قوی ام»، ابراز وجود می کردند، چند تن از بچه ها هم بعد از دیدن کارتون شروع به زدو خورد با هم کردند که مربی مهد با دعوا کردن آنها، آنان را از هم جدا کرد.»

تصویر زیر نیز متعلق به بهروز ۴ ساله است که ژستی شبیه بن تن گرفته است:



علی ۶/۵ ساله در مصاحبه خود بیان می‌دارد که او در بازی فوتبال، ژستی شبیه سوباسا گرفته، مانند او خودش را به زمین می‌اندازد. احسان ۶ ساله هم گزارش می‌دهد که او و دوستش با الهام گرفتن از بازی باب اسفنجی و پاتریک، می‌خواهند شبیه آن‌ها در مغازه اسباب بازی فروشی دست به بازی بزنند.



شایان ۵ ساله و مانی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان می‌کنند که آنان کپی‌برداری از رفتارهای الگوهای مورد علاقه‌شان را پیشه خود کرده‌اند:

«- آقا شایان چه کار تونی رو بیش تر می‌بینی؟

بن‌تن!

- چه چیزهایی از بن‌تن یاد گرفتی؟

من یاد گرفتم اگه دعوا شد، با صندلی بکوبونم تو صورت اونایی که با من می‌جنگند».

مانی ۶ ساله، در مصاحبه خود از جذابیت الگوی بن‌تن به شرح زیر یاد کرده است:

« مانی تو از کدوم کارتونها خوشت میاد و کدوم‌هاشون رو خیلی دوست داری؟

از بن‌تن خوشم میاد.

- چرا بن‌تن رو دوست داری؟

هیولا داره و جنگیه.

- بن‌تن چه کار می‌تونه بکنه که تو نمی‌تونی انجام بدی؟

می‌تونه با ساعتش هیولا بشه و بقیه رو بکشه.

- به نظرت تو چه کار کنی می‌تونی مثل بنتن بشی؟

ساعتشو داشته باشم.

- یعنی هر کس ساعتش رو داشته باشه، می‌تونه مثل بن‌تن بشه؟

آره، اگه خود راستکیش باشه.

- حتی اگه مری مه‌دتون هم داشته باشه، مثل اون می‌شه؟

آره!

- پس ساعت بن تن رو از خود اون بیش تر دوست داری؟
نه، هر دو تاشونو دوست دارم.
- چرا تو که گفتم ساعتش رو داشته باشی، مثل اون می شی، هر کس دیگه ای هم می تونه؟
آخه، خودشم قیافه اش قشنگه، موهاشو خیلی دوست دارم.
- خوب گفتمی مرد عنکبوتی رو هم دوست داری؟
آره!
- خوب مرد عنکبوتی رو چرا دوست داری؟
چون تار عنکبوتی داره و جنگیه، می تونه لباسشو عوض کنه، بره مهمونی، دلش می خواد همه هیولاها رو بکشه، مردمو نجات بده.
- تو چه طوری می تونی مثل اون بشی؟
لباساشو بپوشم، روی دستمم یه سوراخ آهنی باشه، ازش تاره عنکبوتی در بیاد.
- بعد اگه مثل مرد عنکبوتی شدی، چه کار می کنی؟
می رم می جنگم، مردمو نجات می دم، از ساختمونای بلند می پریم، اگه خواستم بیفتیم، با تارم خودمو نجات می دم، لباسمو عوض می کنم، می رم مهمونی می رقصم، بعد می رم به پلیسا کمک می کنم».



برخی از مادران مصاحبه شده گزارش می دهند، کودکان برای تهیه وسایل متعلق به باری و السا، بن تن، اسپایدرمن و مانند آنها، آنان را وادار می کنند که به مغازه های مختلف بروند تا آنها وسیله مورد نظرشان را یافته و ایتباع کنند. مادر امیرمحمد ۶ ساله گزارش می داد، پس از آن که برای پسرش

همه وسایل بن تنی را تهیه کرده بود، پسرش از او می‌خواست تا برای اتاق او بخاری بن تنی تهیه کند. مادر دیگری گزارش می‌داد، پسرش از او خواسته است که برای او خورشت عنکبوتی (!) تهیه کند.



اثرپذیری جدی‌تر کودکان در برخورد با الگوها

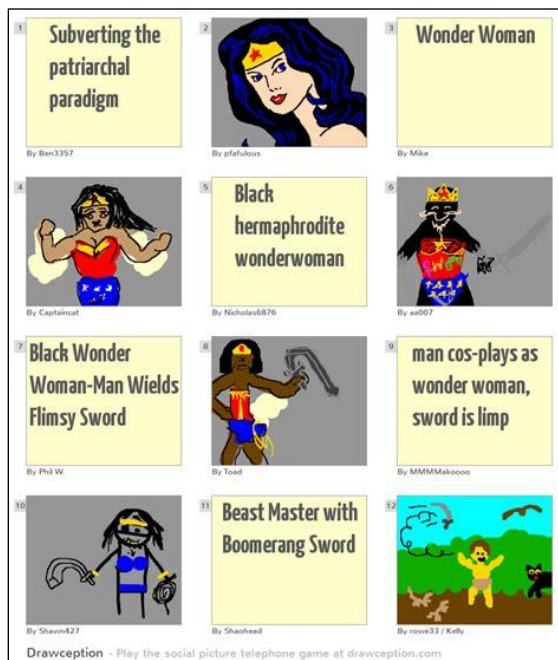
کودکان در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و تماشای فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای و غیرماهواره‌ای نسبت به برخی از الگوهای ارایه شده به آن‌ها علاقه‌مند شده، تحت تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرند. تأثیرپذیری اخیر را می‌توان از ابعاد صوری و ظاهری تا ابعاد عمیق‌تر ارزشی در کودکان ملاحظه کرد.



اگر چه کودکان در برخوردهای نخست خویش، کودکان ممکن است در ابعاد پوششی، آرایشی، رنگ مورد علاقه، تقلید حرکات، ژست‌ها و انجام بازی‌هایشان، تحت تأثیر الگوی مورد علاقه خویش قرار گرفته، به روال الگوی مورد نظر خود عمل کنند. اما در تداوم علاقه و مهر ورزیدن به الگوهایی که مورد توجه کودکان کاربر واقع شده‌اند، الگوبرداری کودکان از الگوها در شکل عمیق‌تری صورت می‌پذیرد و کودکان در مسایل و مواردی مانند سبک زندگی و نظام ارزشی خود تحت تأثیر الگوهای مورد علاقه‌شان قرار می‌گیرند و می‌کوشند تا در ابعاد مختلف زندگی فردی و اجتماعی خودشان، با توجه به سبک زندگی و نظام ارزشی پیشنهادی الگوهای مطلوب طبع خودشان، رفتار کرده و بیندیشند.

دستگاه‌های تبلیغاتی غرب با استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و تولید انبوهی از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد نظرشان، در عمل در جریان جامعه‌پذیری کودکان مؤثر واقع آمده، پیش از آن که اولیا، اولیای مهد و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در جامعه، به القای اهدافی انسانی که به شکل دادن آرمانی معنویت‌گرا (و سبک زندگی ملهم از آن) بینجامد، با ارایه و طرح انبوهی از اهداف لذت‌گرایانه، مصرفی، تجمل‌گرایانه، پرخشونت و سلطه‌گرایانه، به تدریج آرمانی جسمانی و مادی را در کودکان کاربر پدید می‌آورند که این آرمان معطوف به جسم، در تجلی خود سبک زندگی مصرفی، شهوی، تجمل‌پرست، خشونت‌گرا و غیرمعنوی را به نمایش خواهد گذارد.

مرور اجمالی خط‌مشی‌های ارزشی که الگوهایی نظیر باربی، برتز، السا، سیندرلا، بن‌تن، اسپایدرمن، بت‌من، باب اسفنجی، پاتریک و مانند آن‌ها به کودکان ارایه می‌کنند، مشحون از اهداف مادی و غیرمعنویت‌گرا است.



جهان سرمایه‌داری در تلاش برای گسترش سیطره خود بر جهان هستی و افزایش سود خودش، در صدد است تا مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر را در کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی به شدت دامن بزند. این هدف در کودکان با استفاده از مواردی نظیر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و مانند آن‌ها، امکان‌پذیر می‌گردد. به این معنا که جهان سرمایه‌داری می‌کوشد تا با ارایه الگوهای مختلف برای کودکان خردسالی که در دوران دیگرپیروی اخلاقی خود قرار دارند، چنان

الگوهای مطرح شده را در چشم و دل کودکان جذاب و دوست داشتنی پردازش کنند که کودکان الگوبرداری از آن‌ها را پیشه خویش کنند.

کودکان در روند الگوبرداری از الگوهای پسرانه و دخترانه‌ای که بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها برای آنان مطرح ساخته‌اند، در آغاز می‌کوشند تا با در آمدن به هیبت الگوهای اخیر، بدان‌ها تشبیه‌جویی داشته باشند، اما در گذر همین شباهت‌جویی‌ها، علقه آنان به الگوی پیش‌گفته بیش‌تر و بیش‌تر شده، در نهایت سبک زندگی خاص خویش را در ذهن آنان نهادینه می‌سازند. کودکان در جریان کاربری از الگوهای پردازش شده توسط نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، اگر چه در ابتدا به شکل نسبی تحت تأثیر الگوهای اخیر قرار می‌گیرند و خودشان را به لحاظ آرایشی و پوششی به هیبت الگوهای اخیر در می‌آورند، اما در گذر کاربری از الگوهای پیش‌گفته، به تدریج تحت تأثیر نظام ارزشی این الگوها نیز قرار گرفته، کپی‌برداری از این ارزش‌ها را در دستور کار خود قرار می‌دهند تا جایی که تشبیه‌جویی ظاهری آن‌ها در انجام به شباهت درونی آنان با الگوهای مورد علاقه‌شان می‌انجامد.



آیدای ۶ ساله، در مصاحبه خود با بیان آن که دوست دارد، نام الگوی مورد علاقه خود را روی فرزندش بگذارد و محمدمهدی ۶ ساله با اظهار علاقه به تغییر دادن نام خویش به نام الگوی مورد علاقه‌اش، در عمل نشان می‌دهند که کودکان در جریان اثرپذیری عمیق از الگوها، دست به انطباق‌یابی هر چه بیش‌تر با الگوی مورد علاقه خویش می‌زنند تا انطباق‌یابی آنان با الگو، هرچه کامل‌تر شود.

«- تو کدوم بازی رو بیش‌تر دوست داری و بیش‌تر با اون بازی می‌کنی؟»

یه بازی پرنسس‌یه، دوازده تا پرنسس توشن. هر آهنگی براشون انتخاب کنی برات می‌رقصن. تازه می‌تونی لباسای رقصشونم براشون انتخاب کنی. اون پرنسسی که من دوستش دارم، اسمش جینی هست.

- خوب؟ دیگه توی چه کار می‌کنن؟

یه شاهزاده‌ای هست که براشون لباسای رقص قشنگ میاره. تازه یه کفاش کفش درست کنم هست که خیلی صورتش خوشگله، من عاشقش شدم، یعنی چون دخترخالم (کیمیای ۸ ساله) گفته عاشقشه، منم عاشقش شدم.

- تو می‌دونی عاشق شدن یعنی چی؟

آره، توی بازی پرنسس‌ها، کفاش، عاشق جنی می‌شه. اینو دخترخاله بهم گفت. کیمیا وقتی که دید جنی و پسر کفشی یواشکی می‌رن بیرون و پسر بختی کفشاشو می‌ده به جنی و بعدم یواشکی می‌رن مهمونی همدیگه رو بوس می‌کنن، گفت این دو تا عاشق همدیگن.

من خودم عاشق جنی‌ام، خیلی دوسش دارم.

یه چیزی بگم؟

- آره عزیزم بگو!

قول می‌دید به کسی نگید؟

- (دستم را به نشانه قول دادن بردم جلو و گفتم) قول.

من می‌خوام وقتی بزرگ شدم و مامان شدم، اسم دخترم رو بذارم جنی».



«- محمدمهدی همه‌ی بازی‌ها رو خودت ریختی؟ یا مامان و بابات برات ریختن؟

بعضیاشو رفته بودم تبلت بخرم، برام ریخت.

- خوب؟

تبلتمو ولی خیلی گرون خریدم، ۴۸۰. همه پولامو جمع کردم شد ۴۸۰، گرفتم. بعد سیم‌کارت‌م دارم.

- بقیه‌اش رو کی ریخت؟

یه کمش رو خودم، یه کمش رو مامانم، یکیش هم دایی‌م، یکیش هم با بابام.

- با سیم‌کارت چه کار می‌کنی؟

با سیم‌کارت... به کسی زنگ می‌زنم، دوستم، همون گفتم، اسمشم همون اسماء... الآن چون بسته

ندارم، نمی‌تونم بهش زنگ بزنم.

- دوست‌هاش چه بازی‌هایی دارند؟

دوستاااااااااااا... نمی‌دونم کدوماشون بازی دارن، یه دوست دارم علیه، اونم که اونقد عاشق

بروس‌لیه، اونقد اینترنت داره، می‌ره تو اینترنت، پسر بروسلی رو بهم نشون داد.

راستی خاله، آهنگای آرمین Zafm رو گوش کردی؟

- بعضی‌هاش رو.

یعنی الان تو گوشتون دارین؟

- نه.

من بیش تر عاشق امیر تتلوام، هی به مامان و بابام می گم: آدم بزرگ شه، می تونه اسمشو عوض کنه؟ اونام می گن، آره. می گم آخ جون. می گن چرا، خودشونم می دونن، می گن می خوام اسمتو بذاری آرمین 2afm؟ می گم آره، اونقد که آهنگاشو دوست دارم، ولش نمی کنم».



کیمیای ۵/۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می دارد، وی تحت تأثیر الگوهای مورد علاقه اش، نه تنها متمایل به آرایش خود در سن پایینی که دارد شده است، بلکه علاقه مند به نارنجی کردن موهای خودش گردیده است. مضاف بر این، کیمیا بیان می دارد، به رقص علاقه مند شده است و کلاس باله می رود. از آنجا که الگوهای مورد علاقه کیمیا، لاغراندام و زیبا هستند، کیمیا در ۵/۵ سالگی عمرش، از سویی به دنبال گرفتن رژیم غذایی و از سوی دیگر در صدد سپردن خویش به تیغ جراحی پلاستیک است.

استقبال کیمیا از دوست پسر هم امر واضحی است، زیرا همه الگوهای غربی ارایه شده در بازی ها، پویانمایی ها و کارتون ها، در کنار جنس مخالف خودشان ظاهر شده و می شوند.

قسمتی از اظهارات کیمیا در مصاحبه اش، به شرح زیر است:

«- چرا با تبلت خودت بازی نمی کنی؟»

چون که اون اینترنت نداره، حوصله ام یه کم سر می ره.

- با اینترنت چه کارهایی می کنی که حوصله ات سر نمی ره؟

هیچی.

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

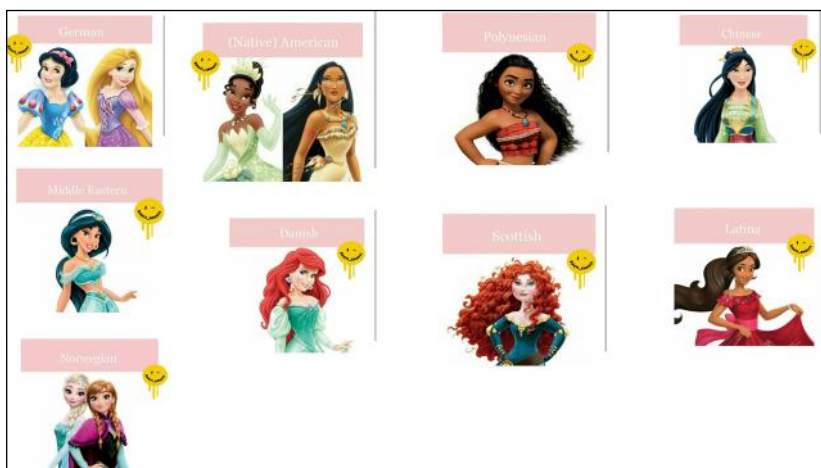
می رم ایستا (اینستاگرام) عکس می بینم، لاک (لایک) می کنم.

- مثلاً عکس چی ها رو می بینی؟

عکس کارتونا.

- خوب می شه به من هم نشون بدی؟

بیا. اینجا عکس کارتوناس. مامانم برام می گه چیا نوشته.



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



- یعنی چه کارکنی؟
بلد بشم آهنگ بخونم، برقصم، ولی اول باید دماغمو چسب بزنم، موهامم بزرگ کنم و قهوه‌ای کنم.

- دماغت رو چرا چسب بزنی؟
چون که کوچیک بشه.
- مگه می‌شه دماغ رو کوچیک کرد؟
آره. زن داییم با این باربیه که واقعی شده، دماغاشونو چسب زدن قبلاً. مامانم می‌گه.
- ولی تو خودت که از باربی خیلی خوشگل تری.

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

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

آره، من و مرسدهام کلاس باله هم می‌ریم.

- مرسده دوستته؟

آره.

- اونم می‌خواد وقتی بزرگ شد، باله برقصه؟

نمی‌دونم دیگه.

- اونم شبیه باریه؟

نه نیس، اون تپله، دوس پسرمداره.

- مگه تو داری؟

(با صدای آرام می‌گوید): آره.

- کی هست؟

تو مه‌د کودکه.

- اسمش چیه؟

رادین.

- چند سالشه؟

۵ سالشه.

- رادین دوست پسرته؟

آره.

- خوب دوست پسرته با بقیه دوست‌هات چه فرقی داره؟

خب، آه نمی‌دونم، همه دخترا دارن.

- مثل کی؟

مته مینا (دختر همسایه طبقه پایینی) و مته بل (شخصیت کارتونی)، مته سیندرلا، مته باریا، مته

همشون دیگه.

- این‌ها همشون دوست پسر دارن؟

آره.

- از کجا می‌دونی؟

خودم دیدم.

- تو کارتون دیدی؟

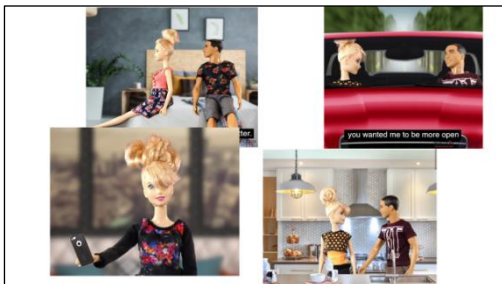
آره تو ایستا (اینستاگرام) دیدم.

- چی دیدی؟

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

- می شه به منم نشون بدی؟

بیا ببین.



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

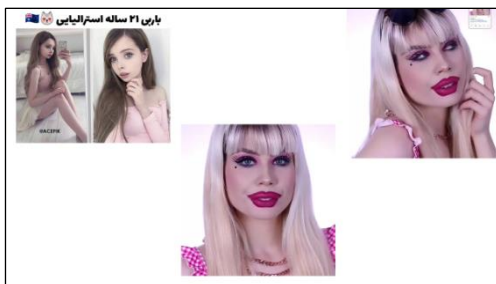
آره... .

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

خوشگل می شن. منم همون جور خوشگل می شم.

- یعنی چه شکلی بشی؟ برام بکشش

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



می خوام این جور موهام بزرگ باشه یا نارنجی باشه.

- چرا حالا نارنجی؟

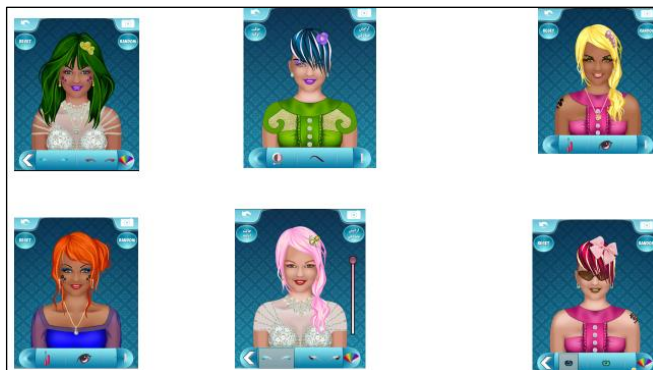
چون که نگاه کن، تو بعضی کارتونا موهاشون نارنجیه.

- خوب حالا با تبلت خودت چه کار می کنی؟

چندتا بازی دارم.

(نام یکی از بازی ها آرایش غلیظ است که کودک آن را باز می کند. در این بازی می توان انواع

آرایش ها و تتوها را بر روی شخصیت های مختلف اعمال کرد).



- خاله جونم این دختره که خیلی زشته.

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

- خوب بازی کن، به من هم یاد بده.

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

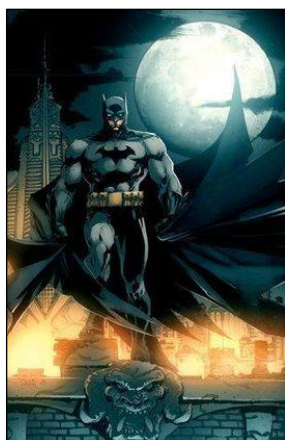


اثرپذیری عمیق کودکان در برخورد با الگوها



کاربران خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، فیلم‌ها و سریال‌های تولید شده نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری هستند و در برخورد با الگوهایی مورد علاقه خویش که مروج رفتارهای هیجان‌مدار، شهوی، مصرف‌گرا و مانند آن هستند، به تدریج موارد پیش‌گفته را به عنوان نظام ارزشی خویش پذیرفته و به درون‌سازی آن‌ها اقدام می‌کنند.

بررسی تاریخچه الگوهای امریکایی مطرح شده در سطح جهان بیانگر آن است که الگوهای مطرح شده پس از گذشت مدتی، با الگوهای جدیدی عوض می‌شوند و مثلاً بعد از سوپرمن، سوپرومن، سوپری بوی و سوپربوی، الگوهایی مانند کاپیتان امریکایی، بت‌من، واندرومن، بلک‌کت جای آن‌ها را گرفتند و در حال حاضر الگوهایی نظیر بن‌تن، اسپایدرمن، باب اسفنجی، هالک، باری، برتز و السا، دوران‌دار الگوهای مطرح شده برای کودکان خردسال هستند، اما با وجود جابه‌جایی الگوها با یکدیگر، خطامشی ثابت مصرف‌گرایی، برخوردهای هیجانی، شهوی و پرخاشگرانه و پذیرش زور و زورمداری، در تمامی الگوهای مطرح شده اخیر، ملاحظه می‌گردد.



منطقی (منتشر نشده) در کتاب «زندگی از افق دید باری، برتز و السا»، با تأکید بر این که شرکت‌های بزرگ اقتصادی در عمل می‌کوشند تا از مخاطبان خردسالی که فراروی آنان قرار گرفته‌اند، مشتریان بالفعلی برای خود در آینده بسازند، از تغییر ذائقه مصرفی کودکان که تحت تأثیر تبلیغات شرکت‌های اخیر صورت می‌پذیرد، چنین یاد می‌کند:

«انسان‌ها در زندگی فردی و اجتماعی خودشان، ناگزیر از مصرف کالاهای مختلف هستند، اما این مقوله، از دید مکاتب مختلف، متفاوت دیده و ارزیابی شده است. به این معنا که جریان‌های دینی و غالب جریان‌های معنویت‌گرا و انسان‌گرا، از مصرف به عنوان یک وسیله و مرکب یاد کرده و می‌کنند، اما برخی از دیدگاه‌های دیگر، مصرف را نه به عنوان یک وسیله که آدمی را در رسیدن به مقصد و مقصود یاری می‌رساند، بلکه به صورت خود هدف دیده‌اند و بدین ترتیب، اوج‌گیری مصرف‌گرایی را دامن زده و می‌زنند.

در دیدگاه اخیر، مصرف از حالت طبیعی و فیزیکی خودش خارج شده، عمدتاً شکل روانی پیدا می‌کند، به این معنا که وقتی مصرف با دیده هدف نگریسته شد، وجه تأمین نیازهای اولیه آدمی را از دست می‌دهد و علاوه بر تأمین نیازهای فیزیکی آدمی، در خدمت ارضای نیازهای روانی وی قرار می‌گیرد.

نیازهای روانی آدمی برخلاف نیازهای فیزیکی وی که در حد مشخصی ارضاء و اشباع می‌شوند، به سادگی اشباع پذیر نیستند، به این معنا که ممکن است فردی با مصرف زیاد و زیادتیر، در صدد به رخ کشیدن خویش در نزد دیگران برآید، اما همین که مشاهده کرد، فرد دیگری در حدی فراتر از وی مصرف می‌کند یا از عرصه‌های جدیدی از مصرف‌زدگی در زندگی خودش استقبال می‌کند، وی نیز تحریک شده، می‌کوشد تا همپا و یا حتی فراتر از فردی که مشاهده کرده است، مصرف خویش را افزایش دهد و این دور باطل تداوم یافته، حد توقفی برای آن وجود ندارد!

با تأمل و دقت در سبک زندگی پیشنهادی باری و برترز ملاحظه می‌گردد که الگوهای عروسکی اخیر اولاً در صدد سلیقه‌سازی برای کودکان برمی‌آیند و ثانیاً پس از سلیقه‌سازی برای کودکان، از دید عینی و تفکر ساده‌نگر آنان سود برده، آنان را به سمت مصرف هرچه بیشتر سوق می‌دهند. سلیقه‌سازی باری، برترز و السا به این ترتیب محقق می‌شود که کودکان کاربر، پس از برخورد با سبک زندگی پیشنهادی الگوهای عروسکی - کارتونی پیش‌گفته، نیازهای جدیدی را در خود احساس کرده، به دنبال ارضای آن می‌روند.



۱. لازم به یادآوری است، در این میان جنس مؤنث، به دلیل علایق مرسوم خویش، بیشتر از جنس مذکر در معرض آسیب قرار دارد. استاد مطهری در کتاب نظام حقوق زن در اسلام، با اشاره به همین معنا بیان می‌دارد، زن در عرصه مصرف‌گرایی، حاوی دو نقش متفاوت است، از سویی زن به عنوان موجودی تنوع‌طلب، هدف تبلیغات نظام سرمایه‌داری دال بر مصرف‌گرایی هرچه بیشتر قرار می‌گیرد و از سوی دیگر به دلیل زیبایی و جذابیتی که از آن برخوردار است، به شکل ابزاری مورد سوءاستفاده نظام سرمایه‌داری قرار گرفته، مبلغ مصرف‌زدگی در جامعه خود می‌گردد و جامعه را به سوی مصرف بیشتر و هرچه بیشتر سوق می‌دهد.

کودکان ۵-۶ ساله‌ای در جامعه وجود دارند که با الگوپذیری از باری، کیف آرایشی وی را تهیه کرده‌اند و آن را با خود به میهمانی‌ها و جشن‌هایی که می‌روند، می‌برند. به همین ترتیب احساس نیاز نسبت به برخوردار بودن از حیوانات مختلف، تاج، قصر و مانند آن‌ها، از دیگر نیازهایی است که کاربران باری و برتز در گام نخست آن‌ها را در خود احساس می‌کنند. اما در گام بعد، کاربران الگوهای عروسکی باری و برتز، با تغییر پی‌درپی عروسک‌های مزبور (و وسایل جانبی آن‌ها)، مواجه می‌گردند، از این رو آنان در حالی که هنوز از وسایل جانبی عروسک قبلی خود استفاده لازم را نکرده‌اند، احساس می‌کنند باید عروسک‌ها و وسایل قبلی خود را کنار گذاشته، از عروسک‌ها و وسایل جانبی جدیدی که به بازار عرضه شده‌اند، استفاده کنند و این آغاز فرایند مصرف‌زدگی و دیدن زندگی به مثابه عرصه‌ای برای مصرف‌گرایی و مدپرستی است.



بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی، گذشته از تشویق مصرف‌زدگی کودکان، هم‌زمان دست به تحریک شهوت‌گرایی و پرخاشگری کاربران خود می‌زنند، تا در نهایت مبتنی بر مؤلفه‌های مصرف‌گرایی و تجمل‌پرستی، لذت‌گرایی و شهوی رفتار کردن و خشونت و پرخاشگری، به اهداف ایدئولوژیک خویش سامان دهند.

مادر یاسمن ۴ ساله، در مصاحبه خود با اشاره به اوج‌گیری مصرف‌گرایی دخترش در جریان کاربری از الگوی عروسکی - کارتونی باربی بیان می‌داشت:

«یاسمن توی ذهنش از باربی یه موجود فوق‌العاده ساخته که از هر نظر کامله! اون تازگی‌ها همش از من و پدرش می‌خواد که براش لباس‌های قشنگ بخریم تا مثل باربی‌هاش بشه! به علاوه یاسمن هر روز لباس‌هاش رو عوض می‌کنه و می‌خواد لباس‌های جدیدش رو بپوشه. یاسمن در این سن کم، خیلی تنوع طلب شده و من نمی‌دونم با این روال، کارش به کجا می‌کشه!».

امیرعباس ۶ ساله، در مصاحبه‌اش کار باربی و دوست پسرش را در خرید و خرید 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 می‌دهم و می‌گویم این‌ها را می‌شناسد.

این‌ها چه کار می‌کردن؟

همش می‌رفتن خرید.

- می‌رفتن خرید، چی می‌خریدن؟

لباس می‌خریدن، آینه، جوراب می‌خرن».



مادر فاطمه در مصاحبه خود بیان می‌داشت، دختر ۶ سال و دو ماهه وی پس از مدتی کاربری از بازی‌های دیجیتال و فضای مجازی، در عمل به یک متخصص در زمینه مدها و برندهای مختلف تبدیل شده است:

«... حالا فاطمه بزرگ‌تر که بشه، به سن تکلیف برسه، گوشیمو می‌گیرم ازش که براش شرّ درست نشه، ولی فعلاً نه، تازه اون به ما هم مشاوره می‌ده برا خرید و مدل لباس و الآن که داریم کارای عروسی و جهاز دختر بزرگم رو انجام می‌دیم، اون برا همه چی اطلاعات داره، لباس چی مده، سرویس عروسی چی بهتره، فیلم عروسیش چه طور باشه، خلاصه اینا.

- فاطمه این‌ها رو از کجا می‌دونه و می‌فهمه؟

والا من کلاً با گوشی زنگ می‌زنم، تلفن جواب می‌دم برای همین همون قبله خوب بود برام. این الان شده ماسک دسته فاطمه».



برخی از افراد مصاحبه شده در جریان مصاحبه‌هایشان خاطرنشان می‌کردند که آنان کاربر وسایل مربوط به قهرمان بازی یا کارتون‌هایشان هستند و از عروسک الگوها گرفته تا البسه، ملحفه، کفش و سایر وسایل الگوهای مورد نظرشان را تهیه کرده و به کار می‌برند.



تصاویر زیر به نمایش قسمتی از اتاق دو پسر مهد کودکی پرداخته‌اند که به دلیل علاقه آنان به الگوهای پرتحرک و مبارزه‌جو، وسایل مرتبط با الگوهای مرد عنکبوتی، بن‌تن، بت‌من و لاک‌پشت‌های نینجا را تهیه کرده‌اند.



یکی از دانشجویان نگارنده^۱، در پژوهش خویش، از کودکان پیش دبستانی خواست تا وسایل مورد استفاده خود را که دارای برچسب بن‌تن هستند، مشخص کنند. این کودکان در گزارش خود از قریب به ۳۰ کالای بن‌تنی یاد کردند که پس از دیدن کارتون بن‌تن، به خرید آن دست زده و از آن‌ها استفاده می‌کردند^۲.



الگوهای طراحی شده نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری هم‌زمان با دامن زدن به مصرف‌گرایی در کاربران خردسالشان، توجه آنان را معطوف به امور شهوانی می‌سازند. روابط عمیق و بدنی دو جنس، از مضامینی است که در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها قابل مشاهده است تا

۱. خانم لیلا صمدی

۲. این وسایل عبارت بودند از: ساعت، لباس، انواع موجودات بن‌تن، اسباب بازی، کیف، کفش، ماشین، جوراب، کاغذ دیواری، روتختی، برچسب، نقاب، سی‌دی، تیر، بازی بن‌تن، موتور، عروسک، کمد لباس، تی‌شرت، هواپیما، دوربین، بالش، عکس، طناب، کلاه، کمد لباس، دفتر، نقاب و آب‌پاش.

جایی که شاید هیچ الگوی مطرح شده‌ای را در مجموعه الگوهای پردازش شده امریکایی، نتوان یافت که در کنار یک یا چند نفر از افراد جنس مخالف خود نباشد. کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی در مصاحبه‌های خود به عیان تأثیرپذیری خویش از موضوع روابط عمیق دو جنس را به معرض دید می‌گذارند:

«- بهشته دوست داری با رضا بری بیرون یا با گوشت بازی کنی و با لپ تاپ مامانت فیلم و کارتون ببینی؟

برم بیرون.

- تا حالا با هم دیگه بیرون رفتین؟

آره.

- کجا رفتین؟

حیاط مهد.

- چه جوری؟

شماها که بلد نیستین برای هم تو تلگرام بنویسین؟

به همدیگه نگفته بودیم.

- پس چه جوری می‌دونستین کی باید همدیگه رو ببینین؟

موقع ناهار وقتی خانم معلم حواسش نبود، رفتیم تو حیاط.

- بهشته مگه کلاس‌های مهد دختر و پسر را جدا نگه نمی‌دارن؟

چرا، ولی موقع ناهار با همدیگه‌ایم.

- یعنی موقع ناهار دختر و پسر با هم می‌بینن سالن غذا؟

آره (برای کنترل صحت بیانات کودک، از مربیان مهد پرسیدم که مربیان این مسأله را تأیید کردند).

- چه جوری حواس معلماتون نبود؟

می‌رفتن برامون غذا بیارن.

- وقتی حواس معلم نبود، همون موقع به هم دیگه گفتین که برین بیرون؟

آره.

- رضا به تو گفت که برین بیرون یا تو به رضا گفتی؟

اون گفت.

- بعد از این که رضا به تو گفت، تو به رضا چی گفتی؟

باشه.

- یعنی رضا به تو گفت که بریم بیرون تو هم گفتی باشه؟

آره.

