



جلد ۱

بررسی تحول‌های روانی، فرهنگی و اجتماعی
نسل دهه ۹۰

/ دکتر مرتضی منطقی /
/استاد دانشگاه خوارزمی/



موسسه انتشارات بعثت
تهران - بهار ۱۴۰۰

سرشناسه	منطقی، مرتضی، ۱۳۳۶-
عنوان و نام پدیدآور	بررسی تحول‌های روانی، فرهنگی و اجتماعی نسل دهه ۹۰ / مرتضی منطقی.
مشخصات نشر	تهران: بعثت، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	ج۳: مصور.
شابک	دوره: 0-123-437-600-978؛ ج۱: 3-122-437-600-978؛ ج۲: 7-124-437-600-978؛ ج۳: 1-126-437-600-978
وضعیت فهرست نویسی	فیبا
موضوع	کودکان -- ایران -- سرپرستی -- جنبه‌های روان‌شناسی
موضوع	Child rearing -- Psychological aspects -- Iran:
موضوع	والدین و کودک -- ایران -- جنبه‌های روان‌شناسی
موضوع	Iran --Parent and child-- Psychological aspects:
شماره کتابشناسی ملی	۷۵۵۸۳۱۶:
وضعیت رکورد	فیبا



موسسه انتشارات بعثت

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

بررسی تحول‌های روانی، فرهنگی و اجتماعی

نسل دهه ۹۰

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

جلد ۱

چاپ: اول / سال انتشار: بهار ۱۴۰۰

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۲۹۹

ISBN:978-600-437-122-3

شابک جلد اول: ۳-۱۲۲-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸

ISBN:978-600-437-123-0

شابک دوره: ۰-۱۲۳-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸

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

www.besatpub.ir besat.lib@gmail.com

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

سخن ناشر

نسل و مناسبات نسلی، از جمله مفاهیم جدیدی هستند که در روان‌شناسی اجتماعی، جامعه‌شناسی و برخی از دیگر رشته‌های انسانی - اجتماعی مورد توجه واقع شده‌اند و از منظر برخی از پژوهشگران موضوع نسل، موضوع مهمی در حد و شأن طبقه اجتماعی انسان‌ها به شمار می‌رود. اگر چه در کتاب‌های مرجع، یک نسل با شاخصه زمانی ۳۵ یا ۳۰ سال معرفی شده است، اما در همین کتاب‌ها بعضاً تأکید گردیده است که در اثر سرعت تحول‌های اجتماعی، مدت زمان اخیر به ۱۵ و ۱۰ نیز می‌رسد.

اگر تقسیم‌بندی مرسوم نسل‌های دهه‌های مختلف در ایران، مدنظر قرار گیرد، مطالعات میدانی انجام شده حکایت از تحول‌های فوق‌العاده شدیدی دارد که در نسل‌های دهه‌های اخیر پدید آمده است (تا جایی که مثلاً گاهی افراد نسل دهه ۷۰، افراد نسل دهه ۸۰ را گودزیلا توصیف کرده و عیناً افراد نسل دهه ۸۰ با همین عنوان از نسل دهه ۹۰ یاد می‌کنند).

مجموعه ۸ جلدی حاضر در بررسی تحول‌های نسل دهه ۹۰، در عمل تلاشی برای برجسته‌سازی اهمیت تحول‌های نسلی و آرایه تصویری واقع‌نگر از تحول‌های روانی، اجتماعی، فرهنگی، سیاسی، اقتصادی، اخلاقی، عقیدتی و خانوادگی نسل دهه ۹۰ است که مؤلف به آرایه دورنمایی از آن اهتمام ورزیده است. مؤلف ارجمند جناب دکتر مرتضی منطقی در این مجموعه کتاب‌ها با نگاهی جامع و عمیق کوشیده است ضمن بررسی مباحث نظری، با استفاده از نتایج یافته‌های میدانی پژوهش‌های ایران و جهان، توصیفی واقع‌گرایانه از شدت تحولات نسلی در نسل‌های جدید کشور را در ذهن پژوهشگران، برنامه‌ریزان اجتماعی، اولیای آموزشی و خانواده‌ها برجسته نماید. تا با آگاهی در این راستا گام‌های مؤثر و مطلوبی برداشته شود.

مؤسسه انتشارات بعثت با هدف کمک به رشد و توسعه فرهنگی کشور، تلاش می‌کند تا حد امکان با چاپ و نشر کتاب‌های معتبر و باکیفیت، پاسخگوی نیازهای فرهنگی جامعه باشد و مشتاقانه از دریافت نظرات و پیشنهادات خوانندگان محترم استقبال می‌کند.

فهرست مطالب

۷	مقدمه
۱۳	۱- تأملی در مفهوم نسل، مناسبات نسلی و نظریه‌پردازی‌ها و مطالعات آن
۳۹	۲- بررسی تحول‌های روانی و فرهنگی- اجتماعی نسل دهه ۹۰
۳۹	۲-۱- کاهش سن کاربری از فناوری‌ها
۵۰	۲-۲- گسترش توانایی‌های فردی کودک
۵۹	۲-۳- گسترش ارتباط‌های اجتماعی کودک
۶۹	۲-۴- افزایش اعتماد به نفس کودک
۸۰	۲-۵- تحریک کنجکاوی علمی کودکان
۱۰۰	۲-۶- تحقق یادگیری و آموزش فعال
۱۲۸	۲-۷- افزایش اطلاعات عمومی و مورد علاقه کودکان
۱۴۵	۲-۸- ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال
۱۶۴	۲-۹- تربیت خلاقتر کودکان
۱۸۶	۲-۱۰- بروز تحول در سرگرمی و تفریحات کودکان
۲۱۳	۲-۱۱- پر رنگ شدن نقش آموزش‌های غیرمستقیم
۲۴۸	۲-۱۲- کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان
۲۵۵	۲-۱۳- تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان

مقدمه

«- ستاره جون، تو توی گوشیت، فقط بازی‌های دخترونه داری؟
آره.

- به مامانت هم نشون شون می‌دی؟
نه!

- چرا؟

مامان دعوام می‌کنه!

- برای چی دعوات می‌کنه؟

آخه می‌گه عکسای زشت نگاه نکن. من می‌ترسم ببینه، دعوام بکنه.

- پس به مامان تبلت رو نشون نمی‌دی؟

یواشکی باز یامو قایم می‌کنم که نبینه. اونوخ نمی‌بینه.

- یعنی بازی‌هات رو توی یه پوشه قایم می‌کنی؟

آره، اونوخ دیگه باز یامو نمی‌بینه.

- همه بازی‌هات رو قایم کردی؟

نه، اون بازی که عکسش لخته رو قایم کردم.

- چه طوری قایم می‌کنی، به منم یاد می‌دی؟

آره، نگاه کن باید بری توی گزینه‌هاش، اینو انتخاب کنی، بری توش.

- ستاره جون، این‌ها رو از کی یاد گرفتی؟

از دوستانم.

- دوست‌هات هم بازی‌هاشون رو قایم می‌کنن؟

آره، همه‌مون بازی‌هامون رو از مامانامون قایم می‌کنیم» (ستاره، ۵ ساله).

نسل و مناسبات نسلی، از جمله مفاهیم جدیدی هستند که در روان‌شناسی اجتماعی، جامعه‌شناسی و برخی از دیگر رشته‌های انسانی- اجتماعی مورد توجه واقع شده‌اند و از منظر برخی از پژوهشگران موضوع نسل، موضوع مهمی در حد و شأن طبقه اجتماعی انسان‌ها به شمار می‌رود.

در آغاز بحث بررسی تحول‌های نسل دهه ۹۰، در مقدمه‌ای که در باب نسل و مناسبات نسلی آمده است، پس از تعریف نسل و تمیز آن با مناسبات نسلی، نخست از بعضی از مهم‌ترین نظریه‌پردازی‌های انجام شده درباره تحول‌های نسلی یاد خواهد شد. نظریات اخیر یا از منظر روان‌شناختی به مسأله نسل

نگریسته و به تحلیل آن پرداخته‌اند و یا از منظر جامعه‌شناختی به آن توجه معطوف داشته‌اند. البته برخی از نظریه‌پردازانی که از گرایش‌های اجتماعی برخوردارند، با عمده کردن مقوله تحول‌های فناوری‌های ارتباطی جدید، مقوله فناوری‌ها را در مجموعه مسایل اقتصادی، اجتماعی، سیاسی و فرهنگی ذی نقش در تحول‌های نسلی، مقوله‌ای مهم‌تر دیده‌اند.

در ادامه مقدمه در باب نسل، با اشاره به برخی از پژوهش‌های انجام شده درباره تفاوت‌های نسلی در جهان و ایران، نتایج اجمالی بعضی از این پژوهش‌ها مورد بحث قرار گرفته‌اند، پژوهش‌های اخیر به طور عمده موضوع تحول‌های نسلی را مورد تأیید قرار داده‌اند.

در انتهای این قسمت، پس از ارایه ماحصل نظریه‌پردازی‌های انجام شده در باب نسل، با اشاره به ضعف‌های نظری این نظریه‌پردازی‌ها، خاطرنشان گردیده است که مقوله نسل از پیچیدگی‌های بیش‌تری برخوردار بوده، ضمن آن که تحول‌های روان‌شناختی در آن مؤثر است، تحول‌های اقتصادی، اجتماعی، عقیدتی و سیاسی داخلی و خارجی نیز در آن ذی‌نقش هستند و باید در تبیین تحول‌های نسلی ضمن عطف توجه به تحول‌های اجتماعی داخلی، به تحول‌های اجتماعی جهانی صورت پذیرفته، نظیر وقوع پدیده جهانی شدن و تبدیل جهان به یک دهکده کوچک یا پیشرفت فناوری‌های ارتباطی جدید، توجه ویژه داشت.

مضاف بر آن چه از آن یاد شد، مفهوم شکاف انتخابی، مفهوم مهم دیگری است که باید در توصیف معادلات نسلی به آن نیز توجه داشت، به سبب آن که در تمامی نظریه‌پردازی‌های انجام شده، نقش آدمی، نقشی منفعل هست، در حالی که آدمی از اراده و انتخاب نیز بهره‌مند است و می‌تواند با انتخاب مثلاً یک ایدئولوژی خاص، در قسمت‌های مهمی از زندگیش، همچون نسل‌های پیشین خود رفتار و عمل کند.

نگارنده با توجه به شواهد میدانی گسترده‌ای که به دست آورده است، در درجه نخست برای ارایه توصیفی واقع‌نگر از تحول‌های نسلی فوق‌العاده شدید نسلی‌های جدید ایران و در درجه بعدی اهمیت، جهت‌دستیابی به یک نظریه‌پردازی مناسب در زمینه تحول‌های نسلی، با انتخاب معیار موجودی که در جامعه نیز از سوی بسیاری از مردم به کار گرفته شده و با نام دهه‌های مختلف، از نسل‌های بعد از انقلاب یاد می‌کنند (نظیر نسل دهه ۶۰، نسل دهه ۷۰)، کوشیده است تا با ترسیم مختصات روانی، اجتماعی، فرهنگی، سیاسی، اقتصادی، اخلاقی، عقیدتی و خانوادگی نسل‌های دهه‌های ۹۰، ۸۰ و ۷۰، ضمن ارایه توصیفی واقع‌نگر از شدت تحول‌های نسلی در نسل‌های جدید کشور، این موضوع اساسی را در اذهان پژوهشگران و برنامه‌ریزان اجتماعی و اولیای آموزشی و اولیای نسل‌های جدید، عمده‌تر ساخته، از غفلت گسترده آنان در این جهت حتی‌الامکان بکاهد.^۱

۱. مضاف برآنچه از آن یاد شد، مجموعه حاضر در راستای به دست دادن نظریه جدیدی در باب مناسبات نسلی که هم شامل اراده و اختیار آدمی باشد (که تا به حال در نظریه‌پردازی‌های انجام شده مغفول واقع شده‌اند)، هم شامل ابعاد روان‌شناختی ذی‌نقش در تحول‌های نسلی و هم در برگیرنده ابعاد جامعه‌شناختی مؤثر در تحول‌های نسلی باشد، تلاش دارد است. لازم به

مجموعه ۸ جلدی حاضر معطوف به بررسی مختصات نسل دهه ۹۰ است، از آن جا که اطلاعات کتاب در سال‌های ۱۳۹۴-۱۳۹۶ گردآوری شده است، نسل مورد بررسی در مجموعه حاضر در عمل کودکان پیش دبستانی هستند که سن هیچ یک از آن‌ها به ۷ سال نمی‌رسد (از این رو در متن کتاب نسل دهه ۹۰، بعضاً مترادف کودکان پیش دبستانی گرفته شده است).

لازم به ذکر است که مجموعه‌های مشابهی که به توصیف مختصات روانی، اجتماعی، فرهنگی، سیاسی، اقتصادی، اخلاقی، عقیدتی و خانوادگی نسل‌های دهه‌های ۷۰ و ۸۰ هست، در دست آماده‌سازی است که ان‌شالله در پی نشر این منتشر خواهند شد.

در انتهای مقدمه، ضمن معرفی تیترهای مباحث مورد بررسی در مجموعه کتاب‌هایی که به تحول‌های نسل دهه ۹۰ پرداخته‌اند، به مشروح مباحث مورد نظر پرداخته شده است.

«بررسی تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰» در سه جلد ارایه گردیده است. عناوین مورد بحث در این سه جلد به قرار زیر است:

کاهش سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، گسترش توانایی‌های فردی کودک، گسترش ارتباط‌های اجتماعی کودک، افزایش اعتماد به نفس کودک، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، تحقق یادگیری و آموزش فعال، افزایش اطلاعات عمومی و مورد علاقه کودکان، ارتقای فکری و فرهنگی کودکان، تربیت خلاق کودکان، سرگرمی و تفریح، پر رنگ شدن آموزش‌های غیررسمی (آموزش‌های غیرمستقیم)، کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان، تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان، بسترسازی جهت تحول‌های هویتی آتی کودکان، پیش‌بینی بلوغ زودرس، استقبال از سبک زندگی لذت‌مدار، تعمیق رابطه با جنس مخالف، ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری، یادگیری برخورد هیجان‌مدار با مسایل و نهادینه شدن راه حل‌های پر خاشگرانه در ذهن کودک، تهدید بهداشت روانی کودکان، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، کاهش سن در برخی از اختلال‌های روانی، وابستگی و اعتیاد کودکان به فناوری‌های ارتباطی جدید، بروز کودک آزاری‌های دیجیتال، بروز برخی از اختلال‌های روانی جدید، احساس حقارت و کاهش اعتماد به نفس، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، گسستگی فرهنگی، استقبال از فرهنگ فمینیستی، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، تعمیق شکاف و گسست بین نسلی، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی.

«بررسی تحول‌های سیاسی - اقتصادی نسل دهه ۹۰» در دو جلد ارایه گردیده است. عناوین مورد بحث در این مجلدات به قرار زیر است:

آموزش رفتارهای اقتصادی مناسب، دریافت آموزش‌های اولیه در جهت شناخت برخی از حرفه‌ها، آشنایی نسبی با امکان کاربری اقتصادی از فضای مجازی، تشویق کارآفرینی کودکان، افزایش نقد اجتماعی کودکان، جامعه‌پذیری متشتت کودکان، تردید کودکان در دیگرپروی سیاسی از اولیا، کاهش

عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی های دیجیتال، کارتون ها و پویانمایی های غربی، احساس حقارت ملی، ایجاد سرخوردگی در کودکان افشار اقتصادی متوسط و ضعیف جامعه، هدایت نامناسب حرفه ای، سوق یافتن کودکان به سمت مصرف گرایی هر چه بیش تر، فشار دوستان در جهت مصرف هر چه بیش تر کالاهای تبلیغ شده در فضای مجازی، نهادینه شدن برخی از قالب های کلیشه ای اقتصاد سرمایه داری در ذهن کودکان، تحول آفرینی در سبک زندگی کودکان، سوء استفاده های اقتصادی از کودکان کاربر بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها، اثرپذیری از آموزش های غیررسمی، کم رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در روابط اجتماعی کودکان، نهادینه شدن حل پرخاشگرانه مسائل، تردید در اندیشه منجی و پذیرش نسبی امکان غلبه شر بر خیر، از بین بردن شناخت جاسوسی و تشویق غیرمستقیم آن، یافتن نگاه مثبت به غرب (خاصه امریکا)، پذیرش خضوع در برابر قدرت، و پذیرش ابزار به مثابه منشاء قدرت.

«بررسی تحول های اخلاقی، عقیدتی و تربیتی نسل دهه ۹۰» در سه جلد ارایه گردیده است. عناوین مورد بحث در این سه جلد به قرار زیر است:

افزایش احساس نوع دوستی کودکان، آموزش مسوولیت پذیری، بسترسازی برای جهت گیری آتی اخلاقی کودکان، بسترسازی برای شکل گیری نگاه زیست محیطی کودکان، ضعف والدگری الکترونیک، استفاده اولیا از فناوری ها به مثابه پرستار الکترونیک فرزند، تحقق نسل فرزندسالار، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، یادگیری مشاهده ای از کژکاربری برخی از اعضای خانواده از فضای مجازی، تردید کودکان در اندیشه دیگروپروی از اولیا، افزایش اثرپذیری کودکان از گروه همسالان، شکل گیری تدریجی خانواده دیجیتالی، پررنگ شدن نقش لذت و شهوت گرایی در زندگی کودکان، استقبال از آرایش کردن و کاهش سن آن، تشویق روحیه مدگرایی و کاهش سن آن، استقبال برخی از کودکان از جراحی زیبایی، عمده کردن جذابیت بدنی در چشم و دل کودکان، عمده شدن معیارهای زیبایی غرب در چشم و دل کودکان، القای هدف از زندگی به کودکان، تبعیت از تحول های جهانی در ارزش های اخلاقی، ایجاد تردید در اندیشه دینی، طرح خرافی دین و ایجاد تردید در اندیشه الهی، تحول های الگویابی کودکان، طرح الگوهای غربی به مثابه منجی، کنار نهادن قدرت خدا و قداست آمیز دیدن قدرت های بشری، کاهش احساس نوع دوستی، تهدید خانواده با افشای اطلاعات آن، افشای اطلاعات محرمانه خانواده، مخفی کاری و کاهش سن دور زدن دور زدن اولیا توسط کودک، کم رنگ شدن نسبی اهمیت خانواده برای کودک، منفی جلوه گر شدن والدگری و تشکیل خانواده در اندیشه کودک، آشنا شدن با ریاکاری، شفافیت کلام و رکیک شدن نسبی بیان، کاهش تدریجی شرم و حیای کودکان و از دست دادن شور زندگی.

مجموعه حاضر به «بررسی تحول های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰» پرداخته است. در جلد نخست این مجموعه (بعد از مقدمه و فصل نخست)، عناوین زیر در ارتباط با تحول های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰ مورد بررسی قرار گرفته اند:

کاهش سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، گسترش توانایی‌های فردی کودک، گسترش ارتباط‌های اجتماعی کودک، افزایش اعتماد به نفس کودک، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، تحقق یادگیری و آموزش فعال، افزایش اطلاعات عمومی و مورد علاقه کودکان، ارتقای فکری و فرهنگی کودکان، تربیت خلاق کودکان، سرگرمی و تفریح، پررنگ شدن آموزش‌های غیررسمی (آموزش‌های غیرمستقیم)، کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان، تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان، بسترسازی جهت تحول‌های هویتی آتی کودکان.

در جلد دوم بررسی تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰، عناوین زیر مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

پیش‌بینی بلوغ زودرس، استقبال از سبک زندگی لذت‌مدار، تعمیق رابطه با جنس مخالف، ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری، یادگیری برخورد هیجان‌مدار با مسائل و نهادینه شدن راه‌حل‌های پرخاشگرانه در ذهن کودک، تهدید بهداشت روانی کودکان، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، کاهش سن در برخی از اختلال‌های روانی، وابستگی و اعتیاد کودکان به فناوری‌های ارتباطی جدید، بروز کودک آزاری‌های دیجیتال.

در جلد سوم بررسی تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰، عناوین زیر مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

بروز برخی از اختلال‌های روانی جدید، احساس حقارت و کاهش اعتماد به نفس، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، گسستگی فرهنگی، استقبال از فرهنگ فمینیستی، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، تعمیق شکاف و گسست بین نسلی، ایجاد مدهای پنهان در بطن مدهای رسمی.

در ادامه، پس از فصل نخست که به برخی از بحث‌های نظری در باب نسل معطوف است، یافته‌های میدانی پژوهش ارائه خواهند شد.

۱- تأملی در مفهوم نسل، مناسبات نسلی و نظریه پردازی‌ها و مطالعات آن

در این فصل برای ورود در تحول‌های نسل^۱ دهه ۹۰، پس از تعریف نسل و تمیز آن با مناسبات نسلی، نخست از بعضی از مهم‌ترین نظریه‌پردازی‌های انجام شده درباره تحول‌های نسلی یاد گردیده است. این نظریات یا از منظر فردی و روان‌شناختی و یا از منظر جامعه‌شناختی به تحول‌های نسلی توجه معطوف داشته‌اند. در ادامه، با اشاره به برخی از پژوهش‌های انجام شده درباره تفاوت‌های نسلی در جهان و ایران، نتایج اجمالی بعضی از این پژوهش‌ها که به طور عمده موضوع تحول‌های نسلی را مورد تأیید قرار داده‌اند، پرداخته خواهد شد.

تعریف نسل، به شیوه‌های مختلفی صورت پذیرفته است. کتاب «فرهنگ جامعه‌شناسی» در تعریف نسل می‌نویسد:

«مفهوم نسل، نقش مهمی در جامعه‌شناسی، به ویژه جامعه‌شناسی سیاسی که رفتار سیاسی را با نسل مرتبط می‌بیند، ایفا می‌کند. گاه ادعا شده است که نسل در توضیح اختلافات فردی و گروهی، در فرهنگ و منافع و رفتار، به همان اندازه اهمیت دارد که طبقه اجتماعی دارای اهمیت است» (آبرکرامبی، برایان، ترنر، ۱۹۸۴، ترجمه پویان، ۱۳۶۷).

ساروخانی و صداقتی فرد (۱۳۸۸) در تعریف نسل می‌نویسند:

«واژه نسل در معنای عام یا از نقطه نظر زیستی و شجره‌شناختی به معنای عام به یک دسته هم دوره که در یک زمان از یک دنیای مشترک بهره می‌گیرند، اطلاق می‌شود».

قاضی‌نژاد و خرامان (۱۳۹۳) در توصیف نسل خاطر نشان می‌سازند:

«در ادبیات جامعه‌شناسی، از مفهوم گروه‌بندی کلان سنی یا نسل برای مقایسه وضعیت (عینی و ذهنی) افرادی استفاده می‌شود که در یک زمان مشابه متولد می‌شوند و در قشر سنی واحدی قرار دارند و متأثر از حوادث تاریخی مشترکی هستند».

آزاد ارمکی و غفاری (۱۳۸۳) نیز در تعریف ابژه نسلی از منظر بالس می‌نویسند:

«ابژه نسلی عبارت است از مشخص، مکان، شبی یا رویدادی که از نظر فرد مبین نسل او است و به یاد آوردنش احساسی از نسل خود او را در ذهنش زنده می‌کند».

فاصله سنی بین دو نسل را برخی ۳۰ سال، بعضی ۲۵ سال و تعدادی ۲۰ سال و یا حتی کمتر در نظر گرفته اند (یوسفی مقدم و ذکایی، ۱۳۹۶).

درباره مطالعات انجام شده در مورد نسل باید بیان داشت که مطالعات اخیر یا متوجه و متمرکز بر یک نسل بوده است و یا آن که معطوف به بررسی مناسبات بین نسلی هستند که البته مطالعات انجام شده در مقوله نخست بیش تر از مقوله بررسی مناسبات بین نسلی است.

در ارتباط با مناسبات نسلی می توان به شکل نظری از چهار حالت «انطباق»، «تفاوت»، «شکاف» و «تعارض» یا «انقطاع» نسلی یاد کرد.

تابش و قاسمی (۱۳۹۰) درباره «تعارض» یا «انقطاع» نسلی می نویسند:

«اگر انقطاع نسلی به معنای بریدگی و فاصله افتادن کامل میان دو نسل باشد، چنین چیزی در عالم واقع غیرممکن می نماید، زیرا هر نسل قطعاً میراث دار اموری عینی و ذهنی از نسل پیشین خود است و نمی تواند کاملاً فارغ از هر آنچه پیش از آن بوده است، باشد و جهانی نو برای خود بنیان نهد».

همان گونه که انقطاع کامل دو نسل امکان پذیر نیست، با توجه به تحولات اجتماعی شدیدی که در جهان معاصر وجود دارد، انطباق (یا استمرار و وفاق کامل) نسلی نیز نمی تواند مطرح باشد. از این رو در ارتباط با مناسبات نسلی به طور عمده باید به دو مفهوم تفاوت نسلی و شکاف یا گسست نسلی توجه داشت.

ساروخانی و صداقتی فرد (۱۳۸۸) «تفاوت نسلی» را در معنای تفاوت هایی که در باورها، ارزش ها و هنجارهای میان نسل ها پدید می آید، در نظر گرفته اند. به تعبیر دیگر تفاوت های موجود بین نسل ها در این حالت بیش تر جنبه روان شناختی دارد تا تحول های شدید اقتصادی، اجتماعی و سیاسی جامعه.

«شکاف نسلی»^۱ حالتی بسیار شدیدتر از تفاوت نسلی به شمار می آید. گاهی به دلیل تحول های اجتماعی شدیدی که در جامعه پدید می آید، تفاوت نسل ها شدت گرفته، در حالت اخیر می توان از شکاف نسلی سخن به میان آورد.

اینکلهارت (۱۹۹۰، ترجمه وتر، ۱۳۷۳) «شکاف» یا «گسست» نسلی را فاصله گرفتن شدید یک نسل از ارزش های نسل پیشین تعریف می کند.

تابش و قاسمی (۱۳۹۰) نیز در توصیف «گسست نسلی» می نویسند:

«گسست های تمدنی و فرهنگی زمانی رخ می دهد که نسل های گوناگون در مقام طبقات گوناگون ظاهر می شوند و در اثر تفاوت های فاحش و عیان میان آن ها، در جامعه شاهد قطبی شدن نیروها و گروه های اجتماعی بر مبنای شکاف سنی شویم. بنابراین، تفاوت افق ها و دیدگاه ها درباره امور زندگی میان دو نسل، به مفهوم شکاف بین نسل ها نیست، بلکه شکاف، کشمکش و تعارض بر سر اصول هویت ساز جامعه میان دو نسل است که موجب قطبی شدن جامعه می شود».

نظریه پردازی‌های انجام شده برای تبیین تحول‌هایی که در جریان تفاوت نسلی یا شکاف و گسست نسلی پدید می‌آیند، را می‌توان در دو دسته یا طبقه کلی در نظر گرفت. دسته نخست نظریاتی هستند که اختلاف‌های نسلی را نشأت گرفته از مسایل فردی و روان‌شناختی دیده‌اند، اما دسته بعدی نظریاتی هستند که تفاوت نسل‌ها را نشأت گرفته از تحول‌های جمعی و اجتماعی می‌دانند. البته در این بین برخی از افراد ممکن است از مجموعه عوامل اجتماعی، روی عامل خاصی نظیر فناوری‌های ارتباطی جدید بیش‌تر تأکید داشته باشند.

قاضی‌نژاد و خرامان (۱۳۹۳) در توصیف نظریه روان‌شناختی هله‌ویک^۱ می‌نویسند:

«نظریه «دوره زندگی»^۲ از جمله رویکردهایی است که برحسب آن، دوره حیات افراد از مراحل شامل کودکی، نوجوانی، جوانی، بزرگ‌سالی، میان‌سالی و پیری تشکیل شده است و تغییرات ارزشی در بین افراد سنین مختلف طی گذار از مراحل یاد شده، محتمل و طبیعی خواهد بود. به بیان هله‌ویک بسیاری از تغییراتی که افراد در طول دوره زندگی‌شان تجربه می‌کنند -مانند سالخورده شدن ذهن و جسم و تغییر در نقش‌های اجتماعی- یک الگوی تغییرات ارزشی را به وجود می‌آورد که برای همه آن‌ها مشترک خواهد بود. افراد سالخورده امروز، ارزش‌هایی متفاوت از زمان جوانی خود دارند که آن ارزش‌ها، مشابه ارزش‌های جوانان امروز بوده است و جوانان نیز به نوبه خود، ترجیحات‌شان تغییر می‌کند تا به دوره سالخوردگان امروز برسند».