- بعدش رفتین حیاط مه‌هد؟
آره.
- خوب تو حیاط چه کارهایی کردین؟
اولش تاب بازی کردیم.
- بعدش چی؟
دستامون رو گرفتیم.
- یعنی دست همدیگه رو گرفتین؟
آره.
- دیگه چه کارهایی کردین؟
هیچی.
- پس فقط فقط دست همدیگه رو گرفتین و تاب بازی کردین؟
آره.
- کی پیش بقیه بچه‌ها برگشتین؟
وقتی خاله فیروزه صدامون کرد.
- خاله فیروزه داشت دنبال تو و رضا می‌گشت؟
آره.
- پس خاله فیروزه شماها رو با هم دید؟
نه.
- مگه دنبال شماها نیامده بود؟
چرا.
- پس چه جوری شماها رو ندید؟
رضا از اون در زود رفت تو.
- ولی تو رو دید؟
آره.
- تو رو دعوا کرد؟
آره.
- خاله فیروزه به تو چی گفت؟
گفت دختر خوب الان غذاش رو می‌خوره، نه این که بره تو حیاط بازی کنه.
- پس خاله فیروزه چیزی نفهمید؟
نه.
- بهشته تو از کجا می‌دونستی که پسرها و دخترها با هم بیرون می‌رن؟
تو کارتون باربی» (بهشته، ۵ ساله).



پارسا و طاهّا و ارسلاّن ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از یادگیری دختر بازی و تلاش برای قوی شدن و جلب نظر دختران یاد کرده‌اند. نکته مهمی که در جریان صحبت‌های ارسلاّن قابل مشاهده است، ارزش شدن مسأله مروده با دختران در سطح برخی از کودکان پیش دبستانی کاربر فضای مجازی است، زیرا وی از قول دوستانش بیان می‌کند، افرادی که نتوانند دوست دختر برای خودشان جور کنند، از سوی افرادی که دوست دختر برای خودشان دست و پا کرده‌اند، بچه نامیده می‌شوند:

«پارسا: من یه قسمتی دیدم که بن‌تن رفت دختر شد تا تو جنگ نشناسنش، بعدش دوستش که یه دختره بود، اومد بهش کمک کرد، کاش منم با یه دختر مثل اون دوست می‌شدم تا تو دعوا بهم کمک می‌کرد.

- مگه تو دوست نداری؟

چرا ولی چون بن‌تن زورش زیاده، همه می‌خوان باهاش دوست بشن من و طاهّا می‌خوایم مثل اون قوی شیم تا دخترا با ما دوست شن».



«- ارسلاّن تو چند تا دوست داری؟

دو تا.

- اسم‌هاشون رو می‌گی؟

علی و عباس.

- می‌دونی علی چه کارتونهایی رو می‌بینه؟

علی رو نمی‌دونم، ولی عباس رو می‌دونم.

- خوب عباس چه کارتونهایی می‌بینه؟

کارتونای جم رو می‌بینه.

- خوب تو جم، چه کارتون‌هایی رو می‌بینی؟
اسمشو نمی‌دونم.
- می‌دونی چه جور هیستش؟
آره، خود منم دیدمش.
- تو هم کارتون‌های جم رو دیدی؟
آره.
- کجا دیدی؟
- خونه که تنها بودم، زدم جم، با عباس دیدیم.
- با عباس چی دیدی؟
- آدما دارن با هم مسابقه می‌دن تا برنده بشن.
- آدم‌ها فقط مردن؟
نه زن هم هستش.
- برای چی با هم مسابقه می‌دن؟
که اول بشن.
- جایزه اول چی هستش؟
پول می‌گیره.
- می‌دونی چه قدر پول می‌گیره؟
نه.
- خوب چه جور هیستش با همدیگه مسابقه می‌دن؟
هر دفعه با هم سر یه چیزی مسابقه می‌دن، مثلاً اون دفعه داشتن با هم شنا می‌کردن که اول بشن، بعد از شنا می‌رفتن دوچرخه سواری می‌کردن.
- خوب تو از مسابقه اون‌ها خوشت اومد؟
از دختراشون بیش تر خوشم اومد.
- چرا از دخترها بیش تر خوشت اومد؟
چون لباساشون لختی بود.
- یعنی چی لباساشون لختی بود؟
یه شرت تنش بود با یه بلوز کوتاه.
- بلوز کوتاهش چه جور بود؟
خیلی کوتاه بود، شکمش و نافش و دستاش پیدا بودش.
- خوب چرا از دخترهایی که این جور لباس می‌پوشن، خوشت میاد؟
چون می‌ذارن بدنشون رو ببینیم.

- مگه شما بدن اون‌ها رو ببینید، چی می‌شه؟
می‌ریم جلو دوستانمون پز می‌دیم.
- برای چی جلو دوستانتون پز می‌دید؟
چون دخترا رو دیدیم.
- یعنی به دوستانتون چی می‌گید؟
می‌گیم که ما دخترا رو دیدیم.
- بعد اون‌ها چی می‌گن؟
می‌گن خوش به حالتون، چه جور تونستین ببینین.
- شما به دوستانتون چی می‌گید؟
می‌گیم کار شما بچه کوچولوها نیستش.
- اون وقت شما به خاطر دیدن دخترها توی کارتون به دوستانتون پز می‌دید؟
آره.
- چرا با دخترهایی که توی کارتون می‌بینین، پز می‌دین؟ چرا با دخترهای واقعی پز نمی‌دید؟
چون الان نمی‌تونیم، ولی یه کم دیگه که بزرگ بشیم، می‌ریم دخترای واقعی رو ببینیم.
- اون وقت چرا بقیه به خاطر دخترهای کارتونی به شما می‌گن خوش به حالتون؟ مگه اون‌ها نمی‌تونن از این کارتونا ببینن؟
نه.
- چرا نمی‌تونن ببینند؟
ماماناشون نمی‌ذارن.
- چرا ماماهاشون نمی‌گذارن؟
چون می‌برشون مهد، بعدشم که میان خونه، همش ماماهاشون مراقبشونن... .
- ارسالن من یه بچه رو می‌شناختم که می‌گفت، دیدن دخترا اصلاً کارخوبی نیست که بخوام با اون پز بدم؟
چرا، خلیلم خوبه.
- چرا خوبه؟
چون بهت نمی‌گن بچه.
- تا حالا به تو هم بچه گفتن؟
قبلاً آره.
- چرا گفتن بچه؟
چون دوستانم باهام دوست نبودن و منم دخترا رو نمی‌دیدم.

- دوست‌ها همسن تو بودن؟
نه، خیلی بزرگ بودن.
- یعنی به تو می‌خندیدن، چون دخترا رو نمی‌دیدي؟
آره.
- دیدن دخترها رو از کی یادگرفتی؟
عباس.
- عباس از کجا یاد گرفته بود؟
دیدش که دوستانم می‌رن دخترای واقعی رو می‌بینن، تازه باهاشون حرف می‌زدن.
- چرا شماها برای دیدن دخترهای واقعی نرفتین؟
چون دخترا ما رو بچه می‌بینن، دوستانمون ندارن.
- پس چون دوست‌هاتون مسخرتون نکنن، تو و عباس با هم رفتین دخترا رو ببینین؟
آره.
- تو تا حالا تو کارتونی دیدی که پسرها باید بزرگ بشن تا دخترها رو ببینن؟
آره.
- از کدوم کارتونی دیدی؟
همونی که تو جم می‌بینیم.
- همونی که تو و عباس با هم می‌بینین؟
آره».



مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد که کودکان خردسال در مواجهه با بازی‌ها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری، نخست با سوق یافتن به سمت پرخاشگری به موجودات فرازمینی یا بین حیوان و انسان، از نوع دوستی فطری به طور نسبی خویش دور شده، در ادامه با سوق یافتن به سمت پرخاشگری‌های ویرانگر، آسیب رساندن به انسان‌ها و جامعه را به شکل نظری تجربه می‌کنند.

در ادامه پرخاشگری پیش‌گفته، به پرخاشگری عملی در سطح اطرافیان رسیده و در نهایت کودک به جایی می‌رسد که نه تنها از کشتار اولیا نیز باکی ندارد، بلکه از کشت و کشتار لذت می‌برد.

سجاد ۶ ساله، در مصاحبه خود از قتل زامبی‌ها و دایناسورها به شرح زیر یاد کرده است:

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

من یه تبلت دارم با اون بازی می‌کنم.

- تو تبلت چه بازی‌هایی داری؟

من هیولا بازی، زامبی... همینا.

- خوب هیولا بازی چه طوریه؟

قایم می‌شه تو اتاق بچه‌ها، داد می‌زنی، همه می‌ترسن، انرژیه جیغ، استادشون عنکبوت هیولاییه،

بچه‌هاش سمی ان، دیگه به هر چی دست می‌زنی، سمی ان. بگم چرا؟ بزرگن دیگه، دندوناشون این

جوریه.

- خوب این جوریه که بچه‌ها می‌ترسن.

آره دیگه، دادم می‌زنن، بچه‌ها می‌ترسن.

- اون وقت شما تو اون بازی چه کار می‌کنی؟ اون هیولاهه تویی؟

من... از هیولاها انتخاب می‌کنی، داد می‌زنی... یه بازی دیگه‌ام دارم (باهیجان زیاد) یه

دایناسوریه... روباته کتکش می‌زنه، یه هوایی دمشو می‌کنه، پرتش می‌کنه، می‌ره عقب.

- تو اون رباطه‌ای که دایناسوره رو می‌زنه؟

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

- هر کدوم از این دایناسورا رو تو می‌زنی و می‌کشی، یکی دیگه میاد؟

آره، همین طوریه. رباطای منو اگه بزنی، خودم یه رباط دیگه انتخاب می‌کنم.

- خوب به غیر از شمشیر، با چه چیزهای دیگه‌ای این دایناسور رو می‌زنی؟

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

- بعد رباط تو هم می‌تونه بره زیر آب؟

نه، نمی‌تونه. کوسه رباطی دارم.

- اون وقت چه جوریه با کوسه رباطی، زیر آب می‌زنی؟

با دندوناش می‌زنه به موتور اون دایناسوره... «سسسس» این طوری صدا می‌زنه، منفجر می‌شه.

- چه جالب.

اگه عقبم باشه، مشت می‌زنم، می‌ترکه. تو دستم آتیش پرت می‌کنه؟

- همون رباطت؟ تفنگ داره، آتیش هم داره؟

آره.

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

زامبیا رو می‌زنی، می‌ترکه. اولش باد می‌کنه، بعد می‌زنی می‌ترکه.»



بازی‌های دزد بزرگ اتومبیل، دزدی از بانک، حمله به قبایل و نظایر آن‌ها، پرخاش به انسان‌ها را در ذهن کودکان کاربر نهادینه می‌سازند:

«... من یه بازی دارم، این جوری یه مرحله انتخاب می‌کنی، خب، تفنگ برمی‌داری...»

آا این از این بازی‌های کشنده کشنده اس. یه بار من ۵ نفر رو با یه چاقو کشتم.

- تو بازی خشن رو دوست داری؟

آره. من یه دونه بازی خشن دارم، یه دونه.

- اون بازی چیه؟

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

آدما رو می‌کشه، ماشیناشونو برمی‌داره.

- اسمش چیه؟

اسمشششششش، اسمش تری‌آیه.

- جی‌تی‌ای نیست؟

آره، جی‌تی‌ای.»

(آرش، ۶ ساله).



«- گفتم اسباب بازی‌هایی هم داری که شبیه افراد همین کارتون‌ها باشند؟

آره، اصلاً خود، خود، ماشین مک کوینو دارم.

- !! خوب باهاشون چی بازی می‌کنی؟ تو هم باهاشون تصادف می‌کنی؟

- آره بابا، منم عین تو کارتون، باهاش تصادف می‌کنم، موتورشو می‌ترکونم.
- گفتی سونیک رو هم دوست داری، حالا چرا اون رو دوست داری؟
- به خاطر این که یه کارایی می‌کنه... یه دکتره هست، می‌خواد دوستشو بکشه، سونیکم می‌خواد اونو بکشه، به خاطر این که تند تند فرار می‌کنه و می‌خواد اونو بکشه، دوستش دارم.
- تو هم دوست داری مثل سونیک باشی؟
- آره دیگه، خیلی دوستش دارم.
- چرا می‌خوای شبیه سونیک باشی؟
- چون تند، تند، بدوم. می‌ره مشت می‌زنه به اون دکتره.
- خوب مگه مشت زدن کار بدی نیست، چرا می‌خوای مثل سونیک مشت بزنی؟
- آره، کار بدیه، اما چون جون خودش در خطر، این کار رو می‌کنه.
- تا حالا تو هم برای دفاع از خودت به کسی مشت زدی؟
- (بعد از یک مکث نسبتاً طولانی با سر جواب مثبت می‌دهد).
- تو مهد این کار رو کردی؟
- نه، خاله دعوام می‌کنه اونجا.
- پس کجا مشت زدی؟
- تو بیرون مشت زدم.
- چرا این کار رو کردی؟
- اون قدر عصبانی شدم، اصلاً مغزم داشت منفجر می‌شد دیگه، منم مشت زدم» (محمد، ۶ ساله).



- احسان ۵ ساله و امیرعباس ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از پرخاشگری نسبت به اولیا و لذت بردن از کشتار سخن گفته‌اند:
- «- اگه مامانت بازی‌های تو رو پاک کنه چه کار می‌کنی؟
- می‌زنم نصفش می‌کنم!
- مامانته نمی‌شه که، گناه داره!

می شه، بابامم خواست بزنه می زشمش!».

«- به نظرت آدم از بن تن چی یاد می گیره؟»

از بن تن کارهایی که می کنه.

- بن تن چه کارهایی می کنه که ما ازش یاد بگیریم؟

هی می ره... اون قدر چیز می کنه که ما یاد می گیریم. از بن تن می تونیم یاد بگیریم چه جور با آدم بدا بچنگیم.

- مگه ما می تونیم با آدم بدها بچنگیم؟

اگه از بن تن کاراشو یاد بگیریم.

- شما هم دوست داشتی مثل بن تن، بتونی آدم بکشی؟
آره.

- بعد اون وقت آدم بدها دردشون نمی اومد؟
نه.

- امیرعباس ماها تو زندگی چه کار می کنیم؟

آب می خوریم. غذا می خوریم. می ریم خرید.

- بن تن چه کار می کنه؟

بن تن آدم رو می کشه.

- کدومش بیش تر کیف می ده؟

آدم بدا رو بکشیم.

- یعنی زندگی بن تن بهتره؟

آره.

- اگه ما می تونستیم مثل بن تن زندگی کنیم یا مثل مردعنکبوتی، خوش حال تر بودیم؟

به نظرم... اونا می رفتن می زدن، تفنگم داشتن.

- پس زندگی کدومون بهتره؟

بن تن.

- اگه شما بن تن بودی، چه حسی داشتی؟

احساس خوب.

- خوشحال تر بودی؟

آره.»



ثریای ۵ ساله و ابوالفضل ۶ ساله هم بیان داشته‌اند که شخصاً مایل به کشتن «آدم‌های بدجنس» هستند:

«- ثریا جان تو چه کارتونهایی رو تا حالا دیدی؟»

باب اسفنجی، کارتون کیتی، گربه چکمه‌پوش، پنجولی که نقش آتش‌نشان داره برای نجات آدم‌ها، توکیو غول می‌بینم، بت من می‌بینم، دیگه... خیلی چیزا.

- ثریا، عروسک هم داری؟

خوب من عروسک پلنگ صورتی دارم، برنامه پلنگ صورتی‌ام می‌بینم. عروسک کیتی دارم. پیشی‌ایه سفید و صورتیه. خیلی قشنگه. من بهشون غذا می‌دم، بیرون می‌برمشون، شهر بازی و اینا. من یه عروسک هاپو هم دارم که زرده. من دوست دارم یه سگ واقعی داشته باشم. بابا قول داده برام بگیره.

- عروسک نی‌نی هم داری؟

دارم، ولی سرش کچله. اون همش خوابه، بیدار نمی‌شه که مامانش بشم و بهش شیر بدم.

- دوست داری بزرگ شدی خودت مامان بشی و نی‌نی واقعی داشته باشی؟

نه، اصلاً نمی‌خوام مامان بشم. من دوست دارم وقتی بزرگ شدم، خانم پلیس بشم با تفنگ آدما رو

بکشم!

- چرا دخترم؟

چون اگه پلیس بشم، آدمای بدجنس رو دستگیر می‌کنم.

- آدم‌های خوب چی؟

نه، اونا رو بهشون مهربونی می‌کنم. تازشم یه سگ گنده می‌خرم و اونو می‌برم دکتر حیوانات واکسن بزنه تا خدای نکرده مریض نشه.»

«- ابوالفضل تو دوست داری جای کی باشی؟»

بن‌تن.

- اون وقت می‌خوای چه کار کنی؟

بن‌تن بزرگ باشم، قوی باشم، شکلاهی قوی باشم.

- اون وقت می‌خوای با قدرتت چه کار کنی؟
همه دشمنامو بکشم.

- دشمن‌های تو کی‌ها هستن؟
آدم بدا.

- آدم بدا چه کار می‌کنن که دشمن تو هستن؟
می‌خوان منو بگیرن.

- که چه کار کنند؟
انقد بزنن.

- چرا؟ مگه تو چه کار کردی؟

برای این که می‌خوان مردمو اذیت کنن.

- یعنی تو از مردم مواظبت می‌کنی؟
آره.

- دیگه چه کار می‌کنی؟
با غولا می‌جنگم».



طاها و محمد امین ۶ ساله در مصاحبه‌هایشان بیان می‌دارند، یادگیری خود از بازی‌های
پرخاشگرانه را در زندگی روزمره‌شان به معرض دید نهاده‌اند:

«- آقا طاها چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟

اوممم بن‌تن رو.

- چه چیز بن‌تن رو دوست داری؟

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

- آدم بد‌ها کی‌ها هستن؟

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

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

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

- کی‌ها رو مثلاً؟

اون‌هایی که دعوا می‌کنن رو.

- خوب تو هم که دعوا می‌کنی!

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

حرفم گوش نمی‌دن.

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

آره، می‌زنمش.

- چرا؟

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

می‌زنمش» (طاها، ۶ ساله).

«- محمدامین تو تا حالا کاری کردی که مثل مرد عنکبوتی بشی؟

یه بار بعد عید با کمک سورنا، مثل مرد عنکبوتی، بعضی از بچه‌های کلاس که ما رو اذیت

می‌کردن، زدیم، بعد خانم مدیر اومد دعوامون کرد.

- مگه بعضی از بچه‌های کلاس شما آدم‌های بدی هستن؟

آره، چون من و سورنا رو اذیت می‌کردن».



کودکان در عین آن که فطرتاً نوعدوست هستند، از ویژگی دیگری پیروی اخلاقی نیز برخوردارند و در مواجهه با الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری که در اوج خیرخواهی و نوعدوستی ترسیم شده‌اند، به این الگوها علاقه‌مند شده و دیگر پیروی از آن‌ها را در دستور کار خود قرار می‌دهند، اما واقعیت امر این است که جهان سرمایه‌داری در پی تحقق سود حداکثری خویش، از سویی به انسان‌هایی احتیاج دارد که در پی انقلاب و انقلابی‌گری و اعاده شأن انسانی خود نباشند و از سوی دیگر مایل به داشتن انسان‌هایی است که در اوج مصرف و مصرف‌زدگی قرار داشته باشند، بنابراین الگوهای پردازش شده که در ظاهر افرادی خیرخواه، نیک‌اندیش و نوعدوست هستند، اما در عمق مروج پرخاشگری، خشونت، مصرف‌گرایی و رفتارهای بی‌منطق و شهوانی هستند. کاربری

بلندمدت کودکان خردسال از مجموعه مؤلفه‌های پیش‌گفته، ضمن تقلیل و سلب آزادگی انسانی آنان، از آن‌ها موجودی هواپرست و مصرف‌زده می‌سازد.

در تصور کودکان کاربر الگوهای غربی، دستیابی به اوجی از جذابیت، مصرف و انجام رفتارهای پرخاشگرانه و هیجان‌مدار و شهوت‌رانی با سبک و سیاقی که می‌خواهند، برای آنان در بزرگسالی امکان‌پذیر و تحقق‌یافتنی است، اما همین کاربران خردسال پس از پشت سر نهادن دوران تفکر عینی خودشان، با رسیدن به دوران تفکر انتزاعی خویش، از آنجا که با دید نقادانه‌تری به مسایل مختلف می‌نگرند، با تحلیل شرایط اقتصادی - اجتماعی - فرهنگی خود و کشورشان، به سادگی درمی‌یابند که دستیابی به آنچه از کودکی بدان می‌اندیشیدند، امری امکان‌ناپذیر است. علاوه بر این، کاربران خردسال دیروز با رسیدن به سن جهش نموی و بلوغ خویش، با نگاهی به خویش درمی‌یابند، چهره و اندام آنان منطبق با چهره و اندام الگوهای مورد علاقه‌شان نیست، از این رو آنان از سویی در پرتو تفکر انتزاعی (و انتقادی) خویش و از سوی دیگر در پی تحقق بلوغ و شکل‌گیری نهایی چهره و اندامشان، به اشتباه بودن اندیشه‌های دوران کودکی خویش وقوف می‌یابند که تصور می‌کردند با رسیدن به سن بزرگسالی، ضمن برخوردار شدن از چهره و اندامی همچون باری و الساء، از امکاناتی مشابه آن‌ها برخوردار خواهند شد و با شادمانی در اوج تنعم و رفاه خواهند زیست.

به هر صورت کاربران خردسالی که از الگوهای طراحی شده نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری تغذیه کرده و به تدریج بزرگ می‌شوند، با رسیدن به دوران خودپیروی اخلاقی و تفکر انتزاعی، اگر چه یادگیری‌های پیشین در مورد برخوردهای پرخاشگرانه یا پر از عشوه و ناز خود را کنار می‌گذارند، اما بازی‌های پرخاشگرانه پسرانه یا بازی‌های مبتنی بر ستایش جذابیت و زیبایی دخترانه، در ذهن آن‌ها ترس از جهان واقع و یا تحقیرشدگی در برابر عرضه جذابیت‌های غیرمتعارف الگوهای دخترانه را نهادینه ساخته‌اند. بنابراین کاربران خردسال پیشین و بزرگسال بعدی، با کنار نهادن پرخاشگری و یا داعیه‌های برتری‌جویی خویش، با این نگاه که آن‌ها در جهانی پررعب زندگی می‌کنند و در نهایت می‌توانند در خدمت قدرت و یا چهره‌های فوق‌جذابی باشند که در بازی‌ها و کارتونها شاهد آن‌ها بوده‌اند، سعی می‌کنند تنها به بیرون کشیدن گلیم خودشان از آب پردازند و در نهایت با مصرف‌زدگی و زندگی شهوی که در ذهن آن‌ها نهادینه شده است، سر خودشان را گرم سازند و به این ترتیب در عمل بسان رباتی عمل کنند که ایده‌آل جهان سرمایه‌داری است، زیرا جهان سرمایه‌داری با به فراموشی سپردن ابعاد انسانی و اخلاقی، تنها به افزایش سود خود می‌اندیشد و سود اخیر تنها در شرایطی به دست آمده و حاصل می‌گردد که انسان‌ها دنبال آزادگی، استقلال و روحیه انقلابی نباشند که تصمیم به زیر سوال بردن نظام سرمایه‌داری یا شورش علیه آن را بگیرند، بنابراین بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها، کارتونها، فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای با نهادینه کردن خط‌مشی‌هایی که به مرعوب شدن کاربران انجامیده، آنان را تشویق به مصرف بی‌حد و حصر می‌سازد، تحقق حداکثر سود مورد علاقه جهان سرمایه‌داری را برای این نظام میسر می‌سازد.



کاربران پس از وقوف به اندیشه‌های خطایشان در تحقق شرایط مشابه همچون الگوهای مورد علاقه برای خودشان، در اندیشه گریز از بن‌بست فکری و عاطفی که برای آنان پدید آمده است، برمی‌آیند.

اما کودکانی که در کودکی خویش دست به اتخاذ مواضع پرخاشگرانه می‌زنند، در سنین بلوغ و دست‌یابی به تفکر انتزاعی خود درمی‌یابند که پرخاشگری بی‌حساب و کتاب و حتی زدن و از بین بردن پلیس، در عرف جامعه آنان نمی‌گنجد و قوانین مدون موجود، هرگونه پرخاشگری آنان را با تنبیه مواجه خواهد ساخت، بنابراین کودکان دیروز و انسان‌های در سن بلوغ امروز، در یک جمع‌بندی اجمالی نتیجه می‌گیرند که باید بسیاری از افکار دوران کودکی خویش را کنار بگذارند.

از این رو کاربران در حالی که ترس، رعب و وحشت موجودات فرازمینی، هیولاها، زامبی‌ها و انسان‌های شرور را در ذهن خویش دارند، باید با کنار نهادن پرخاشگری متقابل خود، به زندگی خویش ادامه دهند که بالطبع این تحول مهم، به ترس و انزوای نسبی آنان خواهد انجامید.

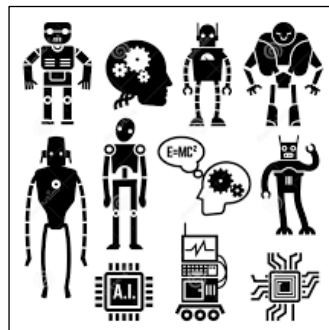
سرخوردگی‌های روانی، اجتماعی و اقتصادی کاربران، امر دیگری است که به تشدید احساس شکست و ترس آنان می‌انجامد، زیرا آنان در فراز دیگری از ارزیابی‌های عقلانی خویش به توهمی بودن دست‌یابی به جذائیتی مشابه الگوهای مورد علاقه خود یا امکانات مالی مشابه آنان وقوف یافته‌اند.

اما کاربران علاوه بر آن که پرخاشگری گسترده‌ای را از طریق بازی‌های دیجیتالی، در ذهن خویش نهادینه کرده‌اند، موارد دیگری مانند مصرف‌گرایی و رفتارهای شهوی را نیز در ذهن خود نهادینه کرده بودند که به آنان این امکان را می‌دهند که در جمع‌بندی جدید خود از اوضاع و احوال جهان خویش، به این راه حل تن دهند که به جای پیشه کردن شخصیتی مستقل، آزاد و انسانی، شخصیتی حقیر و ترسان را پیشه خود کند که ترس مضاعف رعب‌های بازی‌های دیجیتالی را در ذهن دارد. اما کاربران می‌توانند با اتکا به دیگر ذخایر ذهنی متاخذ از الگوهایی که با آن‌ها زیسته و بزرگ شده‌اند، رفتارهای

مصرفی و شهوی را پیشه خود کنند و با انداختن خود به چرخه موضوع‌های اخیر، در عمل رنج و تألم شکست‌های پیاپی خود را جبران کنند.



مجموعه آنچه از آن یاد شد، سبب می‌شود کودکان کاربر محصولات جهان سرمایه‌داری، به جای آن که به عنوان انسان‌هایی آزاده، نودوست و انسان‌گرا تربیت شوند، انسان‌هایی منفعل، ترسو، توسری خورده و حقیر تربیت شوند که این انسان‌ها، انسان‌هایی ایده‌آل برای نظام سرمایه‌داری شمرده می‌شوند.



۲-۱۶- سایر ابعاد فرهنگی

در بررسی اثرات فرهنگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح کودکان پیش دبستانی، تا اینجا از عناوین جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال، سرگرمی و تفریح، آموزش‌های غیرمستقیم، تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزندان، 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 و تحولات الگویابی کودکان یاد شد، اما با این همه، عنوان‌های پیش‌گفته به تمامی اثرات فرهنگی پوشش نداده، اثرات فرهنگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراتر از موارد اخیر هستند. از این رو در این قسمت، با طرح عنوان‌های «نفی نسبی دیدگاه‌های دینی و معنویت‌گرا»، «سوق یافتن به سمت نسبت‌گرایی ارزشی»، «قرار گرفتن در گرداب لایک»، «بصری شدن فرهنگ»، «سوگیری ارزشی نسبت به سایر اقوام» و «آسیب بزرگ شدن در فضای مجازی»، تلاش خواهد شد تا برخی از دیگر تبعات فرهنگی کاربری کودکان پیش دبستانی از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب مطرح گردد.



عنوان نفی نسبی دیدگاه‌های دینی و معنویت‌گرا به این مسأله مهم اشاره دارد که در محصولات خاص کودکان، نوجوانان و جوانان، مقوله دیدگاه دینی و معنویت‌گرا، عامدانه مورد بی‌توجهی قرار گرفته و بعضاً در آن‌ها تلاش می‌شود، دیدگاه دینی و معنویت‌گرا مورد سخره، نفی و انکار قرار گیرند. عنوان سوق یافتن به سمت نسبت‌گرایی ارزشی، حکایت از آن دارد که کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در جریان کاربری از محصولات اخیر در عمل با نظام‌های ارزشی مختلفی مواجه می‌گردند. به عنوان مثال، برخی از محصولات آن سوی آب کودکان را به سمت حل خشونت‌آمیز مسایل و برخی آنان را به سمت حل ناعدوستانه مسایل سوق می‌دهند، برخی از محصولات، کشوری را بد و محصولاتی دیگر همان کشور را خوب ترسیم می‌کنند، برخی از تولیدها مصرف‌الکل را خوب و برخی بد معرفی می‌کنند و نظایر آن‌ها. از این رو کودکان کاربر به دلیل مواجهه با مواضع ارزشی که گاه تا ۱۸۰ درجه در تنافر با یکدیگر قرار دارند، خود به خود در آستانه پذیرش نوعی از نسبت‌گرایی ارزشی قرار می‌گیرند.

عنوان گرداب لایک به عارضه جدیدی پرداخته است که در آن کاربران تهی از محتوا در فضای مجازی، با سوءاستفاده از امکانی که فضای مجازی برای تعامل آنان با دیگران فراهم آورده است، می‌کوشند با افزایش لایک‌های خویش، خود را در انظار دیگران مطرح سازند، از این رو امکان عملی که برای بهبود تعامل انسانی افراد در فضای مجازی فراهم آمده است، در عمل صرف چشم و هم

چشمی و مطرح شدن انسان‌هایی می‌گردد که به علت فرومایگی و حقارت درونی خویش، می‌کوشند تا با افزایش آمار لایکشان، به نوعی درد تهی بودن درونشان را به دست فراموشی بسپارند.

بصری شدن فرهنگ، عنوان دیگری است که در این قسمت مطرح شده است. در این عنوان تحول فرهنگ مکتوب به فرهنگ بصری مورد تأکید قرار گرفته، خاطرنشان شده است که با تحول فرهنگ مکتوب به فرهنگ بصری، در عمل کاربران به جای خواندن و مطالعه متن‌های مکتوب که در فرهنگ قبل وجود داشت، در مواجهه با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته که فضایی مالامال از تصاویر مختلف به صورت عکس، کلیپ، کارتون، پویانمایی و فیلم را پدید آورده است، از فرهنگی بصری برخوردار می‌گردند که از سویی تمایل چندانی به خواندن متن‌های مکتوب نشان نمی‌دهند و از سوی دیگر به دلیل کاربری مدام از تصاویر، می‌کوشند تا تصاویر را جایگزین استدلال و منطق سازند، البته کودکان پیش دبستانی با متن‌های مکتوب سروکار ندارند، اما بزرگ شدن آن‌ها در فضای فرهنگ بصری، آنان را تا حد زیادی گریزان از متن‌های مکتوبی خواهد کرد که در آینده با آن‌ها مواجه خواهند شد.

عنوان سوگیری ارزشی نسبت به سایر اقوام، بیانگر آن است که برخی با سوءاستفاده از بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، دست به القای اندیشه‌های قومیتی خود در جریان محصولات اخیر می‌زنند و در آن‌ها قومی را برتر یا پست‌تر معرفی می‌نمایند.

سرانجام عنوان خطر رشد در فضای مجازی، بیانگر این معنا است که در صورت کاربری مفراطی کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی، کاربری مفراطی در عمل تعادل روانی کاربران خویش را بهم می‌زند، به تعبیر دیگر، انسان‌هایی که در جهان واقعی به سر برده و در این جهان رشد و تحول یافته‌اند، ترکیبی از خوبی‌ها و بدی‌ها را در خود به نمایش می‌گذارند. اما کودکان و نوجوانانی که با غرق شدن در فضای مجازی، امکان تجربه بالا رفتن از دار و درخت، آب تتی و سنگ پراندن در رودخانه، بازی کنار جوی‌های آب، درست کردن خانه جنگلی یا ایجاد خانه‌ای بالای درخت، بازی با بره و بزغاله‌ای که در روستا داشتند و نظایر آن‌ها را نمی‌یابند، و طبیعت روح آنان را تلطیف نمی‌کند، معلوم نیست با بزرگ شدن در فضای مجازی، چه ویژگی‌های روانی را در خویش به نمایش می‌گذارند. در ادامه به شرح عنوان‌های پیش‌گفته پرداخته خواهد شد.

نفی دیدگاه‌های دینی و معنویت‌گرا

نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری در جریان تولید بازی‌های دیجیتالی و پویانمایی‌ها خود می‌کوشند تا اهداف جهان سرمایه‌داری را به شکل ضمنی در محصولات خویش قرار دهند، از این رو کاربران با ارزش‌ها و استانداردهایی مانند لذت‌طلبی، خودمداری، مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر از سویی و کنار نهادن اندیشه اصلاح‌طلبی و انقلابی‌گری کاربران از سوی دیگر در محصولات تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری مواجه می‌گردند.

در این میان از آنجا که دین^۱ در جهت‌گیری‌های خویش در تعارض با ایدئولوژی شدن مصرف قرار گرفته و مضاف بر این مقابله با زورگویان و استقبال از ارزش‌های انقلابی را از پیروان صادق خویش انتظار دارد، بالطبع ارزش‌های دینی با ارزش‌ها و اهداف جهان سرمایه‌داری در تعارض قرار گرفته، نفی کننده ارزش‌های مادی جهان سرمایه‌داری به شمار می‌آیند، بنابراین مقابله با ارزش‌های اخیر که ذیل عنان دین مطرح می‌گردند، در دستور کار نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری قرار گرفته، در جریان تولید الگوهای عروسکی-کارتونی و بازی‌های دیجیتالی مورد استفاده قرار می‌گیرند.