دیوید ال‌کاینده^۳ (۱۹۸۸) با نقد نقطه نظر نظریه پردازی هم‌چون کینگزلی دیویس^۴، مارگریت مید^۵ و روث بندیکت^۶ گسست نسلی مطرح شده از سوی آن‌ها را رد کرده، در نهایت اختلاف‌های موجود در نسل‌ها را به برخی از تضادهای درونی نسل‌ها تقلیل می‌دهد که به دلیل تفاوت‌های سنی، به شکل معمول در جامعه رخ می‌نماید.

استراس^۷ و هاو^۸ نیز بر این نکته تأکید می‌کنند که میانگین دوره زندگی ۸۰ سال است که از ۴ دوره حدود ۲۰ ساله تشکیل می‌شود (کودکی، جوانی، میان‌سالی و سالمندی). این ایده در بین نسل‌های مختلف عمومیت دارد کسانی که در یک دوره زمانی و تاریخی (به دنیا آمده و) بزرگ شده‌اند و به یک گروه سنی مشخص متعلق هستند، دارای عقاید، نگرش‌ها، ارزش‌ها و رفتارهای مشابه هستند. تغییرات نسلی به صورت چرخه‌ای، دوره‌ای از تحول و عدم تغییر را موجب می‌شوند. وقتی که یک نسل وارد دوره بعدی زندگی (و یک نقش جدید اجتماعی) می‌شود، رفتار و خلیات اجتماع (نسبت به وی) تغییرات اساسی

1. Hellevik, O.

2. Life course

3. Elkind, D.

4. Davis, K.

5. Mead, M.

6. Benedict, R.

7. Strauss

8. Howe

کرده، و موجب یک چرخش و دوره جدید در زندگی وی می گردد. بنابراین، یک رابطه نمادین بین وقایع تاریخی و افراد در یک نسل وجود دارد. وقایع تاریخی دوران کودکی و (نوجوانی) جوانی را شکل می دهند و (افراد در) دوره نسلی (جدید در نقش هایی به عنوان) والدین و رهبران (اجتماع)، در میان سالی و سال مندی، تاریخ را شکل داده و می سازند هر یک از چهار دوره (نسلی) ویژگی های خاص خود را داشته که در دوره های زمانی متناوب باز تولید می شوند. استراوس و هاو این دوره ها را «فصول تاریخ» نامگذاری کرده اند که در یک سر این طیف بیداری قرار دارد که معادل و مشابه بهار است، و در سر دیگر طیف بحران قرار دارد که مشابه زمستان است. دوره های وسط آن ها نیز فصول انتقالی هستند که می توانند مشابه پاییز و تابستان باشند (به نقل از جعفرزاده پور، ۱۳۹۶).

دسته دیگر نظریه پردازی ها، با زیر سوال بردن نظریه پردازی های مبتنی بر روان شناسی افراد، تغییرات نسلی را در ارتباط با عوامل اجتماعی و جامعه شناختی تبیین کرده اند. از نظر این افراد تحول های اقتصادی، اجتماعی، سیاسی و فرهنگی جوامع مختلف اساسی ترین عامل تفاوت یافتن نسل ها از یکدیگر است. اینگلهارت^۱ در کتاب «انقلاب آرام»^۲ که در سال ۱۹۷۰ به دست نشر سپرد، خاطرنشان می سازد که ارزش های مردم غرب، از تأکید کامل بر رفاه مادی و امنیت جانی به سوی تأکید بیش تر بر کیفیت زندگی تحول یافته است. وی در همین رابطه بیان می دارد:

«مردم بیش تر نگران نیازهای فوری و آنچه تهدیدشان می کند، هستند تا چیزهایی که دور از دسترس و غیر ضروری به شمار می آیند. از این رو با آن که میل به زیبایی کم و بیش عمومی است، اما مردم گرسنه بیش از آن که در فکر ارضای این تمایل باشند، در جست و جوی غذا هستند. امروزه گروه وسیعی از مردم غرب در امنیت اقتصادی بی سابقه ای پرورش یافته اند. امنیت اقتصادی و جانی مسلماً هنوز هم دارای ارزش مثبت هستند، اما اولویت نسبی آن ها کمتر شده است.»

اینگلهارت (۱۹۹۰، ترجمه وتر، ۱۳۷۳)، در کتاب «تحول فرهنگی در جامعه پیشرفته صنعتی» یادآور می گردد که این کتاب نیز در راستای مضامین کتاب انقلاب آرام وی است. نویسنده در این باره خاطرنشان می سازد:

«هر چند ما مضامینی را که در کتاب انقلاب آرام دارای اهمیت هستند، دنبال کرده ایم، ولی این کتاب از چند جنبه، کاملاً متفاوت است. اول آن که نظرمาน در طول سال های اخیر تکمیل شده است، در ابتدا توجه ما معطوف به گذار از ارزش های مادی به فرامادی^۳ بود، ما این دگرگونی را در اینجا هم می یابیم، اما با ظهور الگوهای متفاوت رفتار سیاسی و اقتصادی، مشخص می گردد که این تنها یک جنبه از نشانگان بسیار گسترده تر دگرگونی فرهنگی از جمله زوال گرایش های مذهبی سنتی و هنجارهای

1. Inglehart, R.

2. The silent revolution

۳. از نظر اینگلهارت، ارزش های مادی شامل امنیت اقتصادی و فیزیکی هستند. از منظر وی ارزش های فرامادی نیز شامل مواردی مانند افزایش انتخاب انسان، رهایی از قید و بندها، تغییر در دیدگاه های سیاسی، مذهبی، جنسی و دیگر هنجارها است.

تأملی در مفهوم نسل، مناسبات نسلی و نظریه پردازی‌ها و مطالعات آن / ۱۷

اجتماعی و جنسی متعارف است. برای مثال، بررسی ما نشان می‌دهد که گروه‌های جوان‌تر در مورد طلاق نسبت به گروه‌های سنی بزرگ‌تر به مراتب آزاد‌اندیش‌ترند و در مقایسه با آن‌ها، اهمیت کم‌تری به داشتن بچه می‌دهند. این تفاوت با این واقعیت که در طول بیست و پنج سال گذشته، میزان طلاق ۳۰۰ درصد در جوامع غربی بالا رفته است، در حالی که در همین مدت میزان باروری از میزان جایگزینی جمعیت کم‌تر شده است، سازگاری دارد. به همین ترتیب در یک نسل پیش از این، همجنس‌بازی چیزی بود که در مورد آن صرفاً به شکل خصوصی صحبت می‌شد، اما امروز گروه‌های همجنس‌باز تشکیلات رسمی داشته، خواستار حمایت قانونی از حق متابعت از امیال جنسی خود هستند. این دگرگونی بخشی از تحول فرهنگی گسترده در میان نسل‌ها است.

پژوهش در حوزه نسل و مطالعات بین نسلی در دهه ۱۹۷۰ در جهان آغاز شد و در دهه ۱۹۸۰، به عنوان یکی از موضوع‌های علمی به تدریج اقبال بیش‌تری یافت و تحقیقات گسترده‌ای را به همراه داشت. نخستین تلاش‌ها برای ارایه دسته‌بندی نسل‌ها توسط استراوس و هاو در سال ۱۹۹۱ برای کشورهای اروپایی انجام شد. آن‌ها نسل‌های حاضر در عرصه اجتماع را به ۴ گروه دسته‌بندی کرده و توضیحاتی در مورد ویژگی‌ها و ابژه‌های نسلی هر گروه مطرح و همچنین رسانه مورد استفاده در دوران جامعه‌پذیری هر نسل معرفی کردند. استروس و هاو در کتاب خود به نام «نسل‌ها»، نسل‌ها را در جامعه اروپایی به چهار نسل سازگار^۱، آرمانگرا^۲، واکنش‌گرا^۳ و مدنی^۴، تقسیم‌بندی کرده و نسبت هر کدام از نسل‌ها را با رسانه موجود در آن دوره‌ها تحلیل کرده‌اند.

نسل سازگار اعضای نسلی هستند که دوران جامعه‌پذیری آن‌ها به سال‌های پیش از ۱۹۴۲ باز می‌گردد، کسانی که تجربه جنگ‌های جهانی و مبارزه در آن‌ها را داشته‌اند.

نسل آرمانگرا یا نسل افزایش سریع جمعیت^۵ کسانی هستند که دوران جامعه‌پذیری و تولد آن‌ها به سال‌های ۱۹۴۳ تا ۱۹۶۰ باز می‌گردد.

نسل واکنش‌گرا یا نسل گمشده^۶ کسانی هستند که در سال‌های پس از ۱۹۶۱ تا ۱۹۸۱ پا به عرصه عمل اجتماعی گذاشتند.

در دسته‌بندی استراوس و هاو سومین نسل، نسل عصر طلایی^۷ یا نسل مدنی است که در بین سال‌های ۱۹۸۲ تا ۲۰۰۰ پا به عرصه حیات اجتماعی گذارده‌اند. ابژه مشخص نسلی در این دسته تجربه واقعه ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ است.

-
1. Adaptive
 2. Idealist
 3. Reactive
 4. Civic
 5. Baby Boomer
 6. Generation X
 7. Generation Y

آخرین دسته شناسایی شده تسط استراوس و هاو، «نسل بعدی»^۱ است که از ۲۰۰۱ به بعد وارد عرصه اجتماع می شدند.

در ایران نیز دسته بندی نسل ها با توجه به ابژه های نسلی توسط آزادارمکی و غفاری و سپس به وسیله چیت ساز قمی و تا حدی توسط کوثری انجام شده است. در اغلب این دسته بندی ها، نسل های حاضر در عرصه اجتماعی به سه گروه، به تفکیک دوره زندگی و ابژه نسلی تقسیم بندی شده اند. البته پژوهشگران اخیر، معیارهای متفاوتی را برای تقسیم بندی نسل ها به کار برده اند. برخی نسل جوان (نسل سوم) را در گروه سنی ۲۴-۱۵ دسته بندی کرده و بعضی افراد تا ۲۹ سال را در این گروه آورده اند و هستند کسانی که بدون تأکید بر سن، از این نسل به عنوان نسل فرزندان یاد کرده اند. به باور برخی از محققان، می توان با مبنا قرار دادن انقلاب اسلامی سه نسل را از یکدیگر تفکیک کرد.

نخست نسلی که فرایند جامعه پذیری آنان به سال های پیش از انقلاب حدود دهه های ۲۰ و ۳۰ باز می گردد، «نسل قبل از انقلاب» نامیده می شوند (در بسیاری از مطالعات، این نسل سال مندان نامیده شده است) که تجارب مشترکی چون کودتای ۲۸ مرداد، دولت ملی مصدق و قیام پانزده خرداد را پشت سر گذاشته است.

نسل بعدی، نسلی است که فرایند جامعه پذیری آنان به دهه چهل و پنجاه باز می گردد. این نسل به عنوان «نسل انقلاب و جنگ» نام گذاری شده و تجربه انقلاب اسلامی و جنگ تحمیلی از مهم ترین تجارب تاریخی این نسل محسوب می شود (و در مطالعات انجام شده از این نسل به عنوان میان سالان نام برده شده است).

در نهایت «نسل سومی ها»، نسلی هستند که فرایند جامعه پذیری آنان به سال های بعد از انقلاب اسلامی باز می گردد و تجارب مشترک خاص خود را دارد. متولدین دهه ۶۰ و با اندکی تسامح دهه ۷۰ که در این سال ها نیز دوران جامعه پذیری خویش را طی کرده اند، در این گروه دسته بندی می شوند که از آنان به عنوان «نسل جوان» در مطالعات صورت پذیرفته یاد شده است. اگر چه برخی از محققان دسته بندی هایی برای نسل های پس از انقلاب نیز ارائه داده اند.

شناسایی رسانه های مرتبط و پیشنهاد مدلی برای دسته بندی نسل ها در ایران با توجه به رسانه دوران هویت یابی آنان برآمده است.

کوثری در پژوهشی که در سال ۱۳۸۷ انجام داده است، تلاش کرده دسته بندی نسل های موجود در کشور را با انطباق با دسته بندی های جهانی قرار دهد. وی در همین ارتباط می نویسد:

«نسل سختی (۱۳۲۴-۱۳۲۰)، نسل انتقالی / نسل داغ (۱۳۴۴-۱۳۴۰)، نسل رفاه نسبی / نسل به ارث رسیده (۱۳۵۴-۱۳۵۰)، نسل اول انقلاب (۱۳۶۴-۱۳۶۰)، نسل دوم انقلاب (۱۳۷۴-۱۳۷۰)، و نسل سوم انقلاب (۱۳۷۹-۱۳۷۵)، وی با تأکید بر درک جامعه شناختی از تحول جوانان در ۵۰ سال اخیر این دسته بندی را انجام داده و بر این باور است که فرهنگ جوانان در ایران بیش تر با نسل انتقالی مرتبط است.

پژوهشگر در توضیح بیش‌تر در مورد این دسته‌بندی آورده است: نسل سختی... از نظر سیاسی در دوران سکوت و فشار سیاسی و از نظر اقتصادی در دوران پس از نوسازی اولیه ایران (حکومت پهلوی دوم) به دنیا آمده و بزرگ شده است. نسل انتقالی / نسل داغ (۱۳۴۴-۱۳۴۰)، در دوران رفاه اقتصادی ایران به دنیا آمده است. اما در انقلابی که نسل قبل تدارک دیده بود، شرکت جست و اولین نسل جبهه‌های جنگ را تشکیل دادند. نسل به ارث رسیده (۱۳۵۴-۱۳۵۰)، در فضای جامعه رفاه پهلوی به دنیا آمد و دوران خردسالی خود را سپری و در اول نوجوانی انقلاب را تجربه کرد... این نسل که به خوبی دو قطبی شدن فرهنگ را می‌توان در میان آنان مشاهده کرد، دو سنخ از جوانان هستند که می‌توان آنان را «جوانان بسیجی» و «جوانان جهانی» نامید. نسل بعدی، نسل کاملاً خودی محسوب می‌شود... این نسل سه مرحله مهم در زندگی را از سر گذرانده که تناقضاتی را در او پدید آورده است. در نیمه اول، در نهادهای آموزشی و تربیتی انقلاب بزرگ شده و بنابراین با ارزش‌های انقلابی و دینی کاملاً آشناست... اما در دوره دوم زندگی او (نوجوانی‌اش) در دوران بازسازی اقتصادی و گشودگی فضای فرهنگی سپری می‌شود... به دلیل رفاه نسبی خانوار، امکان توجه بیش‌تر والدین به خواسته‌های آنان فراهم می‌گردد. سرمایه‌گذاری بیش‌تری برای آنان می‌شود و اولین زمینه‌های ظهور والدین هلیکوپتری به وجود می‌آید. نسل دوم (۱۳۷۴-۱۳۷۰) نسلی که پس از پایان جنگ و در دوران نوسازی اقتصادی به دنیا آمده و یک تجربه سیاسی را از سر گذرانده است... به یک عبارت نسل چت، وب‌لاگ و موبایل و نسل سایر تکنولوژی‌های ارتباطی و اطلاعاتی در ایران به شمار می‌رود. نسل سوم (۱۳۷۹-۱۳۷۵) نسل بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای است... برای این نسل حتی از نسل دوم هم سرمایه‌گذاری آموزشی بیش‌تری صورت می‌گیرد. «فرزندسالاری» در این نسل هم به چشم می‌خورد.

از آنجا که افراد در دوران جوانی و نوجوانی دارای بیش‌ترین زمان فراغت برای استفاده از رسانه هستند، به نظر می‌رسد که تأثیر رسانه بر آن‌ها گسترده‌تر است. در کنار وسایل ارتباط جمعی، امروزه رسانه‌های نوین و مجازی پا به عرصه اجتماعی گذاشته‌اند، این رسانه‌ها به دلیل تعاملی بودن و مشارکت بیش‌تر کاربر در تولید و نشر محتوا دارای تأثیرهای بیش‌تری نسبت به سایر رسانه‌ها هستند. به نظر می‌رسد که عضویت در شبکه‌های اجتماعی مجازی و استفاده از فراغت مجازی تأثیرگذاری زیاد بر هویت و رفتار کاربران داشته باشد و به نظر می‌رسد کسانی که در دوران هویت‌یابی از رسانه‌های مشترکی استفاده کنند، ساختار ارزشی و رفتاری تقریباً مشابهی داشته باشند.

از آنجا که امروزه رسانه به عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل تأثیرگذار در جامعه‌پذیری نسل‌ها ایفای نقش می‌کند، به نظر می‌رسد که می‌توان دسته‌بندی جدیدی برای نسل‌های ایرانی و به خصوص نسل‌های حاضر در عرصه عمل اجتماعی بر اساس نوع رسانه مورد استفاده مطرح کرد. دسته‌بندی‌های پیشین که در دهه گذشته ارایه شده‌اند، تنها بر مبنای ابژه‌های نسلی بوده‌اند و به سایر عواملی که می‌توانند در تمایز بین نسل‌ها مؤثر باشند، اهتمام نداشته‌اند. از سوی دیگر با توجه سرعت رخداد تحولات در جامعه امروز و گذشت یک دهه از ارایه مدل‌های پیشین دسته‌بندی نسل‌ها، و ورود نسل‌های جدید به

عرصه کنش اجتماعی لازم است دسته‌بندی دقیق‌تری از نسل‌ها در ایران ارایه گردد. با توجه به دسته‌بندی‌های پیشین و با مبنا قرار دادن نظریه دوره زندگی که توسط استراوس و هاو ارایه گردیده، در جدول زیر تلاش شده در کنار ذکر ابژه نسلی دسته‌بندی کلی از سه نسل جوانان، میان سالان و سال‌مندان را در کشور بر مبنای رسانه مورد استفاده هر نسل نشان داده شود.

گروه‌های نسلی بر مبنای دوران هویت‌یابی

سن	دوره نسلی	رسانه دوران هویت‌یابی	ابژه نسلی دوران هویت‌یابی	گروه‌های نسلی
+۵۶	متولدان دهه ۳۰ و پیش‌تر	رادیو، تلویزیون	تجربه رژیم پهلوی، انقلاب اسلامی	سال‌مندان
۵۵-۳۰	متولدان ۱۳۶۵- ۱۳۴۰	تلویزیون، ویدیو، ماهواره	تجربه انقلاب اسلامی، جنگ و شرایط پس از جنگ	میان سالان
۲۹-۱۵	متولدان ۱۳۸۰- ۱۳۶۶	ماهواره، اینترنت، شبکه‌های اجتماعی	جهانی شدن، تسریع و تسهیل تعامل‌ها، تغییرات سیاسی داخلی	جوانان

دسته‌بندی سه‌گانه جوانان، میان سالان و سال‌مندان که در جدول بالا ارایه شده است، بسیار کلی است و برخی از نسل‌ها که تفاوت‌های قابل توجهی با یکدیگر دارند را در یک گروه قرار داده است. برای رفع این مشکل لازم است که جدول فوق با دسته‌بندی نسل‌ها که توسط محققان پیش‌تر انجام شده، مقایسه گردد تا ضمن ایجاد دسته‌بندی‌های خردتری در درون هر یک از گروه‌های نسلی، مدل جامع‌تری که قابلیت تفسیر نسل‌ها را در کشور داشته باشد، احصاء شود. دسته‌بندی‌های داخلی ملاک ابژه نسلی را به عنوان مهم‌ترین وجه تمایز نسل‌ها مطرح کرده‌اند. در دسته‌بندی‌های خارجی در کنار ابژه‌های نسلی، به رسانه دوران جامعه‌پذیری و هویت‌یابی نسل‌ها نیز توجه شده است. برای تأکید بیش‌تر یادآور می‌شود، در حالی که امروزه تمامی نسل‌های حاضر در عرصه عمل اجتماع از رسانه‌های امروز و بالاخص شبکه‌های اجتماعی مجازی استفاده می‌کنند، ولی تأکید این دسته‌بندی به وجود و استفاده رسانه‌های خاص در دوران هویت‌یابی و جامعه‌پذیری یک نسل است. زیرا رسانه‌ها با توجه به ساختار آن‌ها، تأثیرهای مختلفی بر نسل‌ها دارند. بی‌تردید تأثیر یک رسانه شنیداری یا دیداری که دارای ارتباط یک‌سویه با مخاطب است، تأثیر بسیار متفاوتی در مقایسه با رسانه‌های تعاملی بر کاربران دارد. با توجه به

تأملی در مفهوم نسل، مناسبات نسلی و نظریه پردازی ها و مطالعات آن / ۲۱

دسته بندی های نسلی در داخل کشور و مقایسه آن ها با دسته بندی های خارجی، می توان دسته بندی دقیق تر زیر را مطرح کرد:

دسته بندی نسل های فعال در عرصه اجتماع

سن	دوره نسلی	رسانه دوران هویت یابی	ابژه نسلی دوران هویت یابی	گروه های فرعی نسلی	گروه های سه گانه اصلی نسلی
۷۰+ ۵۶-۷۰	۱۳۲۵ و بیش تر ۱۳۳۹-۱۳۲۶	رادیو، روزنامه، تلویزیون	کودتای ۲۸ مرداد قیام ۱۵ خرداد، تجربه رژیم پهلوی	نسل سختی	سالمندان
				نسل انقلاب	
۴۲-۵۵ ۴۱-۳۰	۱۳۴۰- ۱۳۵۳ ۱۳۵۴- ۱۳۶۵	رادیو، تلویزیون، ضبط صوت تلویزیون، ویدیو، رایانه	تجربه رژیم پهلوی، انقلاب اسلامی تجربه جنگ و شرایط پس از جنگ	نسل جنگ	میان سالان
				نسل اول (نسل زادوولد)	
۲۹-۱۹ ۱۰-۱۸	۱۳۶۶- ۱۳۷۶ ۱۳۷۷- ۱۳۸۵	ویدیو، ماهواره، اینترنت، وب- نوشت، تلفن همراه، بازی- های رایانه ای	جهانی شدن، بهبود شرایط اقتصادی تسریع و تسهیل ارتباط ها و گسترش شبکه جهانی	نسل دوم (نسل گم شده یا X)	جوانان
				نسل سوم (نسل رفاه)	

(جعفرزاده پور، ۱۳۹۶).

برخی از نظریه پردازانی که تحول های نسلی را نشأت گرفته از تحول های اجتماعی می بینند، در مجموعه عوامل اقتصادی، اجتماعی، سیاسی، عقیدتی، فرهنگی که در تحول های اجتماعی ذی نقش هستند، به مقوله ابعاد فرهنگی بهای بیش تری داده اند. منادی (۱۳۸۶) پس از طرح مقوله جهانی شدن، مرکز ثقل جهانی شدن را در مسایل فرهنگی دیده، در مسایل فرهنگی نیز نقش فناوری های ارتباطی جدید را عمده می سازد:

«مفهوم جهانی شدن یعنی مشابه شدن، هم شکل شدن و یک سان شدن تمام جوامع موجود در کره خاکی، از این رو جهانی شدن «هم به در هم فشرده شدن جهان و هم تراکم آگاهی نسبت به جهان به عنوان یک کل دلالت دارد».

در حوزه سیاست، اولاً تسلط بخشی از دنیا بر دیگر کشورها همیشه مطرح بوده و همچنان در حال وقوع است. ثانیاً، یک سان شدن سیستم های حکومتی تقریباً در راستای جهانی شدن در حال اجرا هستند. ضمن این که مقاومت هایی در دنیا توسط قدرت های غیرمشروع و بعضاً توتالیتیر وجود داشته و قدرت دولت- ملت توأم با نزاع ها کشمکش ها و خونریزی ها بوده است، ولی در ضمن موفقیت امر جهانی شدن صورت گرفته و روز به روز بر کشورهایی که مردم سالاری جایگاه ویژه ای دارند، افزوده می شود. در حوزه اقتصاد نیز امر جهانی شدن بیش تر مختص این دو قرن است. از طرفی یک سان شدن سیستم های اقتصادی در دنیا، از طرف دیگر تسلط نظام پولی تعدادی از کشورهای قدرتمند بر اکثر کشورها نیز کاری است که به طرق مختلف توسط تکنولوژی برتر، پول قوی تر، شرکت های چند ملیتی که قاعداً متعلق به کشورهای صنعتی و اقتصادی قوی هستند، صورت می گیرد. در واقع، «جهانی شدن اقتصاد به گفته گیدنز یک واقعیت است».

در حوزه حقوق و فلسفه حقوق نیز، امر جهانی شدن در کنار مکاتب و ادیان و امپراطوری ها همیشه مطرح بوده است تا این که حقوق بشر نوشته شده توسط غرب نیز توسط سازمان های بین المللی در تمامی دنیا رواج پیدا کرد و تا حدودی مورد قبول قرار گرفته است. در واقع حقوق بشر تقریباً جهانی شده است. جهانی شدن در حوزه علم، تکنولوژی و نظام آموزش و پرورش تقریباً به آرامی و با مقاومت اندکی صورت گرفته و می گیرد. اولاً، آموزش و پرورش در تمام دنیا در حال پیشرفت است. ثانیاً، یک سان شدن شکل نظام آموزش و پرورش تقریباً در اکثر دنیا در حال وقوع است که بیش تر به نظام غربی نزدیک است. به گفته رابرتسون «آموزش و پرورش بین المللی که گاهی آموزش و پرورش جهانی نیز خوانده می شود»، محتوای علمی نظام آموزش و پرورش در اکثر دنیا تقریباً مشابه بوده، اکثریت کشورها از دستاوردهای علمی غربی ها تغذیه می کنند. حتی در روش های آموزش و برنامه ریزی ها نیز، یک سان سازی در دنیا در حال وقوع است. در این حوزه نه تنها مقاومت چندانی صورت نمی گیرد، بلکه اکثر کشورها با فاصله زمانی متفاوت آنچه که در غرب صورت می گیرد را انجام می دهند.

آنچه که مسلم است در پس حرکت هر یک از این حوزه‌های مختلف، فرهنگ نیز نهفته است و ارزش‌هایی در حال جابه‌جایی هستند، ولی به دلیل این که همه مسوولان جوامع غیر غربی متوجه پیشرفت و تبلیغ فرهنگ خاصی در این حوزه‌ها نشده‌اند، تضاد کمی به وجود آمده است.

در همین راستا آلبرو معتقد است «برخی بر این تصورند که پدیده جهانی سازی در باب توسعه تجارت آزاد است. حال آن که ما درگیر یک دگرگونی اجتماعی فراگیر هستیم. کسانی که تصور می‌کنند پدیده جهانی سازی بحثی در باب ضوابط تجاری است، عمیقاً از درک صحیح وقایع موجود غافل‌اند». بنابراین، امروزه همه انواع روابط بین کشورها و بین افراد در تمامی عرصه‌ها، فرهنگی هستند.

در واقع تفکر جهانی شدن مقوله فرهنگ، تعامل و دخالت فرهنگ‌ها را مطرح می‌کند، یعنی این فرهنگ‌ها هستند که اولاً در پس سیاست‌ها، اقتصاد و قدرت‌ها ظهور می‌کنند و ثانیاً در مواقعی مستقیماً مطرح می‌شوند. در این راستا مقاومت‌هایی توسط فرهنگ‌هایی صورت گرفته و می‌گیرد. به عبارتی، برخورد فرهنگ‌ها و در مواقعی برخورد بین تمدن‌ها پیش می‌آید، نگرانی اصلی تعدادی از کشورها در مقابل جهانی شدن، مسأله تبلیغ و پیشرفت فرهنگ خاص و غیربومی در جامعه خود است.

رسانه‌ها در تلاش هستند به کمک علوم مختلف نظیر جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و روان‌شناسی اجتماعی، بتوانند هم نسبت به روحیه، ذوق، علایق و سلاقی مخاطبان خود آشنا شده و هم در گذر از فرهنگ آن‌ها به کمک فنون یادگیری، آموزشی و روان‌شناسی، فرهنگ خود را به مخاطبان انتقال داده و در آن‌ها درونی بکنند. رسانه‌ها ظاهراً هدف اطلاع رسانی و سرگرمی دارند، ولی در واقع امر هدف آن‌ها نه فقط جذب مخاطبان بیش‌تر، بلکه درونی کردن فرهنگ خود در آنان هست. به عبارتی، تبلیغ فرهنگ از اهم فعالیت‌های رسانه‌های تصویری است. فیسک نیز معتقد است «تلویزیون» برنامه‌هایی آکنده از معانی نهفته پخش می‌کند و می‌کوشد با مهار این معانی، آن‌ها را به معنایی یگانه‌تر و مرجح‌تر تبدیل کند، معنایی که کارکرد جهان‌بینی غالب را داشته باشد».

لویی التوسر فیلسوف فرانسوی معتقد است که در جوامع سرمایه‌داری دستگاه‌های حکومتی شامل دو قسمت هستند، بخش نهادهای فشار حکومتی که شامل پلیس، ارتش و قوه قضائیه هستند و بخش نهادهای ایدئولوژیکی حکومت که شامل مدرسه و رسانه‌ها است.