نفی حجاب و پوشیدگی زن (که به نوعی مقابله با کالایی شدن زن در جهان سرمایه‌داری و نپذیرفتن اندیشه ایدئولوژی شدن مصرف است) و خشن و پرخشونت نشان دادن افراد دیندار، از جمله اقدام‌هایی هستند که به شکل عینی و ملموس کودکان پیش دبستانی را که از تفکری عینی برخوردار هستند، در جریان طرح تعداد قابل ملاحظه‌ای از الگوهای عروسکی-کارتونی که توسط نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری پردازش می‌شوند، قرار می‌دهند.

در بعضی از بازی‌های دیجیتالی، افراد محجبه شبیه یک روح پلید یا دیو ترسیم شده‌اند:

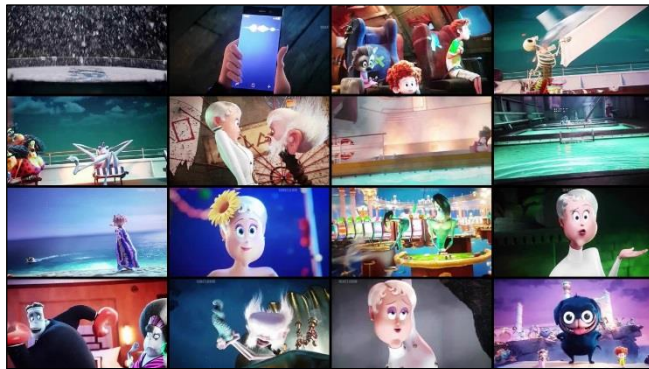


در بازی روشنایی میرنده^۲ که یک بازی آخرالزمانی زامبی محور به شمار آمده و در شهر حران (که به شهر پیامبران نیز معروف بوده، پیامبرانی چون نوح، ابراهیم، یعقوب، اسحاق و عیسی، علیهم‌السلام، مدتی در آن اقامت داشته‌اند) وقوع می‌یابد، زن زامبی با پوشش حجاب اسلامی تصویر شده است:

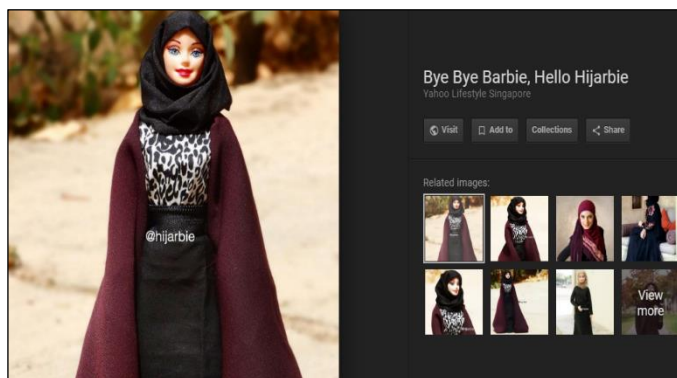
۱. در اینجا دین ناب مدنظر است، نه دینی که به عنوان پوشش، در خدمت افراد هواپرست و ستیزه‌جو درآمده است.



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



در کنار تهیه و تولید کارتون‌ها و پویانمایی‌های پیش‌گفته، الگوهای عروسکی نیز ایفای نقش کرده، مضامین ضدحجاب و ضددینی را به شکل غیرمستقیم و مستقیم انتقال می‌دهند. کمپانی ماتل که تهیه‌کننده مجموعه عروسک‌های باربی است، با تهیه باربی محجبه (حجاری) در عمل کوشید تا به طرح حجاب و اظهار نظر درباره آن پردازد:



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





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



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



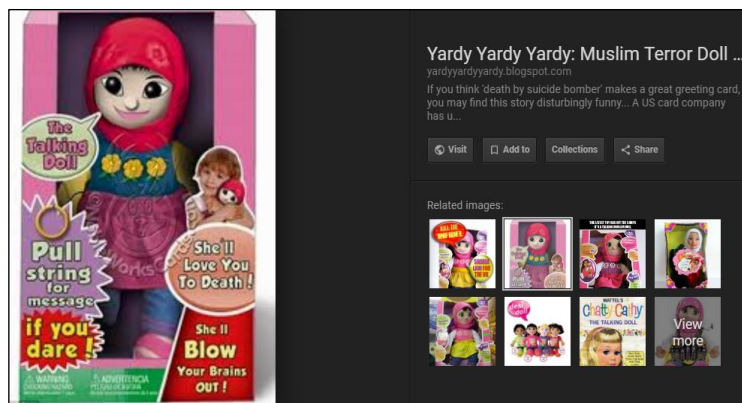
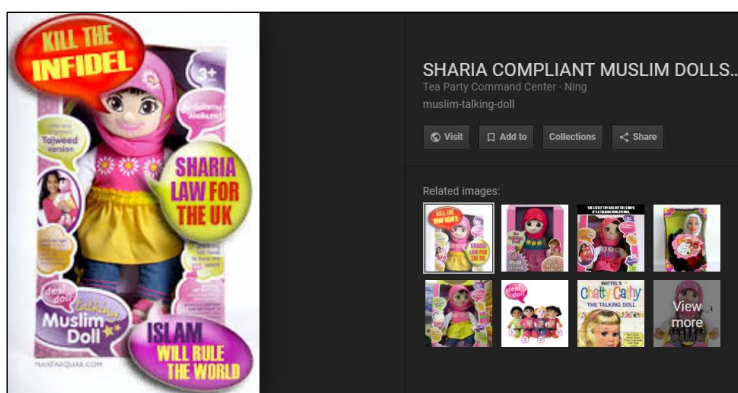
باربی شیریا در اشکال وحشتناک دیگری (نظیر باربی زامبی) به معرض دید نهاده شده است:



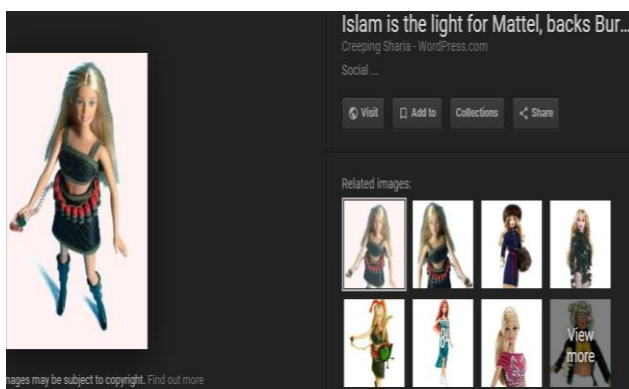
کمپانی ماتل در جریان طراحی باربی محبجه که کارش کتک خوردن و کاربری از قرآن است، دست به طراحی دوست پسر وی نیز زده و او را در هیئت انبیای الهی ترسیم کرده است:



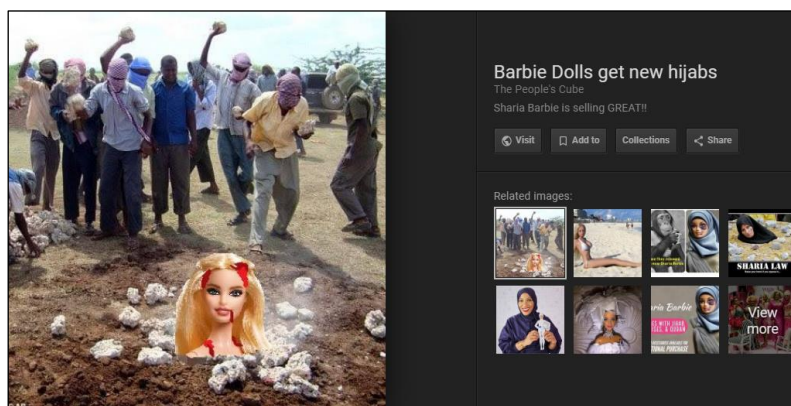
شرکت تولید کننده باربی در جریان تهیه و تولید عروسک‌های مسلمان دیگر، دست به تهیه عروسک‌های زشتی زده است که با لباس‌های پوشیده و البته زشت خود، به تکرار شعار فاسدترین افراد مدعی اسلام می‌پردازند:



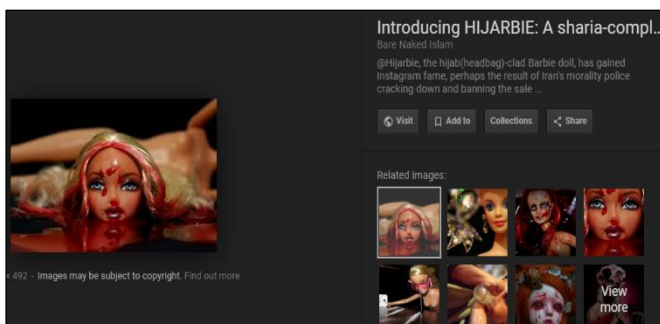
عروسک‌های اخیر شعار کشتن کافران و منفجر کردن دیگران را با خود دارند. پس از آن که آمنه، دختر فلسطینی، در حرکتی انتحاری جمعی از صهیونیست‌ها را به هلاکت رساند، کمپانی ماتل به تهیه عروسک آمنه انتحاری پرداخت، همان‌گونه که در ادامه باری انتحاری و بچه انتحاری نیز ارایه شدند:



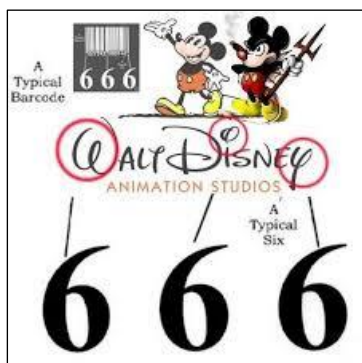
تصویر زیر، عروسک سنگسار شده باری است که دین و دیانت را زیر سوال می‌برد:



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



هم‌زمان با نفی دین و دیانت در برخی از بازی‌های دیجیتال و پویانمایی‌ها، برخی از نمادهای شیطان پرستی (و فراماسونری) نظیر تک چشم و عدد ۶۶۶ در این بازی‌ها عرضه گردیده‌اند:



ستایش تهاجم، پرخاشگری و قلدرمآبی و ترویج نگاه تأییدآمیز نسبت به این معنا، از دیگر مواردی است که در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی و پویانمایی‌ها قابل ملاحظه است، به عنوان مثال، کاربران بازی کِلش آف کنز در جریان بازی می‌آموزند که تنها و تنها باید با تهدید تهاجم و سرقت اموال طرف مقابلشان به پیشرفت و برتری دست یابند:



ستایش آبرشر^۱ (در مقابل آبرانسان که مورد نظر جریان‌های دینی و معنویت‌گرا است)، فراز دیگری از اقدام‌های دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری است که در جریان پردازش الگوهای آن ملاحظه می‌گردد. به عنوان مثال، در پویانمایی مینیون‌ها (که برای کودکان زیر ۹ سال تهیه گردیده است)، مینیون‌ها به دنبال شرتترین فرد ممکن می‌گردند تا وی را به عنوان رهبر خود برگزینند. به تعبیر دیگر، با طرح آبرشر^۱، به کودکان این معنا القا می‌گردد که آنان باید در کنار مفهوم آبرانسان که تاکنون در جهان انسانی مطرح بوده است، مفهوم آبرشر^۱ را نیز در کنار مفهوم آبرانسان بپذیرند و حتی انتظار برتری یافتن آن به آبرانسان را داشته باشند^۱.

۱. پیامد طبیعی پذیرش این اندیشه، به پذیرش کشور متجاوزی نظیر اسرائیل خواهد انجامید.



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

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

«توی این بازیه باید از بچه نگه‌داری کنیم.

- مامان بچه چی گفت؟

گفت: Good morning.

حالا بچه باید بره حموم.

- بچه رو با چی می‌شوری؟

کرمه شامپو هم هست.

- سارینا از این بازی‌های آرایشی نداری؟

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

- اسماشون چیه؟

رژ، سایه.

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

نه این خوشبو کنندس.

- مگه خوشبو کننده نرنی، چی می‌شه؟

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

حالا بچه رو باید ببریم دکتر.

- ا چرا خانوم دکتر مقنعه سرش نیست.

روسری نداشته.

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

دکترش برا بچه‌ها، می‌خواد این طوری باشه که عرق می‌کنه، موهاش نریزه، مثل ما که تو مهد کودک، لچک می‌بندیم، موهامون می‌ریزه».

طاها ۶ ساله، از آتش زدن قرآن و کیمیای ۵/۵ ساله، از علاقه خود به مصرف شراب در جریان مصاحبه‌های خود یاد کرده‌اند:

«- طاها دوست‌ها با تبلت بازی می‌کنن؟

آره، مهران بازی کلش و اینا داره.

- کلش چیه؟

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

- قرآن رو آتیش می‌زنه؟

آره همونی که شمشیر داره.

- مطمئن قرآن رو آتیش می‌زنه؟

آره، مهران خودش بهم گفت.

- کی به مهران گفته بود؟

نمی‌دونم.

- گفتی کلش جنگیه؟

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

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

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

- چرا آخه؟ چایی که خیلی خوشمزه هست؟

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

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه‌ها.

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

- چرا آخه؟

چون دوس دارم...».

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

پذیرش غلبه باطل بر حق بوده، تداعی‌گر غلبه ابرشر و جریان باطل در برابر جریان حق و اندیشه منجی‌گایی بشر است:

«- به نظرت بتمن قوی تر بود یا بن تن؟»

بن تن.

- بتمن چه کارهایی می کرد؟

پرواز می کرد، با آدم بدا می جنگید.

- توی دنیای واقعی، اگه یکی مثل بتمن باشه، می تونه همه ی آدم بدها رو بکشه؟
آره.

- کی از بتمن قوی تره؟

جوکر.

- جوکر مگه آدم بد نبود؟

آره.

- جوکر از بتمن قوی تر بود؟

آره.

- یعنی آدم بده، بر آدم خوبا پیروز می شد؟

آره.

- بعد آدم بده رو کسی نیامد بکشه؟

امممم.

- جوکر پس آخر چه کار کرد؟

رفت خونشون خواييد.

- یعنی جوکر بتمن رو کشت؟

آره جوکر از همه قوی تره.»

سوق یافتن به سمت نسبيت گرايي ارزشي

برخی از بررسی های مقدماتی انجام شده در ارتباط با فضای مجازی دلالت بر آن دارد که کاربری از فضای مجازی در ایجاد تحول ارزشی در کاربران آن مؤثر واقع می آید. منطقی (۱۳۸۸)، در ارتباط با تحول ارزشی که در کاربران چتروم های ایرانی پدید می آید، می نویسد:

«بررسی شواهد اولیه حکایت از آن دارد که در اتاق های گپ اینترنتی، از ارزش های دینی گرفته تا ارزش های غیردینی و مبتذل ملاحظه می شوند.



در یک بررسی گروه پژوهش، نوسان ارزشی اخیر مورد توجه قرار گرفت و از کاربران ایرانی اتاق‌های گفت‌وگوی اینترنتی، این پرسش به عمل آمد که آیا چت کردن می‌تواند موجب دوری افراد از ارزش‌های فرهنگی آنان شود یا خیر؟ پاسخ‌دهندگان در ۴۸٪ موارد پاسخ مثبت، در ۲۴٪ موارد پاسخ بی‌نظر و در ۲۸٪ موارد گزینه منفی را انتخاب کردند. نمونه‌هایی از پاسخ افراد مورد بررسی، به شرح زیر بود:

- وقتی آدم در اتاقش و در پشت رایانه‌اش، توانایی دستیابی به ۶۰۰۰ اتاق گفت‌وگو و هزاران وب لاگ دوست‌یابی را دارد، به راحتی می‌تواند هر چارچوب و محدودیت ارزشی و فرهنگی را پشت سر بگذارد و تحت تأثیر ارزش‌های متفاوتی قرار گیرد.

- من فکر می‌کنم که تنها افراد بی‌تجربه و کم‌سواد هستند که در چت‌روم‌ها آسیب می‌خورند، و این مسأله شمول کلی ندارد.

اما ورای بحث‌های نظری اخیر به نظر می‌رسد، حاکمیت ارزش‌های غیردینی اینترنت، چنان بر اتاق‌های گپ اینترنتی سایه انداخته است که عمدتاً باید از این فضا، انتظار نسبت‌گرایی ارزشی را داشت. به این معنا که حفظ حرمت قواعد اخلاقی در نگاه دینی و بسیاری از نگاه‌های غیردینی، از اساسی‌ترین اصول مکتب‌های فکری مختلف است، اما اینترنت با استقبال از یک نگاه غیردینی پررنگ، در عمل اباحه‌گری را در فضای مجازی خویش، ترویج می‌کند. به عنوان مثال، در یک نگاه دینی، هرگز افراد هم‌جنس‌باز یا دیگر منحرفان جنسی، اجازه طرح آزادانه دیدگاه‌های خویش را ندارند. اما اینترنت به دلیل پذیرش ارزش‌های غیردینی، نسبت به مسایلی مانند: حیا، عفت، روابط مقید زن و مرد، خانواده و بسیاری از ارزش‌های دیگر، بی‌توجه است. از همین رو نه تنها آزادانه سکس، در فضای اینترنت پذیرفته می‌شود، بلکه روابط غیراخلاقی و حتی ناهنجار نیز تحت لوای آزادی انسان‌ها و ضرورت پرداختن بهای این امر، مجاز شمرده می‌شوند.

بنابراین با توجه به آن که به طور متوسط، توسعه وب که یکی از مهم‌ترین ابزارهای عرصه فرهنگی در جهان معاصر بوده، طی هر سه ماه، دو برابر می‌شود و با عنایت به آن که طبق آمارهای موجود، درصد رایانه‌های متصل به اینترنت در آمریکا و کانادا ۶۳٪، اروپا ۲۲/۴٪، استرالیا، ژاپن و نیوزلند، ۶/۴٪ و سایر کشورهای آسیایی و افریقایی تنها ۵/۹٪ است، به سادگی می‌توان تصور کرد، در فضای بی‌ارزش و در واقع غیردینی اینترنت، ارزش‌های غربی امکان بروز و نمودی بیش از پیش می‌یابند و این مسأله با متزلزل کردن پایه‌های ارزش‌های ثابت دینی، عمدتاً نسبت‌گرایی ارزشی را در ذهن مخاطبان خویش جا می‌اندازد.

بررسی میزان حضور افراد مذهبی در اتاق‌های گپ اینترنتی و واکنش‌های آنان، شاهد مثال مناسبی از گسترش نسبت‌گرایی ارزشی در فضای اتاق‌های گپ به دست می‌دهد. در بررسی گروه پژوهش مشخص شد که در بیش از ۵۰۰۰ مکالمه بررسی شده در سطح اتاق‌های گپ اینترنتی کاربران ایرانی،

تنها چند کاربر (که تعدادشان از تعداد انگشتان دست کمتر بودند)، به مسایل و مباحث دینی پرداخته بودند.

بنابراین با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان نتیجه گرفت، فضای اتاق‌های گفت‌وگوی اینترنتی، بیشتر از آن که مروج ارزش‌های اخلاقی و دینی باشند، مروج بی‌ارزشی هستند و در فضای خاص ارزشی اتاق‌های گپ اینترنتی، کاربرانی که به شکلی برنامه‌ریزی شده و نظامدار با محیط مزبور برخورد کرده، به دنبال تحقق تبادل تجربه، افزایش تجربیات خویش، برقراری ارتباط با افراد موردنظر، تحقق نوعدوستی، انجام کارهای پژوهشی، استفاده‌های مشاوره‌ای و نظایر آن هستند، احتمالاً شاهد نتایج و آثار مثبتی خواهند شد، اما در صورتی که کاربران، بدون برنامه از پیش تعیین شده، و به صورت بی‌هدف، وارد اتاق‌های گفت‌وگوی اینترنتی شوند و در این میان، حساسیت لازم را نیز از خود نشان ندهند و با واگذاشتن خویش به دست جریان‌های موجود در اتاق‌های چت، به هر سمت و سویی که آن‌ها می‌روند، کشیده شوند، به دلیل برخورد با بسیاری از جلوه‌های غیراخلاقی در اتاق‌های گپ اینترنتی، بیشتر شاهد آثار و تبعات ضدارزشی در خود خواهند شد.

در تبیین نظری آنچه از آن یاد شد، می‌توان از نظریه کاهش تدریجی حساسیت سود جست. نظریه اخیر دلالت بر آن دارد که با ارایه مکرر یک محرک، افرادی که با آن محرک سر و کار دارند، به تدریج حساسیت خود را نسبت به آن محرک از دست خواهند داد.

مسأله حساسیت‌زدایی، از زمان‌های بسیار دور، نزد مردم شناخته شده بود.

قرآن با تحریم تدریجی شراب‌خواری و رباخواری، در عمل تغییر تدریجی رفتار مسلمانان صدر اسلام را مدنظر قرار داده است.

امام محمد غزالی، در بحثی که در باب غیبت مطرح می‌کند، خاطر نشان می‌سازد، غیبت کردن و به دست کردن انگشتر طلا توسط مردان، هر دو کاری حرام به شمار می‌روند، اما شناخت غیبت (که از منظر دین، معادل خوردن گوشت برادر مرده است)، بسیار بیشتر از به دست کردن انگشتر طلا، توسط یک مرد است، ولی با این وجود، در سطح جامعه ملاحظه می‌شود که مردان از به دست کردن انگشتر طلا، به شکل نسبی ابا دارند، اما در ارتباط با مسأله غیبت کردن، چنین نیست و بسیاری از مردان از غیبت کردن پرهیز نمی‌کنند.

امام محمد غزالی، در پاسخ به تعارض ظاهری اخیر، روی مسأله حساسیت‌زدایی شدن مردان جامعه خویش، تکیه کرده، یادآور می‌گردد، مردان جامعه، به دلیل مشاهده مکرر غیبت توسط اطرافیان، حساسیت خود را نسبت به این کار زشت از دست داده‌اند، اما از آنجا که همین مردان، خیلی کم شاهد به دست کردن انگشتر طلا، توسط اطرافیان خودشان بوده‌اند، از این گناه کوچک‌تر، پرهیز می‌کنند (منطقی، ۱۳۸۶).



کیمیای ۵/۵ ساله که کاربر ماهواره است، در قسمتی از مصاحبه خود از تمایل خویش به شراب خوردن به شرح زیر یاد کرده است:

«- خاله جون این عروسک‌ها ت چقدر بزرگ هستن؟»

آره.

- اسماشون چیه؟

پگاه و پریسا.

- باهاشون بازی هم می‌کنی؟

آره.

- مثلاً چه بازی‌هایی؟

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

- قهوه هم می‌خورین؟ حالا چرا قهوه؟ چرا چایی نمی‌خورین؟

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

- چرا آخه؟ چایی که خیلی خوشمزه هست؟

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

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه‌ها.

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

- چرا آخه؟

چون دوس دارم.»



منطقی (۱۳۸۸) در گزارش چگونگی کاربری یک دانش‌آموز دبستانی از فضای مجازی، از کاربری‌های علمی، تفریحی و هرزه‌نگار وی از این فضا به قرار زیر یاد کرده است:

«- آقا سینا چه استفاده‌هایی از موبایل می‌کنی؟
بازی، بلوتوث بازی، فیلم دیدن، عکس، اینترنت و (با خنده) خیلی کارای دیگه!
- پس همه کار می‌کنی؟
آره، دیگه!
- بازی، عکس و فیلم چی داری؟
یه چندتایی دارم، بازی‌هایی هم که دارم جنگی هست و انگری بیردز، چند تا بازی معمایی هم دارم. فیلم و عکس هم یه چندتایی دارم.
- عکس‌ها و فیلم‌ها چه جور هستن؟
اکثراً عکس‌های پس زمینه هست، جملات عاشقانه و عکس دختر و بازیگر معروف رو هم دارم.
- فیلم چی؟
تو این رمم زیاد فیلم ندارم، ولی تو رم دیگم هر چی بخوای دارم!
- فیلم غیرمجاز هم داری؟
یه چندتایی فیلم سکسی بچه‌ها برام ریختن، چند تا هم از فیس بوک دانلود کردم.
- خانواده‌هاش می‌دونند؟
نه، وقتایی هم که گوشیم خونه‌اس، رمز می‌ذارم یا رم گوشیم رو برمی‌ذارم!
- چرا؟
آخه خطریه، بفهمن بد می‌شه!
- توی واتس‌آپ و تانگو چی کارهایی می‌کنی؟
چت، تماس مجانی، عکس و فیلم می‌ذاریم، گروه داریم، سربه سر دخترها می‌ذاریم و ازین کارا!
- عضو چه گروه‌هایی می‌شی؟
من چون خیلی آهنگ دوست دارم، عضو یه گروهم که آهنگ جدید واسه دانلود معرفی می‌کنه. توی گروه‌های دوستانم و هم کلاسی هام هم عضوم، ولی اکثراً با دخترا چت می‌کنم.

- پس حتماً دوست دخترم پیدا کردی؟
- آره، با یکی به اسم لیندا آشنا شدم. تهرونیه، خیلی با هم حرف می‌زنیم. ازش خوشم اومده!
- تا حالا دیدیش؟
- نه، فقط چت بوده، حتی باهاش حرفم نزدم.
- با هم چه روابطی دارید؟
- اونش دیگه خصوصیه، (با ناراحتی) نمی‌گم!
- اسمش رو چی سیو کردی؟

چون بچه‌ها کرم می‌ریزن و گوشیمو دست می‌زنن، شمارشو حفظ کردم، ذخیره نکردم.

- بابا ایول! نظرت در مورد خوبی‌ها و بدی‌های این شبکه‌های اجتماعی چی هست؟

به نظر من که خیلی خوبه، واسه من که خوب بوده، تازه اینم بگم، من فقط به سوالات تو جواب دادم، سوال درسی نپرسیدی. من با موبایلم کار درسی هم می‌کنم، مثلاً از دیکشنری اون استفاده می‌کنم، بعضی از متنای درسیم رو می‌خونم، چند فایل درسی هم گوش می‌دم، یعنی کار آموزشی هم می‌کنم. در کنارش کارهایی رو هم که گفتم انجام می‌دم. به نظر من که عالیه، هم می‌شه بازی کرد، هم چت کرد، هم عکس و فیلم گرفت، از این برنامه‌های مزخرف تلویزیون هم راحتیم. تازشم تو شارژم خیلی صرفه جویی می‌شه، چون بیشتر اس‌هام مجانی درمیاد. الان همه دوست دختر دارن. منم یکیش. همه عکس و فیلم سکسی دارن منم یکیش، من دست همه دیدم».

وقتی یک دانش‌آموز دبستانی که در مرحله شکل‌گیری نظام ارزشی و اخلاقی خویش است، با مواردی مانند تجربه سینما مواجه شود، دیگر انتظار پررنگ ماندن ارزش‌های دینی و عرفی جامعه وی در او، انتظار درست و به جایی به نظر نمی‌رسد.

قرار گرفتن در گرداب لایک

یکی از ویژگی‌های فناوری‌های ارتباطی جدید، تعاملی شدن رابطه افراد کاربر این فناوری‌ها با یکدیگر است. افراد کاربر با استفاده از امکان عمل اخیر می‌توانند در برخورد با پیام مکتوب، عکس و یا کلیپی که دیگران از خود در فضای شبکه‌های اجتماعی می‌گذارند، با این پیام‌ها برخورد کرده، نسبت به آن‌ها تأیید و یا عدم تأیید خویش را نشان بدهند.



مسأله اخیر می‌تواند فی‌نفسه امر مطلوبی باشد، اما در صورتی که بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری از فضای مجازی در سطح جامعه صورت نپذیرد، همین امکان عمل خوب و مناسب می‌تواند تبدیل به امکان عملی نامناسب گردد که متأسفانه در ایران همین‌گونه است. به این معنا که تا پیش از فراگیر شدن فضای مجازی، در جوامع مختلف بشری، مقامات سنتی جامعه از سویی و شخصیت‌های دیگری که به سبب هنر، ورزش یا علمشان در سطح جامعه وجه‌ای به دست آورده بودند، به عنوان افراد اثرگذار در جامعه مطرح بودند.

البته لازم به ذکر است که در جوامع غربی سرمایه‌های نمادینی که از آن‌ها یاد شد، مورد توجه مقامات سیاسی و فرهنگی جامعه بوده، سعی می‌کنند با آموزش آن‌ها، از آنان برای اثرگذاری در جامعه سود ببرند. به عنوان مثال، فوتبالیست‌های زیادی پس از ترک دنیای ورزشی، به صورت چهره‌های اجتماعی و اثرگذار بعد از دوران افتخارآفرینی ورزشی خود در جوامع غربی مطرح شده و اثرگذار واقع شده‌اند، اما به دلیل آن که در ارتباط با فضای مجازی در داخل وفاق لازم بین مسوولان سنتی جامعه پدید نیامده است، اولاً غالب مسوولان سنتی (نظیر وزراء، سیاسیون و دیگر مقام‌های ارشد نظام)، حاضر به ورود به فضای مجازی نشده‌اند و ثانیاً اندیشه سرمایه‌گذاری روی چهره‌های نمادین کشور نظیر هنرمندان، دانشمندان و ورزشکاران در جامعه صورت نپذیرفته است. بنابراین با توجه به خلاء پیش آمده در فضای مجازی ایران، افرادی که فاقد سرمایه سیاسی چهره‌های سنتی و یا سرمایه چهره‌های ورزشی و هنری هستند، در فضای مجازی به طرح خود پرداخته‌اند و این افراد (که از آن‌ها به عنوان اینفلوئنسرها یاد می‌شود)، خود به خود در خلاء حضور سرمایه‌های سنتی و نمادین جامعه، ضمن طرح خود به خط دادن به کسانی که متوجه آنان شده‌اند، می‌گردند.

بالتبع افرادی که دارای بار سیاسی، عقیدتی، اجتماعی و فرهنگی خاصی نیستند، در فضای مجازی تنها شاید بتوانند با توسل و تمسک به کارهای سخیف و مبتذل به طرح خویش بپردازند، همان‌گونه که برخی از نوجوانان با ادعای شاخ بودن و شاخ مجازی شدن، با توسل به مبتذل‌ترین کارهای ممکن، سعی در طرح خود در نزد دیگران دارند.



آنچه از آن یاد شد، سبب می‌شود عرصه لایک کردن (و پسندیدن) و لایک شدن (موردپسند واقع شدن) در کاربران ایرانی فضای مجازی به شدت مطرح شده، بازار گرمی را پدید بیاورد که بالطبع به

دلیل فقدان بار فرهنگی - اجتماعی که از آن یاد شد، لایک کردن‌ها و لایک شدن‌ها در کاربران ایرانی به سطح نازل و پیش و پا افتاده‌ای برسد، خاصه در کودکان پیش دبستانی که بدون آن که واجد سرمایه‌ای فرهنگی، هنری و اجتماعی باشند، در تب و تاب لایک کردن و لایک شدن افتاده‌اند.



یسنای ۵ ساله و آراین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود در همین ارتباط چنین بیان داشته‌اند:

«- یسنا تو موبایل داری؟»

آره.

- به من می‌دی یه کمی؟

آره، بفرمایید.

(یسنا قدری با موبایل من بازی می‌کند) خاله این کیه؟

- لابد یه بازیگر یا خواننده هست.

من فکر کردم دوست پسرته، نت داری اوکیا رو لایک کنم؟

- اوکیا کیه؟

تو فیلمه.

- چه فیلمی؟

اون فیلمه که جم نشون می‌ده.»

«- آراین چه چیزهایی تو گروه خانواده و دوستانات می‌فرستی؟»

عکس خودم یا آهنگ‌هایی که می‌خونم رو براشون می‌فرستم.

- یعنی ویس می‌فرستی؟

هم ویس، هم فیلم.

- اون‌ها چی می‌فرستن؟

اونا هم برام لایک می‌فرستن یا برام دست می‌زنن... .

- چند وقت می‌شه که اینستاگرام داری؟

چند ماهی می‌شه.

- اونجا چه کارهایی می‌کنی؟

از خودم فیلم می‌گیرم، می‌ذارم اینستاگرام. بعدشم پسرهایی که آهنگ رپ می‌خونن رو فالو و لایکشون می‌کنم.

- تو چند تا فالوئر داری؟

زیاد نیستن.

- اسماشون چیه؟

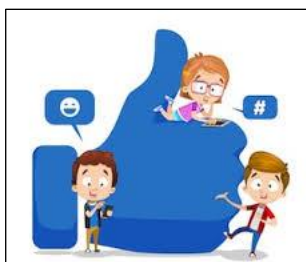
مامانم، بابام، داداشم، دوستام (حامد، امیر، پوریا) خالم، عمم، عموم اینا دیگه.

- لایکت می‌کنند؟

آره یا کامنت می‌ذارن، نظر می‌دن.

- تو هم جوابشون رو می‌دی؟

آره ازشون تشکر می‌کنم.»



بصری شدن فرهنگ

پیش از گسترش فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، کتاب و روزنامه، نقش مهمی در مسایل فرهنگی جوامع بشری داشتند و افراد برای فرهیخته شدن خویش با روی آوردن به منابع اخیر، به دانش، اطلاعات و نگرش‌های خویش عمق می‌بخشیدند.



اگر از فرهنگ اخیر با عنوان فرهنگ مکتوب یاد شود، مشخصه مهم فرهنگ مکتوب، تربیت تفکر انتقادی افراد در این فرهنگ هست. به این معنا که آدمی در جریان مطالعه یک متن، بالطبع امکان بازگشت مجدد به متن، دوبار خواندن آن، متوقف کردن مطالعه و تفکر در مورد مفاهیم مطرح شده و همین‌طور نقد و بررسی زدن در کنار متن مورد مطالعه خودش را دارد. رویه اخیر خود به خود به تفکر

انتقادی افراد می‌انجامد، زیرا در عمل آنان را به جریانی از خواندن، تأمل و تدبیر، نقد و بررسی و سرانجام نتیجه‌گیری فکورانه وارد می‌سازد. اما با گسترش فناوری‌های ارتباطی جدید و سیطره‌یابی وسایلی مانند تبلت، پی‌اس‌فور، رایانه، تلفن همراه و ماهواره، در عمل متن‌های مکتوب گذشته، جای خود را با وسایلی عوض کرده‌اند که به طور عمده مبتنی بر تصویر هستند.