پرژکلاوسکی معتقد است «فعالیت‌های رسانه‌های گروهی تابع نظام مسلکی‌ای هستند که این رسانه‌ها در خدمت آن‌اند. بنابراین برخلاف نظرات برخی از پژوهشگران، رسانه‌های گروهی نه تنها یک اداره خدمات عمومی محسوب نمی‌شوند، بلکه در واقع، ابزار اعمال کنترل بر مردم هستند، ابزاری که در بسیار از کشورها بیش از همه در تحکیم نظام اجتماعی - سیاسی موجود مورد استفاده قرار می‌گیرند»

امروزه به گفته التوسر دستگاه‌های ایدئولوژیکی را می‌توان به صورت وسیع‌تر تحت عنوان صنایع فرهنگی نام برد، که کارکرد همه آن‌ها آموزش علم و انتقال فرهنگ هستند این صنایع در پی کارکردشان، ارزش‌ها و فرهنگ خاص مورد نظر حاکمیت را منتقل می‌کنند. صنایع فرهنگی عبارتند از: نهاد آموزش

و پرورش، تلویزیون، ویدیو، ماهواره، اینترنت، روزنامه، مجلات و منابعی چون: کتاب، سینما، تئاتر و موزیک به کمک سی‌دی‌ها که همه این ابزارها هدفشان ترویج فرهنگ است.

ژودیت لازار نیز معتقد است «در جوامع غربی (به نظر ما در تمامی جوامع) رسانه‌ها نسبت به بقیه نهادهای آموزشی در شکل‌گیری افکار عمومی نقش بسیار مهمی دارند».

از نظر مکتب فرانکفورت «امکان‌هایی که رسانه‌ها برای دستکاری عقاید و افکار توده‌ها به وجود می‌آورند، به راستی تهدیدآمیز است»، به طوری که در مواقعی می‌تواند حتی نه فقط فرهنگ، بلکه شخصیت افراد را نیز دچار تغییر کنند».

نظریه‌پردازان دیگری در مجموعه عوامل اقتصادی، اجتماعی، سیاسی، عقیدتی و فرهنگی ذی نقش در تحول‌های شدید اجتماعی که در سطح جهان وجود دارد، نقش فناوری‌های ارتباطی جدید را در تغییر و تحول‌های نسلی پررنگ‌تر دیده‌اند.

مقدس و نوروزی (۱۳۸۹) در گزارش آرای تافلر، گیدنز و کاستلز درباره اثرات فناوری‌های ارتباطی جدید می‌نویسند:

«بعد از آن که تافلر توفنده‌ترین تأثیرات شگرف جامعه اطلاعاتی و انرژی نوین را در دگرگونی ساختار اجتماعی مطرح کرد، توجه به قدرت دگرگونی ساز فناوری‌های اطلاعاتی رو به افزایش گذاشت.

کاستلز بیان می‌دارد تکنولوژی‌های اطلاعاتی بنیاد پدرسالار خانواده را دچار زلزله‌های شدید کرده است. به طوری که نسل جدید جوانان حاضر به پذیرش چنین پایگاه فرادستی برای مردان نیستند. نقش فزاینده‌ای که زنان در اقتصاد خانواده بازی می‌کنند، قدرت اسطوره‌ای نان‌آوری مردان را خدشه‌دار کرده است و تعارضات در قالب نهضت‌های تساوی طلبانه در کشورهای صنعتی مؤید این مدعا است. نسل‌های جدید فرایند اجتماعی شدن را بیرون از الگوی سنتی خانواده پدر سالاری می‌گذرانند و از همان سنین آغازین با لزوم انطباق با وضعیت‌های مختلف و نقش‌های متفاوت بزرگ‌سالی مواجه می‌شوند. این فرایند تا حدودی هنجارهای نهادی خانواده پدرسالار را کم رنگ و نقش‌های درون خانواده را متنوع می‌کند.

آنتونی گیدنز نیز بر این باور است با این حال که تکنولوژی تغییرات عمیقی را در جوامع به بار آورده، اما خطر و تخریب محیط زیست را هم به همراه داشته است. یکی از تغییرات باز تعریف وظایف زنان و مردان در جامعه است. بنابراین، نسل جدید که با اطلاعات جدید آشنا است و بیش از نسل قبل در معرض فناوری‌های نوین اطلاعاتی است، از پذیرش وظایف سنتی سرباز می‌زند و توانایی بیش‌تری پیدا کرده است تا ارزش‌ها و هنجارهای جامعه را به صورت بازاندیشانه بپذیرد، یعنی به صورت انتخابی با توجه به منابع جدیدی مانند تحصیلات که در اختیار دارد، و با توجه به موقعیتی که در ارتباط با نهضت‌های اجتماعی پیدا کرده است».

محققان دیگری مانند دروین^۱ (۱۹۹۵) و بویر^۲ (۱۹۸۷) با استناد به تحولات و پیشرفت‌های سریع فناوری‌ها و خاصه فناوری‌های ارتباطی، از وقوع شکاف جدیدی سخن می‌گویند که فناوری‌های پیش‌گفته برای انسان معاصر در پی داشته‌اند.

ساعی نیز (۱۳۸۹) از «رسانه» به عنوان ابزاری که بین نسل‌ها ایجاد تمایز و افتراق کرده است، یاد می‌کند و بر این باور است که «رسانه‌ها در دوران کنونی بخشی جدایی ناپذیر از زندگی مردم شده‌اند. مردم در طول شبانه روز از محتوای اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و آموزشی و سرگرمی رسانه‌ها استفاده می‌کنند. نسل کنونی جامعه از ابتدای حیاتش با رسانه‌ها بزرگ می‌شود و در دنیای اطلاعاتی و ارتباطی امروز، این نسل، بخش عظیم فرهنگ، ارزش‌ها و هنجارهای جامعه خود و دیگر جوامع را از رسانه‌ها دریافت می‌کند. به عبارتی، در دوران معاصر بخش عظیمی از جامعه‌پذیری نسل‌ها از طریق رسانه‌ها انجام می‌شود و نفوذ و تأثیر رسانه تا جایی است که برخی از نظریه‌پردازان ارتباطی بر این باورند که رسانه‌ها اولویت ذهنی و حتی رفتاری ما را تعیین می‌کنند و اگر چگونه فکر کردن را به ما یاد ندهند، این که به چه چیزی فکر کنیم را به ما می‌آموزند».

با دقت در تبیین‌های روان‌شناختی و جامعه‌شناختی موجود در تحول‌های نسلی، مشخص می‌شود که در هر دو دسته از تبیین‌های اخیر، نقش انسان‌ها به میزان زیادی نادیده گرفته شده است و در واقع در دو قطبی انسان و شرایط، اصالت به شرایط داده شده است.

جانسون^۳ و همکاران (۱۹۷۴) در پژوهشی که در سطح ۴۴۴۴ نفر از مراجعان به کلیسای لوتری (با دامنه سنی ۶۵-۱۶ سال) داشتند، نتیجه گرفتند که داده‌های تجربی آنان بیش‌تر از آن که از شکاف نسلی حمایت کنند، از شکاف انتخابی حمایت می‌کنند، زیرا افراد متدین و مذهبی، خود را متعهد به تحقق تکالیفی می‌دانند که در نسل‌های مختلف یک‌سان تداوم داشته و دارند.

نکته‌ای که از پژوهش جانسون و همکاران برمی‌آید، اصالت دادن به انسان‌های مقید و باورمند در برابر شرایط روان‌شناختی یا جامعه‌شناختی است. اما متأسفانه زاویه دید اخیر در تلاطم جهانی شدن و تسری دید انسان‌شناختی جهانی شدن که انسان را نه تکلیف‌مدار، بلکه لذت‌مدار می‌بیند، چندان مورد توجه قرار نگرفته است.

اگر از نظریه‌پردازی‌های ناظر بر تحول‌های نسلی عبور کرده، به پژوهش‌های انجام شده در این زمینه توجه شود، ملاحظه می‌شود که پژوهش‌های انجام شده در این زمینه را می‌توان به چند دسته تقسیم کرد.

ضعیف‌ترین پژوهش‌ها، پژوهش‌هایی هستند که در آن پژوهشگران در آن‌ها با استناد و اتکا به برخی از شواهد اجتماعی، به تفاوت یا گسست نسل‌ها حکم کرده‌اند.

1. Dervin, B.
2. Boyer, J.
3. Johnson, A. L.

در سطح بعد پژوهش‌هایی قرار دارند که پژوهشگران تنها به بررسی یک یا چند متغیر مهم اجتماعی در سطح دو یا سه نسل پرداخته، به این ترتیب تفاوت یا گسست نسلی بین آنان را مورد بررسی قرار داده‌اند.

در نهایت معدودی از پژوهشگران کوشیده‌اند تا با احصای مهم‌ترین متغیرهای موجود اجتماعی، تفاوت‌های اجتماعی دو نسل را مورد بررسی تجربی خویش قرار داده‌اند، مقالات فریدمن^۱ (۲۰۰۲)، فریدمن و وارنر^۲ (۲۰۰۲) اسمیت^۳ (۲۰۰۲) و اسکوبار^۴ (۲۰۰۲) نمونه‌هایی از این دست مشاهدات در ارتباط با نسل سوم ایران را به معرض دید می‌گذارند.

فریدمن^۵ در مقاله‌ای که با عنوان «موج سوم ایرانی‌ها» در روزنامه نیویورک تایمز^۶ نگاشته است، با استناد به ویژگی‌های جهان جدید و با توجه به برخی از مشکلات اقتصادی، اجتماعی و سیاسی داخلی ایران، یادآور می‌گردد که در ایران بمب عظیمی وجود دارد که این بمب، نسل سوم آن است. وی در قسمتی از مقاله خود می‌نویسد:

«زمانی که در دهه نخست قرن بیستم میلادی، تلگراف به ایران آمد، این امر به مثابه کشیدن ماشه اسلحه عمل کرد و در تغییر رژیم مستبد قاجار مؤثر واقع آمد. در دهه ۱۹۷۰، تلفن و نوارهای کاست به گسترش انقلاب (امام) خمینی کمک کردند و در حال حاضر، با وارد شدن اینترنت و ماهواره به عرصه جامعه، نسل سوم انقلاب از این ابزار در جهت تحقق خواسته‌های خود سود خواهد برد».

فریدمن پس از تأکید در ویژگی‌های جدید جهان معاصر که با فناوری‌های ارتباطی خود، جهان گسترده پیشین را به دهکده‌ای کوچک تبدیل کرده است) و بعد از خاطر نشان ساختن برخی از چالش‌های سیاسی، اقتصادی، اجتماعی داخلی ایران، از نسل سوم انقلاب یاد می‌کند که در کشاکش تحولات پیش‌گفته، خط‌مشی متفاوتی را با آنچه رهبران انقلاب خواهان آنند، پی گرفته‌اند. وی در این ارتباط می‌نویسد:

«جوانان نسل سوم انقلاب ایران، اسلام را پذیرفته‌اند، اما نمی‌خواهند تمامی زندگی خود را به پای دین بریزند. آن‌ها ضد مذهبی^۷ نیستید، بلکه آن‌ها ضد بنیادگرایی^۸ هستند و از پیروی کورکورانه از رهبران سرباز می‌زنند.

نسل اخیر خواهان آزادی‌های فردی، ارتباط بیش‌تر با جهان خارج، کار و زندگی مناسب و مانند آن‌ها است و به دلیل عدم برخورداری از امکانات پیش‌گفته، با ناراحتی و ناکامی با بزرگ‌ترها برخورد می‌کنند.

1. Freedman, T.

2. Freedman, T. & Warner, T.

3. Smith, H.

4. Escobar, P.

5. Feriedman, T. L.

6. New York Times

7. anti - religious

8. anti - fundamentalism

نسل سومی که در سطح دبیرستان‌ها، دانشگاه‌ها و کافی نت‌ها، قابل مشاهده هستند، به مثابه بمب عظیمی است که در ایران معاصر شکل گرفته و می‌توان وجود آن را احساس کرد» (فریدمن، ۲۰۰۲). فریدمن، تحلیل‌گر مسایل ایران در مصاحبه‌ای که با وارنر^۱ خبرنگار شبکه تلویزیونی امریکا دارد، در تشریح مسایلی که پس از سفرش در سال ۲۰۰۲ به ایران شاهد آن‌ها بوده است، به طرح چند موضوع اساسی زیر می‌پردازد: مسأله دموکراسی در ایران، سرخوردگی جوانان از حکومت آقای خاتمی، تغییر هنجارها و ارزش‌های اجتماعی و بحران فزاینده اقتصادی ایران.

فریدمن با ادعای تعارض دین و دموکراسی با یکدیگر خاطرنشان می‌سازد: «برخی از ایرانی‌ها به شکل کورمال، کورمالی به دنبال یافتن حد واسطی بین دین و دموکراسی هستند که اگر موفق به این کار عظیم شوند، اولین کشور اسلامی خواهند بود که به تحقق این امر مهم نایل آمده‌اند».

فریدمن از سرخوردگی جوانان از نظام اسلامی و حکومت آقای خاتمی یاد کرده، یادآور می‌گردد با عدم تحقق بسیاری از وعده‌های داده شده از سوی رهبران انقلاب و آقای خاتمی، جوانان زیادی از نظام اسلامی و ریاست جمهوری آقای خاتمی ناامید و سرخورده شده‌اند و در نتیجه گرایش به امریکا را پیشه خود کرده‌اند. وی در پاسخ به سوال وارنر درباره تغییر هنجارها و ارزش‌های اجتماعی ایرانیان بیان می‌دارد:

«نسل سوم انقلاب در حال حاضر به اینترنت دسترسی دارد و در ایران اینترنت میلیون‌ها نفر کاربر داشته، بر میزان کاربران آن نیز به شکل فزاینده‌ای افزوده می‌گردد. علاوه بر این، نسل سوم از ماهواره هم سود می‌جوید و به این ترتیب با زندگی خوب و مرفه افراد خارج از ایران آشنا می‌شود. مسأله اخیر محرک جوان‌ها در این زمینه است که آن‌ها در عین مذهبی بودن، خواستار یک کار و زندگی خوب و مناسب باشند».

فریدمن در ادامه، با استناد به مشاهدات خویش بر روی تحولات ارزشی شدیدی که در جامعه ایران به وقوع پیوسته است، صحّه گذاشته، بیان می‌دارد:

«من ۶ سال پیش شاهد آن بودم که یکی از دوستانم در تهران، تنها در اتاق خواب خانه‌اش (یعنی جایی که صدایی به خارج منتقل نمی‌شود) گیتار می‌زد، در حالی که در دیدار اخیر من از تهران، با این مسأله مواجه شدم که همان دوستم، کاست‌های خود را به بازار عرضه کرده، برای زنان و مردان، کنسرت اجرا می‌کند.

علاوه بر این، من با مشاهده خیابان‌های تهران احساس کردم که مانثوی زن‌ها در مقایسه با دیدار گذشته‌ام، کوتاه‌تر شده، زن‌های ایرانی از میزان پوشش خود در ملاء عام کاسته‌اند». با توجه به آنچه گذشت، فریدمن نتیجه می‌گیرد:

«در حال حاضر آدم با قدم زدن در خیابان های تهران، احساس نمی کند که در جامعه ای با حکومت دینی حضور دارد».

فریدمن در جمع بندی کلی که از بررسی ها و مشاهدات طولی خود در ایران به دست می دهد، بیان می دارد:

«ایران در حال حاضر با مشکلات عدیده اقتصادی مواجه است. کمبود سرمایه گذاری های خارجی در ایران، انبوه بی کاران، سوء مدیریت حاکم بر نظام، انزوای سیاسی و مشکلات مشابه دیگری که ایران با آن ها دست به گریبان است، چالش دشواری را برای مسوولان ایرانی پدید آورده است. حال شما تصور کنید ۱۸ میلیون جوان نسل سومی و ۲۳ میلیون جوان نسل چهارمی در برخورد با اوضاع آشفته اخیر چه وضعیتی خواهند داشت. به نظر من در صورت عدم اقدام مقتضی از بالا، اکثریت خاموش^۱ جامعه، با انفجار عظیمی که در جامعه ایجاد خواهند کرد، تغییرات لازم را از پایین به بالا پدید خواهند آورد (فریدمن، وارنر، ۲۰۰۲).

هelen اسمیت^۲ در قسمتی از مقاله خویش که درباره «نسل سوم ایران» تهیه کرده است، می نویسد:

«به قول پرفسور پیران، استاد جامعه شناسی دانشگاه علامه طباطبائی، در حال حاضر احساسات موافق امریکا که در جوان ها ملاحظه می شود، نمادی برای به چالش گرفتن کلیشه های قالبی موجود در سطح جامعه است. به اعتقاد پیران، گروه مرجع جدیدی از زنان و جوانان در ایران شکل گرفته است که به باز تعریف بسیاری از مفاهیم موجود دست می زند».

اسمیت در تشریح باز تعریف اخیر، ضمن استناد به مشاهدات خویش، به مصاحبه هایی هم که با جوانان ایرانی داشته است، استناد می کند. وی در قسمت دیگری از مقاله اش می نویسد:

«در تهران، سمبول ها و نشانه های فرهنگ امریکا و غرب، به وفور مشاهده می شود و اگر فردی در خیابان های تهران قدم بزند، به سادگی متوجه این نمادها و نشانه ها می شود».

نویسنده در تشریح جلوه هایی از ویژگی های نظام ارزشی جدید جوانان و زنان، از اخلاقیات، گرایش های سیاسی و علایق فردی آنان، به شرح زیر یاد می کند:

«یکی از جوانان در مصاحبه با من بیان داشت ما در ایران، در پشت درهای بسته، هر چیزی را که بخواهیم (از رقص راک ان رول^۳ گرفته تا مواد مخدر و سکس)، داریم».

محسن، دانشجوی دانشگاه تهران هم در پاسخ به سوال های من گفت: ما از مراجعه به دنیای اطرافمان ناامید شده ایم، به همین جهت بسیاری از ما از سرناچاری به چت روم ها^۴ پناه می بریم.

چند تن از دانشجویان هم در توصیف تغییر دید سیاسی جوانان، اظهار داشتند:

1. Silent majority
2. Smith, Helen
3. Rock'n'roll
4. Chat rooms

بسیاری از ما، خواب مهاجرت به امریکا را می‌بینیم.

ما، امیدواریم که امریکا به ایران نیز بیاید و مانند افغانستان ما را ... کند».

اسمیت در جمع‌بندی که در مقاله خود دارد، نتیجه می‌گیرد:

«با وجود آن که بسیاری از ایرانی‌ها متقاعد شده‌اند، امریکا کشور سلطه‌طلبی است، اما آن‌ها دیگر به شکل چشم بسته‌ای به حرف‌های رهبران‌شان گوش فرا نمی‌دهند و اگر چه برخی از جوان‌های ایرانی مایل نیستند که به امریکا بروند، اما اساساً کپی‌برداری از امریکا را در دستور کار خود قرار داده‌اند» (اسمیت، ۲۰۰۲).

اسکوربار^۱ در گزارش سفر خویش به ایران، در مقاله‌ای با عنوان «ضربه به در دموکراسی در ایران»،

می‌نویسد:

«جوانان یا کسانی که نسل سوم انقلاب نامیده می‌شوند، نظام مبتنی بر ... را نظامی مبتنی بر دموکراسی ندانسته، با صدای بلند اعتراض خود را نسبت به این مسأله بیان می‌دارند. آن‌ها از مسوولان نظام می‌پرسند، سرانجام در ایران، رأی مردم تعیین کننده است یا خیر؟ پاسخ بسیاری از روحانیون عالیرتبه نظام به پرسش اخیر این است که اسلام و دموکراسی جمع پذیر نبوده، در جمهوری اسلامی ولایت فقیه است که حرف تعیین کننده و نهایی را بر زبان خواهد آورد. نسل سوم انقلاب هم در مواجهه با وضعیت اخیر، رویکرد اسلام‌زدایی کلی^۲ را پیشه خویش کرده است.

اگر مدافعان نظریه... به حرف نسل جوان ایران که ۳۵ میلیون نفر از افراد زیر ۲۵ سال را در برگرفته، ۶۰٪ جمعیت ایران را تشکیل می‌دهند، نخواهند گوش کنند، به زودی در ... تاریخ^۳ خواهند آرامید» (۲۰۰۲).

سایت دانشجویان هم از نسل سوم ایران با عنوان نیروی سوم^۴ یاد کرده، از ویژگی آن‌ها به شرح زیر

یاد می‌کند:

«نیروی سومی که در ایران پدید آمده است، با دیدی غیر ایدئولوژیک به جهان می‌نگرد. این نسل جهان را تنها سیاه یا سفید ندیده، خواهان ارتباط با جهان خارج است.

نسل سوم بدون تعصب با موارد مختلف برخورد کرده، بر مبنای واقعیات اطراف، در صدد حل آن‌ها برمی‌آید (کمیته هماهنگی نهضت دانشجویان ایران برای دموکراسی، ۲۰۰۳).

برخی از محققان داخلی هم بر مبنای مشاهدات انجام شده خودشان بر تفاوت نسل‌ها صحنه نهاده‌اند. فیرچی (۱۳۸۲) و یوسفی (۱۳۸۳) در همین ارتباط می‌نویسند:

«در مقایسه نسل دوم و سوم انقلاب تفاوت‌هایی زیر به چشم می‌خورد:

-
1. Escobar, Pepe
 2. Completely de-islamicized
 3. Cemetery of history
 4. Third force

۰۱ بین فضای معنایی دو نسل ارتباط آشکاری وجود ندارد... منظور از فضای معنایی، درک کلی دو نسل از جامعه و جهان است... در جامعه خودمان شاهد هستیم که درک نسل دوم از جامعه تا حدی معنوی تر و فداکارانه تر است.. اما احساس می شود که در نسل سوم، این درک تا حدی عوض شده است... اگر فضای معنایی عوض شود، ممکن است که انسان دیروز برای انسان امروز غیر عادی تلقی شود، همچنان که انسان امروز برای انسان دیروز غیر عادی تلقی می شود. در این صورت، امکان گفت و گو و دیالوگ از بین می رود و این یک ملاک برای ارزیابی انقطاع یا تداوم نسل ها است.

۰۲ دگردیسی در آرمان ها و اهداف.

۰۳ دگرگونی مفاهیم یک جامعه... اگر شبکه مفاهیم بین دو نسل تغییر کند، باید به این فکر باشیم که در واقع ممکن است انقطاعی صورت گرفته باشد.

۰۴ الگویابی یا الگوگیری... تغییر الگوهای نسل جدید و عدم الگوگیری از نسل گذشته باعث قطع مفاهیم و دیالوگ نسل ها می شود.

۰۵ دگرگونی اصطلاحات روزمره.

۰۶ دگردیسی در ظواهر، پوشش ها، آرایش مو و صورت و نوع سخن گفتن.

۰۷ دگرگونی در انتظارات و توقع ها. در حال حاضر، نسلی در حال شکل گیری است که... از دولت خدمت می خواهد نه هدایت گری، در حالی که تفکر نسل قبلی درباره دولت انتظار رهبری بود» (فیرحی، ۱۳۸۲).

«نسل فرزندان در مقایسه با نسل پدران بیش تر به زندگی توام با عشق معتقدند و دوستی دختر و پسر برای آنان قابل پذیرش تر از نسل پدران است، در انتخاب همسر چندان به سرنوشت گذشته وی اهمیت نمی دهند و از ظاهر شدن در محیط عمومی با لباس های روشن و شاد بیش تر طرفداری می کنند. نسل فرزندان نسبت به نسل پدران خردورز تر هستند، گرایش های مذهبی در آنان کم تر است، از گوش دادن به موسیقی خارجی لذت برده و تماشای ماهواره را بر تلویزیون ترجیح می دهند و در برخی رفتارها مانند حضور زنان در استادیوم های ورزشی، با انعطاف بیش تر برخورد می کنند» (عاملی رضایی، ۱۳۹۶).

سطح بعدی پژوهش های انجام گرفته درباب مناسبات نسلی، پژوهش هایی هستند که به بررسی تطبیقی یک متغیر مهم و قابل توجه در سطح دو نسل بزرگسال و جوان تر پرداخته اند و افتراق یا اشتراک آنان در زمینه موضوع یاد شده را به معرض قضاوت آماری نهاده اند.

حبیبی و همکاران (۱۳۸۸)، در مقاله «مقایسه نظام ارزشی دو نسل، فرزندان و والدین»، گزارش می دهد، نتایج حاصل از مقایسه ترجیح نظام ارزشی والدین و فرزندان، بیانگر تفاوت معنی دار این دو گروه از نظر ارزش فردی بود. نتایج به دست آمده از مقایسه شدت جهت گیری ارزشی والدین و فرزندان هم بیانگر تفاوت معنی دار گروه های اخیر از نظر ارزش خانوادگی، اقتصادی، سیاسی، اجتماعی، هنری و دینی بود. با این وجود برخی از همسانی های ارزشی بین دو نسل قابل مشاهده است.

تأملی در مفهوم نسل، مناسبات نسلی و نظریه پردازی‌ها و مطالعات آن / ۳۱

داریاپور (۱۳۸۶) در مقاله «ساختار ارزشی و مناسبات نسلی» به گزارش نتایج نسبتاً مشابهی اقدام کرده، برخی از تفاوت‌ها و تشابه‌های دو نسل را در زمینه ارزش‌ها، هنجارها و هویت مورد تأکید قرار می‌دهد.

دولت‌آبادی و عسگری (۱۳۹۸)، در مقاله‌ای که با عنوان «نگرش سلسله مراتبی به ارزش‌های سیاسی انقلاب اسلامی در بین دو نسل والدین و فرزندان» تهیه کرده‌اند، تفاوت دید والدین و فرزندان در ارزش‌های سیاسی را نتیجه گرفته‌اند.

نیک نفس (۲۰۱۶)، از تعارض سیاسی جوانان ایرانی با نسل بزرگسال (مسوولان) و بوسالیس (۲۰۱۲) از اعتراض زنان جوان ایرانی به احکام جنسیتی (نظیر قوانین وراثت، حضانت، طلاق و پوشش) یاد کرده‌اند.

منادی (۱۳۸۶)، در بررسی که در باب اوقات فراغت دو نسل فرزندان و اولیا در عصر جهانی شدن دارد، خاطرنشان می‌سازد، جهانی شدن به همراه خود فرهنگ خاص خود را که فرهنگ انسان‌مدار غربی است به همراه دارد و در این میان رسانه‌ها بار انتقال فرهنگ و سبک زندگی غربی را بر عهده دارند و از آنجا که اولیا کمتر از فرزندان از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند، خود به خود در اوقات فراغت آنان با فرزندان تفاوت ایجاد شده است، خاصه آن که جوانان در مواجهه با نظام کاملاً ایدئولوژیکی که در مدارس با آن روبرو هستند، از فضای مجازی به مثابه عرصه‌ای برای گریز و تخلیه هیجانی خویش سود می‌برند.

هافستد^۱ در بررسی مقایسه‌ای خویش که بین بیش از ۵۰ کشور داشته است، نتیجه می‌گیرد که ایران کشوری جمع‌گرا است، اما جوانان ایرانی در تفاوتی آشکار با نسل بزرگسال به سمت فردگرایی در حرکت هستند (به نقل از قاضی‌نژاد و خرامان، ۱۳۹۳).

عاملی رضایی (۱۳۹۶) در پژوهشی که در زمینه تحلیل مناسبات نسلی در رمان فارسی طی دو دهه ۱۳۷۰ تا ۱۳۹۰ دارد، به طرح برخی از تفاوت‌های نسل جوان و بزرگسال اشاره کرده است. وی در همین رابطه می‌نویسد:

در دسته‌بندی رمان‌های دهه هشتاد و نود، چهار نوع رمان عامه‌پسند، رمان جنگ، رمان شهری و رمان زن محور را ملاحظه می‌کنیم که تفاوت‌ها و تقابل‌های نسلی بسته به نوع رمان و اندیشه حاکم بر آن در این تقسیم‌بندی چهارگانه متفاوت است. مسأله اصلی این پژوهش، تحلیل چگونگی بازآفرینی مناسبات نسلی در رمان‌های این دو دهه است. روش پژوهش توصیفی تحلیلی و بر مبنای تقسیم‌بندی چهارگانه‌ای است که از رمان‌ها انجام شده است. در رمان‌های عامه‌پسند، تقابل‌های نسلی در حد طرح مفاهیم زندگی روزمره است. در نوع رمان جنگ، مفاهیم ارزشی، تفاوت فکری و اختلاف عقیدتی میان دو نسل را رقم می‌زند. در رمان‌های شهری و مدرن تقابل‌های نسلی در حیطه اختلاف طبقاتی، تفاوت طبقاتی فرزندان با والدین (عمدتاً به دلیل تحصیل)، تفاوت‌های فکری و تفاوت شیوه زندگی نسل اول

با نسل دوم بیش تر طرح شده است. رمان های زن محور بیش ترین تقابل و تنش نسلی را نشان می دهند. روابط پر تنش میان والدین و فرزندان در رمان فارسی در این دو دهه گسترش یافته و تقابل نسلی در رمان ها وجود دارد. ارتباط بین نسل ها از طریق گفت و گو، درک و تعامل صورت نمی گیرد و انتقادهای جدی و مناسبات و ارتباطات خانوادگی در رمان ها مشاهده می شود.

شیخی (۲۰۱۰) در مقاله خویش گزارش می دهد که وی حتی بین سالمندان مسن تر و جوان تر، به تفاوت هایی رسیده است. وی می نویسد:

«در بررسی که در سال مندان دارد، گزارش می دهد سالمندی دورانی است که در آن افراد توانایی های جسمانی و روانی خویش را به تدریج از دست می دهند. بررسی نقطه نظرهای سال مندان پیر و نسبتاً جوان تر، دلالت بر تفاوت معنادار انتظارات سال مندان جوان تر نسبت به سال مندان پیرتر دارد».

مقدس و نوروزی (۱۳۹۰) در بررسی تطبیقی که بین ارزش های دختران و مادران دو شهر لار و جهرم داشته است، با ملاحظه تقابل ارزشی دختران و مادران شهر لار، نتیجه گرفته اند که تقابل اخیر به دلیل شیوع بیش تر کاربری از رسانه های خارجی در شهر لار بوده است (رفیع پور - ۱۳۷۹ - نیز در پژوهش خویش گزارش می دهد، کاربری از ویدیو روی رفتار دینی کاربران اثرگذار واقع شده، آنان کم تر از افراد غیر کاربر نماز خوانده و روزه می گیرند).

بررسی پژوهش های خارجی انجام شده در ارتباط با تفاوت های احتمالی نسل ها با یکدیگر، از منظری به دو قسمت قابل تقسیم هستند. به این معنی که اگر چه تحقیق های قدیمی در این زمینه، با بررسی برخی از متغیرها در صدد بررسی صحت و سقم تفاوت های احتمالی نسل ها بودند، تحقیق های جدیدتر (مثلاً پژوهش های یک دهه اخیر) به سبب اهمیت یافتن بیش از حد اثرگذاری فناوری ها بر مناسبات نسل ها، به شکل خاصی معطوف به بررسی تفاوت هایی است که کم و کیف کاربری از فناوری ها در نسل های مختلف رقم زده و پدید آورده اند.

با بررسی تحقیق های قدیمی، ملاحظه می شود که این تحقیق ها یا متوجه تفاوت خلیات نسل ها هستند یا ارزش های آن ها را مودر بررسی قرار داده اند و یا آن که علایق مذهبی یا جنسی آنان را به شکل تطبیقی مورد تفحص قرار داده اند.

پفنیستر^۱ (۱۹۷۵) در بررسی که روی خلیات و جهت گیری های جوانان دهه ۱۹۶۰ و اواسط دهه ۱۹۷۰ انجام داده است، تفاوت روحیات و خلیات آن ها را نتیجه می گیرد.

اسمیت در سال ۲۰۰۴، در بررسی که تحت عنوان «بازنگری شکاف نسل ها» با استفاده از داده های مرکز پژوهش های ملی طی سه دهه داشته است، با بررسی اطلاعات سال های ۱۹۷۶، ۱۹۸۵ و ۱۹۹۷ نتیجه گرفته است جوانان به اموری مانند خواندن روزنامه، رفتن به کلیسا، تعلق داشتن به مذهب یا عقیده ای خاص، کم تر علاقه نشان می دهند و در مقایسه با بزرگسالان با بدبینی به مردم جامعه می نگرند (به نقل از مقدس و نوروزی، ۱۳۸۹).

تأملی در مفهوم نسل، مناسبات نسلی و نظریه پردازی‌ها و مطالعات آن / ۳۳

نیوکام^۱ در پژوهش محدودتری، به بررسی رفتارهای جنسی دو گروه از افراد زیر ۳۰ سال و بالای ۳۰ سال غربی دست زده، تفاوت معنادار رفتار جنسی آن‌ها را نتیجه گرفته، اعلان می‌دارد، از آنجا که افراد زیر ۳۰ سال تجربیات جنسی با افراد متعددی را در قیاس با افراد بالاتر از ۳۰ سال گزارش کرده‌اند، پس می‌توان اثرات نسلی را روی رفتار جنسی جوانان نتیجه گرفت (نیوکام، ۱۹۸۶).

نیپشر^۲ و بیورس^۳ (۱۹۸۶) در بررسی که بین ارزش‌های اولیای سال‌مند و فرزندان میان سال آن‌ها داشتند، عدم انطباق ارزش‌های فرزندان و اولیایشان را گزارش کرده‌اند.

اما آرنون^۴ و همکاران (۲۰۰۸)، در بررسی متفاوتی که در سطح جمعی از نوجوانان اسرائیلی داشتند، گزارش می‌دهند، در مواردی که نوجوانان توسط سازمان‌های مدنی جذب فعالیت‌های مفید و مناسب شده باشند، در این حالت شکاف شدید نسلی بین آنان و نسل بزرگ‌ترشان ملاحظه نمی‌شود (مسأله اخیر با نظر مارگریت مید دال بر آن که اگر جوانی در جامعه‌ای آرام به سر ببرد، دوره جوانی وی با آرامش سیر خواهد شد، اما اگر جامعه وی دچار آشفتگی و تعارض باشد، دوره جوانی جوانان با تلاطم و تشتت سپری خواهد شد، همسویی دارد).

در بررسی پژوهش‌های جدیدتری که تقریباً در دهه گذشته صورت پذیرفته‌اند، ملاحظه می‌شود که در این پژوهش‌ها مقوله فناوری‌های ارتباطی جدید از اهمیت خاص و ویژه‌ای برخوردار هستند.

ستین^۵ و هالیسدمیار^۶ (۲۰۱۹) در بررسی که در سطح دانش‌آموزان نسل Z و مدیران مدارس آنان انجام داده‌اند، میزان وفاق، همدلی و ارتباط دانش‌آموزان با اولیای آموزشی آنان را مورد بررسی قرار داده‌اند. نتایج این بررسی حکایت از آن داشت که میزان و چگونگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید توسط دانش‌آموزان، عامل مهمی است که رابط متقابل دانش‌آموزان و اولیای آموزشی آنان را مخدوش کرده است.

دیگل^۷ (۲۰۱۸) در بررسی مقایسه‌ای دانشجویان دو نسل Y و Z نتیجه گرفته است، چگونگی کاربری نسل Z از رسانه‌های اجتماعی بین آنان و نسل قبل‌ترشان فاصله و تفاوت ایجاد کرده است.

بیکر^۸ و همکاران (۲۰۱۲) در بررسی مقایسه‌ای که بین دو گروه از دانشجویان فارغ التحصیل و دانشجویان مشغول به تحصیل داشتند، دریافتند که کمیت و کیفیت کاربری از فناوری‌های جدید در دانشجویانی که به تحصیل اشتغال داشتند، بالاتر از میزان و چگونگی کاربری دانشجویانی است که از دانشگاه فارغ تحصیل شده‌اند.

1. Newcomb, M. D.

2. Knipscheer, K

3. Bevers, A.

4. Arnon, S.

5. Çetin, M.

6. Halisdemir, M.

7. Deagle, S.

8. Baker, W. M.

کوادیِر^۱ و همکاران (۲۰۱۹) در بررسی خود ۳۴ نفر از وب نویس های تایوانی را به دو گروه وب نویسان مهاجر دیجیتال و وب نویسان بومی دیجیتال تقسیم کردند. گروه نخست کسانی بودند که پیش از ارایه فناوری وب نوشت، متولد شده بودند، اما گروه دوم افرادی بودند که پس از شکل گیری فناوری وب نوشت به دنیا آمده بودند. بررسی تطبیقی دو گروه اخیر نشان داد، وب نوسان مهاجر دیجیتالی کم تر از گروه بومی دیجیتالی، تولید متن داشته، رضایت مندی پایین تر و دانش فنی کم تری نسبت به گروه دوم داشتند. جاکوبسن^۲ (۲۰۱۸) با بررسی شیوه های تدریس معلمان ابتدایی دهه های ۶۰ و ۹۰ میلادی گزارش می دهد که روش های آموزشی معلمان دهه ۹۰، متفاوت و فراتر از روش های آموزشی معلمان نسل قبل است.

ماهونی-اونیل^۳ (۲۰۱۰) در رساله تحصیلی خویش به مسأله شکاف نسلی در اثر کاربری از فناوری های ارتباطی پرداخته، خاطرنشان می سازد، اگر در گذشته کاربری متفاوت دانش آموزان و اولیای مدارس از فناوری ها، بین آنان به نوعی یک شکاف نسلی پدید می آورد، در حال حاضر با ورود نیروهای جوان به مدارس، بین معلمان جوانی که خودشان بومیان دیجیتالی شمرده می شوند و معلمان قدیمی تر، همین شکاف پدید آمده است و میزان کاربری معلمان جوان از فناوری ها نظیر ایجاد وب سایت، وب نویسی، وب کم^۴، ویکی^۵، پروژکتورهای ال سی دی دار مرتبط با لپ تاپ، ام پی تری پلیر و مانند آن ها، بیش تر از معلمان قدیمی تر است. مری ویشِر^۶ و مورگان^۷ (۲۰۱۳) در بررسی که در ارتباط با مشاوران داشتند، به این نتیجه رسیدند که اختلاف نسلی مشاوران و مراجعانشان، سبب می شود روابط تعاملی آنان در کلینیک به شکل مناسبی شکل نگرفته و پیش نرود. از این رو باید در صدد رفع مشکل اخیر در سطح مراجعان و مشاوران بود.

تحقیق های اندکی هستند که در مطالعات نسلی، فراتر از یک یا دو متغیر حرکت کرده، کوشیده اند نسل های مورد بررسی را در ابعاد گسترده تری با یکدیگر مقایسه کنند. منطقی (۱۳۸۳)، در پژوهشی که با عنوان روان شناسی نسل سوم انجام داده است، کوشیده است تا نسل سوم انقلاب را با نسل های اول و دوم انقلاب (یعنی افرادی که انقلاب یا حداقل جنگ ۸ ساله را تجربه کردند)، در ابعاد مختلف سیاسی، عقیدتی، فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مورد بررسی تطبیقی قرار دهد. وی در گزارش اجمالی پژوهش خود گزارش می دهد:

منطقی (۱۳۸۳ الف) در گزارش خلاصه نتایج پژوهش روان شناسی نسل سوم انقلاب می نویسد:

-
1. Quadier, B.
 2. Jacobson, L.
 3. Mahoney-O'Neil, M.
 4. Webquests
 5. Wikis
 6. Merriweather, L. R.
 7. Morgan, A. J.

«این پژوهش به بررسی روان‌شناسی نسل سوم انقلاب پرداخته است. به دلیل فقدان ادبیات لازم، نخست یک پژوهش کیفی با هدف بررسی مهم‌ترین تفاوت‌های نسل جوان و نسل بزرگ‌تر (از منظر جوانان) پرداخته، قرائت فرهنگی-اجتماعی، عقیدتی و سیاسی آن‌ها را با یکدیگر مورد بررسی قرار داده است.

قسمتی از یافته‌های پژوهش اخیر در مرحله کیفی و نخست آن حاکی از آن بود که اگر چه نسل جدید، نسل اول و دوم را انسان‌هایی مقید، با ایمان، غیرتمند، شهادت طلب، دوستدار وطن، سخت کوش، مقاوم، صبور، آرمانگرا، امیدوار به آینده، هدفمند، ساده زیست، عدالت خواه و علاقه‌مند به خانواده ترسیم می‌کند، اما در عین حال این نسل را با بهره هوشی کمتر تصویر کرده، معتقد است، نسلی سنتی و دورمانده از جهان روز است، جزمیت گراست، خود را به دست رهبرانشان سپرده‌اند و مورد سوءاستفاده واقع شده‌اند، دل به شعارهای آرمان‌گرایانه خود بسته‌اند و تن به پذیرش واقعیت‌ها نمی‌دهند و با این اوضاع و احوال، در حقانیت خویش مصّرند و نسل جدید را به علت تردیدی که در آرمان‌ها و اهداف آنان دارد، زیر سوال برده، با تنگ نظری با آن‌ها برخورد می‌کند.

در برابر توصیف نسل سومی‌ها از خودشان حکایت از آن دارد که این نسل خود را باهوش‌تر، نوآورتر و خلاق‌تر از نسل پیشین می‌داند، به سبب دسترسی به فناوری‌های اطلاعاتی و منابع اطلاعاتی لازم، شناخت دقیق‌تری از جهان حاضر دارد. نسل جدید با به چالش گرفتن آرمان‌گرایی‌های غیر واقع نگر نسل اول و دوم، از سویی واقع‌نگری و از سوی دیگر هنجارشکنی و هنجارآفرینی خویش را به منصفه ظهور می‌گذارد و می‌کوشد تا با اتکا به خلاقیت، نوآوری و هنجارآفرینی‌های جدیدش، در جهت پیشرفت جامعه‌اش گام بردارد. اما نسل جدید علاوه بر ویژگی‌های مثبت پیش گفته، خود را با مشکلات و موانع زیادی نیز روبرو می‌بیند. نسل جدید به سبب تقید دینی کم‌تری که دارد، از سوی نسل‌های پیشین با تردید نگریسته می‌شود، این نسل اولاً به سبب قطع ارتباطش با تاریخ فرهنگی ایران و ثانیاً به علت تیره دیدن آینده (به لحاظ عدم دستیابی به شغل مناسب، تأمین مسکن و تشکیل زندگی مشترک)، به نوعی احساس بی‌هویتی، سردرگمی، پریشانی، افسردگی و اضطراب خاطر را می‌کند.

نسل جدید با وجود هیجان‌جو بودن، شاد و پرانرژی بودن، به دلیل تربیت متفاوتی که با نسل پیشین خود دارد، در برابر مشکلات کم‌تر مقاوم است، این نسل با توجه به فروریزی آرمان شهر نسل اول و دوم و شکست اصلاحات، با دید نقادانه خویش، رویکرد دینی نسل پیشین را با رویکرد علمی و تجربه‌گرایی که در محیط‌های آموزشی خویش با آن‌ها روبرو است، عوض کرده، می‌کوشد تا به جای ظاهر شدن در نقش یک انسان انقلابی و عقیدتی، در نقش یک انسان عادی ظاهر شده، در جهت رفاه خود (و احیاناً جامعه‌اش) گام بردارد.

برخی از دیگر نتایج بررسی‌های اولیه پژوهش، حاکی از این بود که نسل سوم در بعد عقیدتی، ضمن پیش گرفتن تسامحی گسترده در برخورد با دین، ابعاد پیامدی و مناسکی دینی خود را تقلیل داده، به سمت تفکری سکولار در حرکت است. علاوه بر این، نسل اخیر ضمن برخورد گزینشی با دین و تفسیر

م تفاوت برخی از آموزه های دینی، با به چالش کشیدن بعضی از دستورهای دینی، گاه از جایگزینی مرجعیت علمی به جای مرجعیت دینی سخن می گوید.

نسل سوم در بعد فرهنگی- اجتماعی با نفی آرمان گرایی های بعضاً غیرواقع نگر نسل های پیشین، ضمن بازگشت نسبی به بعد فراموش شده فرهنگ ایرانی، از فناوری های ارتباطی و فرهنگ جهانی نیز استقبال کرده، با هنجار آفرینی های جدیدی که از خود به منصفه ظهور می گذارد، رویکرد تک بعدی به دین را به رویکردی جامع تبدیل کرده، در کنار توجه به دین و دیانت، برای مسایل علمی نیز شأن خاصی قایل است. تغییر تدریجی مرجعیت هنجاری نسل جدید از روحانی به دانشگاهی و هنجار آفرینی های جدید وی، از دیگر ویژگی های بارز نسل جدید به شمار می رفت.

نسل جوان در قرائت جدید سیاسی که از خود به منصفه ظهور می گذارد، ضمن نقد آرمان گرایی های سیاسی نسل اول و دوم، بعضاً دست به نفی ... زده، با پیش گرفتن دیدگاه های انتقادی، به ضرورت جدایی دین از سیاست می اندیشد. علاوه بر این نسل سوم با استقبال از حکومت دموکراتیک، دید مثبت خویش نسبت به غرب را به منصفه ظهور می گذارد.

تفاوت قرائت عقیدتی، فرهنگی- اجتماعی و سیاسی نسل های اول و دوم و نسل سوم انقلاب، به اجمال در جداول ۳-۱ آمده اند:

بر مبنای اطلاعات حاصل از بررسی کیفی اخیر، پرسشنامه نهایی تحقیق با ۱۰۸ سوال تهیه و در سطح ۳۰۰۰ دانش آموز از ۱۳۰ شهر بزرگ، متوسط و کوچک اجرا شد. نمونه گیری مورد نظر در این مرحله با توجه به متغیرهای جنس پاسخ دهندگان (که دانش آموزان سوم دبیرستان بودند)، مدارس دولتی و غیر انتفاعی و دانش آموزان مناطق شهری و روستایی، در نظر گرفته شده و محاسبه شد. پرسشنامه تهیه شده پس از اجرا، مورد تحلیل آماری قرار گرفت و در تمامی موارد پیش گفته، جوانان در سطح معنادار بالایی، تفاوت عمیق قرائت های فرهنگی- اجتماعی، عقیدتی و سیاسی خود را با نسل بزرگ تر به معرض دید نهادند.

بنابراین به نظر می رسد، تفاوت های نسلی موجود بین نسل جوان و نسل اول و دوم انقلاب، تفاوتی سطحی و نشأت گرفته از تفاوت های سنی هر دو نسل نبوده، حکایت از تفاوتی عمیق تر بین نسل جوان و نسل بزرگ سال انقلاب دارد.

در ادامه، با انجام تحلیل عامل اطلاعات حاصله از پاسخگویان، نتایج زیر در جمع دختران و پسران پاسخ دهنده دو خوشه «پذیرش ارزش های انقلاب اسلامی» و «پذیرش ارزش های فردی، لذت جو، بی قید و علم گرا» به دست آمد.^۱

۱. سوال هایی که در عامل یا خوشه اول (با شرط همبستگی ۰/۳۰ و بیش تر) مشخص شدند، به شرح زیر است: تبعیت از ولایت فقیه، تبعیت از مراجع تقلید، تبعیت از مسوولان جمهوری اسلامی، اخذ ارزش ها از روحانیون، حمایت سیاسی از کشورهای اسلامی (مانند فلسطین)، کمک مالی به نهضت های اسلامی، حمایت از جمهوری اسلامی، پذیرش سپاه و بسیج، موافقت با کنترل و سانسور برنامه های ماهواره ای و اینترنتی، اعتقادات دینی، انجام تکالیف دینی، عواطف دینی، علاقه به مسایل

نمودار صخره‌ای تهیه شده در جریان تحلیل عامل داده‌های حاصله، مشخصاً از وجود سه گروه حکایت می‌کند، از این رو با دستور انتخاب سه گروه برای تحلیل عامل مجدد داده شود، سه خوشه زیر در جمع دختران و پسران شرکت کننده در پژوهش، به دست می‌آید: «پذیرش ارزش‌های انقلاب اسلامی»، «پذیرش ارزش‌های ایرانی-اسلامی، علمی» و «پذیرش ارزش‌های مبتنی بر لذت‌جویی، رفاه‌طلبی و سنت‌شکنی»^۱.

عرفانی و معنوی، احترام به شهدا، احترام به خانواده شهدا، اعتقاد به پاسخ‌گویی دیدگاه‌های دینی به مسایل فرهنگی-اجتماعی موجود در جامعه، علاقه به میراث‌های فرهنگ اسلامی، علاقه به میراث‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی، علاقه به میراث‌های فرهنگ ایرانی (ایران باستان)، اخذ ارزش‌های زندگی از اساتید دانشگاه، و متانت و حجب و حیای زنان. با توجه به سوال‌هایی که در این خوشه قرار گرفته‌اند، نام این خوشه را می‌توان «پذیرش ارزش‌های انقلاب اسلامی»، در نظر گرفت.

سوال‌هایی که در عامل یا خوشه دوم قرار گرفته‌اند، به قرار زیر است:

توجه به مسایل علمی (تحصیلات، پیشرفت علمی و کسب تخصص)، گرایش به فناوری‌های جدید ارتباطی (رایانه، اینترنت و ماهواره)، گرایش به هنرها، توجه به زیبایی و جذاب جلوه‌گر شدن، توجه به مد، لذت‌طلبی، رفاه‌طلبی، توجه به خود به جای توجه به جامعه، تجمل‌گرایی، تمایل به شادی و نشاط، استقبال از خلاقیت و نوآوری، سنت‌شکنی در ارتباط با آداب و رسوم، استقلال رأی، دید انتقادی و چالشگر، رک‌گویی و صراحت لهجه، پذیرش حضور زن در جامعه، پذیرش تساوی حقوق زن و مرد، پذیرش روابط دختر و پسر، استفاده از الکل و مواد مخدر، استفاده از لوح‌های فشرده، فیلم‌ها و تصاویر برهنه، پذیرش خودکنترلی، تمایل به فرهنگ کشورهای غربی و برقراری رابطه با تمامی کشورهای جهان. با توجه به سوال‌هایی که در این خوشه قرار گرفته‌اند، نام این خوشه را می‌توان «پذیرش ارزش‌های فردی، لذت جو، بی‌قید و علم‌گرا»، در نظر گرفت.

۲- سوال‌هایی که در عامل یا خوشه اول (با شرط همبستگی ۰/۳۰ و بیش‌تر) مشخص شدند، به شرح زیر است:

تبعیت از ولایت فقیه، تبعیت از مراجع تقلید، تبعیت از مسوولان جمهوری اسلامی، اخذ ارزش‌ها از روحانیون، اندیشه صدور انقلاب اسلامی به دیگر کشورهای جهان، حمایت سیاسی از کشورهای اسلامی (مانند فلسطین)، کمک مالی به نهضت‌های اسلامی، حمایت از جمهوری اسلامی، پذیرش سپاه و بسیج، موافقت با کنترل و سانسور برنامه‌های ماهواره‌ای و اینترنتی، اعتقادات دینی، انجام تکالیف دینی، عواطف دینی، علاقه به مسایل عرفانی و معنوی، احترام به شهدا، احترام به خانواده شهدا، اعتقاد به پاسخ‌گویی دیدگاه‌های دینی به مسایل فرهنگی-اجتماعی موجود در جامعه، علاقه به میراث‌های فرهنگ اسلامی، علاقه به میراث‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی و متانت و حجب و حیای زنان. با توجه به سوال‌هایی که در این خوشه قرار گرفته‌اند، نام این خوشه را می‌توان «پذیرش ارزش‌های انقلاب اسلامی»، در نظر گرفت.

سوال‌هایی که در عامل یا خوشه سوم قرار گرفته‌اند، به قرار زیر است:

توجه به مسایل علمی (تحصیلات، پیشرفت علمی و کسب تخصص)، گرایش به هنرها، استقبال از خلاقیت و نوآوری، استقلال رأی، دید انتقادی و چالشگر، رک‌گویی و صراحت لهجه، مخالفت با ریاکاری، اعتقاد به پاسخ‌گویی دیدگاه‌های علمی به مسایل فرهنگی-اجتماعی موجود در جامعه، پذیرش حضور زن در جامعه، پذیرش تساوی حقوق زن و مرد، پذیرش خودکنترلی، علاقه به میراث‌های فرهنگ اسلامی، علاقه به میراث‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی، علاقه به میراث‌های فرهنگ ایرانی (ایران باستان)، اخذ ارزش‌های زندگی از استادان دانشگاه، عواطف دینی، تمایل به فعالیت سیاسی و برقراری رابطه با تمامی کشورهای جهان. با توجه به سوال‌هایی که در این خوشه قرار گرفته‌اند، نام این خوشه را می‌توان «پذیرش ارزش‌های ایرانی-اسلامی، علمی»، در نظر گرفت.

سوال‌هایی که در عامل یا خوشه سوم قرار گرفته‌اند، به شرح زیر است:

گرایش به فناوری‌ها جدید ارتباطی (رایانه، اینترنت و ماهواره)، توجه به زیبایی و جذاب جلوه‌گر شدن، توجه به مد، لذت‌طلبی، رفاه‌طلبی، توجه به خود به جای توجه به جامعه، تجمل‌گرایی، سنت شکنی در ارتباط با آداب و رسوم، پذیرش روابط دختر و

تحلیل عامل اطلاعات حاصله از پاسخ‌گویان دختر و پسر به شکل جداگانه نیز با شباهت و همسانی وسیعی به خوشه‌های مشابه می‌انجامد.

ملاحظه نتایج به دست آمده از تحلیل عامل در جمع دختران و پسران، در سطح دختران و در سطح پسران، از هم پوشی فوق‌العاده زیاد نتایج حاصله حکایت دارد. به این معنا که در مواردی که دستور انتخاب دو گروه برای تحلیل عامل داده شده است، مشخصاً دو گروه «پذیرش ارزش‌های انقلاب اسلامی» و «پذیرش ارزش‌های مبتنی بر فردگرایی، لذت‌جویی، سنت شکنی و علم‌گرایی»، و در مواردی که دستور انتخاب سه گروه برای تحلیل عامل داده شده است، مشخصاً سه گروه «پذیرش ارزش‌های انقلاب اسلامی»، «پذیرش ارزش‌های ایرانی-اسلامی و علمی» و «پذیرش فردگرایی، لذت‌جویی، سنت‌شکنی و غرب‌گرایی»، مشاهده می‌شود.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی از داده‌های حاصله از تحلیل عامل می‌توان اذعان داشت که جوانان انقلاب اسلامی را مشخصاً می‌توان در سه گروه «پاییند به ارزش‌های انقلاب اسلامی»، «پاییند به ارزش‌های ایرانی-اسلامی و علمی» و «متمايل به غرب، سنت شکنی، لذت‌جویی و فردگرایی»، طبقه‌بندی کرد.

بنابراین با توجه به آنچه به اجمال از آن یاد شد، می‌توان نتیجه گرفت در درجه نخست اهمیت، عمده پژوهش‌های صورت پذیرفته، بر تفاوت و بعضاً گسست نسل‌ها صحه نهاده‌اند و در درجه بعدی اهمیت نقش تحول‌های اجتماعی (نظیر جهانی شدن)، خاصه فناوری‌های ارتباطی جدید در این میان، نقش ویژه و پراهمیتی است.

در ادامه اطلاعات میدانی گردآوری شده درباره تحول‌های روانی و فرهنگی-اجتماعی نسل دهه ۹۰، آرایه خواهد شد.

پسر، استفاده از الکل و مواد مخدر، استفاده از لوح‌های فشرده، فیلم‌ها و تصاویر برهنه، تمایل به فرهنگ کشورهای غربی، نفی تهاجم فرهنگی و برقراری رابطه با تمامی کشورهای جهان. با توجه به سوال‌هایی که در این خوشه قرار گرفته‌اند، نام این خوشه را می‌توان «پذیرش ارزش‌های مبتنی بر لذت‌جویی، رفاه‌طلبی و سنت‌شکنی»، در نظر گرفت.

۲- بررسی تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰

در بررسی اثرات روانی و فرهنگی - اجتماعی کودکان زیر ۶ ساله، پیش دبستانی یا نسل دهه ۹۰، به ترتیب عناوین زیر مورد بحث قرار خواهند گرفت:

کاهش سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، گسترش توانایی‌های فردی کودک، گسترش ارتباط‌های اجتماعی کودک، افزایش اعتماد به نفس کودک، تحریک کنجکاوی علمی کودکان، تحقق یادگیری و آموزش فعال، افزایش اطلاعات عمومی و مورد علاقه کودکان، ارتقای فکری و فرهنگی کودکان، تربیت خلاق‌تر کودکان، بروز تحول در سرگرمی و تفریحات کودکان، پر رنگ شدن نقش آموزش‌های غیررسمی، کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان، تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان، پیش‌بینی بروز تحول‌های هویتی شدید در کودکان، پیش‌بینی بلوغ زودرس کودکان، احساس حقارت و کاهش اعتماد به نفس، تعمیق رابطه با جنس مخالف، ورود زود هنگام کودکان به عرصه هرزه‌نگاری، یادگیری برخوردهای هیجان‌مدار و نهادینه شدن راه‌حل‌های پرخاشگرانه در ذهن کودک، افزایش پرخاشگری کودکان، تهدید بهداشت روانی کودکان، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، کاهش سن در برخی از اختلال‌های روانی، وابستگی و اعتیاد کودکان به فناوری‌های ارتباطی جدید، بروز کودک‌آزاری‌های دیجیتالی، بروز برخی از اختلال‌های روانی جدید (نظیر اسکیزوفرنیای دیجیتالی)، استقبال کودکان از سبک زندگی لذت‌مدار، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، پذیرش تولیدهای فرهنگی کودکان کاربر فضای مجازی، گسستگی فرهنگی، استقبال از فرهنگ فمینیستی، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، تعمیق شکاف و گسست بین نسلی، حمایت‌های اطلاعاتی، آموزشی، ابزاری، فنی، حفاظتی، مشاوره‌ای و روانی کودکان از یکدیگر، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی. در ادامه به ترتیب به مباحث اخیر پرداخته خواهد شد.