اگر فرهنگ مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی جدید را فرهنگی بصری بنامیم، مشخصه اصلی این فرهنگ به ابتدال کشاندن تفکر کاربران‌شان هست، به این معنا که اگر کاربران به شکل جهت‌مندی وارد فضای مجازی و کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته نشوند، و به شکلی باری به هر جهت وارد فضای اخیر شوند، دایم با انبوهی از تصاویر، کلیپ‌ها، پویانمایی‌ها و فیلم‌ها خود را مواجه می‌بینند و در جریان کاربری بی‌حساب و کتاب از این محصولات، رفته رفته از تفکری سطحی و مبتذل برخوردار خواهند شد، زیرا برخلاف فرهنگ مکتوب که در آن فرد در جریان مطالعه خودش استقلال عمل دارد و همین انتخاب‌گری در جریان مطالعه و تأمل و تدبیر وی، تفکری انتقادی به او می‌بخشد، در فرهنگ بصری فرد فاقد استقلال عمل و در نتیجه برخوردار شدن از تفکر انتقادی است، زیرا فردی که دایم با تصاویر کلیپ‌ها، فیلم‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مختلف سروکار دارد، در هر ثانیه شاهد عبور بیست و چند تصویر از برابر دیدگانش است و تا وی بخواهد روی تصاویر نخست تأمل و تمرکزی داشته باشد، تصویر و تصاویر بعدی جای تصویر نخست را می‌گیرند، بنابراین فرد کاربر فضای مجازی، به دلیل سیطره تصاویر در این فضا، به نوعی در معرض بمباران تصویری قرار دارد و مغز وی به جای تأمل و اندیشیدن، به صورتی منفعل، تنها در برابر حجم انبوهی از تصاویری قرار می‌گیرد که به صورت پی در پی وارد آن می‌گردند. بنابراین ماحصل کاربری غیرجهت‌مند در فضای مجازی، به نوعی از ابتدال اندیشه خواهد انجامید که کاربران مفرط فضای اخیر را خود به خود از اندیشه کردن و اندیشه‌ورزی گریزان خواهد ساخت.

علیرضای ۶ ساله، در مصاحبه خود، به شرح زیر از حجم عظیم کاربری خویش از تصاویر مختلف یاد کرده است:

«علیرضا تو از پیش‌دبستان که می‌ای خون‌چه کار می‌کنی؟»

خب اول می‌پریم سر یخچال. بعد که عسرونه خوردم، می‌رم سر ماهواره، چون اون موقع کارتون لاک‌پشت‌های نینجا رو داره. تموم که شد، می‌رم سر تبلت. دوباره اگه کارتون داشته باشه وسطش می‌بینم. دیگه همین دیگه.

- یعنی جز کارتون و تبلت کاری نمی‌کنی؟

گفتم که با تبلتم بازی می‌کنم. آها وقتاییم که کارتون‌ها به درد نمی‌خوره، مامانم فیلمو رو برام میاره، می‌شینم چیزی که دوست دارم می‌بینم.

- با اسباب بازی‌ها بازی نمی‌کنی؟

نه بابا، مگه من بچم از این مسخره بازیا کنم. البته با ایکس باکس بازی می‌کنم. اینم بگما، ایکس باکس اسباب بازی که نیست».



منطقی (۱۳۹۴)، مصاحبه مهدیه (۱۱ ساله) را به شرح زیر گزارش می‌کند:

«- مهدیه از گوشیت چه استفاده‌هایی می‌کنی؟

بازی می‌کنم، عکس می‌بینم، تحقیق‌های مدرسم رو انجام می‌دم، قرآن می‌خونم باهاش، تو واتس‌آپ و تانگو هم هستم.

- خوب توی واتس‌آپت چه کسانی هستند؟

دوستام، خانواده، چند نفر هم غریبه دارم.

- توی گروه‌هاتون در مورد چی حرف می‌زنید؟

ما زیاد حرف نمی‌زنیم، پست می‌ذاریم بیشتر.

- چه جور پست‌هایی؟ در مورد چی هستن؟

بیشتر جوکه، گاهی هم مطالب علمی می‌ذارن.

- مثلاً چه جور جوکه‌هایی؟

مثلاً یه لره و یه رشتیه، یا ۱۸+، پیچ مشکلات جنسی.

- فکر نمی‌کنی این‌ها برای سن تو مناسب نیست؟

چرا، می‌دونم.

- پس چرا از اون‌ها استفاده می‌کنی؟

خب، آخه خیلی بامزه‌ان. مثلاً همین پیچ مشکلات جنسی، خیلی قشنگه. من هر دفعه کلی

می‌خندم به حرفا و تیکه‌هاشون!

- معنی حرف‌هاشون رو راحت می‌فهمی؟

قبلاً نه زیاد. اما خب می‌پرسیدم یا می‌رفتم تو اینترنت می‌گشتم تا ببینم چی می‌شه معینش، الآن

اکثر معنی‌هاشون رو می‌فهمم.

- از چه کسانی می‌پرسیدی؟

از دوستام تو گروه‌ها یا حتی بعضی وقتا که با هم حرف می‌زدن، می‌فهمیدم منظور حرفه چی بوده.

- دیگه چی؟
مثلاً سرکار می‌ذاریم مردم رو.
- فیلم و عکس هم رد و بدل می‌کنید؟
آره!
- چه عکس‌ها و فیلم‌هایی رو با هم عوض می‌کنید؟
خنده‌دار، رقص، کنسرت خواننده‌ها.
- دیگه چه استفاده‌هایی می‌کنی؟ گفتی قرآن هم گوش می‌دی؟
بله، کلاس قرآن می‌رم. توش یه برنامه قرآن نصب کردم. برای تحقیق مدرسه‌ام ازش استفاده می‌کنم.
- کاربری از شبکه‌ها افت تحصیلی هم برات داشته؟
آره، خیلی!
- خوب، پس چرا برنامه‌ها تو حذف نمی‌کنی؟
خب مثلاً وی‌چت رو حذف کردم، چون وقت‌گیر بود. اما خب همه رو که نمی‌تونم حذف کنم، حوصلم سر می‌ره.
- چرا کلاس‌های مختلف نمی‌ری یا بیرون نمی‌ری، پارکی، سینمایی، جایی؟ چرا مطالعه نمی‌کنی؟
از مطالعه که خوشم نیامد، بیرون رفتنم که بابا نصف شب از سرکار میاد، اصلاً من بعضی شب‌ها نمی‌بینمش. مامانم هم منو بیرون نمی‌بره، می‌گه برو تلویزیون ببین یا با گوشیت بازی کن. کلاس‌م که کلاس قرآن می‌رم دیگه.
- کاربری از شبکه‌ها دیگه چه ضررهایی برات داشته؟
خب مثلاً به نظرم خوابم کم شده. می‌شینم سرش، دیگه نمی‌تونم بلندشم. شب‌ها تا نصف شب گوشیم دستمه. به خاطر همین هم دیر می‌خوابم.
- بیش‌تر کدوم برنامه‌ها وقتت رو می‌گیره؟
لاین خیلی زیاد وقتمو می‌گیره. بعدشم بازی‌هام.
- چرا لاین خیلی وقتت رو می‌گیره، مگه چه کار می‌کنی؟
چون عضو چند تا گروه هستم، بعد تعدادمون زیاده، می‌رم تو یه گروهی اون قدر حرف می‌زنیم که اصلاً نمی‌فهمم چه قدر زمان گذشته.
- خوب، مگه چی می‌گید که اون قدر براتون جذابه؟
در مورد همه چی. هر دفعه یه بحثی می‌افته، می‌شینیم حرف می‌زنیم.
- خوب، چرا از دو سه تا گروه لفت نمی‌دی که وقتت آزاد بشه؟
وای، نه! اصلاً نمی‌تونم. باید هر شب همه رو چک کنم.
- تو مهمونی‌ها هم دایم گوشیت دستت هست یا اونجا با هم‌سن و سال‌هات بازی می‌کنی؟

نه، اونجا بازی می‌کنیم با هم. البته بعضی وقتا می‌شینیم از هم‌دیگه بازی و فیلم و عکس می‌گیریم، اما اکثراً خودمون با هم بازی می‌کنیم.

- خوب تو که توی مهمونی‌ها می‌تونی گوشت رو کنار بگذاری، چرا توی خونه این کار رو نمی‌کنی؟

خب حوصلم سر می‌ره. تو مهمونی با بچه‌ها بازی می‌کنم، اما تو خونه کسی نیست که من باهاش بازی کنم. خواهر و برادر هم ندارم. بابا هم که سرکاره. مامان هم که خودش کار داره.

- تا حالا شده گوشت رو مدرسه بیاری؟

آره، ۳ بار. قرار گذاشتیم همه‌ی دوستانم بیارن، منم آوردم.

- از دوست‌ها چیزهای هم گرفتی؟

بله! یه چند تا رقص عربی و یه سری آهنگ و چند تا از عکس‌های بازیگرا.

- مثلاً چه جور آهنگ‌هایی و عکس چه کسانی؟

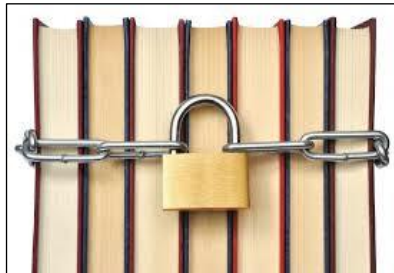
آهنگ‌های تتلو و مرتضی پاشایی و آرمین. عکس بازیگرها و مدل‌ها، مدل لباس، کیف و کفش و لباس عروس.

- مسایل علمی و دینی هم می‌ریزی تو گوشت؟

نه خوشم نمیاد.

- چرا دوست نداری؟

خب هیجان نداره، طولانی و خسته کننده‌اس».



سارای ۵/۵ ساله در مصاحبه خودش خاطرنشان می‌سازد او با آن که برخی از فیلم‌های ماهواره‌ای را دیده است، اما باز هم تکرار آن‌ها را می‌بیند. ارسال آن ۶ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که تقریباً تمامی وقت آزادش را صرف دیدن ماهواره می‌کند.

«- سارا خانم شما ماهواره دارید؟

آره.

- چه فیلم‌هایی می‌بینی؟

فاطمنا گل، الیف.

- ایف فیلمش چه طوری بود؟
ایف دیگه تموم شد، نمی بینم. قدیمی هاش رو می بینم.
- یعنی دوباره از اول داری می بینی؟
آره.»
- «- ارسالن تو می تونی کانال جم رو راحت ببینی؟
آره.
- یعنی مامان و بابات می گذارن که تو ماهواره ببینی؟
آره.
- چه جوری می گذارن که ماهواره ببینی؟
چون خونه نیستن که ببینن، من چی کار می کنم.
- پس مامان و بابات نمی دونن که تو ماهواره می بینی؟
نه.
- اون وقت تو همه کانال ها رو می بینی؟
آره.
- به جز جم، دیگه چه کانال هایی رو می بینی؟
آهنگ می بینم.
- چه آهنگ هایی می بینی؟
آهنگای کانال پی ام سی.»



البته کودکان پیش دبستانی هنوز به مرحله خواندن و نوشتن و بالطبع مطالعه کتابها و متون مختلف نرسیده اند، اما در جریان سروکار داشتن (مفرط) با فرهنگ بصری که حاصل فناوری های ارتباطی جدید هستند، در عمل آموزش می بینند که اطلاعات مورد نیاز خود را به صورت بصری دریافت دارند و در حالت اخیر، حتی پس از آشنا شدن کودکان با خواندن و نوشتن، رو آوردن آنان به مطالعه متن های مکتوب مفصل، سخت و دشوار می نماید. بنابراین کودکان در کنار مواجهه با مضامینی که آنان را هیجان مدار تربیت می کنند، در مواجهه با انبوه تصاویر فرهنگ بصری نیز از تفکری سطحی، ابتدایی و مبتذل برخوردار خواهند شد که نسلی متفاوت را در جامعه پدید خواهد آورد.



سوگیری ارزشی نسبت به سایر اقوام

برخورد نژادپرستانه و نفی و انکار اقوام دیگر که گاهی در فضای مجازی رخ می‌دهد، مسأله دیگری است که ممکن است به دلیل بی‌احتیاطی برخی از طراحان بازی‌ها، صورت پذیرفته، کاربران خردسال تحت تأثیر القائات بازی، دچار سمت‌گیری و سوگیری‌های نادرستی شوند. اظهارات زیر محمداهای ۵ ساله، مصداقی در همین زمینه است:

«... کشتمش، کشتمش. بالاخره اینم مرد.

- گناه داره خوب. دردش اومد. یعنی دیگه زندگی نمی‌کنه؟

نچ. ترکید.

- خوب مامان باباش ببینن بچه‌شون مرده غصه می‌خورن که.

خب باید بمیرن. کجای اینا مامان بابا دارن؟

- همه‌ی آدما مامان بابا دارن دیگه. مگه می‌شه نداشته باشن؟

بعله که می‌شه. دشمنما مامان بابا ندارن.

- پس حتماً از تو لپ لپ در اومدن؟! (خنده).

- اگه مامان بابا داشته باشن چی؟ بازم می‌کشی شون؟

خب ندارن. قسم خدا رو می‌خورم که ندارن. ولی قسم خوردن بده.

- چرا بده؟

خب کار بدیه دیگه. ولی به جاش حرفت رو باور می‌کنن.

بیا این یک‌ها رو بترکونیم، برن دیگه پیداشون نشه.

- من دیگه این بازی رو دوس ندارم طاها. داره دردشون میاد. دلت نمی‌سوزه؟

نه.

- چرا؟

چون آدمای بدین.

- از کجا می‌دونی؟
چون می‌خوان ما رو بکشن.
- خوب ما هم که داریم می‌کشیم شون، حتماً بدیم.
نه. هرکی ما رو بکشه بده. نه این که ما اگه بکشیم، همون باشیم.
- ولی امیرحسین می‌گه، کشتن همیشه کار بدیه.
ولش کن. اگه بازم بگی می‌زنم تو دهن‌تا.
- پس یعنی عراقی‌ها رو می‌شه کشت؟
آره. همه رو جز ایرانیا که یار خودتن، باید بکشی.
- چرا؟
_ آدمای بدین دیگه.
- چرا بد هستن؟
_ چون ایرانی نیستن.
- اوه، اوه، حمله کردن.
بذار ببینم با آرپی‌جی بکشم شون یا کلاشینکف... وایسا الان با آرپی‌جی می‌ترکونم شون.
- چرا آرپی‌جی؟
خب تیرش گنده‌تره. بیش‌تر می‌میرن.
- خوش به حالت اینا رو بلدی. من نمی‌دونم از چه تفنگی استفاده کنم.
من از اولش می‌دونستم.
- قبل از اولش که بدونی چی؟
قبلنا یه بابا حاجی داشتیم. منو نگاه کن. این جواری آرپی‌جی دستش می‌گرفت. می‌رفت با عراقیا می‌جنگید.
- خوب حالا تا نزدیکیم از اول بیاد بهم بگو. اگه الان این‌ها که می‌کشیم، گفتن خونه‌تون رو نمی‌گیریم چی؟ بیا نکشیم شون.
(گوشی را کنار می‌گذارد و مقابلم می‌ایستد). من یه بابا حاجی داشتم خیلی مهربون بوده. این عراقیا بابا حاجی منو کشتن. منم همه شون رو می‌ترکونم.
- الهی قربونت. خوب الان بابا حاجی کجاس؟
رفته پیش خدا. ما هم با عراقیا دوست شدیم، ولی نه این عراقیا که تو جنگن.
- خوب پس چرا باهاشون دوست شدیم؟
آه. (با تأکید) تیرمون تموم شه، بدبخت می‌شیم. (خطاب به سربازها) می‌زنم تو دهن‌تون اگه بیازید.
اومدن دوباره. الان می‌کشن مومن میان تو مرز.
- این‌ها چرا میان تو مرز ما؟

چون که ایران رو از بین ببرن.

- چرا از بین ببرن؟

نمی‌دونم به خدا. بیا اینم کلاشینکف. خشابش تیر داره.

- چه قدر تانک دارن.

تیکه تیکه شون می‌کنم به خدا. باید آدم شن.

کشتم شون. بردم فک کنم.

- خوب حالا چی می‌شه؟

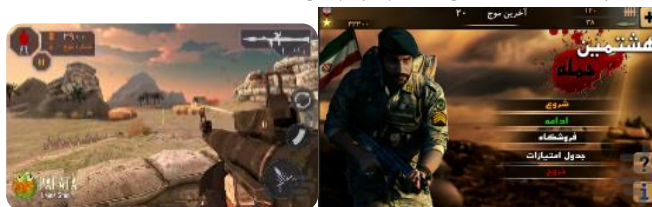
می‌ریم مرحله بعدی دیگه...!».



آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی

یکی از پژوهش‌گران خارجی اظهار می‌داشت، بیشتر کودکان در کوچه‌ها باهم به بازی می‌پرداختند، از درختان بالا می‌رفتند، در بازی‌هایشان گیاهان، سنگ‌ها و خاک‌ها را لمس می‌کردند، دنبال پروانه‌ها می‌کردند و به این ترتیب در لحظه به لحظه کودکیشان، جهان واقعی را لمس و درک می‌کردند، آن کودکان دیروز، اکنون افراد بزرگسال جامعه خودشان هستند که شاید از اخلاق چندان مناسبی هم برخوردار نباشند و در عرصه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی هم دارای رفتارهایی نوسانی، پرتنش و بعضاً نامتعادل و نامتعارف باشند.

۱. بازی معرفی شده توسط کودک، بازی هشتمین حمله (۱ و ۲) می‌باشد.



بازی اخیر در دسته‌بندی بازی‌های پر زودخورد قرار دارد و باوجود معرفی شدن توسط کودک ۵ ساله، رده‌ی سنی مجاز به استفاده از آن، ۱۵+ سال معین شده است.

فضای بازی تداعی‌گر جنگ ۸ ساله است و نقش فرد در آن، کنترل و هدایت رزمندگان ایرانی مقابل نیروهای عراقی است.

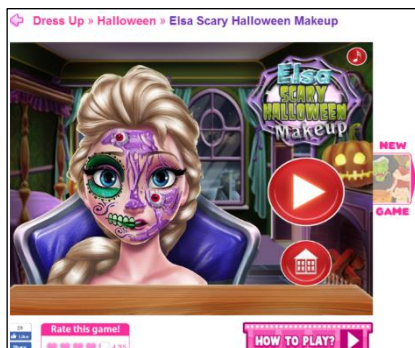


اما اگر توجه خود را معطوف به کودکان عصر حاضر کنیم، کودکان (خاصه اگر خانواده همراه آن‌ها نباشند و برنامه تربیتی خاصی برای آنان تدارک ندیده باشند)، در آغاز مدتی با تبلت سرگرم هستند و در ادامه با گرفتن گوشی اولیا، مدتی خود را با آن مشغول می‌کنند تا با اصرار، اولیا را وادار به تهیه گوشی مستقلی برای خودشان کنند و در ادامه کاربر پی‌اس‌فور، رایانه و تلویزیون ماهواره‌ای می‌شوند. به تعبیر دیگر، مدت زیادی از وقت کودکان به جای آن که در جهان واقعی آنان بگذرد و به جای آن که آنان نیز نظیر کودکی اولیایشان، دنبال پروانه‌ها بدون، روی آب برکه یا رودخانه، سنگ بپراندند، در نهرها سد بزنند یا در ظروف کوچک، برای عروسکشان غذا بپزند، در فضای مجازی به سر می‌برند. بنابراین اگر بزرگسالانی که در بستر طبیعت رشد کردند، در بزرگسالی خود انسانی معمولی و نه چندان عمیق، مؤثر و ثمربخش هستند، کودکانی که در حال حاضر بیش‌تر از آن که در بستر طبیعت رشد کنند، در فضای مجازی رشد می‌کنند، درآینده از چه مختصات روانی، اخلاقی و فرهنگی برخوردار خواهند بود؟



برخی از پژوهش‌گران بیان می‌دارند، بازی‌های دیجیتالی با آموزش‌های خویش کودکان را برای برخورد با جهان بیرون آماده می‌سازند، به عنوان مثال، هوه (۲۰۱۷) با ارایه گزارشی که به بررسی اثرات بازی‌های دیجیتالی روی کودکان سه ساله پرداخته است، نتیجه می‌گیرد که بازی‌های اخیر مواردی مانند «خرید از سوپرمارکت»، «سرزدن به سالن بدنسازی»، «ورود به سالن زیبایی» و مانند آن‌ها را برای کودکان مطرح می‌سازد، از این رو می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های دیجیتالی کودکان را برای برخورد بهینه با جهان اطرافشان آماده می‌سازد، اما باید گفت، اگر از جهت دهی پنهان «سوپرمارکت»، «سالن بدنسازی» و «ورود به سالن زیبایی» که همگی در جهت تربیت کاربر به

صورت یک مصرف کننده و سوق دادن زندگی مبتنی بر ظواهر برای وی است بگذریم، در صورتی که بازی‌ها دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان به شکل کنترل شده و محدود در اختیار کودکان قرار نگیرند، غرق شدن آنان در این فضا، به شدت آسیب‌زا خواهد بود.



نگاهی به شرکت‌هایی که به لحاظ سخت افزاری و نرم افزاری به شکل دادن به فضای مجازی پرداخته‌اند، این واقعیت را آشکار می‌کند که اگر امریکایی‌ها در جهان واقعی نتوانسته‌اند حاکمیت تام و تمام خود را اعمال کنند، در حال حاضر در فضای مجازی دنبال این امر بوده، در صدد تحقق حاکمیت مطلق خود بر این فضا هستند.

بررسی بازیگران بزرگ بستر حوزه فناوری نشان می‌دهد که از ۱۵ شرکت بزرگ موجود در جهان، سه شرکت چینی (علی بابا، تنست، بایدو)، یک شرکت ژاپنی (راگوتن) و بقیه شرکت‌ها امریکایی (اپل، گوگل، آمازون، فیس بوک و...) هستند. به همین ترتیب در ۱۵ شرکت بزرگ نرم افزاری، به جز یک شرکت فرانسوی و یک شرکت آلمانی، بقیه شرکت‌ها امریکایی هستند. البته امریکایی‌ها برای حصول حاکمیت مطلق در فضای مجازی، با خرید سهام شرکت‌های غیرامریکایی در صدد تحقق اندیشه برتری‌یابی مطلق خود در عرصه فضای مجازی هستند.

یکی از اختلاف‌های جدی اروپایی‌ها با امریکایی‌ها هم مدیریت فضای مجازی است، به این معنا که امریکایی‌ها حاضر به دادن حتی یک کرسی به اروپایی‌ها در شرکت آی‌کن نیستند و این شرکت در حالی که به ظاهر مستقل است، اما دقیقاً اهداف امریکا در فضای مجازی را دنبال می‌کند.

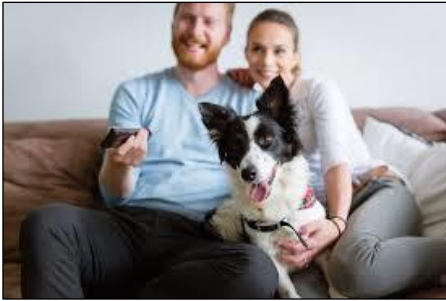
از سوی دیگر توجه به این واقعیت که تا سال ۲۰۱۲، در ۵ شرکت برتر دنیا، تنها یک شرکت با محوریت فضای مجازی قرار داشت، ولی در سال ۲۰۱۶، هر ۵ شرکت معطوف به فضای مجازی بودند، حکایت از رشد چشمگیر شرکت‌های بسترساز فضای مجازی دارد که ماحصل فعالیت آن‌ها، مباحث جدیدی مانند مرزهای مجازی، دیپلماسی مجازی و مانند آن‌ها را پدید آورده است، چرا که برخی از شرکت‌های یاد شده، برای خود پرچم مستقلی دارند و داعیه آن را دارند که جمعیت شبکه اجتماعی (و به تعبیری کشور) آنان، از بسیاری از کشورهای موجود در جهان نیز بیش‌تر است.

شرکت‌های اخیر برای پیش برد اهداف سیاسی - اقتصادی خویش، در درجه نخست می‌کوشند تا با کمک روان‌شناسان، جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و دانشمندان مشابه، دست به طراحی جذاب‌ترین صفحات ممکن بزنند تا به این طرق با جذب مخاطبان بیش‌تر، سود بیش‌تری از تبلیغاتی که به آن‌ها سپرده شده است، به دست بیاورند، مضاف بر این، شرکت‌های اخیر با گردآوری داده‌های انبوه کاربران، این داده‌ها را پردازش کرده، با کمک هوش مصنوعی به جمع‌بندی آن‌ها می‌پردازد و در پی این امر دست به سناریوسازی می‌زند و مجری سناریوهای آن نیز ربات‌هایی هستند که در فضای مجازی جریان سازی‌های موردنظر را انجام می‌دهند. به تعبیردیگر برخلاف کشورهای واقعی که رؤسای سیاسی آن‌ها، حداکثر با نظرسنجی‌های نصفه نیمه، شناختی اجمالی از جامعه خود به دست می‌آورند، شرکت‌هایی که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند، با اخذ محرمانه‌ترین اطلاعات افراد (در انتخاب‌های متعددی که گاه و بی‌گاه فراروی آنان قرار می‌گیرد)، به شناخت عمیق مخاطبان خویش نایل آمده، دست به هدایت آنان می‌زند. از این رو وقتی مثلاً شرکت فیس بوک ادعا می‌کند، اگر کسی ۱۰۰ لایک در فیس بوک زده باشد، ما با هوش مصنوعی، او را از همسرش بهتر می‌شناسیم و اگر کسی ۱۷۰-۱۶۰ لایک زده باشد، ما او را از خودش هم بهتر می‌شناسیم، به نظر می‌رسد این ادعا، ادعای گزافه‌ای نیست^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.

۱. بخشی از این اطلاعات که در همایش بالندگی روانی در ۱۳۹۷/۶/۳ در دانشگاه فرهنگیان ارایه شد، در منبع زیر آمده است:



این انسان‌ها از ویژگی انسان ایده‌آل جهان سرمایه‌داری برخوردارند، یعنی مانند یک گاو می‌خورند و همچون یک گاو تولید می‌کنند، یعنی همواره دنبال مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر هستند و هیچ‌گاه دنبال عصیان، اعتراض و شورش نیستند.

بنابراین به نظر می‌رسد، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه در اندیشه مداخله مثبت، مؤثر، فعال و جدی در فضای مجازی نباشند، فضای مجازی با جذابیت‌های عدیده خود، کاربران خویش (خاصه کودکان را که از تفکر انتقادی بی‌بهره هستند) را جذب خود کرده، در نهایت از آنان به جای تربیت انسان‌هایی فعال و انتخابگر، انسان‌هایی منفعل، اسیر و بازی خورده می‌سازد که به سادگی بازیچه دست سیاست‌گذاران پشت سر شرکت‌هایی می‌شوند که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند.



در بررسی میدانی گروه پژوهش، نمونه‌های متعددی از کودکان پیش دبستانی دختر و پسر، از جذابیت‌های فضای مجازی در برابر فضای واقعی یاد می‌کردند و علاقه وافر خود را به ماندن در فضای مجازی، به جای فضای واقعی اعلان می‌داشتند:

«من بازی می‌کنم، مثلاً اون قدر من با آرایش‌گری بازی می‌کنم، بعد مامانم می‌گه خسته نشدی؟»

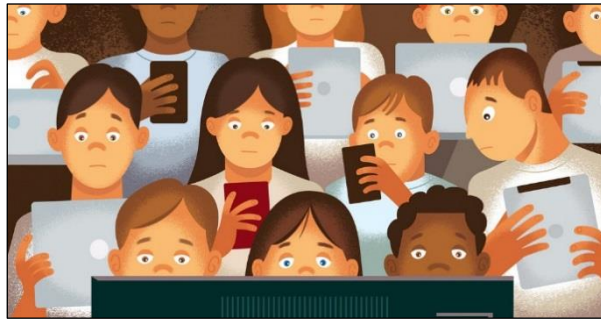
– یلدا اگر زیاد بخوای با تبلت بازی کنی، بعد چشم‌هات درد نمی‌گیره؟

نچ.

– دستت چی؟

دستم خسته شد.

- با تبلت زیاد بازی کنی، سرت درد نمی‌گیره؟
- نه، بابام گفت می‌رم تبلت رو می‌گیرم. تبلت می‌خواد بگیره. اون آبیهِ شیکست، من قبلاً آبی دوست داشتم، الان قرمز.
- آهان. پس می‌خوای تبلت جدید بگیری. خوب بازی با اسباب بازی رو بیش‌تر دوست داری یا گوشی رو؟
- با تبلت و گوشی. حوصله ندارم اصلاً بازی کنم.
- یعنی بیش‌تر دوست داری با تبلت بازی کنی؟
- آره.
- خوب چرا به بازی با اسباب بازی یا بازی با بچه‌ها علاقه نداری؟
- مثلاً من دوست ندارم.
- چرا دوست نداری؟
- چون که بازی خسته‌کننده‌س.
- یعنی اسباب بازی و بازی با بچه‌ها خسته‌کننده هست، ولی بازی با تبلت برات هیجان‌انگیزتر هست؟
- آره. بازی با تبلت خیلی خوبه. دنبال بازی هم خوبه» (یلدا، ۵ ساله).



- «- خوب سارا خانم تو بیش‌تر تبلت بازی دوست داری یا عروسک بازی؟
- خب معلومه تبلت بازی دیگه.
- خوب چرا؟ عروسک بهتره نیست؟
- نه، بهتر نیست.
- خوب چرا بهتر نیست؟
- آخه تبلت خیلی بیش‌تر خوش می‌گذره.
- از چه نظر خوش می‌گذره؟
- خب خرگوش بازی و اینا خیلی خوش نمی‌گذره دیگه» (سارا، ۵/۵ ساله).

«- طاهها تو بیش تر دوست داری با اسباب بازی‌ها یا با تبلت؟
با تبلتم، چون بازی‌هاش رو خیلی دوست دارم» (طاهها، ۶ ساله).
سروش و پوریای ۶ ساله هم در مصاحبه‌های خود فضای مجازی را بر فضای واقعی ترجیح داده‌اند.
سروش بازی با دوستانش را امری تکراری عنوان کرده و پوریا نیز بازی با رایانه را جذاب‌تر از رفتن به پارک اعلان می‌کند:

«- آقا سروش، تو بازی با تبلت رو بیش تر دوست داری یا بازی با دوست‌ها؟
با تبلت و دوستانم.

- کدومشون رو بیش تر دوست داری؟
با تبلت.

- چرا تبلت؟

چون بازیاش زیاده.

- با دوست‌ها نمی‌تونی زیاد بازی کنی؟

نه دیگه، تکرارین همشون.

- یعنی چی تکراری هستن؟

یعنی همش به بازی می‌کنیم، خسته می‌شم، اما تبلت خیلی جدیده».

«- تو بیش تر دوست داری با کامپیوتر یا تبلت بازی کنی یا بری پارک؟

من دوست دارم بیش تر با کامپیوتر بازی کنم»^۱.

۱. مضاف بر آنچه از آن یاد شد، در کنار اقدام‌های زیرکانه شرکت‌های پدید آورنده فضای مجازی، کوتاهی، تعلل‌ها و بی‌کفایتی و تجددزدگی برخی از اولیا، سبب می‌شود، آنان از سر بی‌حوصلگی یا تفاخرجویی، فرزندان خود را به سمت کاربری هر چه بیش تر از فضای مجازی سوق دهند و به این ترتیب با سپردن فرزندانشان به دست پرستار الکترونیکی، زحمت نگه‌داری و تربیت فرزند را بردوش تبلت، پی‌اس‌فور، گوشی، رایانه و ماهواره بیندازند.

مهرداد و مهراده ۶ ساله که خواهر و برادر هستند، در مصاحبه خود بیان می‌دارند، پس از آن که همسایه از سروصدای بازی آنها به پدر و مادرشان شکایت کرده است، پدر و مادر با دادن یک تبلت به هر یک از آنها، در صدد ساکت کردن آنان برآمده‌اند.

مهرداد ۶ ساله، در مصاحبه خود با بیان کلمه «الآن انگار تنهاییم»، به بیان نکته دردناکی می‌پردازد که شاید کم‌تر کودک شش ساله‌ای تا به حال آن را بر زبان آورده باشد:

«- چه مدتی که تو و خواهرت تبلت دارید؟

اممم نمی‌دونم، دقیقاً فکر کنم یه سال اینا بشه.

- خوب اصلاً قبل از این که تبلت داشته باشی، چه کارهایی انجام می‌دادی؟

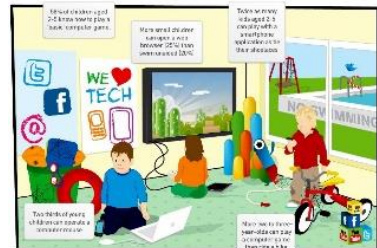
اون موقع با مهراده باهم دنبال بازی اینا می‌کردیم یا مثلاً من با ماشین‌هام بازی می‌کردم، مهراده هم با عروسک‌هاش و این‌ها، البته بعضی وقت‌هام دوتایی مثلاً توپ بازی می‌کردیم که همسایمون چند بار ناراحت شد، اومد بالا داد کشید سرمون، دیگه بابام نذاشت بازی کنیم. مامان هم همه چیزمون رو جمع کرد.



بنابراین در یک جمع‌بندی مختصر می‌توان بیان داشت بزرگ شدن در فضای مجازی، امری پر خطر است و در صورت عدم بسترسازی فرهنگی و مداخله فعال در آن، کار فضای مجازی به آنجا می‌انجامد که کاربران، خاصه کاربران خردسال، در بهترین شرایط ممکن، به جای تربیت شدن به صورت انسانی آزاد، انتخاب‌گر و مستقل، انسانی منفعل، دربند و همچون یک ربات تربیت خواهند شد. هر چند انسان‌های دیگری در این میان چنان نامتعادل بار می‌آیند که در آینده، به صورت پدیده‌ای پرخطر برای خود، اطرافیان و جامعه‌شان ظاهر خواهند شد.

– خوب بیش‌تر اون موقع رو دوست داشتی که با مهرابه بازی می‌کردی یا الآن که با تبلت بازی می‌کنی؟
من اون موقع‌ها رو بیش‌تر دوست داشتم، آخه همش با مهرابه بازی می‌کردیم و اینا، ولی الآن انگار تنهایم.
– تنهایین؟ یعنی چی؟

الآنم خوب پیش همیم، ولی مثلاً اون با تبلتش، منم با تبلتم. فقط وقت‌هایی که مهدیم باهم بازی می‌کنیم بیش‌تر».



مهدی ۶ ساله نیز در مصاحبه خود از این واقعیت تلخ یاد می‌کند که مادر وی با برادرش حتی در خانه، از طریق برنامه ایمو، باهم صحبت می‌کند. به تعبیر دیگر خانواده‌های تجدد زده‌ای وجود دارند که همسان با خانواده‌های بی‌کفایتی که تربیت فرزندان‌شان را به دست پرستار الکترونیک امریکایی‌ها سپرده‌اند، با کاربری مفرط از فناوری‌های جدید، در عمل در صدد به رخ کشیدن خودشان در برابر انظار همگنان و اطرافیان خود هستند:

«– دیگه مامانت چه برنامه‌های اینترنتی داره؟

اووووم، ایمو هم داره.

– ایمو چه طوریه؟

مثلاً داداشم تو اتاقشه، عکس همو می‌بینن، باهم حرف می‌زنن (خنده).

– یعنی مثلاً هر دو تا شون توی خونه هستن، اما باهم تصویری حرف می‌زنن؟

آره».

۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

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

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

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

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

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

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

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

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

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 پهنه، 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 عنوان «ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال»، خاطرنشان شد، 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 رشد و تعالی کودکان کاربر مؤثر واقع گردند.

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.

در عنوان «جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» خاطرنشان گردید، 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، پر آب 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. از سوی دیگر، 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 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.

جذابیت‌های کاربری از 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 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 دانلود بازی آشنا شده، برای خود بازی دانلود می‌کنند. به همین ترتیب در سال‌های بعد کودکان از کارآیی ارسال اطلاعات (از طریق برنامه‌هایی نظیر شیر ایت)، رمزگذاری، ورود به شبکه‌های اجتماعی و برقراری ارتباط معنادار با دوستان در شبکه‌های اجتماعی (با ارسال استیکر یا صوت) برخوردار می‌گردند.

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

عنوان «پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها» ناظر به مسأله آشنایی زودهنگام کودکان پیش دبستانی با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته است.

«سرگرمی و تفریح» عنوان بعدی بود که مورد بررسی قرار گرفت. در این عنوان بیان شد که 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.

پیشرفت فناوری‌ها امکان عمل‌های گسترده‌ای برای سرگرمی اقشار مختلف سنی فراهم آورده‌اند، بررسی‌های میدانی انجام شده دلالت بر آن دارد که کودکان پیش دبستانی در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید نظیر تبلت، پی‌اس‌فور 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.

عنوان «آموزش‌های غیرمستقیم» ناظر بر آموزش‌های غیرمستقیمی است که در جریان کاربری کودکان از بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها محقق می‌گردد.

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 تا منفی گسترده باشد.

در این عنوان برای بررسی اثرات آموزش غیررسمی بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، مقوله پر اهمیت زیست محیطی مورد توجه قرار گرفت و اثرات مثبت و منفی یادگیری‌های غیررسمی زیست محیطی کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به بحث نهاده شد.

باتوجه به بحران زیست محیطی که جهان معاصر با آن روبرو شده است، ضرورت دارد که حساسیت مسأله زیست محیطی 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.

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 نهادها، 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 کالاها تولیدی خویش آماده سازد.

«کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند» عنوان بعدی بود که مورد بررسی قرار گرفت. در این عنوان خاطرنشان گردید، با سایه گستر شدن فناوری‌های ارتباطی جدید طی چند دهه اخیر، مسأله والدگری الکترونیکی نیز مطرح شده است و از اولیا انتظار می‌رود، همسان با والدگری معمولی که در ارتباط با فرزندشان دارند، نسبت به کاربری وی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته نیز عطف توجه داشته باشند و نظارت لازم را بر چگونگی کاربری فرزندشان از محصولات دیجیتالی داشته باشند.

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 دیجیتالی 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، اگرچه 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 دیجیتالی مصون دارند، اما 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.

بررسی‌های میدانی انجام شده دلالت بر آن دارند که غالب اولیای ایرانی نسبت به والدگری الکترونیک خویش بی‌توجه هستند و کودکان آنان تقریباً 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.

«تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه» عنوان دیگری بود که در راستای اثرات فرهنگی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید مورد توجه قرار گرفت. کودکان در سال‌های اولیه عمرشان، الگوهای رفتاری جنس خودشان را کسب کرده، بر همان مبنای رفتار می‌کنند.

بررسی میدانی بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی که توسط کودکان پیش دبستانی مورد استفاده قرار می‌گیرد، حکایت از آن دارد که اگر چه دختران و پسران کاربر بازی‌های دیجیتال، 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، نخست اهداف نظام سرمایه‌داری در تهیه و تدوین بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها مورد بحث قرار گرفت و خاطرنشان گردید، با توجه به علایق 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، تأکید گردید که 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 مخالفان 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.

عنوان «پذیرش مردسالاری الکترونیکی»، به این واقعیت اشاره داشت، با وجود آن که در غرب داعیه برابری دو جنس وجود دارد، اما عمده دستگاه‌های تبلیغاتی موجود در غرب، در جریان تولید بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های خودشان، با به دست فراموشی سپردن شعار برابری دو جنس، ضمن طرح مردسالاری الکترونیکی، باز هم زنان را به صورت جنس دست دوم و جنسی که تنها در پناه حمایت مردان می‌توانند حق حیات و بقا داشته باشند، مطرح می‌سازند.

عنوان «القای برخی از مفاهیم فرهنگ فمینیستی به کودکان» این نکته مورد تأکید قرار گرفت که مردسالاری الکترونیکی از سویی و تأکید بر اندام و جذابیت جنسی زن از سوی دیگر در فضای مجازی، برخی از زنان (و اندیشمندان جامعه بشری) را بر آن داشته است تا به مقابله با جریان اخیر بپردازند.

فمینیست‌ها 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 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.

در عنوان حاضر پس از بررسی برخی از شواهد میدانی، خاطرنشان شده است که طرح زن در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها در حد و شأن مرد (و نه یک جنس دست دوم) امر ارزش‌مندی 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 را، به خدمت دشمن درآمدن تفسیر کرده، از هرزه‌نگاری و هم‌جنس‌گرایی زنان دفاع می‌کنند، بالطبع این موارد آثار سویی در مخاطبان خواهد داشت.

در عنوان «ضعف بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه»، بیان شد که بررسی تاریخچه فناوری‌های ارتباطی جدید حکایت از تاریخچه 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 آمده 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 محصل 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. مواردی نظیر: 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 درآمد 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 ارائه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه و مانند آن‌ها، نمونه‌هایی از بسترسازی فرهنگی غرب در باب فناوری‌های ارتباطی پیشرفته هستند که در مجموع سبب می‌شوند از میزان تهدید فناوری‌ها کاسته شده و بر میزان فرصت‌های آن‌ها افزوده گردد.

«جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی» عنوان دیگری است که در کتاب مورد بحث قرار گرفته است.

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، اولیا، کودکان، رسانه‌های داخلی و کلان نظام ذی سهم هستند. کاهش سرمایه اجتماعی و روی گردانی برخی از مردم از خصمشی‌های 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.

عنوان «پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران» ناظر بر یکی از جذابیت‌های قابل توجه فضای مجازی است که مورد توجه بسیاری از کاربران فضای مجازی از جمله کودکان پیش دبستانی قرار گرفته است. کاربران فضای مجازی که ممکن است از افراد خردسال گرفته تا نوجوان، جوان، میانسال و پیر باشند، می‌توانند انواع تولیدهای خود را از گذاشتن متن گرفته تا تهیه عکس، کلیپ، فیلم، خوانندگی، دابسمش و مانند آن، در امکانات در نظر گرفته شده فضای مجازی درج کرده و بگذارند و مخاطبان آثار اخیر، یا در مورد آن‌ها اظهار نظر کرده و یا از آن موارد استفاده مورد نظر خود را ببرند. بعضی از کودکان مصاحبه شده بیان می‌داشتند، از حدود سه سالگی شروع به گرفتن عکس کرده‌اند و در سال‌های بعد، تصاویر تهیه شده خودشان را در شبکه‌های اجتماعی (نظیر اینستاگرام) به معرض دید دیگران نهاده‌اند.

برخی از کودکان مصاحبه شده اظهار می‌داشتند که آنان با کاربری از تبلت یا گوشی خودشان یا اولیایشان، دست به تهیه عکس و تصویر از ماشین‌های خود، عروسک‌هایشان، گربه‌شان یا طبیعت و مانند آن می‌زنند و با کمک اولیا، این تصاویر را در معرض نمایش دوستان و آشنایانشان در فضای مجازی می‌گذارند. در کنار کاربری مثبت اخیر، علاقه کودکان به عکاسی افزایش یافته، خلاقیت احتمالی آنان در این جهت شکوفا خواهد شد.

کودکان کاربر فضای مجازی از سویی به دلیل آن که توسط برخی از بازی‌هایی که کاربر آن هستند، به تهیه عکس سلفی تشویق می‌گردند. از سوی دیگر به دلیل گرمی بازاری که تصاویر سلفی در جامعه بزرگسالان پدید آورده است، بعضاً متمایل به تهیه عکس بهیوی از خودشان هستند و به دنبال این امر می‌کوشند تا تصویر خویش را به معرض دید دیگران قرار دهند. اما شواهد میدانی گردآوری شده دلالت بر آن دارند که اگرچه فضای مجازی با طرح امکان پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران، فضای قابل توجهی برای عرضه تولیدهای فرهنگی آنان پدید آورده است، اما با کنار نهادن

برخی از فواید جزئی این اقدام برای کودکان، فرصت اخیر در غالب موارد برای کودکان کاربر فضای مجازی مثبت نبوده، متضمن برخی از آسیب‌های روانی و اجتماعی است.

عنوان «جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید» ناظر بر این معنا است که فعالیت‌های سنتی کودکان ایرانی در برخورد آنان با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به شدت در حال رنگ باختن است.

بررسی فعالیت‌های فرهنگی سنتی (که در سطح کودکان به طور عمده معطوف به بازی‌های کودکان است)، حکایت از آن دارد که در سوابق فرهنگی ایران، کودکان به سمت و سوی بازی‌هایی سوق داده می‌شدند که در عین آن که به تخلیه انرژی آنان، پرنشاط ساختن آن‌ها و ارتقای مهارت‌های حرکتی و عصبی-عضلانی و تمرکز ذهنی آنان می‌انجامید، در عمل حاوی القائات گسترده‌ای در جهت جمع‌گرایی، تعاون، همیاری و نועدوستی کودکان بود.

بررسی تطبیقی اهداف فرهنگی که از طریق بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های غربی به کودکان کاربر محتواهای اخیر ارایه می‌گردد، حکایت از آن دارد که القائات فرهنگی بازی‌های سنتی با بازی‌های دیجیتالی جدید تفاوت بسیار زیادی با هم دارند. به این معنا که گذشته از آن که بازی‌های دیجیتالی در جهان واقعی محقق نمی‌شوند و غالباً فاقد شادی، نشاط، شادابی و تخیله انرژی هستند که در بازی‌های سنتی وجود داشت، این بازی‌ها مروج فردگرایی (در برابر جمع‌گرایی فرهنگ ایران)، لذت‌گرایی و در عین حال پرخاشگری (در برابر نועدوستی و همیاری که در بازی‌های سنتی القا می‌گردند)، بی‌توجهی و نفی ضمنی دین (در برابر تشویق بازی‌های سنتی به دین‌مداری) و سبک زندگی بی‌قید و لذت‌مدار (در برابر سبک زندگی ساده زیست و کم مصرف که توسط بازی‌های سنتی القا می‌گردند) هستند.

گذشته از القائات متفاوت فرهنگی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، موارد اخیر به دلیل گرافیک و پردازش جذاب آن‌ها، تنوع موضوعی، آمیخته کردن تخیل و واقع در یکدیگر، پاسخ نسبی به کنجکاوی کودکان با طرح مواردی نظیر فناوری‌ها، سلاح‌ها و ماشین‌های آینده و در نهایت تعمیق الگوهای مطرح شده در اذهان کاربران با ارایه اسباب بازی‌ها و البسه و وسایل آن‌ها، با بازی‌های سنتی تفاوت دارند.

در بررسی رفتارها و علایق فرهنگی کودکان در جامعه، شواهد متعددی دال بر تغییر ارزش‌های پیش‌گفته و جایگزینی ارزش‌های جدیدی در کودکان ملاحظه می‌گردد. یکی از مهم‌ترین دلایل این امر، کوتاهی و تعلل مسوولان فرهنگی جامعه در جهت بسترسازی بیش از پیش برای اوقات فراغت کودکان با جهت‌گیری‌های ارزشی بومی است، دلیل مهم دیگر این امر، سایه‌گستر شدن فضای مجازی است که با تولیدهای جذاب خویش اذهان کودکان (و نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی) را معطوف به خود کرده است و ماحصل کم‌کاری‌های مسوولان فرهنگی داخل و تلاش

وافر نهادهای تبلیغاتی غرب بدانجا انجامیده است که در عمل فعالیت‌های فرهنگی با صبغه غربی جای فعالیت‌های فرهنگی سنتی را که از صبغه‌ای بومی برخوردار بودند را گرفته و می‌گیرند.

اولیای کودکان و مسوولان مهد (و پیش دبستانی) کودکان، از دیگر عواملی هستند که روند اخیر را تسریع می‌بخشد، زیرا غالب آنان بدون داشتن دید و تحلیل مناسب از فراز و فرودهای کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدیدی و محتویاتی که توسط آن‌ها عرضه می‌گردد، در عمل کودکان را به سمت و سوی کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، سوق می‌دهند که این مسأله، متضمن جایگزینی فعالیت‌های فرهنگی بومی با فعالیت‌های فرهنگی جدید است.

به تعبیر دیگر، برخی از اولیا که از حداقل دید لازم در تربیت فرزند بی‌بهره هستند، فناوری‌های جدید را به مثابه یک پرستار الکترونیکی دیده، شخصاً فرزند خود را به سمت آن ارجاع می‌دهند تا وی بدون سروصدای اضافی، سرگرم بازی با آن‌ها شود. در این میان اولیای دیگری هم هستند که به دلیل محدودیت امکانات و زندگی در یک آپارتمان کوچک، به اجبار برای متوقف کردن اعتراض همسایه‌ها به سروصدای بازی کودک، وی را به سمت انجام بازی‌های دیجیتالی سوق می‌دهند.

مسوولان برخی از مهدکودک‌ها (و پیش دبستانی‌ها) هم به دلیل محدودیت امکانات، بی‌برنامگی و نداشتن دید تربیتی حداقل، کودکان مهد یا پیش دبستانی خودشان را شخصاً به سمت سرگرم شدن با بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط نهادهای تبلیغاتی غربی ارجاع داده، برای ساعت‌های زیاد آن‌ها را با کارتونها و پویانمایی‌های جهت‌دار غربی مشغول و سرگرم می‌کنند.

برخی از ظواهر فرهنگی که در کودکان کاربر فضای مجازی ملاحظه می‌گردد، مواردی مانند تهیه عکس و فیلم، تهیه دابسمش و خوانندگی (و نهادن تولیدهای اخیر در معرض دید و استفاده دیگران) هست. مضاف بر این، انعکاس بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان خود را در علایق و رفتارهای کودکان کاربر فضای مجازی نشان می‌دهند. مواردی مانند بازی‌های علمی-تخیلی، بازی‌های زیست محیطی، نجات گروگان‌ها، انجام بازی‌های پرنسی، بازی‌های پرخشونت و مبارزه‌ای، مسابقات سرعت، گیتار بازی، تهیه دابسمش، زامبی بازی، جادو بازی، علاقه به رقص و رفتن به کلاس‌های رقص و باله، علاقه به آرایش بازی، استقبال از مدگرایی مفرط و برهنه‌گرایی، ازدواج بازی و استقبال از سنت‌های غربی مانند جشن کریسمس و هالووین، از جمله مصادیقی هستند که بعضاً در رفتار کودکان پیش دبستانی کاربر فضای مجازی ملاحظه می‌شوند.

به تعبیر دیگر در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، بازی‌ها عرصه مناسبی برای انتقال ارزش‌ها و مفاهیم فرهنگی به کودکان هستند و با جابه‌جایی بازی‌های سنتی کودکان ایرانی با بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی و کارتونها خارجی، آن‌ها نه تنها بازی‌های خودشان در فضای واقعی را ترک کرده‌اند، بلکه ارزش‌های مندرج در این بازی‌ها نظیر جمع‌گرایی، تعاون و همیاری، نشاط و امید و اخلاق را نیز تا حدود زیادی با ارزش‌هایی خنثی و غربزده، نظیر آداب و رسوم غربی، عوض کرده‌اند.

«بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخشونت، شهوی و بی‌مسئولیت» عنوان بعدی است که در کتاب پس از تأکید در جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، مورد بحث قرار گرفته است. عنوان اخیر به مسأله بریدگی تدریجی کاربران بازی‌های دیجیتالی از فرهنگ بومی خودشان و ایجاد گسست تاریخی و فرهنگی آنان پرداخته است.

با بررسی کلی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب می‌توان بیان داشت، این آثار که بعضاً با هزینه‌های بسیار سنگین و به شکلی بسیار جذاب تهیه می‌گردند، در غالب موارد از سوی نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری تهیه می‌شوند و بالطبع حاوی ارزش‌های مورد نظر سازندگانشان هستند که مایل هستند انسان‌ها همچون گاوی کار کرده و همچون گاو مصرف کنند.

با ایدئولوژی شدن مصرف، زندگی بدون قید انسانی افراد از سویی و شهوت‌گرایی آنان از سوی دیگر به شدت دامن زده می‌شود و البته موانع احتمالی نیز در این میان با خشونت و پرخاش حل و فصل می‌گردند. اما در برابر تولیدات نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، برخی از جریان‌های انسان‌گرا برای پیشبرد اهداف انسانی‌شان، دست به تولید برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌زنند که بالطبع فاقد خشونت، پرخاشگری، شهوت‌گرایی و بی‌قیدی انسانی هستند، اما مجموعه اخیر در برابر حجم انبوه تولید دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، اندک می‌نمایند و آنچه که زیر پوشش بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب مورد کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی قرار می‌گیرد، تولید نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش نظام سرمایه‌داری هستند، بنابراین با توجه به القائات خاص تولیدهای نهادهای تبلیغاتی مدافع نظام سرمایه‌داری، می‌توان انتظار داشت بی‌قیدی، بی‌مسئولیتی و تحقق هواهای نفسانی در صدر القائات این تولیدها باشد و برای نهادینه شدن زندگی اخیر، بازی‌های پیش‌گفته روابط اجتماعی را چنان پر خشونت و تهدیدآمیز ترسیم می‌کنند که کاربران با گریز از روابط اجتماعی پرخاشگرانه، می‌کوشند خود را با شهواتی که فراروی آنان ترسیم شده است، سرگرم سازند و به این طریق به گذران زندگی خویش بپردازند.

اما با نگاهی به معیارهای فرهنگ ایرانی، بُن‌مایه‌های این فرهنگ تأکید بر تقید انسانی و نفی نسبی شهوت‌گرایی و خشونت‌گرایی است، هر چند برخی از جریان‌های مدعی دینداری که در واقع دین طعمه دنیای آنان است، در این میان، در عمل مدافع و مروج سبک زندگی انسان‌مدار گردیده‌اند.

اما به هر صورت فارغ از این زبانه‌های روی آب، اگر کودکان پاک طینت خردسالی که کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتونها می‌باشند، قبل از درک بُن‌مایه‌های فرهنگ انسانی خویش، در جریان بازی‌های خویش به فهم و درک بُن‌مایه‌های فرهنگ مدافع سرمایه‌داری می‌رسند که چیزی جز بی‌قید انسانی، خشونت و شهوت‌گرایی نیست و این معنا در عمل

در بردارنده بریدگی کاربران از بُن مایه‌های فرهنگی خودشان و استقبال از بُن مایه‌های فرهنگی انسان‌مدار، شهوی و پرخشونت است.

در عنوان «تحولات الگویابی کودکان» خاطرنشان گردیده است که کودکان، نوجوانان، جوانان و همه اقشار اجتماعی در روند شکل‌گیری شخصیتی خویش، نیازمند الگو هستند و الگوها بسان فانوس‌های دریایی که راهنمای کشتی‌ها هستند، راهنمای کشتی وجودی انسان‌ها هستند. بنابراین اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه ویژه‌ای به مسأله الگوپردازی داشته، الگوهای مختلف علمی، ورزشی، اخلاقی، اجتماعی، عقیدتی و مانند آن‌ها را فراروی اقشار مختلف (خاصه کودکان و نوجوانان) مطرح کنند، زیرا انتخاب یک الگو توسط یک کودک، نوجوان یا جوان، سبب می‌شود، وی چگونه شدن خویش را بر مبنای معیارهای ارزشی که در الگوی خویش می‌بیند، رقم بزند. بررسی میدانی الگوپردازی‌های انجام شده برای کودکان ایرانی حکایت از آن دارد که با وجود سوابق درخشان در طرح الگوهای مختلف در طول تاریخ فرهنگی ایران، در حال حاضر در کنار بی‌توجهی زیادی که در زمینه پردازش الگوها بری کودکان، نوجوانان و جوانان وجود دارد، بی‌توجهی به پردازش هنری، علمی و روان‌شناختی الگوها از سویی و عدم سرمایه‌گذاری جدی در این زمینه، در مجموع سبب شده‌اند که الگوهای ایرانی در مقایسه با الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری، به شکلی بسیار کم فروغی ظاهر گردند.

کودکان در عین آن که فطرتاً نועدوست هستند، از ویژگی دیگرپیروی اخلاقی نیز برخوردارند و در مواجهه با الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری که در اوج خیرخواهی و نועدوستی ترسیم شده‌اند، به این الگوها علاقه‌مند شده و دیگرپیروی از آن‌ها را در دستور کار خود قرار می‌دهند، اما واقعیت امر این است که جهان سرمایه‌داری در پی تحقق سود حداکثری خویش، از سویی به انسان‌هایی احتیاج دارد که در پی انقلاب و انقلابی‌گری و اعاده شأن انسانی خود نباشند و از سوی دیگر مایل به داشتن انسان‌هایی است که در اوج مصرف و مصرف‌زدگی قرار داشته باشند، بنابراین الگوهای پردازش شده که در ظاهر افرادی خیرخواه، نیک‌اندیش و نועدوست هستند، اما در عمق مروج پرخاشگری، خشونت، مصرف‌گرایی و رفتارهای بی‌منطق و شهوانی هستند. کاربری بلندمدت کودکان خردسال از مجموعه مؤلفه‌های پیش‌گفته، ضمن تقلیل و سلب آزادگی انسانی آنان، از آن‌ها موجودی هواپرست و مصرف‌زده می‌سازد.

در تصور کودکان کاربر الگوهای غربی، دستیابی به اوجی از جذابیت، مصرف و انجام رفتارهای پرخاشگرانه و هیجان‌مدار و شهوت‌رانی با سبک و سیاقی که می‌خواهند، برای آنان در بزرگ‌سالی امکان‌پذیر و تحقق‌یافتنی است، اما همین کاربران خردسال پس از پشت سر نهادن دوران تفکر عینی خودشان، با رسیدن به دوران تفکر انتزاعی خویش، از آنجا که با دید نقادانه‌تری به مسایل مختلف می‌نگرند، با تحلیل شرایط اقتصادی-اجتماعی- فرهنگی خود و کشورشان، به سادگی درمی‌یابند که دستیابی به آنچه از کودکی بدان می‌اندیشیدند، امری امکان‌ناپذیر است. علاوه بر این، کاربران

خردسال دیروز با رسیدن به سن جهش نموی و بلوغ خویش، با نگاهی به خویش درمی‌یابند، چهره و اندام آنان منطبق با چهره و اندام الگوهای مورد علاقه‌شان نیست، از این رو آنان از سویی در پرتو تفکر انتزاعی (و انتقادی) خویش و از سوی دیگر در پی تحقق بلوغ و شکل‌گیری نهایی چهره و اندامشان، به اشتباه بودن اندیشه‌های دوران کودکی خویش وقوف می‌یابند که تصور می‌کردند با رسیدن به سن بزرگ‌سالی، ضمن برخوردار شدن از چهره و اندامی همچون باری و الساء، از امکاناتی مشابه آن‌ها برخوردار خواهند شد و با شادمانی در اوج تنعم و رفاه خواهند زیست.

به هر صورت کاربران خردسالی که از الگوهای طراحی شده نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری تغذیه کرده و به تدریج بزرگ می‌شوند، با رسیدن به دوران خودپیروی اخلاقی و تفکر انتزاعی، اگر چه یادگیری‌های پیشین در مورد برخوردهای پرخاشگرانه یا پر از عشوه و ناز خود را کنار می‌گذارند، اما بازی‌های پرخاشگرانه پسرانه یا بازی‌های مبتنی بر ستایش جذابیت و زیبایی دخترانه، در ذهن آن‌ها ترس از جهان واقع و یا تحقیرشدگی در برابر عرضه جذابیت‌های غیرمتمعار الگوهای دخترانه را نهادینه ساخته‌اند. بنابراین کاربران خردسال پیشین و بزرگ‌سال بعدی، با کنار نهادن پرخاشگری و یا داعیه‌های برتری‌جویی خویش، با این نگاه که آن‌ها در جهانی پررعب زندگی می‌کنند و در نهایت می‌توانند در خدمت قدرت و یا چهره‌های فوق‌جذابی باشند که در بازی‌ها و کارتون‌ها شاهد آن‌ها بوده‌اند، سعی می‌کنند تنها به بیرون کشیدن گلیم خودشان از آب بپردازند و در نهایت با مصرف‌زدگی و زندگی شهوی که در ذهن آن‌ها نهادینه شده است، سر خودشان را گرم سازند و به این ترتیب در عمل بسان ربانی عمل کنند که ایده‌آل جهان سرمایه‌داری است، زیرا جهان سرمایه‌داری با به فراموشی سپردن ابعاد انسانی و اخلاقی، تنها به افزایش سود خود می‌اندیشد و سود اخیر تنها در شرایطی به دست آمده و حاصل می‌گردد که انسان‌ها دنبال آزادی، استقلال و روحیه انقلابی نباشند که تصمیم به زیر سوال بردن نظام سرمایه‌داری یا شورش علیه آن را بگیرند، بنابراین بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها، کارتون‌ها، فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای با نهادینه کردن خطمشی‌هایی که به مرعوب شدن کاربران انجامیده، آنان را تشویق به مصرف بی‌حد و حصر می‌سازد، تحقق حداکثر سود مورد علاقه جهان سرمایه‌داری را برای این نظام میسر می‌سازد.

کاربران پس از وقوف به اندیشه‌های خطایشان در تحقق شرایط مشابه همچون الگوهای مورد علاقه برای خودشان، در اندیشه گریز از بن‌بست فکری و عاطفی که برای آنان پدید آمده است، برمی‌آیند.

اما کودکانی که در کودکی خویش دست به اتخاذ مواضع پرخاشگرانه می‌زنند، در سنین بلوغ و دست‌یابی به تفکر انتزاعی خود درمی‌یابند که پرخاشگری بی‌حساب و کتاب و حتی زدن و از بین بردن پلیس، در عرف جامعه آنان نمی‌گنجد و قوانین مدون موجود، هرگونه پرخاشگری آنان را با تنبیه

مواجه خواهد ساخت، بنابراین کودکان دیروز و انسان‌های در سن بلوغ امروز، در یک جمع‌بندی اجمالی نتیجه می‌گیرند که باید بسیاری از افکار دوران کودکی خویش را کنار بگذارند.

از این رو کاربران در حالی که ترس، رعب و وحشت موجودات فرازمینی، هیولاهای زامبی‌ها و انسان‌های شرور را در ذهن خویش دارند، باید با کنار نهادن پرخاشگری متقابل خود، به زندگی خویش ادامه دهند که بالطبع این تحول مهم، به ترس و انزوای نسبی آنان خواهد انجامید.

سرخوردگی‌های روانی، اجتماعی و اقتصادی کاربران، امر دیگری است که به تشدید احساس شکست و ترس آنان می‌انجامد، زیرا آنان در فراز دیگری از ارزیابی‌های عقلانی خویش به توهمی بودن دستیابی به جذائیتی مشابه الگوهای مورد علاقه خود یا امکانات مالی مشابه آنان وقوف یافته‌اند.

اما کاربران علاوه بر آن که پرخاشگری گسترده‌ای را از طریق بازی‌های دیجیتالی، در ذهن خویش نهادینه کرده‌اند، موارد دیگری مانند مصرف‌گرایی و رفتارهای شهوی را نیز در ذهن خود نهادینه کرده بودند که به آنان این امکان را می‌دهند که در جمع‌بندی جدید خود از اوضاع و احوال جهان خویش، به این راه حل تن دهند که به جای پیشه کردن شخصیتی مستقل، آزاد و انسانی، شخصیتی حقیر و ترسان را پیشه خود کند که ترس مضاعف رعب‌های بازی‌های دیجیتالی را در ذهن دارد. اما کاربران می‌توانند با اتکا به دیگر ذخایر ذهنی متاخذ از الگوهایی که با آن‌ها زیسته و بزرگ شده‌اند، رفتارهای مصرفی و شهوی را پیشه خود کنند و با انداختن خود به چرخه موضوع‌های اخیر، در عمل رنج و تألم شکست‌های پیاپی خود را جبران کنند.

مجموعه آنچه از آن یاد شد، سبب می‌شود کودکان کاربر محصولات جهان سرمایه‌داری، به جای آن که به عنوان انسان‌هایی آزاده، نودوست و انسان‌گرا تربیت شوند، انسان‌هایی منفعل، ترسو، توسری خورده و حقیر تربیت شوند که این انسان‌ها، انسان‌هایی ایده‌آل برای نظام سرمایه‌داری شمرده می‌شوند.

سرانجام عنوان «سایر ابعاد فرهنگی» ناظر بر برخی از دیگر موارد فرهنگی است که تذکر آن‌ها لازم دیده شده است. در این عنوان تأکید گردیده است اگر چه عناوینی مانند: جذائیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال، سرگرمی و تفریح، آموزش‌های غیرمستقیم، تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، 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 و تحولات الگویابی کودکان، در کتاب حاضر یاد شده است، اما با این همه، عنوان‌های پیش‌گفته به تمامی اثرات فرهنگی پوشش نداده، اثرات فرهنگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراتر از موارد اخیر هستند. از این رو در این قسمت، با طرح

عنوان‌های «نفی نسبی دیدگاه‌های دینی و معنویت‌گرا»، «سوق یافتن به سمت نسبت‌گرایی ارزشی»، «قرار گرفتن در گرداب لایک»، «بصری شدن فرهنگ»، «سوگیری ارزشی نسبت به سایر اقوام» و «آسیب بزرگ شدن در فضای مجازی»، تلاش شد تا برخی از دیگر تبعات فرهنگی کاربری کودکان پیش دبستانی از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب مطرح گردد.

عنوان نفی نسبی دیدگاه‌های دینی و معنویت‌گرا به این مسأله مهم اشاره داشت که در محصولات خاص کودکان، نوجوانان و جوانان، مقوله دیدگاه دینی و معنویت‌گرا، عامدانه مورد بی‌توجهی قرار گرفته و بعضاً در آن‌ها تلاش می‌شود، دیدگاه دینی و معنویت‌گرا مورد سخره، نفی و انکار قرار گیرند.

عنوان سوق یافتن به سمت نسبت‌گرایی ارزشی، حکایت از آن داشت که کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها در جریان کاربری از محصولات اخیر در عمل با نظام‌های ارزشی مختلفی مواجه می‌گردند. به عنوان مثال، برخی از محصولات آن سوی آب کودکان را به سمت حل خشونت‌آمیز مسایل و برخی آنان را به سمت حل نودوستانه مسایل سوق می‌دهند، برخی از محصولات، کشوری را بد و محصولاتی دیگر همان کشور را خوب ترسیم می‌کنند، برخی از تولیدها مصرف الکل را خوب و برخی بد معرفی می‌کنند و نظایر آن‌ها. از این رو کودکان کاربر به دلیل مواجهه با مواضع ارزشی که گاه تا ۱۸۰ درجه در تنافر با یکدیگر قرار دارند، خود به خود در آستانه پذیرش نوعی از نسبت‌گرایی ارزشی قرار می‌گیرند.

عنوان گرداب لایک به عارضه جدیدی پرداخته بود که در آن کاربران تهی از محتوا در فضای مجازی، با سوءاستفاده از امکانی که فضای مجازی برای تعامل آنان با دیگران فراهم آورده است، می‌کوشند با افزایش لایک‌های خویش، خود را در انظار دیگران مطرح سازند، از این رو امکان عملی که برای بهبود تعامل انسانی افراد در فضای مجازی فراهم آمده است، در عمل صرف چشم و هم چسبی و مطرح شدن انسان‌هایی می‌گردد که به علت فرومایگی و حقارت درونی خویش، می‌کوشند تا با افزایش آمار لایکشان، به نوعی درد تهی بودن درونشان را به دست فراموشی بسپارند.

بصری شدن فرهنگ، عنوان دیگری بود که در این قسمت مطرح شد. در این عنوان تحول فرهنگ مکتوب به فرهنگ بصری مورد تأکید قرار گرفته، خاطرنشان شده است که با تحول فرهنگ مکتوب به فرهنگ بصری، در عمل کاربران به جای خواندن و مطالعه متن‌های مکتوب که در فرهنگ قبل وجود داشت، در مواجهه با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته که فضایی ملامال از تصاویر مختلف به صورت عکس، کلیپ، کارتونها، پویانمایی و فیلم را پدید آورده است، از فرهنگی بصری برخوردار می‌گردند که از سویی تمایل چندانی به خواندن متن‌های مکتوب نشان نمی‌دهند و از سوی دیگر به دلیل کاربری مدام از تصاویر، می‌کوشند تا تصاویر را جایگزین استدلال و منطق سازند، البته کودکان پیش دبستانی با متن‌های مکتوب سروکار ندارند، اما بزرگ شدن آن‌ها در فضای فرهنگ بصری، آنان را تا حد زیادی گریزان از متن‌های مکتوبی خواهد کرد که در آینده با آن‌ها مواجه خواهند شد.