۲-۱- کاهش سن کاربری از فناوری‌ها

«- علیرضا خیلی به گوشی وارده! می‌تونم بپرسم که از کی با گوشی و امثال این‌ها کار کرده که این قدر مهارت داره؟»

(مادر در حالی که لبخند خاصی بر صورت دارد) معلومه که وارده پسر! والا از بچگی، یادم نمیداد! اما اون قدر باهوش بود، زود یاد گرفت. فکر کنم دو سالش بود که قشنگ برای خودش آهنگ می داشت یا بازی داندلود می کرد!» (مصاحبه با مادر علیرضای ۶ ساله).



جذابیت های فناوری ها و تنوع بازی ها و سرگرمی هایی که در فناوری ها برای افشار مختلف از جمله کودکان خردسال تدارک دیده شده است، سبب می شود کودکان از آغاز زندگی متوجه جذابیت های فناوری ها شده، تمایل به کاربری از آن ها داشته باشند.

اولیا تا حدود ۲ سالگی کودک، با پخش آهنگ، کارتون یا پویانمایی برای کودکشان، نقش اصلی در کاربری فرزندشان از فناوری های ارتباطی جدید را ایفا می کنند، اما کودکان به تدریج از سن ۲ سالگی به شکل معنادارتری با تبلت یا تلفن همراه رابطه برقرار کرده، بازی های ساده را شخصاً انجام می دهند. در اواخر ۲ سالگی کودکانی که با تلفن همراه اولیای خود بازی می کنند، ممکن است بتوانند با گوشی عکس بگیرند. به گالری عکس ها بروند، به تلفن پاسخ داده و تماس نسبتاً معنادار با دیگران برقرار کنند و کاربری های مشابه را از تلفن همراه و تبلت داشته باشند.



از سن سه سالگی ارتباط کودکان با فناوری ها عمق بیش تری می یابد و آنان با داندلود بازی آشنا شده، برای خود بازی داندلود می کنند. به همین ترتیب در سال های بعد کودکان از کارایی ارسال اطلاعات (از طریق برنامه هایی نظیر شیر ایت)، رمزگذاری، ورود به شبکه های اجتماعی و برقراری ارتباط معنادار با دوستان در شبکه های اجتماعی (با ارسال استیکر یا صوت) برخوردار می گردند.



بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با وجود عدم توانایی نگرارش 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.

جلیلی (ایران، ۱۳۹۷/۸/۲۲) در مقاله «کودکان به چه محتوایی در فضای مجازی نیاز دارند» می‌نویسد: «با توسعه اینترنت در جهان، سن استفاده از فضای مجازی نیز بسیار پایین آمده است به صورتی که حالا دیگر از هر سه کاربر اینترنت در جهان، یک نفر کودک است؛ کودکانی که زمان زیادی را صرف بازی یا حضور در شبکه‌های اجتماعی می‌کنند و بیش‌تر اوقات نیز بدون نظارت والدین، از اپلیکیشن‌های مختلف تلفن همراه استفاده می‌کنند».

مصاحبه انجام شده زیر، با هلمّا، ۲ سال و ۱۰ ماهه و مادرش^۱، تصویر روشنی از تحول یادگیری و کاربری از فناوری‌های ارتباطی در سطح کودکان خردسال را نشان می‌دهد:

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

- بلدی عکس بفرستی؟

(هلمّا نگاهم می‌کند).

(مادر هلمّا: آره، هلمّا با تلگرام عکس می‌فرسته، البته اول به من می‌گه و بعد عکس می‌فرسته.

- گوشی زنگ بخوره، هلمّا جواب می‌ده؟

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

آره، واسه خودش حرف می‌زنه تا من بیام.

- هلمه دیگه چه چیزهایی بلده؟

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

نمی‌پرسه.

- اینستاگرام چی؟ بلده باهاش کار کنه؟

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

- هلمه، خاله بلدی بازی بریزی تو تبلت؟

اوهوم.

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

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

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

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



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

عکسم می‌گیرم.

- از چه چیزهایی عکس می‌گیری؟

از گلا.

- بلدی بفرستی؟

آره با زاپیا.

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

نه، نشده، از گلا فقط عکس می‌گیرم.

- گوشیت سیم‌کارت داره؟

نمی‌دونم.

- یعنی می‌شه با اون زنگ بزنی؟

نه، نمی‌شه.

سیم‌کارت ننداختم (مفهومش را فهمید).

- چرا سیم‌کارت نینداختی؟

مامانم گفته هنوز بزرگ نشدی.

- مامانت نگفته چه وقتی برات سیم‌کارت می‌اندازه؟

وقتی بزرگ شدم.

- تبلت رمز داره؟

بله.

- چرا رمز گذاشتی؟

می‌خواستم دوستانم برندارن که بازی کنن.

مگه تا حالا شده که کسی اون رو برداره؟

آره، بی‌اجازه اونم.

- کی برات رمز رو گذاشته؟

خودم.

- کی یادت داده؟

مامانم «آسنا، ۳ ساله».



«- آرش جان، اینترنت می‌دونی چیه؟

آره، خانما با اینترنت با آقاهه حرف می‌زنن، آقا با خانمش حرف می‌زنه، بچه‌ها بازی می‌کنن.

- پس با اینترنت آدم‌ها با هم حرف می‌زنن؟

آره، با اینترنت ونوم نگاه می‌کنم، مرد عنکبوتی نگاه می‌کنم» (آرش، ۳ ساله).

مادر هانای ۲/۵ ساله هم که به دلیل تأخیر تکلم فرزندش به کلینیک روان‌شناسی مراجعه کرده بود، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، اولین کلماتی را که دخترش یاد گرفته و بر زبان می‌آورد، اسامی کارتون‌ها و قهرمانان آن‌ها است:

«- هانا چه کارتون‌هایی رو بیش‌تر می‌بینه و چه بازی‌هایی رو دوست داره؟

اوایل کارتونای آهنگین بیش تر دوست داشت، الآن کارتونای داستانی. البته نه این که الآن آهنگی دوست نداشته باشه، الآن داستانی هم اضافه شده به اونا.
- خوب!

مثلاً الآن کارتون مورد علاقه پیپیگ هست که سی دی شو براش خریدم. عاشق پیپیگ هست، اسم همه عروسکاش هم سوزی و جرج هست، خیلی موزیک داره، تو آپاراتم هست، دانلودشون رو دارم تو گوشیم که از رو اونم بتونه ببینه.
- خیلی جالبه با این که بچه ی شما مشکل تکلم داره، ولی گویا اسم های انگلیسی رو تلفظ می کنه و به کار می بره.

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

هر چیزی که باشه معمولاً استقبال می کنه، جم جونیور و جم کیدز کارتونای خوبی می ذارن، حتی به برنامه های کاردستی و رنگ آمیزی اینا هم توجه می کنه که آموزشیه و به رشد خلاقیت و استعداد بچه ها کمک می کنه. به نظرم عاشق کارتون فوکس فامیلی، پوکویو و پلنگ صورتی هست، گاهی وقتا از گوشی فوتبالیست ها رو هم می ببینه، حتی اسم کارتونا رو هم بلد شده این اواخر و بعضی وقتا با گفتن اسم کارتون به من می فهمونه که فلان کارتون رو می خواد ببینه».



نهادهای تبلیغاتی غرب در روند تولید محتوا برای تبلت، تلفن همراه، پی اس فور، رایانه و ماهواره کودکان، تولید محتوای مورد نظر را با اهداف از پیش تعیین شده و برنامه ریزی دقیق پیش می برند، بنابراین محتواهای تولید شده در غالب موارد مورد توجه کودکان کاربر واقع شده، معطوف به فناوری های ارتباطی جدید شده، کاربری از آن ها را در صدر برنامه های خویش قرار می دهند. مصاحبه زیر که با مادر یاسین ۴ ساله، انجام پذیرفته است، نشان می دهد یاسین با وجود نداشتن تبلت یا گوشی و در عین بی بهره بودن از سواد خواندن و نوشتن، چگونه از برخی از کاربری های تلفن همراه استفاده می کند:
«- یاسین هر دفعه که از گوشی پدرش استفاده می کنه، استفاده اش چه مدت زمانی طول می کشد؟

اگر اجازه بدهیم که ۵ ساعت، ۶ ساعت استفاده می‌کنه، ولی معمولاً بیش‌تر از یک یا دو ساعت اجازه استفاده به یاسین نمی‌دیم، اگر چه معمولاً یاسین گریه می‌کنه و گوشی رو می‌خواد، ولی ما توجه نمی‌کنیم و در روز بیش‌تر از این اجازه نمی‌دیم استفاده کنه.

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

- یاسین چه طور کارتونها را پیدا می‌کند؟ آیا شما برای او کارتون می‌ریزید؟
یاسین خودش وارد برنامه روبیکا می‌شه و از اون جا کارتون می‌بینه، جدیداً هم یاد گرفته که وارد برنامه دیوار می‌شه و به ما می‌گه اسباب بازی بیارید تا من اسباب بازی‌ها رو نگاه کنم و بیش‌تر مثلاً دنبال این طور چیزهاست، ماشین بیینه و کارتونهاش ماشینی بیینه، خودش وارد این برنامه‌ها می‌شه و خودش این چیزها رو پیدا می‌کنه و ما هم می‌مونیم که چه طور این کار رو انجام می‌ده و خودش می‌ره سراغ کارتونها و خودش انتخاب می‌کنه.

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

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

- عکس‌هایی که خودتان گرفته بودید؟
بله، بعد دیدیم وارد روبیکا شده، خودش گشته و برنامه کارتونی رو از روی شکل اون پیدا کرده و داره می‌بیند.

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

- یاسین چه طور کارتون‌هایی رو نگاه می‌کند؟
بیش‌تر کارتونهاش رزمی و پسرانه.

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

مثلاً مرد عنکبوتی و پاندای کنگفو کار که خیلی هم بازی های خشنی هستند. لاک پشت های نینجا و ماشین مک کوئن و این ها رو هم دوست داره. بعد بیش تر سراغ این طور چیزها می ره که در اون ها پر خاشگری هست که روی خودش هم خیلی تأثیر می گذاره، مثلاً یک مدت که این کارتونها را تماشا می کنه، می بینیم که توی خونه پر خاشگر و عصبی می شه، ولی یه مدتی که کارتونها های معمولی و آرام تر می گذاریم، آرام تر می شه.

- یاسین دیگه از چه برنامه هایی استفاده می کند؟

یاسین تازگی ها وارد سایت دیوار می شه، البته بیش تر به خاطر اسباب بازی ها، چون به اسباب بازی علاقه داره.

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

بله، مثلاً یک سری از مغازه ها هستند که اسباب بازی هایشان را برای فروش اون جا می گذارند و پسر من هم چون خیلی به ماشین علاقه داره، به ما نشون می ده و می گه این رو برایم بگیرید یا اون رو برایم بگیرید.

- یاسین این برنامه را چه طور یاد گرفته؟

یاسین بیش تر داخل برنامه که می ره، خواندن و نوشتن که بلد نیست، عکس یک اسباب بازی رو می بینه و داخل اون بخش می روه و به این ترتیب اسباب بازی های دیگه ای رو که در همان بخش هست رو پیدا می کنه و این طور وارد بخش اسباب بازی های دیوار می شه و یا گاهی اوقات از ما می خواد که بزیم اسباب بازی تا اسباب بازی ها بیایند. یاسین به این کار رغبت زیادی نشان می ده، ولی من خودم رغبت چندانی برای دادن گوشی به یاسین ندارم، ولی گاهی اوقات مجبوریم که گوشی را به او بدهیم، مثلاً می بینیم که اطرافمان اکثر بچه ها گوشی یا تبلت دارند، بعد مثلاً یک جا که در جمع وارد می شویم و یاسین گوشی نداره، به مشکل بر می خوریم، برای همین مجبوریم که گوشی خودمون رو در اختیارش بگذاریم که گوشی اون ها رو نبینه تا بخواد برایش گریه کنه، به خاطر همین گاهی اوقات مجبوریم که گوشی به او بدهیم، ولی در کل زیاد گوشی به اون نمی دیم.

- یاسین با سایت دیوار چه طور آشنا شده؟

یاسین این رو یکی دو بار دست بابایش دیده، البته قبلش اصلاً نمی دونست، یکی دو بار که دست بابایش دید و دید توش اسباب بازی و ماشین هم هست، بهش علاقه مند شد و اون رو یاد گرفت.
- گفتید وقتی می روید مهمانی، گوشی خودتان را به او می دهید که سمت گوشی دیگران نرود، چرا این کار را انجام می دهید؟

من بیش تر به خاطر این که می بینم دیگران یک سری بازی ها در گوشیشان هست که من مثلاً دوست ندارم پسر من اون ها رو انجام بده، تفنگ و این طور چیزها خیلی روی یاسین تأثیر می گذاره.
- آیا شده که این اتفاق برای یاسین افتاده باشد و اون با گوشی کسی بازی انجام داده باشد؟

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



بررسی‌های انجام شده در سطح کودکان نسل دهه ۹۰ دلالت بر آن دارد، کودکانی که فاقد وسایلی نظیر تبلت، ایکس‌باکس و یا تلفن همراه هستند، یکی از بحث‌های دایمی‌شان با یکدیگر، وسایل اخیر است و ضمن شناخت بسیاری از برندهای موجود در زمینه وسایل مزبور، آرزوی دستیابی به رسانه‌های دیجیتال را دارند.



عرشیای ۶ ساله هم در توصیف آشنایی خود با تلفن همراه بیان می‌داشت:
«مامانم بهم گفت، ببین این، اسمش بازاره...»

– خوب؟

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

– خوب؟

به گوشیم می‌گفتم گشی.

– گفتمی برای دانلود باید کدوم رو بزنی؟

اونی که فلش داره.

بعد بزرگ شدمممم، رفتم، سرخود، می گفتم ایول کسی نیست خونه، می رفتم بازی دانلود می کردم، بعد می دیدم مامان زنگ می زد، سریع حذفش می کردم، (برای پاک کردن اثر انگشت) تمیزش می کردم، می داشتمش تو شارژ که بگم مامان من بازی دانلود نکردم و این همین طوری تو شارژ بوده، در رو باز کردم دیدم ای وایای این پرینت داشته.

- می فهمید؟

آره، می فهمید.

- بعد چه کار می کرد؟

می گفتم اشکال نداره، حالا به بابات می گم که با کمر بند بزنتت».



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

«- ... خوب بعد بازی ها رو کی برات می ریزه؟

خودم.

- خودت می ریزی، سخت نیست؟

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

«- صالح تو چه استفاده ای از موبایل می کنی؟

خیلی کارا، عکس و فیلم می گیرم مثلاً تو پارک، خونه، تولدا، بعد اونا رو می بینم و بعضی وقتا با نرم افزار اونا رو دوباره مونتاژ می کنم».

- دیگه چه کارهایی می شه با گوشی انجام داد؟

هرجا بخوایم بریم با موبایل اسنپ می گیرم.

- اسنپ عالیه صالح (صالح از این که حرفش را تأیید کردم، خیلی خوشش آمد).
یادم رفت بگم شه ایت روی موبایل و اینا هم عالین!
- شه ایت چیه؟ (از تلفظش متوجه نشدم چه می‌گوید، اما بعدش که توضیح داد، فهمیدم که منظور او شیر ایت هست).
وقتی شه ایت رو روی موبایل داشته باشی، فایل‌های با حجم کم رو می‌تونی با کسی به اشتراک بذاری.

- تا حالا دقت کردی که خانواده مثلاً مامانت یا بابا چه استفاده‌هایی از موبایلشون می‌کنند؟
مامانم دو تا خط داره، یه اعتباری و یه دایمی. بسته می‌گیره، آهنگ دانلود می‌کنه، عکس و فیلم، بازی داره، نرم افزار قرآن داره که باهاش دعا می‌خونه، تلگرام داره مثل بقیه، همون اسنپ که من بیش‌تر براش می‌گیرم رو داره.

- ... صالح تو هر روز پارک میای؟
آره! اینجا خیلی خوبه. تابستون‌ها هم کلاس تابستونی گذاشتن، خیلی کلاسای دیگه هم می‌ذارن.
- چه کلاس‌هایی؟

زبان، موسیقی، ورزش و کلاس کامپیوتر، خیلین. اردو هم می‌ریم.
- تو کلاس کامپیوتر چه چیزهایی یاد گرفتی؟
خیلی سطحش پایین بود، همون اولش رفتم کلاس رو عوض کردم و جاش کلاس نجوم برداشتم.
- منظورت چیه که سطحش پایین بود؟
چیزایی که یاد می‌دادن، خیلی ابتدایی بود و من اونا رو بلد بودم و حوصله‌ام سر می‌رفت.
- تو چه کارهایی بلدی با کامپیوتر انجام بدی که مطالب کلاس برات تکراری بود؟
خیلی چیزا، لب‌تاپ رو روشن کنم، البته بعضی لب‌تاپا رمز دارن که اول باید رمز درست رو وارد کنی تا بتونی وارد سیستم بشی و کار کنی.

- خوب، دیگه چه کارهایی بلدی؟
سی‌دی فیلم رو ران کنم.
- ران کردن یعنی چی؟
وقتی سی‌دی رو تو لب‌تاپ می‌ذاری و اون رو اجرا می‌کنی، می‌گن ران کردن.
- خوب بعد؟

آهنگ دانلود می‌کنم و گوش می‌کنم.
- دانلود چیه، چه چیزهایی بلدی تو؟
یعنی شما این چیزا رو بلد نیستی؟

- یه چیزهایی بلدم آقای مهندس، اما نه به اندازه شما!
نقاشی می‌کنم، سرچ می‌کنم، کارای پیش دبستانی رو انجام می‌دم.

الآن حتماً می پرسین سرچ چیه؟

- نه دیگه، اینو بلدم. اما منظورت از کارهای پیش دبستانی چیه؟

برای زبان و قرآن بهمون کتاب و سی دی می دادن که گوش کنیم و حفظ کنیم.

- تو توی اینترنت هم می ری؟

آره!

- تو مگه بلدی بنویسی که توی اینترنت هم می ری؟

خودم که نمی رم، به مامان و بابام می گم یا به آبجیم می گم و اونا می نویسند و من نگاه می کنم.

- گفتی به جای کلاس کامپیوتر رفتی نجوم، چرا نجوم رو انتخاب کردی؟

من خیلی به آسمون و ستاره ها و سیاره ها علاقه دارم. کتابش رو هم دارم که مامان برام می خونه و

من عکساش رو نگاه می کنم.

شبا قبل خواب خیلی به آسمون نگاه می کنم و فکر می کنم و تو ذهنم داستان می سازم.

تو اینترنت با مامان یا ابجی درباره آسمون سرچ می کنیم، مثلاً اگه مطالب صوتی باشه اونا رو گوش

می دم یا اگه متن باشه، اونا برام اون متن رو می خونن».



۲-۲- گسترش توانایی های فردی کودک

در گذر زمان، توانایی های بشر فزونی گرفته است. در گذشته های دور آدمی برای شکار حیوانات، با تهیه تیروکمان، دست خود را بلندتر کرده، به ده ها متر دورتر دست می یافت. آدمی با تهیه سلاح های گرم، وسعت دسترسی خویش را بیش تر کرده، به کیلومترها رساند و در حال حاضر فناوری های ارتباطی جدید، دست آدمی را چنان توانمند کرده است که وی می تواند به سادگی به آن سوی کره زمین دسترسی داشته باشد. فناوری های ارتباطی جدید (نظیر تبلت یا تلفن همراه) از سویی، با گردآوری وسایل رسانه ای در خود (مانند رادیو، تلویزیون، روزنامه، ضبط، امکان عکس و فیلم برداری) و از سوی دیگر با امکان جست-وجو در اینترنت، در عمل توانایی های گسترده ای به کاربران خود بخشیده اند و به تعبیری عصاره فناوری های پیشین را در مشت آدمی قرار داده اند (منطقی، ۱۳۹۳ الف).



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



اگر کودکان پیش دبستانی نسل دهه ۹۰، با بسترسازی فرهنگی لازم و با نظارت کافی، از تبلت، تلفن همراه، رایانه و دیگر فناوری‌های ارتباطی جدید در حد محدود استفاده کنند، از مزایای بی‌شماری بهره‌مند خواهند شد. شاید مهم‌ترین مزیت فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برای کودکان، یادگیری و آموزش فعالی است که برای آنان در مواجهه و برخورد با فناوری‌ها رخ می‌دهد، به این معنا که کودکان با سروکله زدن با تنظیمات دستگاه‌های مزبور، خود به خود به فهم عملکرد دستگاه وقوف یافته، در همان سنین پیش دبستان به جایی می‌رسند که می‌توانند راه‌گشای مشکلات فنی اولیاء و اطرافیان بزرگسالان شوند. تجربه یادگیری فعال، تجربه ارزشمندی است که به کودک می‌آموزد، شخصاً وارد عرصه عمل شده، با دست زدن به تجربه، یاد بگیرد. از منظر پیاژه، تنها چیزی که در ذهن کودکان تثبیت می‌شود، یادگیری‌های فعال آنان است و سایر یادگیری‌های انجام شده کودک، امر طوطی‌واری بیش‌تر نیستند. ارضای کنجکاوی‌ها، شکوفایی علایق هنری، علمی، خلاق، زیباشناختی و ورزشی کاربران خردسال و اخذ اطلاعات مورد نیاز دختران و پسران کاربر پیش دبستانی، وجوه دیگری از امکانات جدیدی است که فناوری‌های ارتباطی جدید در اختیار انسان معاصر قرار داده است.



همزمان با ارضای علایق پیش گفته، آموزش های غیررسمی و غیرمستقیمی که در روند کاربری از محصولات فرهنگی فضای مجازی تعبیه شده اند، مورد توجه و یادگیری کودکان قرار گرفته، مهارت های فردی، اجتماعی، رفتارهای زیست محیطی و نظایر آن ها را در کودک تحت تأثیر قرار می دهند (همان گونه که القائنات محصولات نامناسب کودکان را در جهت تبدیل شدن به یک مصرف کننده حرفه ای کالاهای تبلیغ شده سوق می دهند یا القائنات سیاسی - عقیدتی آن ها می تواند دید سیاسی یا عقیدتی خاصی را در آنان نهادینه سازد). پوشش دادن به سرگرمی کودکان و تنوع بخشی به تفریح های آنان، امکان ارزشمند دیگری است که در سال های اخیر رخ داده اند.



گسترش امکان عمل ارتباطی کودکان به نحوی که در هر زمان و مکانی قادر به برقراری ارتباط با اولیا، آشنایان و دوستانشان باشند، مورد مهم دیگری است که نباید فراموش شود. خلاقیت های کودکان نسل دهه ۹۰ در عرصه عمق بخشیدن به ارتباط های بین خودشان که به صورت ارسال استیکر یا شکلک محقق می شود، ناتوانی کودکان در نوشتن را که با آن آشنا نیستند، تا حدودی از بین می برد، به همین ترتیب کودکان با ارسال اسکرین شات های مختلف (مثلاً از مراحل مختلف نصب یک بازی)، به یکدیگر کمک می کنند تا مشکلات فنی خویش را در این ارتباط مرتفع کنند. مقوله به کارگیری فناوری های ارتباطی جدید برای کودکان خاص (نظیر کودکان نابینا، نیمه بینا، ناشنوا، کم شنوا، در خود مانده و مانند آن ها)، امر ذیقیمت دیگری است که می توانند به کودکان خاص در امر آموزش، ارتباط و سرگرمی کمک های شایانی داشته باشند.

عاملی و همکاران (۱۳۷۵) در توصیف برخی از امکان عمل‌های جدیدی که فناوری تلفن همراه برای بشر پدید آورده است، می‌نویسند:

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

پژوهش‌گران پیش‌گفته، در بحث نسبتاً مشابهی، از آیین‌زدایی از ورود به فضای مجازی که توسط تلفن همراه رخ می‌دهد، یاد می‌کنند. به زعم این پژوهش‌گران، اینترنت فضایی به وجود می‌آورد که با استفاده از آن، افراد می‌توانند به شکل موازی با حیات این جهانی خود، زندگی دیگری در جهان مجازی بسازند... اما تا زمانی که افراد برای اتصال به جهان مجازی، نیازمند قرار گرفتن در موقعیتی خاص و شماره‌گیری هستند و به منظور ماندن در آن جهان، نباید از پشت میز رایانه خود برخیزند، آزادی کمتری دارند. به عبارت دیگر این افراد، از سویی از استبداد مکان و زمان، به طور کامل رها نمی‌شوند و از سویی دیگر حریمی کاملاً خصوصی نخواهند داشت.

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

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

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



مصاحبه زیر که با بهداد ۶ ساله صورت پذیرفته است، نمونه بارزی از گسترش توانایی های فردی کاربران فناوری های ارتباطی جدید به شمار می رود:

«- سلام.

سلام.

- اسمت چیه؟

آقا بهداد، محمد بهداد.

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

من ۶ سالمه، سال دیگه می رم مدرسه.

- بهداد تو خواهر یا برادر هم داری؟

بله. یه خواهر دارم.

- اسمش چیه؟

بهشته.

- چند سالشه؟

بزرگه، می ره دانشگاه.

- بعد تو حوصله ات سر می ره، با بهشته بازی می کنی؟

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

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

- پس چی کار می کنی؟

از مهد که می آم، یه کم می خوابم، بعد پویا می بینم.

- چی می بینی؟

نقاشی نقاشی، کارتون، کارتون بلند.

- دیگه چی توی تلویزیون می بینی؟

آقا پلیسه (برنامه‌های تلویزیونی که توسط پلیس‌ها اجرا شده و درباره مسایلی مانند پلیس نامحسوس، ترافیک جاده‌ها و تصادف‌ها صحبت می‌شود و پلیس نامحسوس دست به جریمه افراد متخلف می‌زند).

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

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

- تصادف رو دوست داری؟

خیلی، من با ماشین‌هام که بازی می‌کنم، اونا با سرعت میان، بعد یه دفعه به هم می‌خورن (بهداد اصلاً روحیه خشنی ندارد و فقط به ماشین سواری و تصادف علاقه‌مند است).

- دیگه چی بازی‌هایی می‌کنی؟

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

- بهداد تو تبلت داری؟

نه، ندارم.

- دوست داری داشته باشی؟

آره.

- به مامان و بابات گفتمی برات تبلت تهیه کنند؟

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

- مگه تو بازی می‌کنی، مامانت برات ساعت می‌گذاره؟

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

- بهداد تو با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟

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

- بهداد تو دیگه با گوشی بهشته چی کار می‌کنی؟

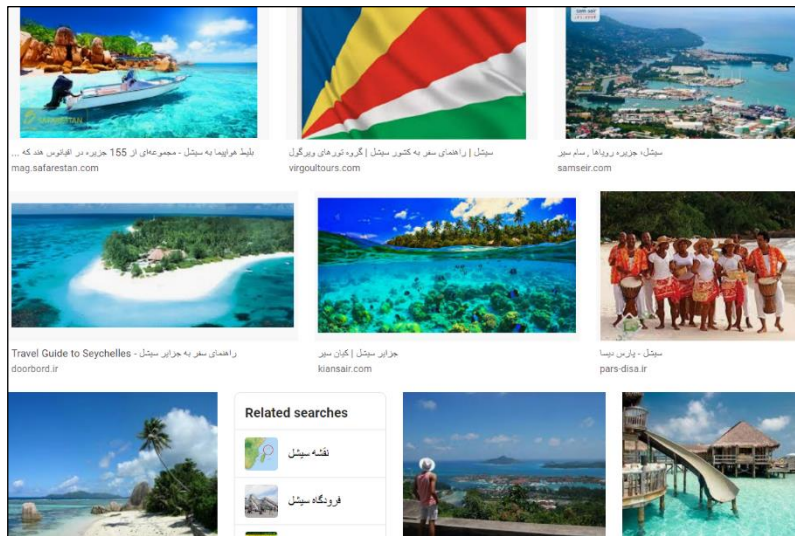
می‌رم تو ماشین حساب، عددها رو جمع می‌کنم، کم می‌کنم، تا ببینم چه جوری می‌شه یا مثلاً می‌رم تو نقشه (مپ گوشی)، بعد خونه خودمونو می‌بینم، می‌رم خیابون‌ها رو می‌بینم (بهداد خیلی به نقشه علاقه‌مند است و خیلی با نقشه کار می‌کند. لازم به یادآوری است در مصاحبه با مادر وی مشخص شد که ساعات کار بهداد با نقشه،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

- دیگه با گوشی چی کار می‌کنی؟

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

- بهداد قبلاًها که کوچیک تر بودی و بهت گوشی نمی دادن، از کجا نقشه می آوردی؟
یه کاغذ بزرگ داشتیم، خیلی بزرگ بود، پهنش می کردم کف اتاق بهشته، بعد شهرها رو نگاه می کردم.
- بهداد تو توی اینترنت جست و جو و سرچ هم می کنی؟
آره.

- چی سرچ می کنی؟
شهرهایی رو که مسافرت رفتیم، برج ایفل، سی شل (سی شل نام کشوری است که بهداد آن را نقشه دیده است و البته جالب اینجاست، با وجود آن که خیلی از افراد با این کشور آشنا نیستند، اما بهداد می داند این کشور کجا واقع شده است و حتی شکل پرچم آن کشور چگونه است).



- بهداد تو نقشه گوشی بهشته، کجاها رو می بینی؟
شمال، اهواز، خونمون، پاریس، سبیری.
- بهداد دوست هات تو مهد تبلت دارن؟
بله.

- چه بازی هایی می کنند؟
نمی دونم، ازشون نمی پرسم.
- دوست داری بیش تر بازی کنی؟
آره، مهمونی که می ریم، همه دارن بازی می کنن، بعضی وقتاش دلم می خواد منم بازی کنم.
- از مامانت پرسیدی چرا فقط روزی نیم ساعت باید بازی کنی؟
آره پرسیدم، یه خانم هست تو مهدمون (خانم روان شناس)، مامانم می گه اون خانومه گفته، اگه بیش تر بازی کنم، مغزم کوچولو می مونه، رشد نمی کنه. بعد من بهشون می گم، چرا دوستانم بیش تر بازی می کنن،

پس اونا هم مغزشون کوچولو می‌مونه دیگه، بعد مامانم می‌گه که مامان اونا با سلامتی اونا اهمیت نمی‌ده.

- بهداد تو نقاشی چی می‌کشی؟

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

خاله تو پلاسکو رو یادته؟

- بله که یادمه.

من فرداش یه نقاشی کشیدم که پلاسکو داشت می‌ریخت، با کلی آتش‌نشان خوب.



- تو می‌دونی اونا چرا خوب بودن؟

چون رفته بودن جون آدم‌ها رو نجات بدن.

- بهداد تو مجله و کتاب هم دوست داری؟

آره، مهدمون مجله داره، مامان هم از مدرسه کلی مجله میاره، من هم می‌رم اونا رو می‌بینم.

- شما ماهواره دارین؟

آره داریم، ولی الان دیگه قطعه.

- قبلاً که قطع نبود، چی نشون می‌داد؟

اخبار بی‌بی‌سی، آهنگ، فیلم.

- بعد تو می‌تونستی هر کانالی که می‌خواستی رو نگاه کنی؟

نه، کانالامون قفل داشت، منم قفلش رو نمی‌دونستم.

- بهداد توی ماهواره چیزی دیدی که عجیب باشه؟

آره، یه بار تو یه فیلمه که نگاه می‌کردیم، یه آقاهه بود که لباس نداشت. بعد من پرسیدم که چرا این

لباس نداره، بهشته گفت، چون آقاهه گرمش شده.

- بهداد تو اون موقع‌هایی که بخوای بیش‌تر بازی کنی، می‌ری یواشکی گوشی مامان و آجی رو

برداري؟

نه اصلاً، بعدشم گوشی‌هاشون رمز داره، من اگه بخوام بیش‌تر بازی کنم، به مامانم بگم، بعضی

وقتاش می‌ذاره».

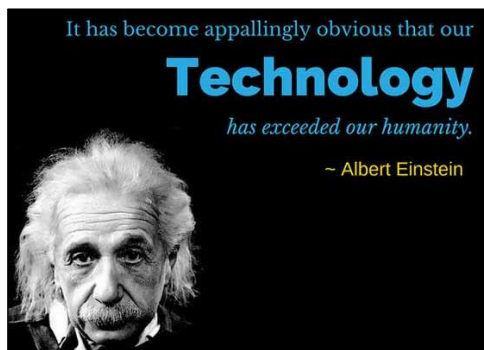


همان گونه که از متن مصاحبه بهداد برمی آید، خانواده بهداد در غیاب بسترسازی فرهنگی لازم جهت کاربری مناسب از فناوری های ارتباطی جدید توسط نهادهای فرهنگی و آموزشی (پیش دبستان و دبستان) جامعه، رأساً کوشیده اند خلاءهای محیطی موجود را پر کنند و ضمن آشناسازی فرزندشان با کاربردهای تلفن همراه، او را به سمت و سوی استفاده از منابع علمی که از طریق گوشی دسترسی به آن ها میسر می شود، سوق دهند.

بهداد در مصاحبه خودش بیان می داد که اولاً اولیا برای وی تبلت یا گوشی تهیه نکرده اند، و وی را توجیه کرده اند، کودکانی که از وسایل اخیر در حد گسترده سود می برند، دچار برخی از آسیب های زیستی می گردند، اما در عین حال برای آن که بهداد در این میان احساس حرمان و خسران نکند، با کمک خواهر بزرگ تر او، روزانه نیم ساعت گوشی وی را در اختیار بهداد قرار می دهند تا با آن به بازی بپردازد. مضاف بر این، گاهی بهداد در کنار مادر نشسته و با نظارت وی با گوشی او، با خواهرش بهشته چت می کند.

خانواده بهداد در کنار اقدامات اخیر، ماهواره خانه را نیز جمع کرده اند تا ماهواره به فرزندشان آسیبی نرزد. به همین ترتیب اولیای بهداد در اقدامی هوشمندانه، به وی اعلان داشته اند که اگر وی استفاده علمی از گوشی داشته باشد، وقت اخیر جزو نیم ساعت کاربری مجاز وی از گوشی محسوب نخواهد شد، به همین دلیل بهداد با کمک و تشویق خانواده، روی نقشه های تلفن همراه تمرکز یافته است و با توجه به مسافرت های داخلی و خارجی که با خانواده اش داشته است، در صدد کسب اطلاعات تکمیلی و بیش تر از مناطق اخیر برآمده است.

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



۲-۳- گسترش ارتباط‌های اجتماعی کودک

«- سحر خانم تو چند تا دوست توی مهدکودک داری؟ خیلی.

- توی مهد برای همدیگه چی تعریف می‌کنید؟
کارتون‌هایی رو که دیدیم» (سحر، ۶ ساله).

در عصر حاضر به دلیل گسترش کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید نظیر تبلت، تلفن همراه، اینترنت و ماهواره، کودکان از اوان کودکی خود با فناوری‌های اخیر آشنا شده، از طریق یادگیری مشاهده‌ای، به ارزش ارتباطی این وسایل وقوف می‌یابند و رأساً در صدد استفاده از کاربری از آن‌ها در زندگی روزمره خود برمی‌آیند و البته در گذر زمان، بر عمق یادگیری خود افزوده و با کاربری‌های متنوع‌تر تبلت، گوشی همراه و اینترنت بیش از پیش آشنا می‌گردند.



بررسی های اولیه گروه پژوهش حکایت از آن دارد که در ابتدا کودکان با مشاهده ارتباط اولیایشان با اطرافیان، اولیای مهد و دیگران، به ارزش ارتباطی فناوری های ارتباطی وقوف می یابند. در ادامه کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰ بیان می داشتند، آنان بدون آن که تبلت یا گوشی داشته باشند، با کمک اولیا به ایجاد ارتباط با اطرافیان خویش پرداخته اند.

کودکان در ادامه ارتباط خود با فناوری های ارتباطی جدید، با کمک فناوری های جدید شخصاً در صد ارتباط با اطرافیان، دوستان و فامیل برمی آیند و البته در جریان تداوم کاربریشان از فناوری ها، رفته رفته با سایر امکانات تبلت، گوشی همراه و رایانه آشنا می شوند و مثلاً می فهمند که با امکانات اخیر می توانند نه تنها به شکل هم زمان دست به ایجاد و برقراری رابطه با اطرافیان شان بزنند، بلکه به شکل غیرهم زمان هم می توانند دست به ارسال پیام صوتی یا استیکری خود به اطرافیان شان بزنند.

یافته های میدانی گروه تحقیق حکایت از آن دارد که کودکان نسل دهه ۹۰ پس از تجربه روابط هم زمان و غیرهم زمان با فناوری های تبلت، گوشی همراه و رایانه، در صد برمی آیند که گستره روابط ارتباطی خود را گسترش دهند و علاوه بر ارتباط هایی که با اطرافیان و فامیل برقرار می کنند، دست به گسترش روابط خود زده، افراد نسبتاً آشنا (مانند دوستان) را نیز به افراد آشنایی که با آن ها ارتباط دارند، بیفزایند. بنابراین کودکان در روند تحول و تطور کاربری ارتباطی از فناوری های ارتباطی جدید، گستره ارتباط های خود را از آشنا به غیرآشنا نیز گسترش می دهند.

با شناخت نسبی کاربری های متفاوت تبلت، تلفن همراه و رایانه توسط کودک، برخی از آنان می کوشند تا حدودی از اولیا فاصله گرفته، شخصاً با اتکا به فناوری در دسترس شان دست به ارتباط با افراد آشنا و نسبتاً آشنای مورد نظرشان بزنند و به این ترتیب از نظارت اولیا بر چگونگی کاربری از فناوری در دسترس شان، شانه خالی کنند.



یافته های پژوهش حکایت از آن دارد که در زمینه تحول روابط ارتباطی کودک که با اتکا به فناوری های جدید صورت می پذیرد، معدودی از کودکان نسل دهه ۹۰ دست به دور زدن خانواده خود زده، با در غفلت نگه داشتن آنان، روابط ارتباطی مورد نظر خویش را ادامه می دهند. در ادامه، با توجه به مراتبی که در روند تحول و تطور کاربری از فناوری های ارتباطی جدید از آن ها یاد شد، برخی از شواهد گردآوری شده پژوهش ارایه می گردد.

مشاهده ارتباط اولیا با اطرافیان، نخستین تجربه کودکان از فناوری‌هایی مانند تبلت، تلفن همراه و رایانه به شمار می‌آید. کودکان در سنین پایین با ملاحظه چگونگی کاربری اولیا از وسایل فناوریشان، می‌کوشند در این زمینه دست به تقلید از آنان بزنند. به عنوان مثال، نگارنده شاهد بود، وقتی مادر راد ۱/۵ ساله، پس از زنگ خوردن تلفن همراهش، شروع به پاسخ دادن به آن می‌کرد، راد نیز در حین بازی با اسباب بازی‌هایش، با برداشتن یک شیبه تلفن همراه، آن را نزدیک گوشی خودش می‌گرفت. به تعبیر دیگر قبل از آن که کودکان به کلام مجهز شوند، متوجه وجه ارتباطی فناوری‌های تبلت و گوشی همراه می‌گردند.



تجربه آلائی ۱۵ ماهه، نمونه دیگری در این جهت به شمار می‌رود که کودکان پیش از ۲ سالگی با توجه به یادگیری‌های مشاهده‌ای خودشان، متوجه کاربری ارتباطی گوشی همراه و تبلت می‌گردند: «آلا فقط ۱۵ ماه دارد و مادرش با وجود موقعیت کاملاً مناسب اقتصادی، خیلی اصرار دارد که خارج از خانه کار کند و با این که لیسانس هنر دارد، شغل غریق نجاتی را صرفاً به دلیل روحیه جاه‌طلبی و تجملاتش انتخاب کرده است و درست ۳ ماه بعد از تولد آلا، او را به نزد اقوام می‌سپارد تا خودش به محیط (فانتزی) استخر برگردد و نوزاد بیچاره او به این ترتیب هر روز اسیر خانه خاله‌ها و دایی و مانند آن شده است. آلا با این که چند ماه پیش‌تر نداشت، نبود مادر را به خوبی درک می‌کرد و بسیار بهانه‌گیری می‌کرد. از همان ابتدا وقتی آلا بهانه‌گیری می‌کرد، خاله‌اش گوشی تلفن یا تلفن همراه را برمی‌داشت و به آلا وانمود می‌کرد که مامانش پشت خط هست و می‌گفت، مامانش بیا آلا دلش برات تنگ شده و رو به آلا می‌گفت، بیا با مامانی حرف بزن، الو مامانش، الو مامانش و... و طفل بیچاره برای فرار از غم جدایی از مادر از سن خیلی کم، با دنیای گجت‌ها و تلفن همراه آشنا و به آن وابسته شد و الآن که آلا ۱۵ ماه سن دارد، تنها اسباب بازی و سرگرمی او تلفن همراه واقعی شده است!

من نمی‌دانم آلا با این سن کم چه طور فرق گوشی واقعی رو تشخیص می‌دهد و چهارده‌دست و پا یا سینه‌خیز خودش را به میز که جای قرار گرفتن گوشی همراه است، می‌رساند و گوشی را برمی‌دارد و دکمه‌های آن را فشار می‌دهد و گاهی از غفلت والدینش استفاده کرده با فشار دادن اشتباه دکمه‌ها، مثلاً در ساعت ۱ نیمه شب، شماره جایی را می‌گیرد و چون هنوز نمی‌تواند حرف بزند، موجبات نگرانی طرف مقابل را فراهم می‌آورد که چه اتفاقی افتاده که آن موقع شب با آن‌ها تماس گرفته شده است. به نظر

من آشنایی این طفل معصوم در این سن با این فناوری، بی رحمی است و اعتیاد او به این وسایل، او را با دنیایی آشنا کرده است که فرصت کودکی کردن را از آلا می گیرد.

آلا فقط در حضور تلفن همراه غذا می خورد، چون وقتی سرش به محتوای گوشی گرم می شود، غذای او را داخل دهانش می گذارند. فقط وقتی گوشی در دست آلا باشد، او می خوابد و وقتی گریه می کند، اطرافیان به جای اسباب بازی، فقط با تلفن همراه، گریه او را قطع می کنند».



به تدریج کودکان نسل دهه ۹۰ از سویی با تسلط یافتن نسبی بر زبان و از سوی دیگر با پیشرفت های فیزیکی و حرکتی که می یابند، گستره فعالیت های خود را گسترش می دهند و مثلاً با تقاضا از اولیا، می کوشند تا با کمک آنان با اطرافیان مورد علاقه شان (نظیر مادر بزرگ یا پدر بزرگ) ارتباط کلامی برقرار کنند، موارد زیر نمونه هایی در همین جهت هستند:

«- آریا تبلت یا گوشی داری؟

نه!

- از گوشی مامان یا بابا استفاده می کنی؟

آره!

- چطوری؟

با گوشی مامانم به خالم زنگ می زنم. دیروز به عزیزم زنگ زدم، گوشیش خراب شده بود».

«- با گوشی مامان یا بابا به کسی هم زنگ می زنی؟

اوهوم.

- به چه کسی؟

به هر کس که مامان بگه.

- چه جوری زنگ می زنی؟

می رم تو اسما.

- مگه بلدی بخونی؟

نه، ولی کنار اسما عکس هست.

- همه عکس دارن؟

نه، فقط بعضیا».



با بزرگ‌تر شدن کودکان نسل دهه ۹۰، اولیای آنان با انگیزه‌های مختلف (استفاده از تبلت به مثابه یک پرستار الکترونیک، سرگرمی و تفریح کودک، تفاخرطلبی در نزد دیگران، تسلیم شدن در برابر فشار کودک مبنی بر خرید تبلت یا گوشی همراه و مانند آن‌ها)، بعضاً نسبت به تهیه تبلت، گوشی همراه یا رایانه برای کودکشان اقدام می‌کنند. بالطبع کودکان از سویی با توجه به آشنا شدن با کاربری ارتباطی تلفن همراه و از سوی دیگر با استقلال نسبی که در جریان کاربری از تبلت یا گوشی همراهشان به دست آورده‌اند، می‌توانند شخصاً دست به برقراری ارتباط با اطرافیان خود بزنند. ویونای ۵ ساله و امیرحسین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود مصادیقی از همین معنا را بیان می‌داشتند:

«- ویونا خانم، تو با تبلت زنگ هم می‌زنی؟»

آره، به دوستانم، مثلاً روشا، بازم دوست زیاد دارم... نمی‌تونم اسماشونو بگم... تا صبح طول می‌کشه.

- دوست‌هات زیاد هستن؟

آره! خیلی.

«- امیر تو دیگه با گوشت چی کارهایی می‌کنی؟»

زنگ می‌زنم.

- به کی زنگ می‌زنی؟

عزیزم.

- عزیزت رو چه قدر دوست داری؟

این همه (خنده) (کودک حجم زیادی را نشان می‌دهد).

- پس خیلی زیاد عزیزت رو دوست داری؟

آره.

- کی به عزیزت زنگ می‌زنی؟

هر وقت دلم تنگ بشه.

- خوب چرا نمی‌ری عزیزت رو ببینی؟

آخه دوره.

- یعنی این قدر دوره که همیشه باید با مامان و بابات بری؟
آره.

- در عوض خودت می تونی بدون مامان و بابا به عزیزت زنگ بزنی و با عزیز جونت حرف بزنی؟
آره.

- چرا ناراحت گفتی: آره؟

آخه با تلفن که نمی شه عزیزم رو بغل کنم.

- آره نمی تونی بغل کنی، ولی بهتر از این نیست که اصلاً تلفنی هم نتونی با عزیزت حرف بزنی؟
چرا خاله جون».

هم زمان با آن که کودکان نسل دهه ۹۰ استقلال خود در ارتباط های کلامی با اطرافیان را تجربه می کنند، با سروکله زدن و کاوش در فراز و فرودهای تبلت یا گوشی همراهشان، به دید فنی خود عمق می بخشند و با برخی از کاربری های دیگری که فناوری مورد استفاده در اختیارشان می گذارد، آشنا می گردند.

اظهار نظرهای پرنیای ۴/۵ ساله، پویان، ویونا و یاس و مبینای ۵ ساله، شواهدی در این جهت را به دست می دهند:

«- پرنیا خانم، تلگرام چی هست؟

یه چیزیه که برای هم تایپ می کنن و عکس شام و اینا رو می فرستن.

- به نظرت تلگرام چیز خوبیه؟
آره.

- خوب برای چی فکر می کنی، تلگرام چیز خوبیه؟

مثلاً از حال همدیگه خبر داری. می دونی دارن چی کار می کنن. کجا دارن می رن».

«- آقا پویان تو می دونی تلگرام و واتس آپ چیه؟
آره.

- چیه؟

باهاش چت می کنن».

«- گفتی آهنگ ها رو هم خودت نصب می کنی؟
آره.

- از کجا؟

از همون جایی که بهون گفتم... از بازار. همش می رم بازار نصب می کنم.

- این برنامه رو می شناسی؟

آره، واتس آپه!

- ولی من از یکی دیگه از دوست هات، پرسیدم گفت که تلگرامه.

نه، اون نمی‌دونه، اشتباه گفته.

با همون زنگ می‌زنم به دوستام دیگه».

برخی از اولیا جهت جلوگیری از آسیب‌های احتمالی کاربری بی‌حساب و کتاب از تبلت، تلفن همراه و رایانه، برای کودکان، وسایل اخیر را تهیه نمی‌کنند، اما برای ارضای طبع نوظلب فرزند، اجازه استفاده از تبلت، گوشی و رایانه خودشان یا خواهر و برادر بزرگ‌تر خانواده را به او می‌دهند. بالطبع در شرایط اخیر نیز ارتباط‌های کودک و شناخت وی نسبت به سایر کاربری‌های وسایل پیش‌گفته، گسترش لازم را پیدا می‌کند:

«- می‌تونی مثلاً با تبلت به دوست‌هات زنگ بزنی؟

نه، ولی برام یه پیامی میاد.

- از کجا میاد؟

مامانم بعضی موقع‌ها تلگرامشو می‌ده، دوستام برام پیام می‌دن.

- توی تلگرام برات چی می‌فرستن؟

مثلاً می‌گن دوست جونم، تولدت مبارک... مثلاً دوستای توی خونه‌ام می‌گن... دوستای مهمدم نمی‌گن... دوستای مثلاً پسرخاله و دختر خاله‌ام اینا... مثلاً می‌گن تولدت مبارک محبوبه جون... آخه دیشب تولدم بود.

- مبارک باشه عزیزم» (محبوبه، ۶ ساله).

«- اینستاگرام هم دارید؟

یاس: آره دارم من.

مبینا: منم دارم.

- با اینستاگرام چه کار می‌کنید؟

مبینا: عکس مردمو نگاه می‌کنیم.

- اینستاگرام چه طوری هست؟

یاس: مته بازیای تکنولوژی.

- بازی تکنولوژی یعنی چی؟

مبینا: می‌ری توشون با مردم حرف می‌زنی و می‌فهمی چه کار می‌کنن» (مصاحبه با یاس و مبینای ۶ ساله).

به همین ترتیب برخی از اولیا به تدریج دست به فرهنگ‌سازی برای کاربری مناسب فرزند از فناوری‌های ارتباطی جدید می‌زنند:

«- ویونا، تو توی تلگرام بابات می‌ری؟

آره.

- بابات بهت اجازه می‌ده؟

نمی‌رم که تو دوستاش، می‌رم بینم معلمون چی گفته.

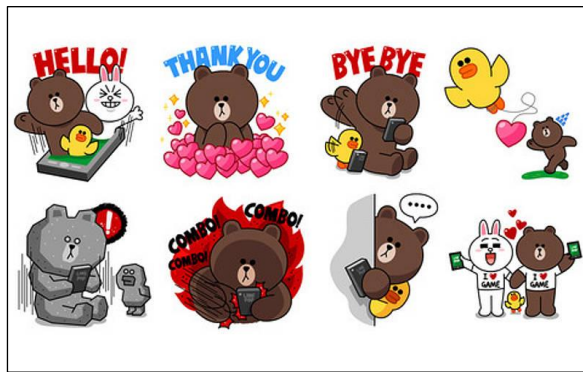
- بهت گفته توی دوست‌هام نرو؟

نه، خودم می‌دونم.

- از کجا می‌دونی؟

گفتم که خصوصین این چیزا» (ویونا، ۶ ساله).

در روند گسترش دید فنی کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، کودکان متوجه می‌شوند که فناوری‌هایی نظیر تبلت، تلفن همراه و رایانه، هم‌زمان با امکان ایجاد رابطه کلامی بین آن‌ها و اطرافیان، از این قابلیت نیز برخوردار هستند که رابطه غیرهم‌زمان آنان را نیز محقق سازند. ارتباط‌های اخیر به سبب آن که کودکان پیش دبستانی با نگارش آشنایی کافی را ندارند، غالباً به صورت ارسال صوت، ارسال شکلک (ارتباط استیکری) و یا نگارش پیام توسط اطرافیان صورت می‌پذیرد.



بیانات مهربان ۴ ساله، حسین و عبدالرضای ۶ ساله، نمونه‌هایی در همین جهت را به دست می‌دهند:

«- با تلگرام یا اینستاگرام آشنا هستی؟

آره.

- تلگرام و اینستاگرام چی هستن؟

می‌شه باهاش عکس گذاشت و حرف زد.

- تو توی تلگرام بلدی با دوست‌هات حرف بزنی؟

برا دایی امیرحسین صدا می‌فرستم (دایی مهربان در خارج از کشور هست).

- دیگه چه کارهایی می‌کنی؟

اینستا دارم، ولی مامانم برام عکس می‌ذاره، خودم بلد نیستم».

«- توی تلگرام با چه کسانی چت می‌کنی؟ چه طوری چت می‌کنی؟

خالم، بابام، مامانم. واسهون صدا می‌فرستم، اونا هم واسم صدا می‌فرستن، با هم حرف می‌زنیم. یا

واسم عکس حیوون و اینا می‌فرستن. منم عکسمو واسه خالم می‌فرستم که دلش واسم تنگ نشه».



«- تبلت سیم کارت داره؟

آره.

- یعنی می‌تونی باهاش زنگ بزنی؟

آره.

- به چه کسانی زنگ می‌زنی؟

به بابام، به خاله جونم، به عموهام، بعد به عمم که نی‌نیش تازه به دنیا اومده زنگ می‌زنم با مامانم،

از نی‌نیش می‌پرسیم... .

تلگرام می‌دونی چیه؟

آره.

- چه طوریه تلگرام؟

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

اون قدررر استیکر با حالی داره.

- مثلاً چه استیکرهایی؟

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

- این استیکرها رو برای چه کسانی می‌فرستی؟

دوستام.

اون وقت می‌تونی براشون چیزی بنویسی بفرستی؟

نه من که هنوز نمی‌تونم بنویسم.

- صدا چی صدا می‌تونی بفرستی؟

بین صدا نمی‌شه فرستاد، ولی مثلاً عکس می‌شه (کودک از توانایی فرستادن صدا در تلگرام بی‌اطلاع است).

- تو عکس هم می‌فرستی؟

آره.

- چه عکسهایی؟

مثلاً از خودم عکس می‌گیرم می‌فرستم برا خاله جونم.»



در ادامه گستره ارتباطی کودکان نسل دهه ۹۰ بیش تر شده، تماس همزمان یا ناهمزمان آنان با دوستان مهدکودک و پیش دبستان خودشان بیش تر می شود.

نیکا و رهای ۶ ساله، در مصاحبه های خودشان شواهدی از این معنا را به دست داده اند:

«- نیکا تلگرام و اینستاگرام داری؟

تلگرام دارم.

- اینستاگرام نداری؟

دارم، ولی نمی دونم چیه (علامت اینستاگرام را به او نشان دادم و گفت دارمش، ولی یادم نیست چه جوریه).

- با تلگرام چه کار می کنی؟

به کسانی که می خوام پیام می دم، مثلاً دوستانم و کل پیش دبستانی رو دارم.

- گروه دارید؟

آره، گروه بچه ها، گروه مادرا و مامانیمو و عمم و اینا رو دارم.

- با تلگرام دیگه چه کار می کنی، به جز این که پیام بدی، بلدی بنویسی یا صدا و ویس می دی؟

ویس می دم. بلد نیستم بنویسم. هیچ کدوم از بچه ها بلد نیستن بنویسن، چون کلاس اول نیستیم و نوشتن بلد نیستیم، فقط صداها رو بلدیم.

- دیگه چه کار می کنی با تلگرام، بلدی عکس بگیری و بفرستی؟

آره. از عکس میام تو تلگرام و می فرستم.

- فیلم هم بلدی بگیری؟

آره.

- چه عکس و فیلمی می فرستی؟

مثلاً عکسای تولدمو و فیلماشو واسه دوستم فرستادم، یعنی واسه همه ی دوستانم، چون همه تو گروه هستن.

- مامانت مشکلی نداشت که عکس ها و فیلم ها رو بفرستی؟

نه، ارزش اجازه گرفتم».

بعضی از کودکان در مصاحبه‌های خود بیان می‌داشتند که آنان پس از مدتی کاربری از تبلت، گوشی و رایانه اولیا و سپس کاربری از وسایل شخصی خودشان در این جهت، به تدریج سعی می‌کنند تا خود را از زیر بار نظارتی اولیایشان کنار بکشند و آن گونه که دوست دارند یا دوستان مهد کودک و پیش دبستانی آن‌ها پیشنهاد می‌کنند، رفتار کنند و مثلاً دایره ارتباطی خود را از آشنایان و اطرافیان، به افراد غیرآشنا نیز گسترش دهند:

«- تو تا حالا برای کسی چیزی فرستادی؟»

از مامانم پرسیدم می‌تونم یه آدمکی برای عمه بفرستم، بعدشم گفت باشه، بعد فرستادم.

- یعنی از مامانت اجازه می‌گیری؟
بله.

- تا حالا بدون اجازه هم کاری انجام دادی؟
آره!».



در این مرحله، کودکان نسل دهه ۹۰ بیش از پیش متوجه دوستان مهد کودک، پیش دبستانی و یا کوچه و محله خود می‌شوند و می‌کوشند ضمن تبادل تجربه با آنان، مشکلات فنی خود در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید را حل کنند.

۲-۴- افزایش اعتماد به نفس کودک

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



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

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

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

دومین بستر شکل گیری و تقویت یا تضعیف اعتماد به نفس کودک، به شرایط محیطی او باز می گردد. به این معنا که وجود فضایی ایمن که امکان کسب تجربیات مختلف را برای کودک فراهم می آورد و کودک در جریان این تجربیات، موفقیت های مختلفی را تجربه می کند، شرایط اخیر به افزایش اعتماد به نفس کودک می انجامد، اما در شرایطی که کودک تجربیات ناخوشایندی در محیط زندگی اطراف خویش داشته باشد، اعتماد به نفس کودک ممکن است به سادگی جای خودش را به عدم اعتماد نفس بدهد. اگر با این پیش فرض با کودک برخورد کنیم که شرایط عاطفی مناسبی با اولیای خویش داشته و تغذیه عاطفی مناسب او، خودباوری اولیه کودک را برای وی رقم زده است، کودکان در برخورد با فناوری های ارتباطی جدید تجربیات مثبت و منفی متعددی را از این ره گذر کسب خواهند کرد.