عنوان سوگیری ارزشی نسبت به سایر اقوام، بیانگر آن بود که برخی با سوءاستفاده از بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، دست به القای اندیشه‌های قومیتی خود در جریان محصولات اخیر می‌زنند و در آن‌ها قومی را برتر یا پست‌تر معرفی می‌نمایند.

سرانجام عنوان خطر رشد در فضای مجازی، بیانگر این معنا بود که در صورت کاربری مفرط کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی، کاربری مفرط اخیر در عمل تعادل روانی کاربران خویش را بهم می‌زند، به تعبیر دیگر، انسان‌هایی که در جهان واقعی به سر برده و در این جهان رشد و تحول یافته‌اند، ترکیبی از خوبی‌ها و بدی‌ها را در خود به نمایش می‌گذارند. اما کودکان و نوجوانانی که با غرق شدن در فضای مجازی، امکان تجربه بالا رفتن از دار و درخت، آب تتی و سنگ پراندن در رودخانه، بازی کنار جوی‌های آب، درست کردن خانه جنگلی یا ایجاد خانه‌ای بالای درخت، بازی با بره و بزغاله‌ای که در روستا داشتند و نظایر آن‌ها را نمی‌یابند، و طبیعت روح آنان را تلطیف نمی‌کند، معلوم نیست با بزرگ شدن در فضای مجازی، چه ویژگی‌های روانی را در خویش به نمایش می‌گذارند.

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

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

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

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

اما در برابر نسلی که در اثر کاربری (و در واقع به میزان زیادی کژکاربری)، از فضای مجازی به تدریج نگاه و تحلیل‌های فرهنگی - اجتماعی و سیاسی - عقیدتی متفاوتی می‌یابد و غالباً به سمت

مواضعی مخالف آنچه مطلوب طبع اولیا، اولیای پرورشی و اولیای فرهنگی - اجتماعی نظام است، سوق می‌یابد، به نظر می‌رسد، غفلت گسترده‌ای وجود دارد.

در آنچه گذشت، انفعال اولیای فرهنگی و اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان به عیان قابل مشاهده بود. اولیای فرهنگی به جای مبادرت ورزیدن به اقدام‌هایی نظیر تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمده است)، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل‌کننده فناوری‌های ارتباطی جدید برای اولیا، اعمال نظارت (از نیروهای انتظامی گرفته تا نهادهای دینی و مردمی)، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی، تدوین قوانین خاص برای حمایت از کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن‌تر، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارائه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارائه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه و مانند آن‌ها که در سطح جهان معمول می‌باشد، به طور عمده به دستورهای از بالا به پایین و در غالب موارد با مضامین نفی و انکار فناوری‌ها و فضای مجازی می‌پردازند که آمار کاربری گسترده فیلترشکن از سوی کاربران، به خوبی گواه شکست خط‌مشی اخیر است.

مسوولان و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه داشته باشند که در درجه نخست اهمیت، فناوری‌ها تحمیل بوده (و آنان در موضع انتخاب قرار ندارند که اگر فناوری‌ها را نخواستند، انتخاب نکنند)، و در درجه بعدی اهمیت، فناوری‌ها و فضای مجازی به دلیل پاسخ نسبی که به نیازهایی مانند ارضای هیجان‌جویی جامعه یا مشکلات جنسی آن می‌دهند، در عمل به سادگی قابل حذف نیستند، مگر آن که پیشاپیش با بازنگری جدی خط‌مشی‌های فرهنگی - اجتماعی جامعه، مشکلات پیش‌گفته حل شوند. به تعبیر دیگر، زمانی که حتی برخی از مسوولان، کنسرت‌هایی را که در آن اشعار حافظ و مولوی خوانده می‌شود، تحمل نمی‌کنند، انتظار غلبه بر جذابیت‌های بی‌پایان فضای مجازی، انتظار درستی به نظر نمی‌رسد. البته تمهیداتی مانند تهیه اینترنت ملی، موتور جست‌وجوگر یوز، یاقق یا گسترش پیام‌رسان‌های داخلی و نظایر آن در دستور کار اولیای فرهنگی نظام هست که تمهیدات لازمی هم به شمار می‌روند، اما عمق مسأله فناوری‌های جدید در ایران فراتر از این مسایل هست، به این معنا که مسأله فناوری‌ها در عمل با کلان خط‌مشی‌های نظام گره خورده است و حل مسأله فناوری‌ها در ایران، نه تنها مستلزم کوشش و تلاش در جهت بسترسازی برای فناوری‌های ارتباطی

جدید است، بلکه باید هم‌زمان به ایجاد برخی از اصلاحات فرهنگی - اجتماعی در جامعه همت گمارد. به عنوان مثال، فناوری‌ها در حال حاضر به برخی از خلاءهای اجتماعی پاسخ می‌دهند و مثلاً هیجان‌جویی ارضا نشده افراد را به نوعی ارضا می‌کنند یا به مثابه عرصه‌ای برای ابراز نظر افرادی قرار گرفته است که احساس می‌کنند حرف آن‌ها در رسانه‌های جمعی جامعه انعکاس نمی‌یابد و از این رو به دنبال یافتن جایی برای اظهار نظر، شبکه‌های اجتماعی فضای مجازی را در این جهت مورد توجه قرار داده‌اند، به همین ترتیب با شکل‌گیری مقاومت فرهنگی اقصای مختلف اجتماعی در برابر اولیای امور جامعه، مردمی که با از دست دادن تریبون‌های سیاسی، عرصه فرهنگی را عرصه اظهار نظر و احیاناً مخالفت خویش بدل کرده‌اند، به دلیل تخالف ورزی با مسوولان، ممکن است به سادگی از تمهیدهایی نظیر اینترنت ملی یا موتورهای جست‌وجوگر داخلی و یا پیام‌رسان‌های داخلی سود نبرند و اعمال فیلتر مسوولان در این جهت را با به کارگیری فیلترشکن در عمل خنثی کنند.

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

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

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

تلاش برخی از اولیای آموزشی که برای اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان سخنرانی می‌آورند که در جریان سخنرانی خویش آنان را قسم می‌دهد (!) ماهواره و اینترنت و تلفن اندرویدی را از بساط

زندگی خویش جمع کنند، گواه روشنی در اندیشه بخش قابل تأملی از اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه است.

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

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

ماحصل آنچه از آن یاد شد، کاربری‌های غالباً کنترل نشده فرزندان از فضای مجازی است، کاربری‌هایی که گاه فرزندان بی‌تجربه را در عمل با شکارچیان جنسی و افراد بزه‌کاری در فضای مجازی مواجه می‌کند که با استفاده از غفلت اولیای فرهنگی، پرورشی و آموزشی کاربران خردسال و نوجوان و اولیای آنان، آزادانه در فضای مجازی پرسه زده، شکارهای خویش را طعمه هوا و هوس خویش می‌کنند و آنان را در نهایت به صورت انسانی درهم شکسته و ملامال از کینه و نفرت رها می‌سازند.

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

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

دستآورد بشری غرب در مواجهه با فضای مجازی

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

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

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

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

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

اما با وجود طرح ابعاد امیدبخش در جریان بروز و ظهور فناوری‌های جدید، برخی از افراد در جهت‌گیری و سمت و سوی متفاوت، نسبت به خطرات بالقوه فناوری‌های مزبور، هشدار دادند. به عنوان مثال، در پی وقوع حملات ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ در آمریکا، افراد دیگری به جدّ عقیده یافتند که اینترنت، در جهت سازماندهی افرادی که به برج‌های دوقلوی آمریکا و اهدافی مشابه حمله کردند، مورد استفاده قرار گرفته است، از این رو، ضرورت دارد که کنترل‌های گسترده و عمیق‌تری را بر ارایه دهندگان خدمات اینترنتی، اعمال کرد.

سرانجام با ارایه فناوری‌های تلفن همراه و تبلت، در حالی که بعضی از پژوهش‌گران، به طرح مواردی مانند آموزش مبتنی بر تلفن همراه یا تبلت می‌پرداختند، هم‌زمان برخی از منتقدان، هشدار دادند که این وسایل می‌توانند زمینه بروز و شکل‌گیری برخی از مشکلات را در سطح جامعه، فراهم آورند.

تجربه بشری در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل بستر سازی فرهنگی برای افزایش فرصت‌ها و کاهش تهدید فناوری‌های ارتباطی جدید را مطرح کرده است.

بررسی اجمالی کشورهای پیشرو در امر بستر سازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی نشان می‌دهد که این کشورها در جریان تهیه بستر فرهنگی مناسب جهت کاربری مناسب از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، در سطوح مختلفی دست به سرمایه‌گذاری زده‌اند.

مراکز دانشگاهی و پژوهشی با انجام پژوهش‌های لازم، شناخت مورد نیاز جهت ایجاد بستر مناسب برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقصاء جامعه را به دست می‌دهند، وزارت ارتباطات نیز حسب فعالیت خود، با تدارک سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی ایمن برای کاربران خردسال و جوان، ایمنی کاربری از فضای مجازی را برای کاربران این سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی فراهم می‌آورد.

وزارت آموزش و پرورش به عنوان دومین خانواده کودکان، نوجوانان و جوانان، در تلاش برای بستر سازی بهینه برای کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی، با پیش گرفتن اقدام‌های مختلف، فضای فرهنگی لازم را جهت کاربری مناسب دانش‌آموزان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراهم می‌آورد. در همین راستا سایر مؤسسات مرتبط با جوانان مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه و دیگر نهادهای دولتی به همراه سازمان‌های غیردولتی و مردم نهاد، می‌کوشند تا با پیش گرفتن مجموعه‌ای

از اقدام‌های توامان سلبی و ایجابی، دسترسی کاربران خردسال و جوان را به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی فراهم آورند.

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

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

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

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

۱- فعالیت مراکز دانشگاهی و پژوهشی

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

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

- تلاش در جهت شناخت هر چه بیش‌تر فراز و فرودهای فناوری‌های ارتباطی جدید،

- بررسی فراز و فرودهای تعامل جوانان با فناوری‌های پیشرفته،

- بررسی میزان آگاهی نوجوانان و جوانان از خطرهای فضای مجازی،

- بررسی اثرات سیاست‌گذاری‌های انجام شده در امر فضای مجازی،

- ارایه رهنمود برمبنای پژوهش‌های انجام شده برای سیاست‌گذاری‌های جدید،

- طراحی سایت‌های امن برای پاسخ به نیاز اولیا،

- تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی،

- تهیه محتوای آموزشی و کمک آموزشی (برای دانش‌آموزان و معلمان)،

- ایجاد کتابخانه‌ها و موزه‌های مجازی،

- پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود،

- تمهید مراکز راهنمایی و مداخله در بحران.

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

شوچوک^۳ (۲۰۱۴) در گزارش پژوهشی خویش، با توجه به یافته‌های پژوهش، سیاست‌گذاری مسوولان در این ارتباط را خواستار گردیده است.

جیانته^۴ (۲۰۱۳) بر مبنای یافته‌های علمی موجود، دست به تهیه یک کتابچه راهنما جهت کاربری اولیای مدارس و اولیای جوانان در جامعه زده است.

یاردی^۵ (۲۰۱۲) نیز در رساله دکتری خودش، دست به طراحی سایت مستقلی زده است که به سوال‌های اولیا در زمینه کاربری و کژکاربری فرزندان آنان پاسخ می‌دهد.

برخی از توصیه‌های ارائه شده توسط انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA)^۶، آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)^۷ و انجمن بین‌المللی فناوری در آموزش و پرورش (ISTE)^۸ درباره تربیت دیجیتالی فرزندان توسط اولیا، به شرح زیر است:

برای اولین بار در تاریخ بشریت، رسانه‌های محبوب^۹ و قابل دسترس، جوانان را درگیر یک یادگیری اجتماعی گسترده ساخته است.

در دنیای فناوری، منظور از «شهروندی دیجیتالی»^۱ همان راه یادگیری و زندگی کردن مسوولانه در دنیای روی خط یا برخط^۲ است که در جوامع آموزشی و خانگی گسترش یافته است.

1. Floros, G. D.

2. Federal trade commission

3. Shewchuk, S.

4. Giant, N.

5. Yardi, S. A.

6. Digital Guidelines promoting healthy technology use for children/ apa.org (American Psychological Association).

7. Growing up digital – Media research symposium/ aap.org (the American Academy of Pediatrics).

8. Six ways parents can foster good technology habits/ iste.org (International Society for Technology in Education).

9. User-friendly

کودکان و نوجوانان، «بومی‌های دنیای دیجیتال»^۳ هستند که از بدو تولد به صورت روی خط با زیست‌بومی دیجیتالی^۴ که همواره در حال تغییر است، در تعامل هستند و این زیست‌بوم به کمک رسانه‌های همراه^۵ رشد می‌یابد.

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

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

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

- اولیا باید به فرزند خود راجع به نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی اخطار و آگاهی بدهند؛ کودکان و به‌خصوص نوجوانان باید بدانند، اطلاعاتی که به اشتراک گذاشته می‌شوند، هرگز قابل پاک‌سازی به طور کامل نخواهند بود و این داده‌ها شامل پیغام‌های نامتعارف و تصاویر ناهنجار نیز هست. هم‌چنین کودکان و نوجوانان ممکن است نسبت به تنظیم‌های امنیتی آگاهی نداشته باشند و ندانند که مجرمان جنسی عموماً از شبکه‌های اجتماعی، اتاق‌های مکالمه^۶، پُست الکترونیک و بازی‌های برخط برای ارتباط گرفتن و بهره‌گیری از بچه‌ها استفاده می‌کنند.

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

- اولیا باید رفتار درست و آداب صحیح در دنیای مجازی را به فرزندان خود آموزش بدهند؛ افراد عمدتاً حرف‌هایی را به صورت مجازی به دیگران می‌زنند که هرگز رو در رو آن را بیان نمی‌کنند. بر

1. Digital Citizenship
2. Online
3. Digital Natives
4. Digital Ecosystem
5. Mobile Media
6. Chatroom

اساس نتایج تحقیقات انجام شده توسط شرکت امنیت اینترنتی مک‌آفه^۱ در سال ۲۰۱۴، ۸۷ درصد از نوجوانان شاهد زورگیری اینترنتی بوده‌اند. اولیا باید درباره‌ی اهمیت رفتار محترمانه در تعامل‌های برخط، به فرزندان خود آموزش دهند و از وی بخواهند که در صورت مشاهده‌ی زورگیری اینترنتی و یا برخورد با اطلاعات نگران‌کننده در دنیای مجازی، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا باید در مورد قدرت تصمیم‌گیری دیجیتالی^۲ با فرزندان گفت‌وگو داشته باشند؛ تمیز سایت‌های اینترنتی معتبر و قابل اعتماد و اطلاعات صحیح و واقعی از منابع دروغین، می‌تواند سخت باشد. والدین در خصوص تشخیص و ارزیابی اعتبار^۳ و صحت^۴ اطلاعات برخط بایستی با فرزندان خود گفت‌وگو کنند و به آن‌ها توضیح دهند که چرا نباید برنامه‌های عجیب و ناآشنا را بارگذاری^۵ کنند و یا بر روی پیوندهای^۶ مشکوک کلیک کنند و یا اطلاعات شخصی خود را در برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی غریبه، به اشتراک بگذارند. هم‌چنین باید به فرزندان یاد داد که به پیغام‌های ناخواسته از طرف افراد ناشناس نباید پاسخ دهند و در صورت دریافت این‌گونه پیغام‌ها، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

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

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

- باید میان دنیای مجازی و واقعی تعادل مناسبی برقرار شود؛ برقراری تعادل زمانی بین دو دنیای مجازی و واقعی از اهمیت بالایی برخوردار است. سلامتی روانی و فیزیکی با فعالیت‌های بیرون از

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

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

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

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

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

گفت‌وگو پرت کند. در خصوص شارژ کردن وسایل الکترونیک نیز بهتر است این وسایل بیرون از اتاق خواب و در طول شب شارژ شوند تا افراد نسبت به استفاده از آن‌ها در هنگام خواب، وسوسه نشوند.

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

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

کاربری نوزادان زیر ۲ سال:

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

بسیاری از والدین از گوشی هوشمند خود به عنوان «پستانک» و یا «پرستار بچه» استفاده می‌کنند؛ چرا که برنامه‌های مختلف و رنگارنگ و جالب، به سادگی نوزاد را آرام کرده و آرام نگه می‌دارد.

در این خصوص، والدین باید بدانند که مغز کودک در سه سال ابتدایی زندگی خود، سریع‌ترین میزان رشد خود را دارد و این بازه‌ی زمانی، حیاتی‌ترین وقت برای تحولات زبانی، هیجانی، اجتماعی و مهارت‌های حرکتی هستند. تعامل با دیگران و استفاده و تجربه کردن تمامی حس‌های خود در دنیای واقعی نسبت به تعامل کودک تنها با یک صفحه‌ی تصویری متحرک در این تحولات تأثیر چشم‌گیر و مؤثری دارند (به تعبیر دیگر، تجربه‌ی حرکت و لمس یک توپ با تصویر یا ویدیوی آن، حتی اگر تکان بخورد و صدا دهد، بسیار متفاوت است).

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

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)، در سال ۲۰۱۶، بر اذعان خود حاکی از آن که «کودکان زیر ۲ سال هیچ‌گونه زمانی را صرف فناوری و نشستن پای گوشی‌ها نباید کنند»، به شرح زیر تغییر داد:

برای نوزادان ۱۸ ماهه، تنها تماس ویدیویی با بستگان هم‌چون پدر بزرگ و مادر بزرگ مجاز است. برای نوزادان بین ۱۸ تا ۲۴ ماه، تماشای برنامه‌هایی با کیفیت بالا و آموزنده همراه با والدین (هم‌چون سه سام استریت^۳ و واندر پتس^۴) تعیین شده است. برای کودکان بین ۲ تا ۵ سال، یک ساعت در روز

1. Tapping

2. Swiping

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

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

استفاده از فناوری و برای کودکان ۶ سال به بالا، محدودیت زمانی لازم برای کاربری از فناوری باید در نظر گرفته شود.

هرچند این کاربری پیشنهادی در سال ۲۰۱۶، نسبت به آنچه در سال ۲۰۱۰ تعریف شده بود، از سخت‌گیری کم‌تری برخوردار بود؛ اما هنوز برای بسیاری از خانواده‌ها، بسیار سخت‌گیرانه و تا حدودی غیرضروری به نظر می‌آید. پژوهشی که دانشگاه آکسفورد^۱ در دسامبر سال ۲۰۱۷ منتشر شد، نشان داد که همبستگی‌ای بین سلامت کودکان و اجرای محدودیت‌های کاربری‌ای که آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) تعریف کرده است، وجود ندارد.

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

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

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

والدین با صرف زمان برای بازی، تماشا و یا جست‌وجو با کودکان، زمانی بدون فناوری به وجود می‌آورند. کودک در هنگام تحرک، نسبت به یادگیری بسیار کنجکاو است و به همین دلیل دور نگه‌داشتن وسایل الکترونیک سخت به نظر می‌رسد. نتایج نظرسنجی انجام‌شده توسط مؤسسه‌ی اریکسون^۲ بر روی تعدادی از والدین حاکی از آن بود که بیش از ۸۵ درصد از آنان به کودک زیر ۶ سال خود اجازه‌ی استفاده از فناوری را در خانه می‌دهند و ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که استفاده از فناوری را برای کودک خود مفید می‌دانستند که از جمله‌ی آن به موارد ذیل می‌توان اشاره کرد: سوادآموزی، آمادگی برای مدرسه‌رفتن و کسب موفقیت در مدرسه. در حالی که بیش از هر زمان دیگری، برنامه‌ها و ابزارهای بسیاری مختص به کودکان طراحی شده است، والدین می‌بایست فناوری را بخش کوچکی از فعالیت‌ها و یادگیری‌های کودکان در این سن در نظر گیرند.

در این سن، کودکان در حال یادگیری رفتارهای اجتماعی انسانی از قبیل به اشتراک‌گذاری^۱، کمک کردن، بخشش^۲ و بهره‌گیری^۳ از دیگران هستند. این سن زمانی است که بچه‌ها یاد می‌گیرند این فعالیت‌ها را انجام دهند. فناوری در این مراحل تحولی، زمانی که والدین با آن‌ها بازی یا جست‌وجو می‌کنند و یا فیلم می‌بینند، می‌تواند کمک کرده و زمان کاربری از فناوری به زمان ایجاد عطف و نزدیکی کودک با دیگران و حتی زیست محیط وی تبدیل شود.

درباره انتخاب برنامه و بازی رایانه‌ای برای کودکان نیز لازم به یادآوری است، والدین پیش از خرید بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت دارد که رده‌ی سنی محتوای دیجیتالی مورد نظر را بررسی کنند. استفان بالکم^۴، مؤسس و مدیرعامل مؤسسه‌ی غیرانتفاعی امنیت روی خط خانواده^۵ که نماینده شرکت‌هایی همچون آمازون^۶ و وریزون^۷ با هدف امن‌تر کردن دنیای برخط برای کودکان و خانواده است، پیشنهاد می‌دهد، والدین به جای استفاده از طبقه‌بندی‌های انجام شده توسط فروشگاه‌های معمولی و برخط، از رتبه‌بندی‌های اتحاد بین‌المللی رتبه‌بندی سنی^۸ (IARC) استفاده کنند. گوگل^۹، مایکروسافت^{۱۰}، نینتندو^{۱۱} و بسیاری از شرکت‌های عظیم فناوری از رتبه‌بندی‌های IARC در حین ساختن محتوا استفاده می‌کنند. به علاوه، رتبه‌بندی‌های IARC مرتبط به سیستم‌های ملی رتبه‌بندی سنی است.

از بعضی از برنامه‌های مناسب برای کودکان نوپا می‌توان به کیدل^{۱۲}، موتور جست‌وجوگر مجازی گوگل برای کودکان و کیدوز^{۱۳} که یک مجموعه‌ی سازمان‌یافته از برنامه‌ها و محتوای مناسب برای کودکان است، اشاره کرد.

سایت CommonSenseMedia.org به آرایه‌ی نظرات کاربران در مورد برنامه‌ها و بازی‌ها بر اساس گروه‌های سنی پرداخته است. باید در نظر داشت که توصیه‌های سنی ارائه شده توسط فروشگاه‌های برخط برنامه و سایت‌هایی مانند یوتیوب^{۱۴} همیشه دقیق نیستند. هرچند، بعضی از تأمین‌کننده‌ها برای

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

نفوذ به فهرست‌های رتبه‌بندی و نشان‌دادن محتوای خود به عنوان محتوایی مفید برای کودک، تلاش زیادی می‌کنند. در نتیجه، بهترین ابتکار این است که محتوایی که فرزندان به آن دسترسی دارد را خود والدین مورد بررسی قرار دهند.

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

والدین باید با تدوین قوانینی برای خانواده‌ی خود، زمان‌هایی را در نظر بگیرند که در آن افراد خانواده به‌دور از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند، نظیر عدم استفاده از فناوری دو ساعت قبل از وقت خواب و حین غذا خوردن، یا تعیین قسمت‌هایی از خانه که استفاده از وسایل الکترونیک در آن ممنوع است -مانند ممنوعیت کاربری از تلفن‌های همراه، رایانه‌ها و تلویزیون در اتاق‌های خواب و غذاخوری-. این‌گونه قوانین سخت‌گیرانه که همه اعضای خانواده آن‌ها را رعایت می‌کنند، با ایجاد زمان‌های به‌دور از فناوری برای اعضای خانواده، زمان مصاحبت افراد با خانواده را افزایش می‌دهد.

کاربری کودک جوان (۶ الی ۱۲ سال):

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

برخی از نکاتی که در این سن باید مورد توجه قرار گیرند، به شرح زیرند:

ساختن حساب کاربری کودکان، امر لازمی در این مقطع سنی به حساب می‌آید. کودکان در این بازه‌ی سنی ممکن است برای انجام دادن تکالیف خود از رایانه استفاده کنند. برنامه‌ی کنترل به آنان کمک می‌کند تا محدودیت زمانی برای استفاده از رایانه و برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی را در نظر بگیرند.

تلاش برای آموزش به خود فرزندان موجب می‌شود مشکلات بیش‌تری پیش آید؛ مثلاً لپ‌تاپ را پرت کنند، شیرشان را روی صفحه کلید بریزند، صفحه نمایش را بشکنند و با پنهان‌کاری مسوولیت این کارها را قبول نکنند! بهترین راه این است که دستگاه‌هایی مخصوص خود آن‌ها در نظر گرفته شود و اگر والدین تبلت یا لپ‌تاپ مخصوص کار دارند، کودکان را از آن دور نگه دارند. کرومبوک‌ها^۱ لپ‌تاپ‌های ارزان‌قیمتی هستند و در نتیجه برای استفاده‌ی کودکان مناسب هستند.

نگهداری وسایلِ هوشمند در اتاق خاصی که همه‌ی اعضای خانواده از آن استفاده می‌کنند، بهتر است، زیرا روی استفاده‌ی کودکان از آن‌ها نظارت وجود خواهد داشت.

بها دادن به خلاقیت کودکان نکته قابل توجه دیگری است که نباید آن را از یاد برد^۱.

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

کارت‌های امنیتی اینترنتی مؤسسه‌ی آن‌لاین ایمنی خانواده^۲ می‌تواند به والدین کمک کند برای وسایل الکترونیک جدیدی که به کودکانشان می‌دهند، قوانینی اصولی مشخص کنند.

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

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

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

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

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

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

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

- از قربانی حمایت کنند، مثلاً او را در کارهای خود شریک کنند و ارتباطشان را بیش تر کنند و همچنین حالش را جویا باشند^۱.

نکته دیگر، برخورداری یا عدم برخورداری از گوشی شخصی توسط کودکان است. در بازه سنی ۶ تا ۱۲ سال، ممکن است کودکان از والدین تقاضای خرید گوشی برای خودشان را داشته باشند، چون بعضی از دوستانشان گوشی دارند. طبق تحقیقات نیلسن^۲، از نظر سنی، تعداد کودکانی که گوشی می‌خرند به ترتیب در ۱۰ سالگی، ۸ سالگی، ۹ سالگی و ۱۱ سالگی بیش تر است. اکثر والدین به منظور حفظ ارتباط دائمی با فرزندان و یا دانستن موقعیتی مکانی آن‌ها در هر زمان برای آن‌ها گوشی می‌خرند. اما این‌که بقیه‌ی بچه‌ها گوشی دارند، به معنای آمادگی فرزندان برای داشتن گوشی نیست. باید قبل از خریدن گوشی برای آن‌ها به نکات ذیل توجه کرد:

- آیا کودک در قبال چیزهایی که دارد مسوولیت‌پذیر است؟

- آیا اگر برای وی گوشی خریداری شود، از قوانین والدین خود در مورد استفاده از آن پیروی می‌کند؟

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

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

کاربری نوجوانان و جوانان (۱۳ الی ۱۸ سال):

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

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

۱. در سایت stopbullying.gov پیشنهادهای بیش تری برای والدین و کودکان در راستای جلوگیری از مزاحمت وجود دارد.

نظارت کامل بر آن چه نوجوان به صورت برخط انجام می‌دهد، برای والدین غیرممکن است، اما نظارت‌های دوره‌ای بر آن چه نوجوان با داشتن آزادی در دسترسی به فناوری دیجیتال، انجام می‌دهد، می‌تواند بینشی کلی از میزان مسوولیت‌پذیری در کاربری از فناوری وی را به والدین بدهد. دادن تعهد درخصوص چگونگی استفاده از گوشی توسط فرزند، امر لازمی است که باید همواره مورد توجه اولیا باشد. برخی از قواعد غیرقابل بحث شامل موارد ذیل است:

- در هنگام رانندگی هرگز از گوشی استفاده نشود.
- عکس‌ها و ویدیوهای نامناسب هرگز دیده نشده و به اشتراک گذاشته نشوند.
- فرزند در صورت ترک کردن یا رسیدن به خانه‌ی دوستش، حتماً به والد خود خبر بدهد.
- درباره‌ی عادت‌های سالم استفاده از شبکه‌های اجتماعی و تفکر انتقادی فرزند باید مطمئن شد که عزت نفس وی وابسته به لایک‌ها و اشتراک‌گذاری‌ها نیست.
- اولیا باید راجع به پیام‌های تبلیغاتی که می‌توانند در جهت سوءاستفاده از افراد به کار گرفته شوند، به فرزندشان آگاهی دهند که باید ضمن توجه به انبوه شایعات موجود در فضای مجازی، به طور کلی نسبت به هر آن چه که در فضای مجازی می‌بینند، مشکوک بوده، با احتیاط لازم برخورد کنند.
- والدین می‌توانند با دنبال کردن^۱ فرزند خود در شبکه‌های اجتماعی، از کارهای وی در هر دوره‌ای آگاهی یابند (و این مسأله می‌بایست یک قاعده‌ی غیرقابل مذاکره باشد، حتی اگر فرزند در مقابلش مقاومت می‌کند).

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

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

چند ایده برای قوانین کلی این تعادل به قرار زیر است: والدین به تلفن‌های آن‌ها گوش نمی‌دهند و پست‌های الکترونیک‌شان را نمی‌خوانند، مگر آن که مشکوک به چیزی باشند. در مقابل، فرزندان تلفن و یا رمزعبور حساب کاربری خود را هر زمان که والدین بخواهند فعالیت‌های آن‌ها را بازبینی کنند، تحویل می‌دهند. این کار به نوجوانان اجازه می‌دهد که بدانند که والدین حقی نظارت بر آن‌ها را دارند.

راهکار هوشمندانه‌ای برای ایجاد اعتماد بین فرزندان و والدین برای دسترسی به حساب‌های کاربری فرزندان در صورت نیاز، آن است که والدین از فرزندان خود بخواهند، رمزعبور خود را در یک قلم که در زمان نیاز باید شکسته شود بگذارند. والدین توضیح می‌دهند که نمی‌خواهند به حساب

1. Follow/ Friend

2. Spying

کاربری آن‌ها دسترسی پیدا کنند، ولی می‌خواهند که توانایی اقدام در «مواقع اضطراری» را داشته باشند.

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

والدین بایستی علایق فرزندان خود را به سمت بهره‌وری هر چه بیش‌تر از فضای مجازی هدایت کنند. سواد دیجیتالی^۱ یک مهارت فوق‌العاده کارآمد است و فناوری می‌تواند موقعیت‌های ابتکاری و آکادمیک ارائه کند. در صورت علاقه‌مندی فرزندان، کلاس‌های برنامه‌نویسی، طراحی دیجیتالی، انیمیشن‌سازی یا هر موضوع فناوری محور موجود است که بتواند به وی کمک کند که از فناوری بهره‌مند شود و برای استفاده از آن در آینده، آماده شود.

جلوگیری از اعتیاد به فناوری، مسأله مهم دیگری است که باید اولیا بدان توجه داشته باشند. دو علامت هشداردهنده اولیه در رابطه با رابطه ناسالم فرزندان با فناوری وجود دارد که می‌بایست نسبت به آن‌ها آگاه بود؛ یکی از آن‌ها رفتاری و دیگری عاطفی است.

در جنبه‌ی رفتاری، تشخیص عبور زمان استفاده از رایانه از حد مجاز، مهم است، به نحوی که وقت لازم برای بازی کردن در دنیای واقعی، انجام ورزش‌های فیزیکی و ارتباط واقعی را از فرزند می‌گیرد. در رابطه با جنبه عاطفی، تشخیص تجربه منفی فرزند، بعد از استفاده از رایانه مهم است، مخصوصاً اگر احساس اذیت‌شدن^۲ و یا حس کلی بدی از تعامل‌های برخط خود دارند. این امر ممکن است در شبکه‌های اجتماعی، ارتباط برقرار کردن با پیغام یا بازی‌های چند نفره‌ی نقش‌آفرینی^۳ و مانند آن‌ها اتفاق بیفتد.

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

۲- وزارت ارتباطات

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

-
1. Digital Literacy
 2. Bullied
 3. Role-playing

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

- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی.

در برخی از کشورهای جهان، سازمان‌های ملی برای نظارت بر محتویات رسانه‌های دیجیتالی که مورد استفاده کودکان پیش دبستان و بالاتر قرار می‌گیرند، وارد صحنه شده‌اند (شورای ملی مطالعات اجتماعی^۱، ۲۰۱۳؛ سامشن^۲ و همکاران، ۲۰۱۴).

هندرسون^۳ و دی زوارت^۴ (۲۰۱۴)، در مقاله خویش گزارش می‌دهند که وزارت ارتباطات استرالیا جهت افزایش امنیت روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان زیر ۱۸ سال، ضمن ایجاد یک گروه در زمینه حفظ ایمنی کودکان، تلاش در جهت حذف موارد آسیب‌زا برای کودکان در رسانه‌های اجتماعی را خواستار شده است.

یونیسف (میرکا^۵، ۲۰۱۱) و بنیاد جی‌اس‌ام^۶ (۲۰۱۳) در اسناد منتشره خود با طرح سیم‌کارت دانش‌آموزی، خاطرنشان ساخته‌اند که سیم کارت اخیر با جذابیت‌های متعددی توأم است (نظیر دانلود کتاب‌های کمک درسی، بازی، فیلم، موسیقی، خرید بلیط با تخفیف، طرح یک شبکه اجتماعی خاص برای دارندگان سیم‌کارت دانش‌آموزی، ایجاد یک باشگاه از صاحبان سیم‌کارت مزبور و مانند آن)، امکان تماس دانش‌آموزان را محدود به افراد خانواده کرده، در طی ساعات کلاس درس نیز فعال نیست.

منطقی (۱۳۹۵، ی) در توصیف برخی از ویژگی‌های سیم کارت دانش‌آموزی می‌نویسد:

«کودکی، نوجوانی و جوانی سنین بحرانی محسوب می‌گردند، زیرا اثرپذیری‌های سنین اخیر، تأثیرپذیری‌هایی ماندگار بوده، در جهت‌گیری ارزشی و شخصیتی آنان در طول زندگی‌شان مؤثر واقع می‌گردند.