پیپ^۱ و همکاران (۲۰۱۶) گزارش می دهند، در مقایسه دو گروه کودکان مهدکودک که در یک مهد، روی تمرین های بدنی و فیزیکی کودکان کار می شد و در مهد دیگر این کار انجام نمی شد، کودکان مهدکودک نخست به دلیل کفایت بدنی بیشتر، اعتماد به نفس بیشتری را در خود نشان می دادند، اما با وجود یافته های اخیر، می توان اظهار داشت، کاربری از فناوری های ارتباطی جدید، برتری یابی کودکان پیش دبستانی را از عرصه مسایل جسمانی فراتر برده، عرصه های جدیدی برای برتری یابی کاربران خردسال گشوده است.

مواردی مانند یادگیری فعال کودکان در ارتباط با فناوری ها، فنی شدن کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از فناوری ها، تهیه عکس و تولید دابسمش و به نمایش نهادن آن ها در فضای مجازی،

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

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



(مهناز، ۶ ساله)

در بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، کودکان با طرح مواردی مانند یادگیری فعال خویش یا فنی‌تر شدن در اثر سروکار داشتن با فناوری‌ها یا راه‌اندازی و تصدی یک گروه و یا تولید یک محتوا و عرضه آن در سطح فضای مجازی یا ایده‌یابی، به شکل مستقیم یا غیرمستقیم بیان داشته‌اند که اعتماد به نفس آنان در جریان انجام موارد پیش گفته، ارتقا یافته است.



محمداهای ۵ ساله و علیرضا و روژینای ۶ ساله، در مصاحبه های خویش با اشاره به یادگیری و آموزش فعالی که در جریان کاربری از فناوری ها برای آنان محقق شده است، افزایش اعتماد به نفس خویش را به معرض دید می نهند:

«- میای با هم بریم اون اتاق با گوشی بازی کنیم؟
(درگوشی) آره. یواشکی بریم امیرحسین و ریحانه نفهمن.

- چرا نفهمن؟

خب میان شلوغ می کنن دیگه.

- خوب با هم بازی می کنیم عوضش.

نمی خوام. اونا که حرفه ای نیستن... .

- اوه، اوه، دشمنات اومدن.

وایسا الان با آرپی جی می ترکونم شون.

- چرا آرپی جی؟

خب تیرش گنده تره. بیش تر می میرن.

- خوش به حالت این ها رو بلدی. من نمی دونم از چه تفنگی استفاده کنم.

من از اولش می دونستم... .

- خوب حالا بریم با اون بازی تفنگیه بازی کنیم.

اون سخت تره ها. بلد نمی شی.

- تو خودت از کجا یاد گرفتی؟

من از اولش بلد بودم دیگه.

- دختر خاله ات هم از این بازی ها می کنه؟

نمی دونم. ولی بابام بازی می کنه. اون بهم یاد نداده ها... .

- اوه، اوه، حمله کردن!

بذار ببینم با آرپی جی بکشم شون یا کلاشینکف.

- فرق شون چیه؟

خب تفنگن دیگه.

- از کجا اسماشون رو بلدی؟

خودم همیشه بلد بودم».

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

رو نصب کنم. شما می‌تونی کمکم کنی؟

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

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

بازی کرد).

- وای علیرضا تو خیلی ماهری‌ها!

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

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

- ببینم تو این چیزها رو از کجا یاد گرفتی؟

از بس کار کردم دیگه خاله.

- آهان، یعنی شما موبایل داری؟

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

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

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

می‌دونم مثلاً باید لژ (رژ) لب و داریم، بزنییم به لبش.

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

آخه سلیقم خوبه، لباسم خودم انتخاب کردم».

برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ مصاحبه شده، با توصیف توانایی فنی نسبی نظیر کاربری از تبلت،

تلفن همراه و اینترنت، ورود در فضای مجازی و پیاده‌سازی محتوای مورد علاقه که به افزایش خودباوری

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

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

«- توی اینترنت هم می‌ری؟

آره، بدون اینترنت که نمی‌شه بازی دانلود کرد.

- چرا؟

چون اونجا می‌تونم بازی‌های بهتر پیدا کنم.

- وقتی بازی می‌کنی، چه احساسی داری؟

دوست دارم برنده بشم».

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

روش بازی نصب می کردم... برنامه نصب می کردم... بعد همینایی که خاله می گفت رو هم روش داشت... می زدی سبز با قرمز، قاطی می شد، می شد نارنجی».

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

هیچی، همه کارتونام هم که تو فلشه.

- پس دیگه تو تبلت کارتون نمی بینی؟

نه دیگه.

- پس کارتون هات رو تو چی نگاه می کنی؟

می زنم به تلویزیون نگاه می کنم.

- یعنی قبلاً همش تو تبلت کارتون می دیدی؟

انقدر هیجان کارتون داشتم که حتی سر تبلت با مامانم دعوا می کردم، تبلتم رو نمی داد.

- چرا نمی داد؟

برنامه های خودش رو هم ریخته بود، باید تو تبلت می ریخت دیگه و به خاطر کارتون های من، تبلت

دیگه جا نداشت».

«(هیراد را کمک می کنم تا روی سایت دنبال اسپایدرمن بگردیم، ولی بازی باز نمی شود).

- دیگه چه بازی هایی داری؟

من اونجر بلدم، مرد عنکبوتیم که دارم.

- بازی هات رو خودت دانلود می کنی؟

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

- آهان، پس خودت دانلود می کردی، بعد پُر پُر شد؟

آره، هیچی دیگه جا نیست».

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

بزرگ سالان با فناوری ها است، در کودکان و نوجوانان مشاهده نمی گردد که علت این امر را باید در

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

بزرگ سال به دلیل آن که تجربه مشابهی همچون کودکان پیش دبستانی حال حاضر ندارند، با فناوری ها

احساس غریبه بودن و در نتیجه ترس از آن ها را می کنند.

در برخی از موارد کودکان نسل دهه ۹۰ مصاحبه شده گزارش می دادند که آنان به فرض یک گروه

تلگرامی را راه انداخته اند و یا مدیر یک گروه تلگرامی هستند.

بالطبع کودکانی که در سابق پیش از ورود به دبستان (و یا حتی بعد از ورود به دبستان) غالباً از سوی

بزرگ سالان جدی شمرده نمی شدند، با تجربه راه اندازی یک گروه مستقل یا تصدی بر آن، از شرایط بهتری

برخوردارند که اعتماد به نفس بیش تری را در قیاس با نسل اولیای خویش، از خود به معرض دید بگذارند.



مصاحبه زیر با هلمای ۲ سال و ۱۰ ماهه صورت پذیرفته است:

«توضیح پژوهش‌گر: من به دلیل کم بودن سن هلما، جاهایی از مادرش کمک گرفتم که این اطلاعات را در پرانتز نقل کرده‌ام. لازم به ذکر است که خانواده هلما به لحاظ اقتصادی - اجتماعی جزو اقشار پایین‌تر از حد متوسط جامعه هستند).

- خاله تبلت داری؟

اوهوم تبلت آبجیه.

(- چند وقته که هلما از تبلت استفاده می‌کنه؟

حدوداً ۵ یا ۶ ماهه).

- با تبلت بازی می‌کنی؟

آره.

- چی بازی می‌کنی؟

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

سکه و این طور چیزها رو می‌خره).

- با پو چه کار می‌کنی خاله؟

بازی.

- بهش غذا هم می‌دی؟

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

- دیگه با تبلت چه بازی‌هایی بازی کردی؟

ماشین بازی (سکوت) (هلما فوتبال هم بازی کرده، اما بازیش برای هلما سخته).

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری خاله؟

ماشین.

(- هلما روزانه چه قدر بازی می‌کنه؟

حدوداً یک ساعت یا کم‌تر

- اگه هلما بخواد بیش‌تر بازی کنه، بهش اجازه می‌دین؟

نه دیگه، نهایتاً یک ساعت می تونه بازی کنه).

- هلمآ آهنگ هم گوش می دی؟

هلمآ سرش را به علامت مثبت تکان می دهد.

- با هندزفری یا بدون هندزفری؟

سکوت.

(فرقی نمی کنه، هلمآ هم با هندزفری آهنگ گوش می ده و هم بدون هندزفری. ولی به تقلید از زهرا

خواهرش که ۶ سالشه، گاهی هندزفری می گذاره).

- بلد ی بری تو عکس ها؟ (گوشی خودم را دست هلمآ دادم و گفتم به قسمت عکس ها برود که

درست رفت توی گالری عکس ها).

- بلد ی عکس بفرستی؟

(هلمآ نگاهم می کند).

(آره، هلمآ با تلگرام عکس می فرسته، البته اول به من می گه و بعد عکس می فرسته).

(- بلوتوث چی؟

نه، اون رو بلد نیست.

- شیر ایت چی؟

به اسم نمی دونه چیه، ولی می تونه بره توش، ولی با این همه با کاربرتش خیلی آشنا نیست.

- گوشی زنگ بخوره، جواب می ده؟

آره، واسه خودش حرف می زنه تا من بیام.

- هلمآ دیگه چه چیزهایی بلده؟

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

نمی پرسه.

- اینستاگرام چه طور، بلده باهاش کار کنه؟

در حدی که بره توش و بره صفحه های مختلف رو نگاه کنه، بلده یا لایک کنه).

- هلمآ، خاله بلد ی بازی بریزی تو تبلت؟

اوهوم.

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

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

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

نه، دیده ما از اونجا می گیریم، واسه همین می گه، خودش فقط بلده بره تو بازار و بازی بریزه.

- بیش تر چه بازی هایی دوست داره؟

نمی دونم چرا، ولی بیش تر بازی های پسرانه، مثل ماشین بازی رو دوست داره.

- شما از بازی‌هایی که تو تبلت می‌ریزه، راضی هستی؟
- آره، بیش‌تر وقتا حواسم هست که بازی بدی نصب نکنه، ولی اگه نصب هم کنه، من پاکش می‌کنم.
- مثلاً چه بازی‌ای؟
- مثل این بازی که بچه به دنیا میارن.
- اگه نصب کنه، دعواش نمی‌کنید؟
- نه به اون صورت، ولی می‌گم که اینا خوب نیستن» (هلم، ۲ سال و ۱۰ ماهه).
- «- یعنی طنناز خانم تو واقعاً مدیر یه گروه هستی؟
- بله (با خنده).
- چه قدر خوب!
- مگه تو سواد داری؟
- بله دارم، انگلیسیم بلدم ای بی‌سی دی... رم کامل بلدم... تو مهد به ما یاد می‌دن. فارسی رو هم بلدم، الف ب پ ت... .
- آفرین... چه باهوش.
- حالا تو به عنوان مدیر چه چیزهایی تو گروهت می‌گذاری؟
- من واسه بقیه فیلم شبیر می‌کنم... عکس... عکسای مهد و شعرای انگلیسی» (طنناز، ۶ ساله).
- برخی از کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰، یادآور می‌شدند که آن‌ها با استفاده از تبلت یا تلفن همراه خود عکس گرفته و یا با استفاده از برنامه‌های مختلف دست به تغییر دادن یا ویرایش عکس‌هایشان زده، آن‌ها را در فضای مجازی به نمایش می‌گذارند. تهیه دابسمش و گذاشتن آن در فضای مجازی، نمونه دیگری از عرضه تولیدهای کودکان در فضای مجازی است که ممکن است با استقبال مخاطبان نیز مواجه شود.
- مرضیه ۴ ساله و طاهای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود به ترتیب از تهیه عکس و تغییر عکس‌های تهیه شده با نرم افزارهای مربوطه یاد کرده‌اند:
- «- مرضیه خانم تو دیگه با تبلت چه کار می‌کنی؟
- هر موقع می‌ریم بیرون از چیزای خوشگل عکس می‌گیرم و نگه‌شون می‌دارم.
- بعد که نگه‌شون داشتی باهاشون چه کار می‌کنی؟
- شاید از تلگرام فرستادم تا همه ببینن.
- تو توی تبلت تلگرام هم داری؟
- نه، مامانم داره.
- دیگه با تلگرام چه کار می‌کنن؟
- هر موقع مربی مهدمون با مامانم کار داره، بهش پیام می‌ده از تلگرام».
- «... راستی این عکس رو ببین.

- این کیه؟

سعید داییه دیگه.

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

- پس تو بلدی عکس ها رو این طوری درست کنی؟

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

آوینای ۴ ساله و طاها ۶ ساله نیز در مصاحبه شان به شرح زیر از تهیه دابسمش سخن گفته اند:

«- آوینا تو کارتون زیاد می بینی یا کم؟

زیاد می بینم، وقتی مامانم تلویزیون رو خاموش می کنه، دیگه می خوابم.

... ببین یه عالمه دابسمش دارم.

- دابسمش یعنی چی؟

دابسمش دارم دیگه.

- می شه بهم یاد بدی یعنی چی؟

هندی می رقصن دیگه.

- یعنی خودت دابسمش درست کردی، تنها تنهایی؟

آجی کنارم بود. دابسمش رو می زنی و دابسمش رو می سازی و می ذاری تو تلگراما.

- آهان، اداشو در میاری، می گذاری توی تلگرام.

آره.

- دابسمش های خودتون رو به من نشون می دید؟

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

به من، حرف های آنان را پیش خودش تکرار می کرد)».

«- طاها این برنامه ساخت فیلم چیه؟

باهاش با عکس ها و آهنگ کلیپ درست می کنم.

- مثل چی؟

مثلاً نگاه کن (طاها کلیپ هایی از پدر، مادر، برادر کوچک تر و خودش را درست کرده بود).

- طاها این کلیپ چه معنی داشت؟

اینو ببین و بعدش نگاه کن، دابسمش رو ساختن.

- پس بلدی با اون کار کنی؟

آره. از خودت فیلم می گیری و با آهنگ می خونی».

در موارد دیگری کودکان با الهام گرفتن از آنچه در فضای مجازی با آن مواجه شده اند، یادآور شده اند

که بر مبنای ایده ای که یافته اند، در صدد راه اندازی کار جدیدی برآمده اند. مثلاً الناز ۶ ساله با دیدن

سایت های مد، بیان می داشت، او می خواهد وقتی که بزرگ شد، از ترکیه لباس بیاورد و سالن مد بزند.

به همین ترتیب برخی از الگوهای مطرح شده برای کودکان (نظیر السا در پویانمایی یخ‌زده- فروزن - یا مریدا در پویانمایی شجاع)، با ارایه شخصیت مقتدری از یک زن، اعتماد به نفس جنسیتی کاربران مؤنث خویش را افزایش می‌دهند.



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

«- سلام عزیزم، شما کارتونی نگاه می‌کنی؟

بله.

- خوب، بگو ببینم کدام کارتونی رو از همه بیش‌تر دوست داری؟
پاندای کنگ‌فوکار.

- به نظرت چرا این قدر این کارتونی برات جذابه؟
آخه پاندای کنگ‌فوکار مثل خودم تپل و چاقه، خیلی هم بامزه هست.
- یعنی فقط چون مثل خودت تپله، دوستش داری؟
آره دیگه، جفتمون عاشق غذااییم.

- آهان، خوب شما، کدام قسمت از کارتونی پاندای کنگ‌فوکار رو خیلی دوست داری؟
اووم اونجا که آخر کارتونی شن (شخصیت شرور داستان) شکست می‌خوره رو خیلی دوست دارم.
- چه چیز شکست شن برات جذابه؟

اووم، آخه همه فکر می‌کنن که بچه‌هایی که چاقن، تنبلن و هیچ کاری نمی‌تونن بکنن، ولی آخر کارتونی پاندا شن رو شکست می‌ده، بعد همشون ضایع می‌شن.

- آهان، شما هم دوست داری بزرگ که شدی مثل پاندا یه کار بزرگ انجام بدی که همه تعجب کنن یا به قول خودت ضایع بشن؟

اوم آره، این جوری دیگه دختر خاله هام نمی گن تو تنبلی تازه اش هم می خوام بزرگ که شدم برم کشوری که پاندا کنگ فوکار اونجا زندگی می کرد، از استاد شیفو (استاد کنگ فوکار پاندا) کنگ فو یاد بگیرم.

- مگه پاندا کنگ فوکار اهل کدوم کشوره؟

نمی دونم، ولی می دونم که خارج زندگی می کنه.

- خارج یعنی کجا؟

یعنی یه جایی که تو ایران نباشه.

- خوب از کجا می دونی پاندا کنگ فوکار توی خارج هست و توی ایران نیست؟

آخه معلومه دیگه. جایی که پاندا توش زندگی می کنه قشنگه. همه توی شهر می تونن مثل کרוک (نام یکی از شخصیت ها در کارتون) آهنگ بخونن و برقسن، اینجا که کسی نمی تونه توی یه شهر آهنگ بخونه و برقصه.

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

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

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

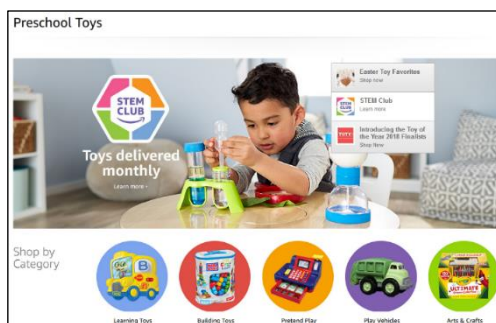
...

ادامه مصاحبه با مادر نفس:

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

۲-۵- تحریک کنجکاو علمی کودکان

برخی از پژوهشگران بررسی خویش درباره کنجکاو را به پیش از تولد نوزاد کشانده، آن را در دوران نوزادی ادامه داده اند. علاوه بر این، با توجه به یافته های تطبیقی به دست آمده از مطالعات تجربی انجام گرفته روی حیوانات، از این داده ها نیز در جهت تبیین هر چه بهتر مسأله کنجکاو بهره جسته اند.



«مطالعه موج‌نگاری‌های الکتریکی که درباره جنین انجام شده‌اند، نشان می‌دهند که فعالیت الکتریکی مغز جنین، مشابه امواجی است که در خلال خواب متناقض به دست می‌آیند. شائزو بر این باور است که فعالیت ارتجالی و سپس برانگیخته سیستم عصبی، در پدیدآیی جنبی شبکه‌های نورونی و پایداری سیناپسی مشارکت دارد. این فعالیت ارتجالی، نشان دهنده یک برانگیختگی درونی است که در خلال زندگی درون رحمی، همان نقشی را ایفا می‌کند که محرک‌های ناشی از تعامل با دنیای برونی پس از تولد برعهده می‌گیرند» (دادستان، ۱۳۷۰).

همان‌گونه که از بحث شائزو برمی‌آید، وی معتقد است مغز آدمی برای فعالیت طبیعی خودش، نیازمند تحریک شدن توسط محرک‌ها است. از سوی دیگر، به دلیل آن که جنین از محرک‌های طبیعی به میزان بسیاری دور است، مغز وی با تحریک درونی خویش، کمبود محرک‌های محیطی را جبران کرده، خود را در حالت تعادل نگاه می‌دارد.

استدلالی مشابه خوابیده‌های جنین، در مورد خوابیده‌های نوزادان مطرح شده است. زیرا خوابیده‌های نوزاد نیز خیلی بیشتر از خوابیده‌های افراد بزرگسال است. دادستان (۱۳۷۰) در همین رابطه می‌نویسد:

«۵۰٪ از ۱۶ ساعت خواب کودک را خواب متناقض تشکیل می‌دهد. در حالی که این میزان در حدود ۵ سالگی به ۲۰٪، یعنی همان نسبتی که در بزرگسال مشاهده می‌شود، تقلیل می‌یابد. پاره‌ای از متخصصان معتقدند که مغز باید به طور منظم از راه محرک‌های درونی یا بیرونی فعال گردد. بنابراین، خواب متناقض معرف نوعی فعال‌سازی ارتجالی است که هنگام فقدان محرک‌های بیرونی، متجلی می‌گردد و چون نوزاد غالباً می‌خواهد و توانایی پاسخ به محرک‌های دنیای بیرونی را ندارد، پس دوره‌های خواب متناقض که برای تعادل روانی وی ضروری هستند، متعددترند».

اتکینسون^۱ و هیلگارد^۲ در مورد کنجکاوی و محرک خواهی در نوزادان و کودکان می‌نویسند:

«از شواهد موجود چنین برمی آید که هم آدمی و هم جانوران از انگیزشی برای جست و جو برخوردارند، یعنی گرایش به آن دارند که فعالانه در محیط خود کاوش کنند، حتی وقتی فعالیت آن ها نیاز بدنشان را ارضا نکند.

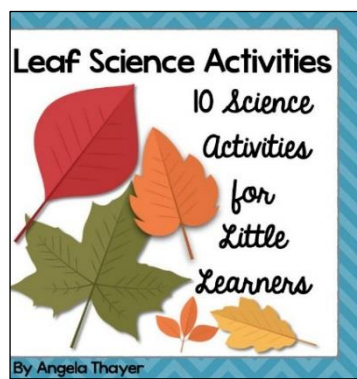
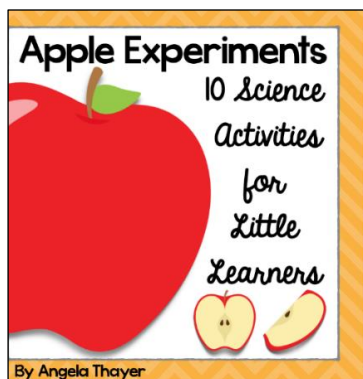
یکی از صورت های فعالیت کاوشگرانه، دست کاری یا واریسی اشیاء است. ما به کودکان اسباب بازی می دهیم، چون می دانیم دوست دارند این اشیاء را به دست بگیرند، آن ها را تکان دهند و یا بکشند. پیاژه مشاهداتی چند در مورد چنین پاسخ هایی در مراحل اولیه زندگی نوزاد آدمی داشته است. در همان ماه های اول زندگی، نوزاد می آموزد که نخه را بکشد تا جغجغه ای را که از آن آویزان است به صدا درآورد، یعنی نوعی دست کاری که فقط یک سرگرمی به حساب می آید. بین ۵ تا ۷ ماهگی، کودک پارچه ای را که روی صورتش قرار گرفته است، کنار می زند، تا بازی «دالی، دالی» کند. در ماه های هشتم تا دهم زندگی، کودک دنبال چیزهایی که در زیر یا پشت چیزهایی دیگر هستند، می گردد و در ماه یازدهم شروع به آزمایش گری با اشیاء به وسیله تغییر جا یا وضع آن ها می کند. این نوع رفتارهای تجسمی یا پژوهشی خصلت هر کودک در حال رشد است» (اتکینسون و همکاران، ۱۹۸۳، ترجمه براهنی و همکاران، ۱۳۶۶). موری (؟)، ترجمه براهنی، ۱۳۶۳) در بررسی نتایج تجربی داده های حیوانی، در مورد کنجکاوی و جست و جوگری میمون ها، می نویسد:

«باتلر و همکارانش کنجکاوی را در میمون ها بررسی کرده اند. در این آزمایش هر یک از میمون ها را در جعبه نیمه تاریکی که از ماده کدری ساخته شده بود، قرار دادند. هر یک از جعبه ها دو پنجره کوچک داشت که روی آن ها را پوشانده بودند. یکی از پنجره ها زرد رنگ و قفل شده بود. پنجره دیگر آبی رنگ بود و قفل نداشت. هرگاه میمون پنجره آبی رنگ را فشار می داد، این پنجره باز می شد و او می توانست منظره اتاق آزمایشگاه را به مدت ۳۰ ثانیه تماشا کند. میمون ها نه تنها پاسخ باز کردن پنجره را در برابر پاداش سیاحت بصری یاد گرفتند، بلکه اشباع آن ها در برابر پاداش بسیار ناچیز بود. وقتی گروهی از میمون ها را ۶ روز به مدت ۱۰ ساعت در هر روز تحت بررسی قرار دادند، ملاحظه کردند که میمون ها به طور ثابت ۴۰٪ از وقت خود را صرف سیاحت بصری می کنند. این آزمایش و آزمایش های مشابه نشان می دهد در حیوان نوعی سایق درونی برای دریافت محرک های تازه وجود دارد که خاستگاه آن مغز است».

با توجه به مطالعات مربوط به موج نگاری مغز جنین، بررسی های مربوط به خواب دیده های نوزادان و مطالعات انجام شده تطبیقی در سطح حیوان های عالی تر، می توان از بعد غریزی کنجکاوی و جست و جوگری آدمی سخن گفت. استاد مطهری (۱۳۵۸) در کتاب بیست گفتار از غریزه پرسش، به عنوان یکی از گرایز اولیه بشر و نمونه رشد و اعتلای دستگاه فکر و اندیشه او یاد کرده، متذکر می شود: حالت پرسش و سوال وقتی در ذهن نسبت به مطلبی پیدا می شود که ذهن درباره آن مطلب دچار شک و تردید شده باشد و به طور کلی شک حاکی از نوعی رشد و اعتلا است.



بنابراین با توجه به آن چه از آن یاد شد، اولیا باید بدانند که کودکان از کنجکاوی فطری برخوردار هستند و برای هدایت این کنجکاوی به سمت شکوفا شدن در مسیر مسایل علمی و انسانی، آنان باید تمهیدات خاصی را مدنظر قرار دهند.



اقدام‌های زیر به بیان اهم مواردی می‌پردازند که عطف توجه به آن‌ها اسباب هدایت و شکوفایی کنجکاوی کودک را فراهم می‌آورند:

- پذیرش تخیلات کودک،
- منکوب نکردن کنجکاوی ذاتی کودک،
- ایجاد بستری برای شگفت‌زده و متحیر شدن کودک در برخورد با جهان هستی،
- تلاش برای پاسخ دادن (نظری و عملی) به پرسش‌های کودک،
- تشویق رصد تحول‌های مسایل مورد علاقه کودک،
- بسترسازی و هدایت فرزند برای حل مسایل به شیوه‌های علمی،
- تلاش برای ارتقای خودباوری کودک،
- معرفی منابع پاسخ به سوال‌های کودک،
- به نمایش نهادن الگویی عملی از کنجکاوی‌های خود اولیا در برابر کودک،
- معرفی الگوهای خردسال (و بزرگ‌سال) موفق در عرصه‌های کنجکاوی، دانستن و اختراع و اکتشاف،
- تأکید در به انحراف نبردن کنجکاوی و ضرورت جهت‌گیری انسانی در جریان شکوفایی علمی.

در ادامه، موارد پیش گفته، به اجمال شرح داده خواهد شد.

شاید «پذیرش تخیلات کودک» را بتوان به مثابه اولین گام برای شکوفاسازی کنجکاوی و خلاقیت کودک در نظر گرفت.

برخی از نظریه پردازان خلاقیت، تخیل را سوخت یا مبنای خلاقیت معرفی کرده و در نظر می گیرند، زیرا در ابتدا باید به فرض ژول ورنی باشد که تصور کند، می توان بیست هزار فرسنگ زیر دریا می توان رفت تا دیگران در صدد اجرایی کردن تخیل وی برآیند.

بررسی بازی های دیجیتال، کارتون ها و پویانمایی های مورد کاربری کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰ حکایت از آن دارد که برخی از بازی ها و کارتون ها به نوعی به تحریک تخیل و کنجکاوی فکری

کودک می‌انجامد که این مسأله به سهم خود می‌تواند امری مبارک و میمون باشد. اظهار نظرهای رادین ۶ ساله و امیرعلی ۶/۵ ساله، شواهدی در همین جهت به شمار می‌روند.

«- ببینم نقاشیت رو، چه نقاشی قشنگی هست. کی رو کشیدی؟

بن‌تن با مرد گیاهی.

- عالی‌ه، خیلی قشنگ کشیدی!

بن‌تن با مرد گیاهی می‌جنگه!

- اینجا چی نوشتی؟

VS یعنی مقابله (یعنی مقابله).

- اینجا باید با هم بجنگن؟

مرد گیاهی می‌خواد دست بن‌تن رو قطع کنه.



- رادین بعد توی این مبارزه کی برنده شد؟

بن‌تن همیشه برنده‌اس.

- بن‌تن هیچ وقت نباخته؟

نه، فقط مشت خورده تو مبارزه، مشت می‌خورن دیگه، ولی تا حالا نباخته.

- تو اگه مثل بن‌تن بشی، یعنی هیچ وقت شکست نمی‌خوری؟

فکر کنم یه بار شکست بخورم، ولی دفعه‌ی بعدی که ببینمش، بیش‌تر بهش حمله می‌کنم. دی‌ان‌ای

رو جذب می‌کنم.