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

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

-
1. National council for the social studies
 2. Sumsion, J.
 3. Henderson, M.
 4. De Zwart, M.
 5. Mirkka, M.
 6. GSM Association

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

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

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

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

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

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

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

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

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

باشگاه دانش‌آموزی، طرح نوآورانه دیگری است که برای سیم‌کارت دانش‌آموزی تعریف شده است. به این معنا که دانش‌آموزان دارای سیم‌کارت دانش‌آموزی، در عمل می‌توانند عضو باشگاهی بر مبنای سیم‌کارت مورد استفاده خویش شده، از مزایای عضویت در آن برخوردار شوند. مزایای اخیر مواردی مانند امکان برخوردار شدن از تخفیف‌های ویژه برای خرید بلیط رخدادهای علمی، هنری، ادبی ورزشی و نظیر آن است.

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

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

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

مدرسه با ارایه اطلاعات مورد نیاز آموزشی (از مقررات گرفته تا تاریخ امتحانات) دانش‌آموزان، جذابیت خاصی برای خود در نزد دانش‌آموزان پدید می‌آورد. مضاف براین، سامانه ارتباطی مزبور، ارتباط مسوولان مدرسه با اولیای دانش‌آموزان را نیز تمهید دیده است و اولیا از طریق این سامانه در جریان مسایل علمی، آموزشی، اخلاقی و تربیتی فرزندش در مدرسه قرار می‌گیرد. بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، با پیش گرفتن راهکار سیم‌کارت دانش‌آموزی، بتوان ضمن تصحیح خطای اولیای آموزش و پرورش دال بر ممنوعیت ورود تلفن همراه به مدرسه، در درجه نخست با مدارس پنهانی که در جریان ممنوعیت نادرست تلفن همراه به مدارس، در مدارس آموزش و پرورش پدید آمده است و دانش‌آموزان با بردن تلفن همراه خویش، دست به مبادله انواع اطلاعات خویش در مدرسه می‌زنند، به مقابله پرداخت و در درجه بعدی اهمیت، با اتکا به تلفن همراه دانش‌آموزان، از یادگیری مبتنی بر تلفن همراه (یا موبایل لرنینگ) که در حال حاضر انقلابی آموزشی در جهان حاضر پدید آورده است، در سطح مدارس سود جست.

۳- آموزش و پرورش

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

- ارایه مباحث فناوری‌ها به شکل ضمنی در متون درسی،
- اختصاص واحد مستقل سواد رسانه‌ای در برخی از کشورها،
- ارایه برخی از درس‌ها به صورت ترکیبی از تدریس مستقیم و تدریس روی خط،
- انجام فعالیت‌های فوق برنامه در ارتباط با خطرهای فضای مجازی،
- ارسال محتوا در ارتباط با فضای مجازی امن برای اولیای دانش‌آموزان،
- برگزاری کلاس‌های آموزشی برای والدین دانش‌آموزان،
- اختصاص خط تلفن مستقل برای ارتباط اولیا با مسوولان مدارس در زمینه کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- ایجاد امکان ارتباط ای‌میلی اولیا با مسوولان مدرسه در ارتباط با کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- درگیر کردن اولیای مدرسه (مدیران، مشاوران، روان‌شناسان و معلمان) با مقوله فضای مجازی،
- تهیه کتابچه راهنما برای مسوولان و اولیای مدارس،
- ارایه و معرفی سایت‌های امن و سالم به دانش‌آموزان و معلمان،

- ارتقای مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان،
- ارایه کنترل شده فضای مجازی (با فیلتر کردن سایت‌های نامناسب) به دانش‌آموزان.
برسون^۱ و برسون^۲ (۲۰۰۳) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، دانش‌آموزان با سرعت بیش‌تری نسبت به خانه، در مدارس به فضای مجازی دسترسی پیدا می‌کنند، از این رو ضرورت دارد که آموزش و پرورش به امنیت روی خط دانش‌آموزان توجه ویژه نشان دهد.
بوشونگ^۳ (۲۰۰۲) در مقاله خویش گزارش می‌دهد، با توجه به آمار کاربری کودکان از اینترنت، ضرورت فیلتر کردن اینترنت برای کودکان به شدت احساس می‌شود.
مانزو^۴ (۲۰۰۹) در مقاله‌ای با عنوان رفع فیلتر، از زاویه دید دیگری وارد مقوله کاربری دانش‌آموزان از اینترنت شده، بیان می‌دارد، تکیه صرف روی فیلترینگ اینترنت برای نوجوانان و جوانان چندان ثمربخش نیست، اما باید با ایجاد سایت‌ها و فضاهای امن برای دانش‌آموزان، امکان برخورداری آنان از فضای مجازی را بیش از پیش فراهم آورد. از نظر مانزو، حضور و مشارکت معلمان در فضاهای اخیر، بر جذابیت سایت‌های امن پیشنهادی برای جوانان می‌افزاید.
وین^۵ (۲۰۱۲) در مقاله‌ای که با عنوان ترویج شهروندی دیجیتالی از طریق شبکه‌های مبتنی بر مدارس تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، شبکه‌های اجتماعی جدیدی وجود دارند که از امکان کنترل دقیق‌تری برخوردارند و می‌توانند امکان تماس دانش‌آموزان را با همسالان خودشان و معلمان و اولیای مدرسه فراهم سازند، بنابراین استقبال از این شبکه‌ها توسط اولیای مدارس می‌تواند برای آنان راهگشا باشد.
(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، از ضرورت اختصاص سایت خاصی برای دانش‌آموزان یاد می‌کند که امنیت آنان را در فضای مجازی تأمین کند.
گذشته از ضرورت توجه مدارس به مسأله فضای مجازی، تأکید در کاربری مثبت و بهینه از فضای مجازی مورد توجه بسیاری از متخصصان و پژوهش‌گران آموزشی قرار گرفته است.
رانگولوف^۶ (۲۰۱۰) در گزارش پژوهشی خود خاطرنشان می‌سازد، برنامه اینترنت امن توسط کمیسیون اروپا مورد تأیید قرار گرفته است و یافته‌های حاصل از بررسی ۳۰ کشور اروپایی نشان می‌دهد، آموزش امنیت اطلاعاتی در مدارس ابتدایی و متوسطه مورد توجه قرار گرفته است.

-
1. Berson, I. R.
 2. Berson, M. J.
 3. Bushong, S.
 4. Manso, K. K.
 5. Winn, M. R..
 6. Ranguelov, S.

مک تاویش^۱ و فیلیپنکو^۲ (۲۰۱۶) در مقاله خویش از ضرورت توجه مسوولان به سواد رسانه‌ای کاربران یاد کرده‌اند.

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

کرونهولز^۳ (۲۰۱۱) گزارش می‌دهد، از اواسط دهه ۱۹۹۰، آموزش روی خط مطرح گردیده است و طبق برآورد انجمن بین‌المللی یادگیری روی خط، ۸۲٪ مدارس در حال حاضر حداقل یک دوره روی خط را ارایه می‌دهند. از این رو کرونهولز پیشنهاد می‌کند، برای رفع مشکلات دوره‌های صرفاً حضوری یا غیرحضوری (و روی خط)، می‌توان ترکیب برنامه‌های حضوری و روی خط را در نظام آموزشی در دستور کار قرار داد. طرح اخیر در برخی از مدارس در حال اجرا است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵) برگزاری دوره‌های آموزشی برای اولیای دانش‌آموزان را یکی از الزام‌های آموزش و پرورش معرفی می‌کند. به همین ترتیب دستورالعمل اخیر از اولیای مدارس خواسته است تا با اختصاص یک ایمیل و اعلان یک خط تلفن مشخص، امکان دسترسی و اظهارنظر اولیای دانش‌آموزان برای مسوولان مدارس را فراهم آورند.

ضرورت آموزش بیش از پیش مراقبان دانش‌آوزان در مدرسه، درخواست دیگری است که در دستورالعمل وزارت آموزش و پرورش بریتانیا، منعکس گردیده است.

اولسن^۴ و همکاران (۲۰۱۱) برای ارتقای ایمنی دانش‌آموزان در فضای مجازی، افزایش مراقبت دانش‌آموزان توسط مراقبان آنان در مدارس را مورد تأکید قرار داده‌اند.

مک فارلان^۵ (۲۰۰۷) نیز روی مسوولیت بیش‌تر مدیران مدارس در آسیب‌های فضای مجازی تأکید دارد.

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

گروبز^۶ (۲۰۱۳) در بررسی که در سطح جمعی از اولیای دانش‌آموزان داشت، انتظارات آنان از مدرسه را از طریق مرتب‌سازی کارت‌های حاوی خواست اولیا، دریافت داشت. انتظارات اخیر که شامل

-
1. Mctavish, M.
 2. Filipenko, M.
 3. Kronholz, J.
 4. Olsen, H.
 5. Mac Farlane, M. A.
 6. Grubbs, N. K.

مواردی مانند مهارت‌های والدگری، خودآگاهی و عزت نفس جوانان، روابط همسالان، سلامت بهداشتی، فرصت‌های تحصیلی، انتخاب شغل، ارتباط با معلمان، کاربری از فناوری‌های ارتباطی و ایمنی در جریان کاربری از اینترنت بود، دورنمای روشنی از انتظارات اولیا برای مشاوران مدارس ترسیم می‌نماید و آنان می‌توانند در جریان پاسخ به انتظاراتی اخیر در عمل به روابط خود با اولیا نیز عمق بیش‌تری ببخشند.

ولنتین^۱ (۲۰۱۳) در مقاله‌ای که در مورد درخواست‌های جنسی روی خط تهیه کرده است، از خطر اخیر که نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی را مورد تهدید خود قرار داده است، یاد می‌کند و خواستار مداخله جدی‌تر روان‌شناسان مدرسه در این زمینه گردیده است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، ضمن تأکید فیلترینگ اینترنت مدارس و حفاظت اولیای مدارس از دانش‌آموزان در برابر زورگیری الکترونیکی و آزارهای جنسی، آنان را موظف می‌سازد تا ضمن تشویق نوجوانان و جوانان به کاربری از برنامه‌های سالم اینترنتی (مانند استفاده از برنامه «تور افسانه‌ای اینترنتی»)، دست به اطلاع‌رسانی درباره تروریسم به دانش‌آموزان زده، مانع پیوستن آنان به گروه‌های اخیر (نظیر داعش) شوند.

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

۴- سایر مؤسسات مرتبط با نوجوانان و جوانان

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

- مراکز پزشکی،
- مراکز مشاوره و روان‌درمانی،
- کتابخانه‌ها،
- و نهادهای دینی (کلیسا).

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

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

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

۵- اطلاع‌رسانی مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه

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

- ایجاد جریان‌های اجتماعی روشنگر در ارتباط با فضای مجازی،
- ارایه ابزارهای کنترل‌کننده به اولیا،
- نشر کتاب، کتابچه، جزوات و برشورها و پوستره‌های اطلاع‌رسانی برای افشار مختلف اجتماعی،
- راه‌اندازی سایت‌های خاص کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه،
- ارایه هشدارهای لازم به خانواده‌ها^۳،

1. Collier, A.
2. Gresham, J.

۳. هشدارهای اخیر غالباً در ارتباط با موارد زیر هستند:
- برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی (Website).

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

-
- برنامه‌های پیام‌دهی (Texting Apps)،
 - برنامه‌های محرمانه و مخفی (Secret Apps)،
 - برنامه‌های ملاقات (Meeting Apps)،
 - گزارش مشکل (Reporting Problem)،
 - مشکلات فنی،
 - مشکلات ایجاد شده توسط فناوری،
 - ایمنی و امنیت (Safety and Security)،
 - بازی‌ها،
 - کنترل والدین (Parental Control)،
 - امکانات تلفن‌های همراه (Mobile Features)،
 - دسترسی به موقعیت مکانی (Location Consent)،
 - اطلاعات حساب بانکی،
 - رمز عبور (Password)،
 - تنظیم‌های امنیتی،
 - شهرت (اعتبار) دیجیتالی (Digital Reputation)،
 - تفکر انتقادی (Critical Thinking)،
 - تنظیم‌های لازم جهت حفظ حریم خصوصی (Privacy Settings).
- (Teaching parents Tech/ aplatformforgood.org)

۶- سایر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی

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

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

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

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

۷- قوه قضائیه

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

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

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

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

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

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

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

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

سولداآتووا^۴ و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی چگونگی مواجهه نوجوانان و جوانان با خطرهای فضای مجازی گزارش می‌دهند که غالباً کاربران نوجوان و جوان در برخورد با ابعاد آسیب‌زای فضای مجازی آشفته شده و به شکلی منفعل با آن‌ها مواجه می‌گردند. بنابراین اطلاع‌رسانی و مداخله فعال در ایمن‌سازی فضای مجازی برای نوجوانان و جوانان امری الزامی است.

گالاکر^۵ (۲۰۱۱) در مقاله پژوهشی خویش نتیجه می‌گیرد، فیلترینگ تنهای فضای مجازی برای نوجوانان و جوان جوابگو نیست و باید هم‌زمان با فیلتر نسبی سایت‌های نامناسب در فضای مجازی برای کاربران جوان، سواد رسانه‌ای آنان را ارتقاء بخشید.

دولینگ^۶ و ریکوود^۷ (۲۰۱۴) از شکل‌گیری امکان‌گفت‌وگویی نوجوانان و جوانان در فضای مجازی با جمعی از متخصصان سلامت روان به صورت روی خط یاد می‌کند.

گروسین^۸ و ادموندسون^۹ (۲۰۰۳) از تهیه روزنامه‌های الکترونیک برای نوجوانان و جوانان یاد کرده، خاطرنشان می‌سازند، جوانان می‌توانند در فضای مجازی از این روزنامه‌ها سود ببرند.

سرانجام درج^{۱۰} (۲۰۱۷)، در مقاله خود با روشنگری درباره ماندن رد پای جوانان در سایت‌هایی که به آن‌ها رفته و از آن‌ها کاربری دارند، خطاب به آنان بیان می‌دارد، در صورت کژکاربری جوانان از فضای مجازی، رد پاهای باقی مانده افراد در زمان استخدام افراد، آنان را دچار مشکل می‌کند، از این رو جوانان بهتر است با آینده‌نگری لازم، دست از کاربری نامناسب از فضای مجازی دست بردارند.

-
1. Alvermann, D. E.
 2. Ramos-Soler, I.
 3. Zilka, G. C.
 4. Soldatova, G. U.
 5. Gallagher, F.
 6. Dowling, M. J.
 7. Rickwood, D. J.
 8. Grusin, E. K.
 9. Edmondson, A.
 10. Dredge, S.

۹- اطلاع‌رسانی برای اولیای دانش‌آموزان

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

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

- ارایه کتاب، کتابچه، برشور، پوستر و بسته‌های آموزشی تهیه شده برای اولیا،
- برگزاری کلاس آموزشی برای ارتقای آگاهی اولیا در زمینه فضای مجازی،
- ارایه انواع ابزارهای کنترل فناوری‌ها (رایانه، تلفن همراه و دیگر فناوری‌های ارتباطی) به اولیا (که در غالب موارد رایگان هستند)،
- رتبه‌بندی محتوای سایت‌ها جهت اطلاع اولیا،
- تعمیق روابط اولیا با مشاوران مدارس،
- تشویق گذاشتن قرار و مدارهای مشترک اولیا با فرزند، جهت کاربری مناسب وی از فناوری‌های ارتباطی،

- تعمیق رابطه دوستانه با فرزند برای ممانعت از پنهان کردن مشکلات پیش آمده برای وی،
- معرفی سایت‌های مناسب به فرزند،
- نظارت بر نحوه کاربری فرزند از فضای مجازی،
- مداخله فعال در جهت حل مشکلات پیش آمده برای فرزند در فضای مجازی.

رابرتز^۱ (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که با عنوان «والدین کودکان سایبری باید چه کار بکنند»، تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، با وجود آن که کودکان در برخورد با فضای مجازی از برخی از فرصت‌های موجود در این فضا برخوردار می‌گردند، اما باید دانست که فضای اخیر تهدیدهایی نیز برای کودکان در بردارد و ضرورت دارد که اولیا برای محافظت فرزندانشان از تهدیدهایی که در فضای مجازی فرزندانشان آن‌ها را تهدید می‌کند، رأساً وارد صحنه شده، حفظ و حراست از کودکانشان را در فضای مجازی محقق سازند.

برخی از بررسی‌های انجام شده حکایت از آن دارد که حداقل برخی از اولیا از آگاهی لازم برای نظارت بر چگونگی مصرف فناوری توسط فرزندشان بی‌بهره‌اند. به عنوان مثال، درج (۲۰۱۷) گزارش می‌دهد، اولیای یک فرزند ده ساله، با تصور این که تبلت امکان انتقال اطلاعات به دیگران را ندارد،

برای فرزندشان تبلت تهیه کردند، اما پس از مدتی دریافتند که فرزند ده ساله آنان، ویدیوی برهنه‌ای را که از دختر همسایه در جریان چت با وی تهیه کرده بود، در فضای مجازی به نمایش نهاده است. از این رو آگاه‌سازی هر چه پیش‌تر اولیا توسط بسیاری از پژوهش‌گران مورد تأیید قرار گرفته است (مک دونالد-بارون^۱ و همکاران، ۲۰۱۷) از همین رو رابرتز (۲۰۱۰) بیان می‌دارد، باید اولیا در صدد ارتقای دانش و آگاهی خود در زمینه جوانان باشند تا جایی که در حد و شأن یک کارشناس جوانان ظاهر شوند. ارایه برنامه‌های کنترل که به اولیا امکان مسدود کردن سایت‌ها و یا محتوای نامناسب یا محدود کردن زمان کاربری از اینترنت را می‌دهد (دفتر تحقیقات فدرال، ۲۰۰۱، استینبرگ^۲، ۲۰۱۷) وجه دیگری از یاری رساندن به اولیای دانش‌آموزان را تشکیل می‌دهد.

یبارا^۳ و همکاران (۲۰۹) در گزارش تحقیقی خویش خاطرنشان می‌سازند، بررسی آنان در زمینه مواجهه کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر با موارد ناخواسته جنسی، در مواردی که رایانه یا تلفن آن‌ها دارای ابزارهای کنترل کننده بوده‌اند، به مراتب کم‌تر از مواردی است که روی فناوری‌های مورد استفاده آنان، ابزار کنترل اولیا نصب نشده بود.

معرفی سایت‌های مفید به فرزند (درج، ۲۰۱۷)، تهیه کتابچه‌های راهنما برای اولیا (مرکز پی‌ای‌سی‌ای‌ار^۴، ۲۰۱۳)، اطلاع‌رسانی در زمینه وب سایت‌های امن به اولیا (آدلمن^۵، ۲۰۰۴) و روشنگری در مورد خطرهای بالقوه فناوری‌ها (نظیر زورگیری الکترونیکی که کاربر را به کاهش عملکرد تحصیلی تا افکار خودکشی مبتلا می‌سازد) (هولادی^۶، ۲۰۱۰)، قسمت دیگری از اطلاع‌رسانی به اولیا را تشکیل می‌دهند.

آیرس^۷ (۲۰۰۷) در مقاله خود پس از بیان خطرهای جنسی که کاربران خردسال و کم سن فضای مجازی را تهدید می‌کند، خاطرنشان می‌سازد، اولیا برای جلوگیری و ممانعت از خطر پیش‌گفته، باید ضمن ارایه برخی از اطلاعات لازم به فرزند (مانند طرح مراکز خصوصی بدن دختران و پسران برای آنان)، رابطه خویش را چنان با فرزندشان عمیق کنند که در صورت پیش آمدن هرگونه مشکلی برای فرزند، وی بلافاصله اولیای خود را در جریان آن قرار دهد تا آنان برای حل مشکل او، به کمکش بشتابند.

تشویق اولیا برای گذاشتن قرار و مدارهای مشترک با فرزند برای کاربری از فضای مجازی، امر مهم دیگری است که همواره به اولیا توصیه شده است (درج، ۲۰۱۷). این قرار و مدارها مواردی مانند میزان استفاده روزانه، باز نکردن نامه‌های الکترونیکی ناشناس، عدم ارتباط با افراد ناشناس، نظارت

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

پست‌های فرزند، پرهیز از ارسال تصاویر خویش و یا کاهش رزولوشن تصویر در صورت ارسال، توجه به حریم خصوصی خویش در شبکه‌های اجتماعی و نظایر آن هستند.

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

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

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

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

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

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

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

- نسبت به خواب خود آگاه باشند؛ پژوهش‌های بسیاری نشان داده است که استفاده شبانه‌گاهی از گوشی هوشمند می‌تواند در کیفیت خواب افراد دخالت کند. با توجه به این واقعیت که تلفن‌های همراه و وسایل الکترونیک دیگر از خود نور آبی^۶ ساطع می‌کنند، می‌توانند بر ترشح هورمون ملاتونین (که هورمون مرتبط با خواب است) اثر بگذارند. اما مشکل دیگر آن است، محتوایی که در این وسایل در

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

2. Apps

3. Security Setting

4. Family Agenda

5. Customize

6. Blue Light

اختیار کاربران قرار می‌دهند، غالباً تحریک‌کننده هستند؛ برای مثال یک پیغام^۱ یا توییت^۲ در وقت خواب^۳ می‌تواند موجب شود که مغز در هنگامی که باید استراحت کند، شروع به پردازش اطلاعات کند.

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

- اختراهای^۴ گوشی خود را خاموش کنند؛ بسیاری از افراد گوشی‌های خود را روی تنظیماتی قرار می‌دهند که در صورت دریافت یک پست الکترونیک جدید، پیغام جدید و یا اختراهای برنامه‌های رسانه‌های اجتماعی، به فرد اطلاع دهد. نتایج نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، حاکی از آن است تنها ۱۹ درصد از آمریکایی‌ها اختراهای گوشی خود را خاموش می‌کنند؛ این در حالی‌ست که اختراهای مداوم می‌تواند بر روی تندرستی و سلامت تأثیرات منفی بگذارد. در تحقیقات اخیر روان‌شناسان دانشگاه بریتیش کلمبیا^۵، میزان بی‌توجهی^۶ و بیش‌فعالی^۷ در طول زمانی که افراد اختراهای گوشی هوشمند خود را خاموش می‌کنند، نسبت به زمانی که آن را روشن می‌گذارند، کم‌تر گزارش شده است. هم‌چنین اختراهای پیاپی با بهره‌وری پایین‌تر، ارتباط اجتماعی ضعیف‌تر و سلامت روانی کم‌تر همراه است. در همان تیم پژوهش در پژوهشی مشابه نشان دادند که افرادی که به طور مداوم پست الکترونیک خود را بررسی می‌کنند، میزان استرس بیش‌تری را نسبت به افرادی که تنها سه بار در روز این کار را انجام می‌دهند، گزارش دادند. برای مدیریت استرس و افزایش تمرکز، باید تصمیمی واقع‌بینانه درباره‌ی اختراهایی که واقعاً مورد نیاز است، گرفته شود. برای مثال، پست‌های الکترونیک کاری نسبت به اختراهای فیس‌بوک از اهمیت چشم‌گیری برخوردارند.

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

1. Text

2. Tweet پیغام‌های رسانه‌ی توییت به این نام مشهورند.

3. Bedtime

4. Notifications

5. University of British Columbia

6. Inattention

7. Hyperactivity

- از رسانه‌ی اجتماعی عاقلانه استفاده کنند؛ بسیاری از افراد در مقایسه‌ی زندگی خود با «ویترین^۱» زندگی دوستانشان، در رسانه‌های اجتماعی، زندگی خودشان را بی‌روح‌تر می‌یابند.

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

- در حال زندگی کنند؛ فناوری و رسانه‌های مجازی سبب شده‌اند تا افراد به راحتی با یک‌دیگر در ارتباط باشند، ولی به سادگی می‌توانند آن‌ها را نسبت به ارتباطاتشان در دنیای واقعی بی‌توجه کنند. تعاملاتِ رو در رو و فیزیکی برای سلامتِ عاطفی^۲ افراد ضروری و مهم است. در نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، ۴۴ درصد از افرادی که پستِ الکترونیکِ خود، پیغام‌ها و رسانه‌های اجتماعی را به طور مداوم مورد بازبینی قرار می‌دهند، گزارش کرده‌اند، حتی زمانی که در کنار خانواده‌ی خود هستند، احساس می‌کنند که از آن‌ها جدا شده‌اند. افراد بزرگ‌سال هنگامی که افراد با دوستان و یا خانواده‌ی خود وقت می‌گذارند، باید تلاش کنند تا از وسایل الکترونیک خود نظیر گوشی هوشمند «جدا» شوند (و مثلاً زمان صرفِ شام یا وعده‌های غذاییِ دیگر و یا دوره‌می‌های خانوادگی یا دوستانه آن را بی‌صدا^۳ کرده و دور از دسترس قرار دهند).

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

-
1. Showcase
 2. Emotional Well-being
 3. Silent

برخی از پژوهش‌گران دیگر با توجه به دید فنی عمیقی که نوجوانان و جوانان از آن برخوردار هستند و مواردی مانند فیلتر کردن فناوری‌ها را در حد یک چالش جزئی می‌بینند (درج، ۲۰۱۷)، پیشنهاد می‌کنند، باید برای کنترل وضعیت اخیر از میزان تمرکز بر والدین کاست و از مدرسه و نهادهای اطلاع‌رسان دیگر جامعه در این جهت، کمک گرفت (استیوز^۱ و وبستر^۲، ۲۰۰۸، اولا گونجیو^۳، ۲۰۰۸).

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

۱۰- مشکلات حل نشده خطرآفرین

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

- تعارض ساختاری موجود در نظام‌های لیبرالیستی در جهت اخلاقی بارآوردن نوجوانان و جوانان،
 - دور زدن قوانین کاربری از شبکه‌های اجتماعی توسط نوجوانان،
 - کاربری نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی از محتواهای خشن و هرزه‌نگار،
 - عقب‌ماندن متخصصان فناوری‌های ارتباطی جدید از جوانان، در راستای شناخت کژکاربری‌های جدید نوجوانان و جوانان از فضای مجازی.
 - عقب‌ماندگی نسبی سیاست‌گذاری‌های انجام شده از تحولات شدید فناوری‌های ارتباطی جدید،
 - دستیابی به نقطه تعادل مناسب بین فیلترینگ اینترنت و آزاد نهادن کاربری نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،
 - هجوم بازیابان و سرمایه‌دارها به فضای مجازی برای اقناع نوجوانان و جوانان برای مصرف کالاهای آنان.
- جوامع غربی که غالباً طرفدار سرمایه‌داری بوده و بر همین مبنا الزام لیبرال بودن را پذیرفته‌اند، با تربیت اخلاقی انسان‌ها تعارضی ساختاری دارند، زیرا از سویی لیبرال بودن، حکم به آزادی رفتارهای انسان‌ها دارد، و بر همین مبنا بسیاری از تولید کنندگان در پی کسب سود هر چه بیشتر، ممکن است

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

۱- اقدام‌های کلان‌نگر اولیا

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

۱. برخی از مواردی که می‌توان از آموزش پیش دبستان، آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور انتظار داشت، به قرار زیرند:
الف: پیشنهاد بسترسازی فرهنگی توسط نظام آموزش عمومی کشور
برخی از پیشنهادهای کاربردی برای اولیای نظام آموزش عمومی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
۱- وظایف نظام آموزش پیش دبستان و دبستان
۱-۱- عطف توجه خاص به نظام پیش دبستان،
۱-۲- کنار نهادن نگاه حراستی در کلان آموزش و پرورش،
۱-۳- تغییر جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی در کلان نظام آموزش و پرورش کشور،

- ۴-۱- ورود اولیا به مراکز تصمیم‌گیری آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور،
- ۵-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت غنا بخشیدن به آموزش پیش دبستان (که در حال حاضر به صورت یله و رها شده‌ای به سمت کپی‌برداری تام و تمام از الگوهای غربی پیش می‌رود).
- ۶-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت تدریس برخی از دروس، هدایت پروژه‌های دانش‌آموزی، ارائه خدمات مشاوره و مددکاری برای دانش‌آموزان مسأله‌دار، همکاری در برگزاری همایش‌های علمی، برگزاری اردوهای علمی و تفریحی، همکاری در اجرای کلاس‌های فوق برنامه و مانند آن‌ها،
- ۷-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین محتوای آموزشی مهد کودک‌ها،
- ۸-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین کتاب‌های درسی،
- ۹-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان،
- ۱۰-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی کشور،
- ۱۱-۱- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی و تمهیدهای لازم جهت جذابیت بخشیدن به این سیم کارت (مانند ایجاد یک شبکه اجتماعی برای کاربران این سیم کارت، ایجاد پورتال بازی، فیلم، انیمیشن و موسیقی برای این سیم کارت، ایجاد پورتال کلاس‌های کمک آموزشی، تهیه کتاب‌های کمک آموزشی و خرید انواع بلیط‌ها با این سیم کارت، ایجاد باشگاه برای کاربران سیم کارت دانش‌آموزی، اعلان ورود و خروج دانش‌آموز و پرونده درسی وی به اولیا از طریق این سیم کارت، ایجاد امکان رصد خرج پول توجیبی دانش‌آموز از طریق سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)،
- ۱۲-۱- آموزش اولیای دانش‌آموزان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۱۳-۱- تهیه (یا کپی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی (ابزارهای کنترل اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، تبلت)،
- ۱۴-۱- تدوین قوانین لازم برای کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی و قوانین حمایت از کاربران فضای مجازی در برابر تعدی دیگران به دانش‌آموزان کاربر،
- ۱۵-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای مربیان مهد کودک‌ها جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش آنان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث پرورشی،
- ۱۶-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای معلمان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش معلمان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث درسی،
- ۱۷-۱- تعدیل مقاومت برخی از اولیا و مربیان که در برابر نوآوری آموزشی کاربری آموزش از فضای مجازی رخ خواهد داد،
- ۱۸-۱- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور با تمهیدات لازم (مانند تهیه سیم کارت دانش‌آموزی)،
- ۱۹-۱- تمهید راهکارهای نرم افزاری و سخت افزاری لازم جهت ممانعت از سوءاستفاده کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۲۰-۱- تهیه محتوا و ادبیات فاخر (تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب لاگ‌های تخصصی و فرهنگی - اجتماعی توسط مربیان و معلمان)،
- ۲۱-۱- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۲۲-۱- تهیه تولیدات علمی - فرهنگی تحت پوشش E-Journal, E-Newsletter (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان)،
- ۲۳-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان،

- ۲۴-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی مربیان و معلمان کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۲۵-۱- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی کودکان، نوجوانان و جوانان در ارتباط با فضای مجازی،
- ۲۶-۱- ارایه مشاوره‌های روی خط در مباحث درسی و موارد حمایتی به دانش‌آموزان و اولیای آنان.
- ۲۷-۱- حضور فعال در فضای مجازی (ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی - اجتماعی مانند انجمن معلمان تاریخ، ادبیات، باستان‌شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۲۸-۱- حضور فعال مربیان و معلمان در چت‌روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های عمومی - نظیر مشکلات تربیتی کودکان - و تخصصی - نظیر اتاق گپ باستان - شناسی ایران - و چت روم‌های نودوستانه)،
- ۲۹-۱- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره در زمینه سوءاستفاده‌های احتمالی از کاربران خردسال، نوجوان و جوان، اطلاع رسانی به جوانان در زمینه خطرات فضای مجازی)،
- ۳۰-۱- برخورد فعال در جهت ارتقای مهارت‌های اجتماعی کاربران نوجوان و جوان،
- ۳۱-۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
- ۳۲-۱- بسیج اولیای کودکان پیش‌دستان و اولیای دانش‌آموزان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
- ۳۳-۱- ارایه راهنمایی به مربیان و معلمان جهت شناخت بیش از پیش فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی و چگونگی کاربری بهینه از این فضای.
- ۳۴-۱- در نظر گرفتن امتیاز فعالیت فرهنگی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (با تأکید بر تولید محتوا برای فضای مجازی)،
- ۳۵-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح مربیان پرورشی (مانند تهیه بازی‌های نودوستانه، بازی‌های خلاق و علمی و تهیه بازی‌های تفریحی برای کودکان پیش‌دستان)،
- ۳۶-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح معلمان آموزشی (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
- ۳۷-۱- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (این امتیاز باید نقش و تویی در ارتقای معلمان داشته باشد).
- ۳۸-۱- اعمال تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی مربیان پرورشی و معلمان آموزشی که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
- ۳۹-۱- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۴۰-۱- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۴۱-۱- اطلاع رسانی نتایج پژوهش‌های انجام شده در زمینه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به مربیان، اولیای آنان و معلمانشان،
- ۴۲-۱- انجام پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۴۳-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (مانند تهیه بازی‌های آموزشی، مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها)،
- ۴۴-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح دانش‌آموزان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،
- ۴۵-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در اولیای دانش‌آموزان،

- ۱-۴۶- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
 - ۱-۴۷- تمهید هويت بخشى تاريخى دانش‌آموزان،
 - ۱-۴۸- تمهید هويت بخشى اجتماعى دانش‌آموزان (با اتکا به تجربيات انقلاب مانند تجربه جهاد سازندگى، جنگ)،
 - ۱-۴۹- سوق دادن جوانان به سمت سازمان‌هاى مدنى،
 - ۱-۵۰- سوق دادن جوانان به سمت حمايت از محيط زيست،
 - ۱-۵۱- تبديل جوانان به يك مددكار اجتماعى،
 - ۱-۵۲- ايجاد برنامه‌هاى مشترك بين دانشگاه و آموزش و پرورش با محوريت دانش‌آموزان (مانند به كارگيرى دانش‌آموزان به مثابه بازوهای اجرائى برخى از پژوهش‌هاى انسانى-اجتماعى در دانشگاه‌ها).
 - ب- برخى از پيشنهادهای کاربردى برای اولیای نظام آموزش عالی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
 - ۱- وظایف آموزش عالی
 - ۱-۱- تأسیس رشته مستقلی برای شناخت فضای مجازی،
 - ۱-۲- تأسیس رشته‌های بین رشته‌ای (مانند مسایل حقوقی فضای مجازی، روان‌شناسی فضای مجازی و...)،
 - ۱-۳- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای استادان (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای استادان داشته باشد).
 - ۱-۴- سوق دادن نظام آموزش عالی به سمت استفاده بهینه از فضای مجازی (همکاری دانشگاه‌ها در تهیه متون درسی برای آموزش‌های مجازی، گسترش دوره‌های آموزش مجازی در سطوح کارشناسی و کارشناسی ارشد).
 - ۱-۵- تعریف دوره‌های آموزشی برای استادان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی،
 - ۱-۶- تعدیل مقاومت برخی از استادان که در برابر نوآوری آموزشی کاربری آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد.
 - ۱-۷- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در استادان (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ايجاد شبکه‌های اجتماعى موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
 - ۱-۸- تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی استادان که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
 - ۱-۹- قرارداد تولید محتوا و ادبیات فاخر برای فضای مجازی (نظیر تولید محتوا برای پخش بلوتوثی در متروها برای شهرداری، تهیه ایمیل‌های نودوستانه- برای سازمان‌های خیریه-).
 - ۱-۱۰- همکاری با سایر نهادهای ذیربط (مانند پلیس فتا، قوه قضائیه) برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی،
 - ۱-۱۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
 - ۱-۱۲- بسیج اولیای دانشجویان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
 - ۱-۱۳- وارد کردن اولیای دانشجویان به مراکز تصمیم‌گیری آموزش عالی (به ویژه در ابعاد فرهنگی- اجتماعی)،
 - ۱-۱۴- توجیه نهادهای ذیربط (مانند شورای عالی فناوری یا شورای فیلترینگ) در مقوله برخورد با فضای مجازی (تبدیل رویکرد مبتنی بر نفی نهادهای مزبور به رویکرد مداخله مثبت و فعال)،
 - ۱-۱۵- همکاری با نهادهای ذیربط برای ارایه خدمات تخصصی به آن‌ها در زمینه فضای مجازی (مانند ارایه مشاوره روی خط به شهروندان، مربیان مهد کودک‌ها و اولیای دانش‌آموزان).
 - ۱-۱۶- ارایه خدمات مشاوره‌ای به استادان جهت کاربری بهینه از فضای مجازی.
- ۲- وظایف استادان
 - ۱-۲- پژوهش

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

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

۲- اقدام‌های حد واسط تربیتی اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر، شامل اقدام‌هایی می‌شدند که همکاری، برنامه‌ریزی و سرمایه‌گذاری مسوولان امر را به خود می‌طلبیدند و اولیا باید با طرح خواسته‌های منطقی خودشان، از اولیای امور کودکان، نوجوانان و جوانان، تحقق آن‌ها را جهت تربیت بهینه فرزندشان در متن جامعه، خواستار می‌شدند. اما اقدام‌های حدواسط و جزءنگر، اقدام‌هایی به شمار می‌روند که اولیا در آن‌ها نقش محوری ایفا می‌کنند.

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

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

۳- نگاهی به اقدام‌های جزءنگر اولیا

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

در محور «ضرورت کسب شناخت و انتقال آن به فرزند»، ضمن تأکید بر ضرورت حساس شدن اولیا نسبت به فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های جدید، خاطرنشان گردیده است که اولیا ضمن انتقال دانش و اطلاعات به فرزندشان، در ارتباط با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی، باید به ارتقای دانش آرایه شده به سطح نگرش، و در ادامه ارتقای سطح نگرش به رفتار و عمل، اهتمام

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

ورزند. زیرا دانش به تنهایی کافی نیست و باید با عواطف فرزند چنان آمیخته شود که برای وی تبدیل به باور شود. در سطحی فراتر، اولیا باید با تحریک فرزند به اقدام و عمل، باور وی را به جریان عمل، پیوندزند تا شاهد بهترین نتیجه ممکن در این ارتباط باشند.

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

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

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

به حمد و کرمش در شب قدر به انجام رسید.

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

منابع

- الکایند، دیوید (۱۹۳۱). رشد کودک و تعلیم و تربیت از دید پیاژه. ترجمه حسین ناظمی. ۱۳۷۴. مشهد: آستان قدس.
- بازرگان، مهدی (۱۳۷۷). مباحث بنیادین (راه طی شده، عشق و پرستش، ذره بی‌انتها). تهران: قلم.
- بختیاری، مهدی (۱۳۹۳). جامعه‌پذیری. سایت پژوه. ۲۴ آبان ۱۳۹۳.
- بوتکین، دانیل و کلر، ادوارد (?). شناخت محیط زیست. ترجمه عبدالحسین وهاب زاده. ۱۳۸۵. مشهد: جهاد دانشگاهی.
- خواجه نصیرالدین طوسی (?). اخلاق ناصری. به تصحیح مجتبی مینوی. ۱۳۶۵. تهران: خوارزمی.
- دبیر سیاقی، سید منوچهر (۱۳۸۳). بحران محیط زیست. قزوین: حدیث امروز.
- رزمجو، حسین (۱۳۷۵). انسان آرمانی و کامل در ادبیات حماسی و عرفانی فارسی. چ ۲. تهران: امیرکبیر.
- شریعتی، علی. علی، علیه‌السلام، حقیقتی بر گونه اساطیر. تهران: بی‌نا. بی‌تا.
- شریعتی، علی. علی، علیه‌السلام، (مجموعه آثار). تهران: نیلوفر. ۱۳۶۱.
- کرباسیان، قاسم (۱۳۹۳). جامعه‌پذیری. سایت پژوه. ۲۴ آبان ۱۳۹۳.
- کریم زادگان، حسن (۱۳۸۲). مبانی اقتصاد زیست محیط. تهران: نقش مهر.
- کوئن، بروس (?). مبانی جامعه‌شناسی. تهران: سمت. ترجمه دکتر غلامعباس توسلی و دکتر رضا فاضل، ۱۳۸۷.
- گانتز، بری (?). اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای بر کودکان. ترجمه حسن پورعابدی نایینی. ۱۳۸۳. تهران: جوانه رشد.
- گولومبوک، سوزان؛ فی‌وش، رابین (?). رشد جنسیت. ترجمه مهرناز شهرآرای. ۱۳۷۸. تهران: ققنوس.
- طبرسی، ابوعلی افضل ابن الحسن (?). مجمع البیان. ترجمه حاج شیخ محمد رازی. ۱۳۶۵. ج ۲۵. تهران: فراهانی.
- منصور، محمود. (۱۳۷۸). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۱. تهران: ترمه.
- منصور، محمود؛ دادستان، پریخ (۱۳۷۴). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۲. تهران: ژرف.
- منطق‌ی، مرتضی (۱۳۷۲). روان‌شناسی تربیتی. ج ۲. تهران: جهاددانشگاهی تربیت معلم.

منطقی، مرتضی (۱۳۷۶). راز گل سرخ. ج ۲. بررسی تحلیلی نقش اسوه‌ها در تهاجم و تشتت فرهنگی. تهران: مرکز پژوهش‌های بنیادی وزارت ارشاد اسلامی.

منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. تهران: فرهنگ و دانش.

منطقی، مرتضی (۱۳۸۸). چت‌روم‌های ایرانی، اولیا و جوانان. تهران: جهاددانشگاهی دانشگاه تهران.

منطقی، مرتضی (۱۳۸۶). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: تلفن همراه. تهران: عابد.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۰، الف). کتاب کار جوان: خلاقیت. تهران: جامعه‌شناسان.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۰، ب). آموزش غیررسمی. تهران: بعثت.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۰، ج). زن شرقی، مرد غربی: بررسی روان‌شناسی اختلافی دو جنس. تهران: بعثت.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۴، الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه اول از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه دوم از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ج). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های جدید: بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. تهران: انجمن اولیا و مربیان.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، و). بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه. تهران: انجمن اولیا و مربیان.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ی). سیم کارت دانش‌آموزی. پیوند. شماره ۴۴۳. دی ماه ۱۳۹۵.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۶، الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۱.

منطقى، مرتضى (۱۳۹۶ ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۲.

میلر، جی. تی. (؟). زیستن در محیط زیست. ترجمه مجید مخدوم. چ ۹. ۱۳۸۴. تهران: دانشگاه تهران.

نصر، سیدحسین (۱۹۹۶). دین و نظم طبیعت. ترجمه انشالله رحمتی. ۱۳۸۵. تهران: نی. نیستانی، عفت (۱۳۹۶). سال‌های بی‌صدا گریه کردنم، خاطرات مریم میرفخرایی از سال‌های جنگ. بجنورد: سوره مهر.

ولیس، پاتریشیا (؟). روان‌شناسی اینترنت. ترجمه بهنام اوحدی، فضل‌الله قنادی و حمیرا صفوی همامی. ۱۳۸۲. اصفهان: نقش خورشید. منطقى، مرتضى (منتشر نشده). زندگی از افق دید باربی، برتز و السا.

هرگنهان، بی. آر. و السون، میتو، اچ. (؟). مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری. ترجمه علی اکبر سیف. چ ۱. ۱۳۹۶. تهران: دانا.

همدانی، مصطفی (۱۳۹۳). هنجارهای گروهی. سایت پژوهه. ۲۴ آبان ۱۳۹۳.

Adachi, Paul J. C.; Willoughby, Teena (2013). Demolishing the Competition: The Longitudinal Link between Competitive Video Games, Competitive Gambling, and Aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, v42 n7 p1090-1104 Jul

Adachi, Paul J. C.; Willoughby, Teena (2013). Do Video Games Promote Positive Youth Development? *Journal of Adolescent Research*, v28 n2 p155-165 Mar

Adachi, Paul J. C.; Willoughby, Teena (2013). More than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades. *Journal of Youth and Adolescence*, v42 n7 p1041-1052 Jul

Adelman, Hallee (2004). Teaching Online Safety. *Voices from the Middle*, v11 n3 p17-22 Mar 2004

Afrasiabi, Kaveh, L. (2003). Toward an Islamic Ecology. In Foltz, R. C. ; Denny, F. M. & baharuddin, A. (Eds.). *Islam and ecology*. (pp. 281-298). U. S.: Harvard university.

Alper, Meryl (2013). Developmentally Appropriate New Media Literacies: Supporting Cultural Competencies and Social Skills in Early Childhood Education. *Journal of Early Childhood Literacy*, v13 n2 p175-196 Jun 2013

Alvermann, Donna E. (2011). Moving On/Keeping Pace: Youth's Literate Identities and Multimodal Digital Texts. *Yearbook of the National Society for the Study of Education*, v110 n1 p109-128 2011

Aminolroaya, Saeideh; Yarmohammadian, Mohammad H.; Keshtiaray, Narges (2016). Methods of Nurturing Creativity during Preschool Term: An Integrative Study. *Educational Research and Reviews*, v11 n6 p204-210 Mar 2016

Annansingh, Fenio; Veli, Thomas (2016). An Investigation into Risks Awareness and E-Safety Needs of Children on the Internet: A Study of Devon, UK. *Interactive Technology and Smart Education*, v13 n2 p147-165 2016

Arnott, Lorna, et. al. (2016). An Ecological Exploration of Young Children's Digital Play: Framing Children's Social Experiences with Technologies in Early Childhood. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v36 n3 p271-288 2016

Atmore, Eric (1998). Reconstructing Early Childhood Development Services in South Africa: From Apartheid to Democracy. *International Journal of Early Years Education*, v6 n3 p291-98 Oct 1998

Audrey, N. S. (2004). Mobile phone and youth: A look at the U.S student market. *The International Telecommunication Union (ITU)*. <http://www.itu.int/futuremobile>.

Ayers, Lauren (2007). How to Protect Kids from Child Molesters. Online Submission

Beck, Victoria Simpson; Boys, Stephanie; Rose, Christopher; Beck, Eric (2012). Violence against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? *Journal of Interpersonal Violence*, v27 n15 p3016-3031 Oct

Baranowski, T. & et. Al. (2016). Games for Health for Children—Current Status and Needed Research. *Games Health J.* 2016 Feb 1; 5(1): 1–12. doi: 10.1089/g4h.2015.0026

Berson, Michael J.; Berson, Ilene R. (2003). Lessons Learned about Schools and Their Responsibility To Foster Safety Online. *Journal of School Violence*, v2 n1 p105-17 2003

Bertozi, Elena (2012). Killing for Girls: Predation Play and Female Empowerment. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v32 n6 p447-454 Dec 2012

Bijvank, Marije Nije; Konijn, Elly A.; Bushman, Brad J.. (2012). We Don't Need No Education": Video Game Preferences, Video Game Motivations, and Aggressiveness among Adolescent Boys of Different Educational Ability Levels. *Journal of Adolescence*, v35 n1 p153-162 Feb

Blazer, Christie (2012). Social Networking in Schools: Benefits and Risks; Review of the Research; Policy Considerations; and Current Practices. *Information Capsule*. Volume 1109. Research Services, Miami-Dade County Public Schools

Bost, Kelly K.; Vaughn, Brian E.; Boston, Ada L.; Kazura, Kerry L.; O'Neal, Colleen (2004). Social Support Networks of African-American Children Attending Head Start: A Longitudinal Investigation of Structural and Supportive Network Characteristics. *Social Development*, v13 n3 p393-412 Aug 2004

Bukatko, D. & Daehler, M. (1998). *Child development*. Third Ed. Newyork: Houghton mifflin.

Bushong, Sara (2002). Parenting the Internet: Resources for Parents and Children. *Teacher Librarian*, v29 n5 p12-16 Jun 2002

Collier, Anne (2009). A Better Safety Net: It's Time to Get Smart about Online Safety. *School Library Journal*, v55 n11 p36-38 Nov 2009

Conners-Burrow, Nicola A.; McKelvey, Lorraine M.; Fussell, Jill J. (2011). Social Outcomes Associated with Media Viewing Habits of Low-Income Preschool Children. *Early Education and Development*, v22 n2 p256-273 2011

Couse, Leslie J.; Chen, Dora W. (2010). A Tablet Computer for Young Children? Exploring Its Viability for Early Childhood Education. *Journal of Research on Technology in Education*, v43 n1 p75-98 2010

Dashti, Fatimah A.; Yateem, Azizah K. (2018). Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States. *International Journal of Early Childhood*, v50 n1 p121-134 Apr 2018

Department for Education and The Rt Hon Nicky Morgan (2015). New measures to keep children safe online at school and at home. Published 22 December 2015

Dietze, Beverlie; Kashin, Diane (2013). Shifting Views: Exploring the Potential for Technology Integration in Early Childhood Education Programs. *Canadian Journal of Learning and Technology*, v39 n4 Fall 2013

Dingle, Marcie (1993). Pathways to Partnership. *NHSA Journal*, v12 n2 p21-22 Fall 1993

Diogo, Ana Matias; Silva, Pedro; Viana, Joana (2018). Children's Use of ICT, Family Mediation, and Social Inequalities. *Issues in Educational Research*, v28 n1 p61-76 2018

DiVirgilio, , A. (Dec 01, 2013). Money In Pornography: One Of The Most Misunderstood Industries.

Dowling, Mitchell J.; Rickwood, Debra J. (2014). Experiences of Counsellors Providing Online Chat Counselling to Young People. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, v24 n2 p183-196 Dec 2014

Dredge, S. . (2017). How do I keep my children safe online? What the security experts tell their kids. Mon 11 Aug 2014 12.40 BST Last modified on Fri 26 May 2017 10.26 BST

Duncum, P (2006). Attractions to Violence and the Limits of Education. *Journal of Aesthetic Education*. V40, n4, 21-38

Facer, Keri (2012). After the Moral Panic? Reframing the Debate about Child Safety Online. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, v33 n3 p397-413 2012

Federal Bureau of Investigation, Washington, DC. Crimes against Children Unit. (2001). *A Parent's Guide to Internet Safety*.

Federal Trade Commission (2009). *Virtual Worlds and Kids: Mapping the Risks. A Report to Congress*.

Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (1999). *Online Victimization: A Report on the Nation's Youth*.

Floros, Georgios D.; Siomos, Konstantinos E.; Fisoun, Virginia; Dafouli, Evaggelia; Geroukalis, Dimitrios (2013). Adolescent Online Cyberbullying in Greece: The Impact of Parental Online Security Practices, Bonding, and Online Impulsiveness. *Journal of School Health*, v83 n6 p445-453 Jun 2013

Franken, R. E. (1998). *Human motivation*. Fourth Ed. New York: Brooks/ cole.

Friedman, Arielle (2016). Three-Year-Old Photographers: Educational and Parental Mediation as a Basis for Visual Literacy via Digital Photography in Early Childhood. *Journal of Media Literacy Education*, v8 n1 p15-31 2016

Fuller, Bruce; Lizárraga, José Ramon; Gray, James H. (2015). *Digital Media and Latino Families: New Channels for Learning, Parenting, and Local Organizing*. Joan Ganz Cooney Center.(ERIC).

Joinson, A. N. (2003). *Understanding the psychology of internet behavior, virtual worlds, real lives*. London: Palgrave Macmillan.

Gabbiadini, Alessandro; Andrighetto, Luca; Volpato, Chiara (2012). Brief Report: Does Exposure to Violent Video Games Increase Moral Disengagement among Adolescents? *Journal of Adolescence*, v35 n5 p1403-1406 Oct

Gallagher, Frank (2011). *Hand in Hand: Media Literacy and Internet Safety*. *Library Media Connection*, v29 n4 p16, 18 Jan-Feb 2011

Giant, Nikki (2013). *E-Safety for the i-Generation: Combating the Misuse and Abuse of Technology in Schools*. Jessica Kingsley Publishers

Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211–221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>

Gresham, John (2006). The Divine Pedagogy as a Model for Online Education. *Teaching Theology & Religion*, v9 n1 p24-28 Jan 2006

Grubbs, Natalie Kane (2013). *School Counselor-Parent Collaborations: Parents' Perceptions of How School Counselors Can Meet Their Needs*. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia State University

Grusin, Elinor Kelley; Edmondson, Aimee (2003). Taking It to the Web: Youth News Moves Online. Newspaper Research Journal, v24 n3 p91-96 Sum 2003

GSM Association and the mobile society research institute within NTT DOCOMO (2013). Children's use of mobile phones, An international comparison ZOD.

Guerry, Richard (2012). Building a Digital Consciousness: Make "Public and Permanent" the Golden Rule. Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review, v77 n7 p57-59 Mar 2012

Gunduz, Semseddin (2007). Health Problems with the Use of Information Technologies. Online Submission, Paper presented at the International Educational Technology (IETC) Conference (7th, Nicosia, Turkish Republic of Northern Cyprus, May 3-5, 2007)

Hamlen, Karla R. (2012). Academic Dishonesty and Video Game Play: Is New Media Use Changing Conceptions of Cheating? Computers & Education, v59 n4 p1145-1152 Dec

Henderson, Michael; de Zwart, Melissa (2014). ACCE Submission to Public Consultation to "Enhancing Online Safety for Children". Australian Educational Computing, v29 n1 2014

Hisrich, Katy; Blanchard, Jay. (2009). Digital Media and Emergent Literacy. Computers in the Schools, v26 n4 p240-255 2009

Holladay, Jennifer (2010). Cyberbullying. Teaching Tolerance, n38 p42-46 Fall 2010

Huh, Youn Jung (2017). Rethinking Young Children's Digital Game Play outside of the Home as a Means of Coping with Modern Life. Early Child Development and Care, 2017

Knowles, Christen; Harris, Anne; Van Norman, Renee (2017). Family Fun Nights: Collaborative Parent Education Accessible for Diverse Learning Abilities. Early Childhood Education Journal, v45 n3 p393-401 May 2017

Khoo, Kay Yong (2016). Enacting Viewing Skills with Apps to Promote Collaborative Mathematics Learning. Educational Technology & Society, v19 n2 p378-390 2016

Kocaman-Karoglu, Aslihan (2015). Telling Stories Digitally: An Experiment with Preschool Children. Educational Media International, v52 n4 p340-352 2015

Kronholz, June (2011). Getting at-Risk Teens to Graduation: Blended Learning Offers a Second Chance. Education Next, v11 n4 p24-31 Fall 2011

Laurillard, Diana (2008). echnology Enhanced Learning as a Tool for Pedagogical Innovation. Journal of Philosophy of Education, v42 n3-4 p521-533 Aug-Nov 2008

Lehrer, J. (August 24, 2009). Porn and Mirror Neurons. Posted by Jonah Lehrer on August 24, 2009

Leonard, J. (2017). When Adults Show Determination, Babies Copy. Massachusetts Institute of Technology, department of brain and cognitive sciences, Cambridge. Science, Sept. 22, 2017

Levy, Peter (2011). Confronting Cyberbullying. T.H.E. Journal, v38 n5 p25-27 May 2011

Lieberman, D. A. ; Bates, A. ; Cynthia, H. & So, J. (2009). Young children's learning with digital meadia. *Computers in the schools*. V26 n4 p271-283

Lieberman, D. A. Fisk, M. c. ; Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. P299-313. Published online: 20 Nov

Linh, Claudia (2007). [Your College Here] Wants to Be Your "Friend". *Campus Technology*, v20 n13 p44-46, 48, 50, 52 Sep 2007

Livingstone, Sonia; Haddon, Leslie (2008). Risky Experiences for Children Online: Charting European Research on Children and the Internet. *Children & Society*, v22 n4 p314-323 Jul 2008

Lorente, S. (2002). Youth and Mobile Telephones: More than a Fashion. In Villar, E. A. (EDS.) *Revista de studios de juventud* (pp. 9-24). Youth and Mobile. Madrid: A. G. LUIS PEREZ.

MacFarlane, Maureen A. (2007). Misbehavior in Cyberspace. *School Administrator*, v64 n9 p4-8 Oct 2007

Manzo, Kathleen Kennedy (2009). Filtering Fixes. *Education Week*, v29 n2 p23-25 Sep 2009

Marsh, Jackie; Plowman, Lydia; Yamada-Rice, Dylan; Bishop, Julia; Scott, Fiona (2016). Digital Play: A New Classification. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v36 n3 p242-253 2016

Mayzer. Roni; Fitzgerald, Hiram E.; Zucker, Robert (2009). Anticipating Problem Drinking Risk from Preschoolers' Drinking Behavior: Evidence for a Common Delinquency-Related Diathesis Model. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, v48 n8 p820 Aug 2009

McDonald-Brown, Craig; Laxman, Kumar; Hope, John (2017). Sources of Support and Mediation Online for 9-12-Year-Old Children. *E-Learning and Digital Media*, v14 n1-2 p52-71 Jan-Mar 2017

Mc Pake, Joanna; Stephen, Christine (2016). New Technologies, Old Dilemmas: Theoretical and Practical Challenges in Preschool Immersion Playrooms. *Language and Education*, v30 n2 p106-125 2016

McKenzie, Ellen (2014). Vocabulary Development Using Visual Displays. *Dimensions of Early Childhood*, v42 n2 p12-17 2014

McTavish, Marianne; Filipenko, Margot (2016). Reimagining Understandings of Literacy in Teacher Preparation Programs Using Digital Literacy Autobiographies. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, v32 n2 p73-81 2016

Mendelsohn, Alan L.; Brockmeyer, Carolyn A.; Dreyer, Benard P.; Fierman, Arthur H.; Berkule-Silberman, Samantha B.; Tomopoulos, Suzy (2010). Do Verbal Interactions with Infants during Electronic Media Exposure Mitigate Adverse Impacts on Their Language Development as Toddlers? *Infant and Child Development*, v19 n6 p577-593 Nov-Dec 2010

Mirkka, Mattila (2011). Mobile thecnologies for child protecthon, A brife note. Unicef. Dakar.

Morgan, Hani; Lee, Guang-Lea (2017). Egyptian Children's Use of Technology: A Phenomenological Study. *Journal of Research in Childhood Education*, v31 n1 p113-121 2017

Munoz, Yupanqui J.; El-Hani, Charbel N. (2012). The Student with a Thousand Faces: From the Ethics in Video Games to Becoming a Citizen. *Cultural Studies of Science Education*, v7 n4 p909-943 Dec

Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge.

Neumann, Michelle M.; Neumann, David L. (2017). The Use of Touch-Screen Tablets at Home and Pre-School to Foster Emergent Literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, v17 n2 p203-220 Jun 2017

Oblinger, D. G. (2006). Games and learning. *Educause Quarterly*. V29 n3 p5-7

Olagunju, Amos O. (2008). Harmonizing the Interests of Free Speech, Obscenity and Child Pornography on Cyberspace: The New Roles of Parents, Technology and Legislation for Internet Safety. Online Submission, Paper presented at the Oxford Round Table on "The Regulation of Cyberspace: Balancing the Interests" (Oxford, England, Mar 28, 2008)

Olsen, Heather; Thompson, Donna; Hudson, Susan (2011). Outdoor Learning: Supervision Is More than Watching Children Play. *Dimensions of Early Childhood*, v39 n1 p3-11 2011

Ost, Suzanne (2013). Balancing Autonomy Rights and Protection: Children's Involvement in a Child Safety Online Project. *Children & Society*, v27 n3 p208-219 May 2013

Ostrov, Jamie M.; Gentile, Douglas A.; Mullins, Adam D. (2013). Evaluating the Effect of Educational Media Exposure on Aggression in Early Childhood. *Journal of Applied Developmental Psychology*, v34 n1 p38-44 Jan-Feb 2013

Owen, Alex; Anderson, Babs (2017). Informal Community Support for Parents of Pre-School Children: A Comparative Study Investigating the Subjective Experience of Parents Attending Community-Based Toddler Groups in Different Socio-Economic Situations. *Journal of Early Childhood Research*, v15 n2 p212-224 Jun 2017

PACER Center (2013). *Cyberbullying: What Parents Can Do to Protect Their Children*

Palaiologou, Ioanna (2014). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. Pages 5-24 | Published online: 24 Jun 2014

Penuel, William R.; Bates, Lauren; Townsend, Eve; Gallagher, Lawrence P.; Pasnik, Shelley; Llorente, Carlin (2010). A Media-Rich Curriculum for Improving Early Literacy Outcomes of Low-Income Children: Evaluation Results for the "Ready to Learn" Initiative. *Society for Research on Educational Effectiveness*

Plowman, L. & Mc Pake, J. (2012). Seven myths about young children and technology. Pages 27-33. Published online: 18 Dec 2012

Powers, Julie; Butler, Margie (1998). Finding Kindred Spirits: Creating an Early Childhood Education Network. *Child Care Information Exchange*, n122 p13-15 Jul-Aug 1998

Provenzo, E. F. (1991). *Video Kids, Making Sense of Nintendo*. London: Harvard University Press.

Ramos-Soler, Irene; López-Sánchez, Carmen; Torrecillas-Lacave, Teresa (2018). Online Risk Perception in Young People and Its Effects on Digital Behaviour. *Comunicar: Media Education Research Journal*, v26 n56 p71-79 2018

Ranguelov, Stanislav (2010). Summary Report Education on Online Safety in Schools in Europe. *New Horizons in Education*, v58 n3 p149-163 Dec 2010

Reid, D. & Reid, F. (2004). Insights into the Social and Psychological Effects of SMS Text Messaging. The social and psychological effects of Text. February 2004.

Reported Unwanted Exposure to Sexual Material Online. *Child Abuse & Neglect: The International Journal*, v33 n12 p857-869 Dec 2009

Roberts, Kevin J. (2010). Cyber Children: What Parents Need to Know. *Exceptional Parent*, v40 n9 p36-37 Sep 2010

Sabini, J. (1995). *Social psychology*. Second Ed. New York: W. W. Norton & company.

Sandberg, Anette; Vuorinen, Tuula (2008). Dimensions of Childhood Play and Toys. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, v36 n2 p135-146 May 2008

Sanya, Brenda N.; Odero, Phantus W. (2017). Feminist Articulations, Social Literacies, and Ubiquitous Mobile Technology Use in Kenya. *Policy Futures in Education*, v15 n3 p309-326 Apr 2017

Schaefer, R. T. & Lamm, R. P. (1992). *Sociology*. Fourth Ed. Newyork: McGraw - Hill.

School Libraries in Canada (2000). *Online Marketing to Kids: How To Protect Yourself*.

School Libraries in Canada, v20 n2 p10-11 2000

Schwinn, Steven D. (2011). Video Games and the First Amendment: "Brown v. Entertainment Merchants Association". *Social Education*, v75 n4 p200-203, 232 Sep

Shaffer, D. R. (1996). *Developmental psychology, childhood and adolescence*. Forth Ed. California: Brooks /cole.

Shaffer, D. (2000). *Social and personality development*. Fourth Ed. United Kingdom: Wadsworth.

Shaoguang, Y. (2006). An informal Discussion on Internet Matters. Moral Construction for Childern and Young People. *Chinese Education and Society*. V39, n1, 65-83

Sharples, M.; Graber, R.; Harrison, C.; Logan, K. (2009). E-Safety and Web 2.0 for Children Aged 11-16. *Journal of Computer Assisted Learning*, v25 n1 p70-84 Feb 2009

Shewchuk, Samantha (2014). Children in Need of Protection: Reporting Policies in Ontario School Boards. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, n162 p1-37 Aug 2014

Siibak, Andra; Vinter, Kristi (2014). No Silly Girls' Films!" Analysis of Estonian Preschool Children's Gender Specific Tastes in Media Favourites and Their Possible Implications for Preschool Learning Practices. *International Journal of Early Childhood*, v46 n3 p357-372 Nov 2014

Skantz Åberg, Ewa; Lantz-Andersson, Annika; Pramling, Niklas (2014). Once upon a Time There Was a Mouse": Children's Technology-Mediated Storytelling in Preschool Class. *Early Child Development and Care*, v184 n11 p1583-1598 2014

Slutsky, R. ; DeShetler, L. M. (2017). How Technology Is Transforming the Ways in Which Children Play. *Early Child Development and Care*, v187 n7 p1138-1146 2017

Smith, P. K. ;Cowie, H. & Blades, M. (1998). Understanding children's development. Third Ed. London: Black well.

Soldatova, Galina Urtanbekovna; Rasskazova, Elena Igorevna (2016). Adolescent Safety on the Internet: Risks, Coping with Problems and Parental Mediation. Russian Education & Society, v58 n2 p133-162 2016

Steeves, Valerie; Webster, Cheryl (2008). Closing the Barn Door: The Effect of Parental Supervision on Canadian Children's Online Privacy. Bulletin of Science, Technology & Society, v28 n1 p4-19 2008

Steinberg, Scott (2017). How to Keep Kids Safe in Online Games and Apps. August 23, 2017

Subrahmanyam, K.; Kraut, R. E.; Greenfield, P. M.; Gross, E. F. (2000). The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. Future of Children. V10, n2, 123-144

Sumsion, Jennifer; Grieshaber, Sue; McArdle, Felicity; Shield, Paul (2014). Pathways to Partnership. Australasian Journal of Early Childhood, v39 n3 p4-13 Sep 2014

Taylor, M. & Quayle, E. (2003). Child pornography. New York: Brunner-Routledge.

Tsaliki, Liza (2011). Playing with Porn: Greek Children's Explorations in Pornography. Sex Education: Sexuality, Society and Learning, v11 n3 p293-302 2011

Tsibidaki, Assimina; Tsamparli, Anastasia (2007). Support Networks for the Greek Family with Preschool or School-Age Disabled Children. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, v5 n2 p283-306 Sep 2007

Turner, Nigel E.; Paglia-Boak, Angela; Ballon, Bruce; Cheung, Joyce T. W.; Adlaf, Edward M.; Henderson, Joanna; Chan, Vincy; Rehm, Jurgen; Hamilton, Hayley; Mann, Robert E. (2012). Prevalence of Problematic Video Gaming among Ontario Adolescents. International Journal of Mental Health and Addiction, v10 n6 p877-889 Dec

Turner, P. (2006). Coin on a Chessboard. Australian Mathematics Teacher. V62, n3, 12-16

US Department of Homeland Security (2011). Parents and Educators [Tip Card]

US Department of Homeland Security (2013). Spread the Word: The Stop. Think. Connect. [TM] Community Outreach Guide

Valentine, Christopher (2013). Online Sexual Solicitation: The Role and Responsibility of Parents and School Psychologists. Communique, v41 n5 p1, 18-22 Jan-Feb 2013

Van Dijken, Marianne J.; Bus, Adriana G.; de Jong, Maria T. (2011). Open Access to Living Books on the Internet: A New Chance to Bridge the Linguistic Gap for At-Risk Preschoolers? European Journal of Special Needs Education, v26 n3 p299-310 2011

Vedder-Weiss, Dana; Fortus, David. (2011). Adolescents' Declining Motivation to Learn Science: Inevitable or Not?. Journal of Research in Science Teaching, 2011

Vodopivec, Jurka Lepicnik (2011). Some Aspects of Teaching Media Literacy to Preschool Children in Slovenia from a Perception Standpoint of Teachers and Parents. *Acta Didactica Napocensia*, v4 n2-3 p69-78 2011

Weeden, Shalynn; Cooke, Bethany; McVey, Michael (2013). Underage Children and Social Networking. *Journal of Research on Technology in Education*, v45 n3 p249-262 2013

Willoughby, Teena; Adachi, Paul J. C.; Good, Marie (2012). A Longitudinal Study of the Association between Violent Video Game Play and Aggression among Adolescents. *Developmental Psychology*, v48 n4 p1044-1057 Jul

Wilson, Joanne Elaine; McAloney, Kareena (2010). Upholding the Convention on the Rights of the Child: A Quandary in Cyberspace. *Child Care in Practice*, v16 n2 p167-180 Apr 2010

Winn, Matthew R. (2012). Promote Digital Citizenship through School-Based Social Networking. *Learning & Leading with Technology*, v39 n4 p10-13 Dec 2011-Jan 2012

Wohlwend, Karen E.(2017). Who Gets to Play? Access, Popular Media and Participatory Literacies. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v37 n1 p62-76 2017

Yardi, Sarita A. (2012). Social Media at the Boundaries: Supporting Parents in Managing Youth's Social Media Use. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia Institute of Technology

Ybarra, Michele L.; Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (2009). Associations between Blocking, Monitoring, and Filtering Software on the Home Computer and Youth-

You, Sukkyung; Kim, Euikyung; No, Unkyung (2015). Impact of Violent Video Games on the Social Behaviors of Adolescents: The Mediating Role of Emotional Competence. *School Psychology International*, v36 n1 p94-111 Feb

Zilka, Gila Cohen (2017). Awareness of eSafety and Potential Online Dangers among Children and Teenagers. *Journal of Information Technology Education: Research*, v16 p319-338 2017