- دی‌ان‌ای کی رو می‌خوای جذب کنی؟

همون موجود فضایی رو دیگه.

- بعد به چه دردی می‌خوره دی‌ان‌ایش؟

اگه دی‌ان‌ایش رو جذب کنم، می‌تونم بعداً بهش تبدیل بشم... .

- رادین تو توی خونه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

وقتی بابام نباشه، با خودم بازی می‌کنم، یه آدم بدجنس دارم، یه قهرمان.

- آدم بدجنس کیہ؟

کلی دشمن تو بازیا، اونا آدم بدجنس.

- حالا بیا باز با هم بازی کنیم.

باشه.

– مثلاً من و تو خواهر و برادریم.

باشه.

- فک کنم گرگا دارن میان، صداشونو می شنوم.

آره منم دارم می شنوم صداشونو. اااووووو، اووووووووو.

- وای گرگا دارن میان، کجا قایم شیم؟

بیا این پشت قایم شیم.

- مثلاً یہ قہرمان اومد و با گرگ‌ها مبارزه کرد.

صدای گرگا قطع شد.

- آره، شاید مامانمون رو خوردن؟

به نظرم بیا بریم شهر، اونجا می‌تونیم بزرگ شیم.

- ولی شہر خطرناکہ.

آره، اما ممکنه اونا ما رو بخورن.

- ولی می‌تونیم از بزی کمک بگیریم که ما رو ببره به شهر و یه ماده بخوریم که بزرگ شیم.

آقای بزی اومد، می‌شه ما رو ببری به شهر، آقای بزی به من کمپلکس داد.

- اون چيه ديگه؟

یه ماده‌ای هست که اگه بخوریم، دیگه نمی‌تونیم بچه باشیم، بزرگ و قدرتمند می‌مونیم برای همیشه.

- وای گرگا اومدن.

من الآن از این ماده‌هه باز می‌خورم، الآن شاخ هم درآوردم، خیلی قوی شدم، حالا همه‌ی گرگا رو

شکست می دم

- وای تو همشون رو کشتی!

آرہ، من خیلی قویم۔

- حالا می‌تونیم برگردیم خونه.

بریم... .

- رادین بیش تر تو توی خونه چه کارتونهایی رو می بینی؟

کارتون مورد علاقه‌ام تو جم جونیور بن تنه، حتی یه بارش رو هم نمی خوام از دست بدم.

- بن تن رو دوست داری؟

آرہ.

- من تا حالا کارتون بن‌تن رو ندیدم، برام تعریف می‌کنی کارتونس در مورد چی هست؟
ساعت اون پسر بعد از این که چندساعت می‌جنگه قرمز می‌شه، وقتی سبز شد، می‌تونه تبدیل بشه.
به چی تبدیل می‌شه؟

- چند تا موجود هستن؟
حشره بدبو، کله آتشی، اون یکی چهار دسته، اون یکی هم توپیه. یکی دیگه هم باید باشه، بذار فکر کنم، آها الکتریسیته داره، مغناطیسی هم هست. یه روح نامریی هم هست، کسی نمی‌تونه ببینتش، فقط یه چشم داره. یه دشمن هم هست که موجود فضاییه، وقتی هوا تاریک می‌شه، قدرتش چند برابر می‌شه، واسه اون موجوده نامریی می‌شه، خیلی حال به هم زنه، هشت تا دست داره که ازش میاد بیرون، بعد از اونا هم یه سری چیزای صورتی هم ازش میاد بیرون که پرتاب می‌کنه به سمت دشمنانش، بعدش فک کنم یه موجود دیگه هم باید باشه. آها موجود ریزه هم هست، خیلی کوچیکه، حتی یه غولو هم نمی‌تونه نجات بده، خیلی ریزه، فقط می‌ره تو دستگاه‌ها و بعدش همه چیز رو به هم می‌ریزه، بعد باعث می‌شه اطلاعات دشمنش خراب بشه. بعدشم کامپیوترش می‌ترکه و نابود می‌شه دشمنش. اون موجود فضایی هم سرخ می‌شه، خاکستر هم می‌شه».



«- اسباب بازی این کارتون‌ها رو هم که گفتی داری؟

بعضیاشون رو.

- مثلاً چه چیزهایی رو داری؟

لاک‌پشت‌های نینجا، اسلحه دارم، شمشیر دارم، می‌تونم اسماشونو بهتون بگم؟
- آره.

بیل مشکات... .

- این‌ها اسم‌های چیه؟

اسم یه اسلحه طلاییه.

- خوب این ها برای لاک پشت های نینجا هست؟

نه، برای نینجا گوعه.

- خوب.

بیل مشکات، نانچیکوهای برق آسا، تیغ یخ ساز، شمشیر آتش زاد، قدرتاشونم بهتون بگم؟

- آره.

بیل مشکات قدرتش اینه که می زنی زمین، زمین ترک می خوره، نانچیکوهای برق آسا رو می چرخونی، برق شلیک می کنه و رعدوبرق شلیک می کنه، تیغ یخ ساز هم می زنی، زمین یخ می شه. وقتی می چرخونی برمی گرده دوباره به خودت. بعد پرت می کنی می چرخه دور آدم و پخش می کنه، بعد ازش یه دود سفید هم می زنه، بعد یخ می شه.

- می شه راجع به این دود سفید که یخ می شه، توضیح بدی؟

من فکر می کنم که می تونم شبیه همین رو توی آزمایشگاه انجام بدم و کلی کارای مختلف بکنم و یه عالمه آزمایش انجام بدم.

- امیرعلی دوست داری شغل آینده ات چی باشه؟

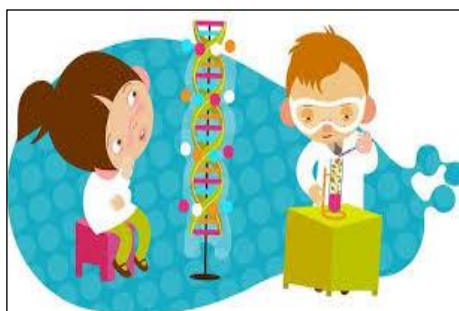
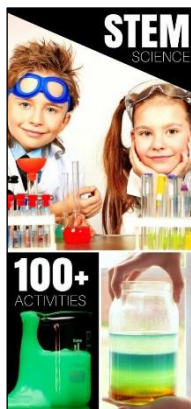
شاید برم توی آزمایشگاه، آزمایش انجام بدم».



«منکوب نکردن کنجکاوی ذاتی کودک»، شاید نخستین گام برای ممانعت از شکوفا شدن میل به جست و جویی و دانستن کودک باشد. به این معنا که کودک به دلیل کنجکاوی گسترده ای که از آن برخوردار است، ممکن است با وررفتن با وسایل پیچیده ای مانند ساعت، رادیو، تلویزیون، رایانه و نظایر آن ها، آسیبی به این وسایل وارد آورد، به همین ترتیب کودک ممکن است در مسیر کشف سوال های درونی خویش، پس از زدن ضربه به موزاییک، میز تحریر و... و شیشه، ناگهان شیشه منزل را بشکند، بالطبع اگر در این موارد، اولیا دست به تنبیه کودک بزنند، به میزان زیادی مانع از بروز و تداوم کنجکاوی های علمی کودک خود خواهند شد. در موارد اخیر اولیا باید ضمن منکوب نکردن کنجکاوی و پرسشگری فرزندشان، سعی کنند از شدت تخریبگری کودک کاسته و ابعاد حافظتی و حراستی مسأله را به کودک خود یادآوری کنند. به عنوان نمونه، نگارنده برای دامن زدن به کنجکاوی فرزندش، برای او

چند رادیوی خراب خریده و آن‌ها را برای بازی به او داده بود تا او با رادیو یا تلویزیون خانه بازی نکند، به همین ترتیب، نگارنده برای نشان دادن خطراتی که در کنجکاوی‌های گسترده کودکش وجود داشت، پس از ملاحظه شکستن شیشه توسط او (که بالطبع در مسیر کنجکاوی‌های او دال بر بررسی استحکام شیشه بود)، دست کودکش را روی بریدگی شیشه کشید تا او خطر فرود آمدن شیشه بر روی انگشتان لطیف خودش را حس کند. به شکل مشابهی وقتی نگارنده با این مسأله مواجه شد که فرزندش سوزنی را در پریز برق فرو کرده است، پس از پرسش از دلایل این کار (که کودک جواب داد، می‌خواسته است ببیند چه چیزی در پریز برق هست که لامپ را روشن می‌کند)، برای نشان دادن خطر برق گرفتگی محتمل وی، او را به عقب هل داده و پرت کرد تا کودکش بداند چه خطر بزرگی وی را در انجام این کار تهدید کرده و خواهد کرد.

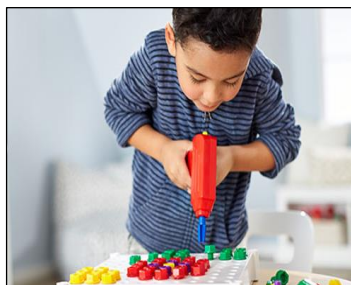
«ایجاد بستری برای شگفت‌زده شدن و متحیرشدن کودک در برخورد با جهان هستی»، گام دیگری است که پس از مهار جریان منکوب کردن کنجکاوی کودک، بر عهده‌ی اولیا است. اولیا باید تلاش کنند تا با قرار دادن برخی از مواد و مصالح و ابزارهای لازم، بستر مساعدی برای حیرت‌زدگی فرزندشان در برخورد با جهان هستی فراهم آورند.



تلاش برای دامن زدن به تخیلات کودک (نظیر تهیه یک چادر کوچک برای او در اتاقش) و تهیه برخی از مواد و مصالح برای بازی‌های علمی کودک (نظیر ارایه مواد خام -براده چوب، کات کبود، قطعات وصل شدنی- کیت‌های الکترونیکی یا زیست‌شناسی، تهیه مواد مصالح مورد علاقه کودک- نظیر تهیه

مجموعه‌هایی از تمبر یا کتاب در مورد کاکتوس‌ها، دایناسورها و مانند آن‌ها- بستر مساعدی برای ارضای جست‌وجوگری فرزندشان فراهم آورند.

به همین ترتیب تهیه یک جعبه ابزار ساده برای کودک یا تشویق کودک به کار با دور ریختنی‌ها- نظیر بطری نوشابه، لیوان‌های یک بار مصرف، قطعات یونولیتی، پلاستیکی یا فلزی زاید و مانند آن‌ها- و تهیه اسباب بازی‌های خلاق، امر مناسب دیگری است که از آن‌ها نباید غفلت کرد.



اولیا برای دامن زدن هر چه بیش‌تر به تحیر و حیرت‌زدگی فرزندشان، می‌توانند با ارایه پیشنهادهایی متفاوت- نظیر تهیه مرکب از گیاهان دور و اطراف کودک- زاویه دیدهای جدیدی برای فرزندشان بگشایند. نگارنده نیک به یاد دارد که وقتی برای فرزندانش، چند کرم ابریشم خرید و به آن‌ها داد و از آن‌ها خواست تا ضمن تغذیه کرم‌ها، تحولات آن‌ها را رصد کنند، در واقع کارگاهی عملی برای ادراک عظمت هستی برای آنان فراهم آورده بود که تحول کرم ابریشم به یک پروانه را شاهد باشند.

تجربه محمدامین ۶ ساله، نمونه گویایی از تلاش اولیا برای دامن زدن به کنجکاوای فرزندشان به شمار می‌رود:

«- محمدامین جان شما کارتون می‌بینی؟

بله.

- می‌شه بهم اسم کارتون‌هایی که دوست داری رو بگی؟

کارتون سفرهای علمی، کارتون کلاه قرمزی، کارتون باب اسفنجی، کارتون ریو، کارتون ماشین‌ها. دیگه به ذهنم نمی‌رسه چیزی.

- محمدامین به نظر می‌رسه کارتون سفرهای علمی قدیمی شده باشه. می‌شه بگی اون رو کجا می‌بینی؟ پدرم برای تولدم مجموعه‌اش رو خریده برام. البته سری جدیدش هم اومده. هر دو مجموعه‌اش رو دارم.

- اون وقت شما ازشون خواستی یا خودشون تهیه کردن؟
نه، پدر بهم گفت به نظرم برات مناسب باشه.

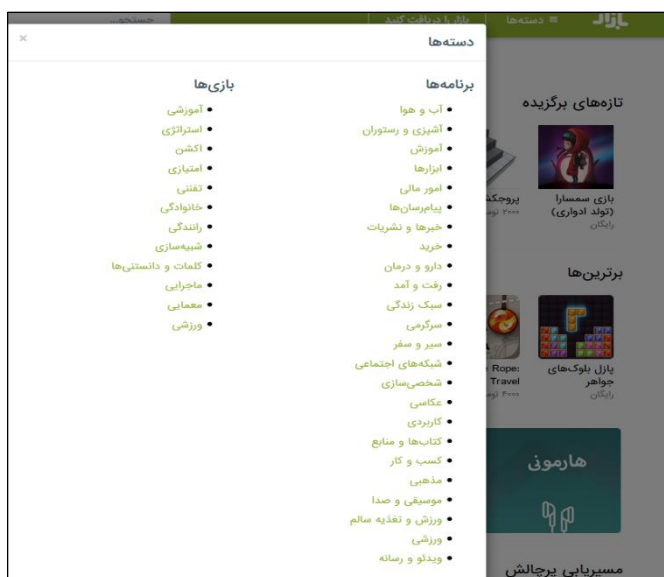
- من فراموش کردم که کارتون سفرهای علمی درباره چی بود. می‌شه بهم توضیح بدی؟
خب داستان توی یه مدرسه هستش. یه اتوبوس مدرسه عجیب دارن. وقتی بچه‌ها می‌خوان راجع به چیز جدیدی اطلاعات پیدا کنند، می‌رن با معلمشون سوار اتوبوس می‌شن. بعد اتوبوس جادویییه. مثلاً این قدر ریز می‌شه تا بتونه وارد بدن انسان یا حتی یه دونه آب خیلی کوچیک بشه یا مثلاً شکل زیردریایی می‌شن و می‌رن تو دریا.

- شما این کارتون رو دوست داری محمدمین؟
بله، خیلی.

- می‌شه بگی چه چیزاییش رو دوست داری؟
خب اون اتوبوس جادویشونو دوست دارم. می‌گم کاش منم داشتم تا می‌رفتم بینم مثلاً توی فضا چه شکلیه. بعد خیلی خوبه که یه عالمه چیز بهم یاد می‌ده.
- تا حالا شده رفتاراشون رو تکرار کرده باشی؟

آره. یه بار خیلی دوست داشتم بخار آب رو بینم، اما نمی‌شد که من برم تو قطره آب! اما یادم اومد مامان که کتری روشن می‌کنه، آب بخار می‌شه. پس مثلاً من معلم می‌شم و با دانش‌آموزام سفر می‌کنیم آشپزخونه و من بخار آب رو نشونشون می‌دم».

بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های که کودکان نسل دهه ۹۰ از آن‌ها کاربری دارند، بیانگر آن است که در درجه نخست اهمیت، تولیدهای داخل، در حد ضعیفی به مقوله ارضای کنجکاوی و جست‌وجوگری کودکان پرداخته‌اند. تصویر زیر بیانگر برنامه‌ها و بازی‌های عرضه شده در سایت کافه بازار می‌باشد که کم‌ترین توجهی به مقوله بازی‌های علمی، آن هم برای کودکان خردسال ندارد:



در درجه بعدی اهمیت، تولیدهای خارج هم از آنجا که غالباً بدون غربالگری در دسترس خانواده‌ها و کودکان قرار می‌گیرند، حاوی بازی‌های اندکی هستند که به شکوفایی و اعتلای کنجکاوی کودکان بینجامند.

«تلاش برای دادن پاسخ به سوال‌های کودک»، امر دیگری است که در روند پاسخ به کنجکاوی‌های کودک و هدایت آن به سمت مسایل علمی و انسانی ضرورت دارد.

ساده‌ترین شکل پاسخ به سوال کودکان، ارایه پاسخ‌های نظری و شفاهی به سوال‌های کودک است، اما در سطحی فراتر، اولیا می‌توانند پاسخ به سوال کودکان را به شکل عینی و عملی بدهند، به عنوان مثال، وقتی کودک آن‌ها سوال‌هایی در مورد حیوانات، ساخت ساختمان، مهار آتش و نظایر آن‌ها دارد، اولیا با بردن کودکان به باغ وحش، تفاوت حیوانات را برای وی ترسیم کند یا با نشان دادن آهنگری، مصالح فروشی ساختمان و محل‌های فروش لوازم بهداشتی خانه، چگونگی ساخت ساختمان را برای وی ترسیم کرده یا با نشان دادن مغازه فروش لوازم آتش‌نشانی یا ایستگاه‌های آتش‌نشانی، در عمل چگونگی مهار و خاموش کردن آتش مراکز مسکونی را به فرزند بیاموزند.

مادر امیرحسام در مورد عرصه‌های کنجکاوی و فعالیت‌های پژوهشی فرزند ۵ ساله‌اش بیان می‌داشت: «- کودک از الگو چه کارهای خوبی یادگرفته؟»

امیرحسام با ترکیب مواد مختلف چیزهای جدید و جالبی می‌ساز، اما اگر کنترلش نکنم، ممکنه مواد رو داخل ماکروویو یا فریزر بذاره برای ترکیب».



«تشویق رصد تحولات مسایل مورد علاقه کودک»، امر ذی‌قیمت دیگری است که می‌تواند به انگیزه‌های کنجکاوی کودکان دامن بزند. به عنوان مثال، نگارنده پس از آن که زالویی در یک کاهو یافت، آن را در یک شیشه گذاشت و با قراردادن چند برگ کاهو در شیشه به عنوان غذای زالو، آن را به کودک خردسالش داد. نگارنده شاهد بود که کودک او چندین روز با زالوی خود سرگرم بود و هر جایی که می‌رفت، شیشه زالویش را با خودش می‌برد و وقتی که یک بار نگارنده متوجه شد که جیغ کودکش بلند شد، پس از آن که با شتاب خود را به او رساند، دید که کودکش زمین خورده و شیشه زالوی او که همواره با دو دست، نزدیک سینه او قرار داشت، به علت قرار گرفتن بین بلوک سیمانی و سینه کودکش خرد شده است، اما به جای آن که کودک از درد خودش سخنی بگوید، با گریه می‌گفت: وای زالوی من مرد!

در موارد دیگری نگارنده در جریان بیابان‌گردی در اطراف منزل با فرزندانش، به فرض پس از برخورد با شفیله یک حشره روی شاخه‌های یک بوته، با کودکانش قرار می‌گذاشت که روزهای بعد هم برای رصد تحولات آن شفیله به همان مکان سر بزنند. نگارنده در برخی از موارد با کندن شاخه حاوی شفیله حشرات و انتقال آن به داخل یک شیشه در خانه، امکان رصد تحولات شفیله مزبور را برای کودکانش به شکل ملموس‌تری فراهم می‌آورد و کودکان، پس از چند روز، وقتی مثلاً بیرون آمدن انبوهی از عنکبوت‌ها را از داخل شفیله می‌شدند، در عمل کارگاهی عملی را در زمینه شگفتی‌های هستی پشت سر نهاده بودند.



«هدایت کودک به سمت حل مسایل با شیوه‌های علمی»، اقدام مؤثر دیگری است که در مراحل پیشرفته‌تر، امکان‌پذیر است. البته کودکان نسل دهه ۹۰ که از تفکری عینی نیز برخوردارند، قادر به درک فرضیه‌پردازی، به محک تجربه زدن فرضیات و نتیجه‌گیری از یافته‌های حاصل از پژوهش نیستند، اما می‌توان در جریان بازی یا در جریان پرسش و پاسخ با کودک، روند حل مسایل با شیوه علمی را آموخت.



یک بار وقتی نگارنده و فرزندش، در حالی که سوار یک ماشین شده بودند و در مسیر رفتن به نمایشگاهی بودند، نگارنده برای فرزندش که از علت وجودی چراغ های سر چهار راه ها پرسیده بود، مرحله به مرحله دست به پرسش از او زد و با نشان دادن تقاطع ها، کودک را در عمل به این نتیجه رساند که عبور بی حساب و کتاب اتوموبیل ها، ممکن است به ترافیک و یا تصادف اتوموبیل ها با یکدیگر بینجامد، بنابراین باید ماشین های موجود در سر چهار راه ها، به نوبت از مسیر چهار راه عبور کنند و برای ایجاد این نظم، استفاده از چراغ هایی که بیانگر شرایط امن، نیمه امن و ناامن هستند، سناریوی مناسبی است. نگارنده در ادامه، با پرسش و پاسخ در مورد این که چه رنگ هایی می توانند بیانگر امنیت، احتمال خطر و خطر قطعی و حتمی باشند، از فرزندش شنید که رنگ سبز آرامش بخش است و می تواند بیانگر امنیت و اجازه تردد به ماشین های روبرویش باشد، در حالی که رنگ قرمز که تداعی گر خون، آتش و خطر است، می تواند القا کننده خطر فرارو به رانندگان ماشین های روبروی خودش باشد.

در نمونه دیگری، نگارنده برای آموزش آزمون فرضیه، وقتی کودک بیمارش را به بیمارستان برده بود و پزشک درخواست یک آزمایش اورژانس از خون کودک را کرد، نگارنده از شرایط تپه ماهور بودن قسمت هایی از بیمارستان سود برد و در یک ساعتی که منتظر دریافت جواب آزمایش خون از آزمایشگاه بودند، فرزندش را به تپه ماهورهای بیمارستان برد و مثلاً با دیدن توده سنگ بزرگی که یک سنگ کروی در داخل آن قرار داشت، از فرزندش پرسید که آیا این سنگ کروی، و توده سنگ بزرگتری که اطراف آن را پوشش داده است، یک پارچه هستند یا خیر. در ادامه پس از دریافت پاسخ از فرزند، نگارنده به او بیان داشت، حالا ما با یک سنگ بزرگ، روی سر این توده سنگی بزرگ می کوبیم، اگر سنگ کروی وسط توده سنگ بزرگ، همراه با شکسته شدن توده سنگ بزرگ، شکست و به شکل یک پارچه از داخل آن بیرون آمد، به نظر می رسد سنگی بوده است که بعدها رسوب دور او را پوشانده است، اما اگر در جریان شکسته شدن توده سنگ بزرگ، سنگ کروی داخل توده سنگ نیز با آن شکسته شد، پس می توان بیان داشت که فرض کودک دال بر متفاوت بودن سنگ کروی و توده سنگی که اطراف آن را فرا گرفته بود، غلط است.

بنابراین نگارنده پس از اخذ فرضیه‌پردازی کودک، برای آزمون صحت و سقم این فرضیه، سنگ بزرگی روی سر توده سنگ مورد نظر زد و پس از این که سنگ کروی از داخل توده سنگ بزرگی که در جریان آزمون، شکسته و چند پاره شد، سالم بیرون آمد، فرض کودک دال بر قرار گرفتن سنگ کروی در رسوب رودخانه، مورد تأیید قرار گرفت.

SCIENCE GAMES ONLINE

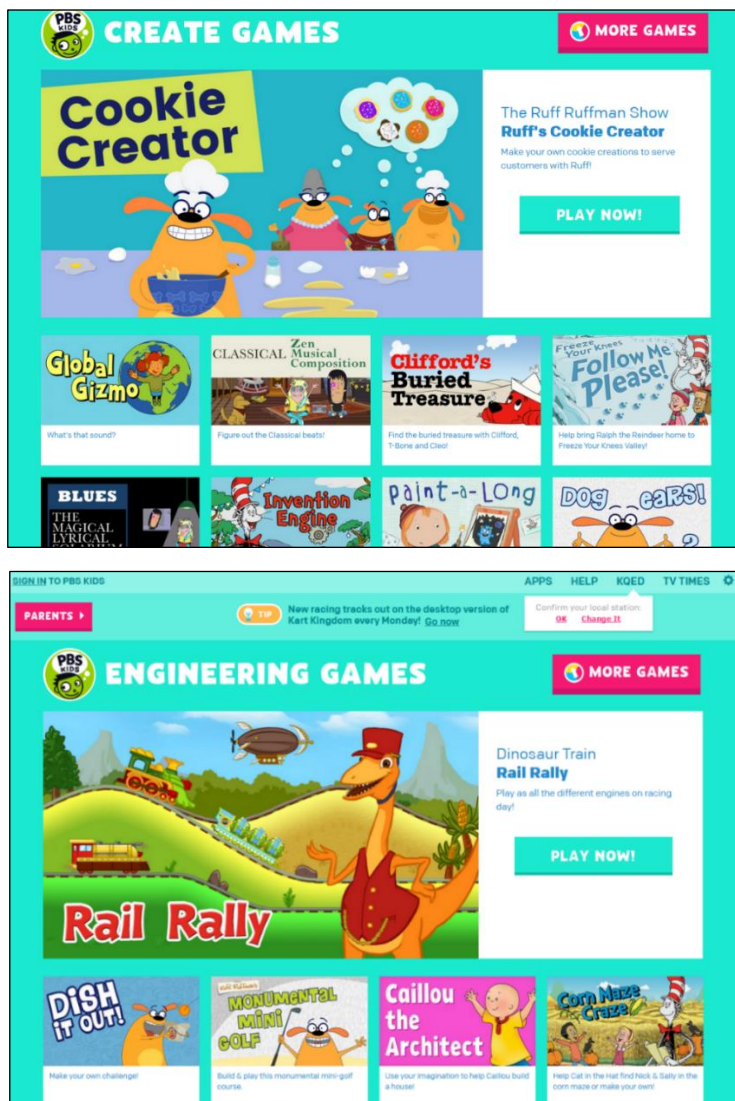
Children learn and grasp concepts through the art of association. They see things, match them up and learn what affects they have on themselves and the environment around them. This is one of the main methods towards how a toddler learns. This science game is the perfect example.

What exactly is a thermometer? They may have seen one around the house, maybe even being entered into their own mouths by us parents, but how exactly do they work? Well, this science game is going to teach your child. It will show them the different temperatures, freezing all the way through to hot! As the thermometer is adjusted to the desired temperature the child will see a difference in the scenario outside the window.

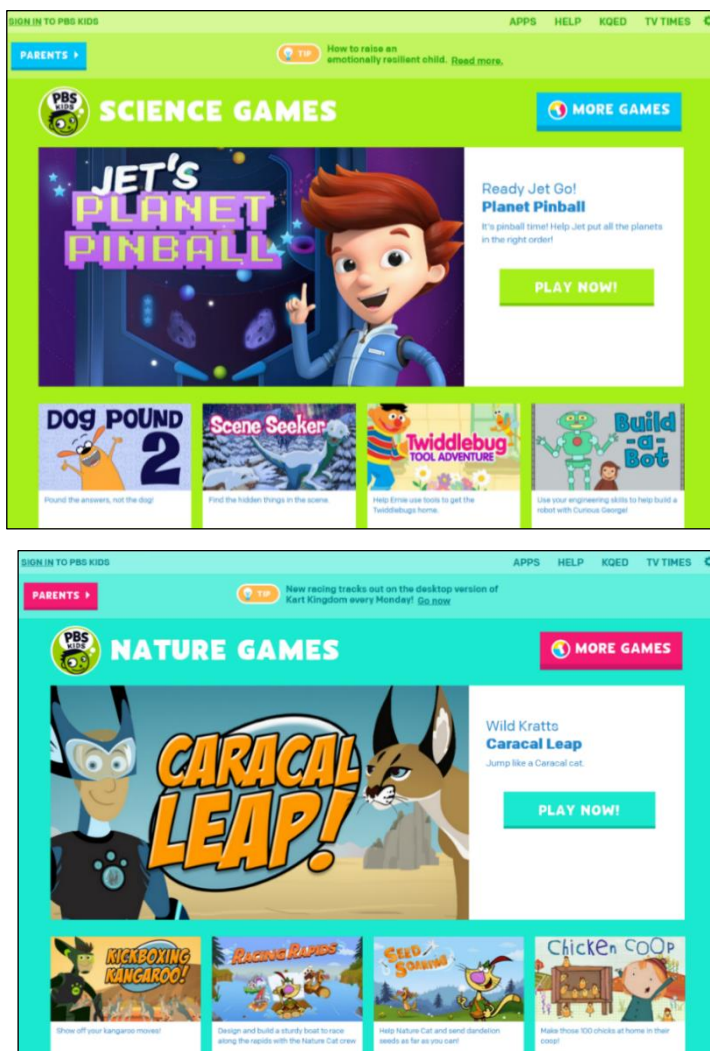
Alongside visual aids, we have provided for your child a whole variety of audible aids too. It is a simple method by which your child will team up the temperatures, and understand the concept of heat and cold. The birds start tweeting when it's warm for example, and the wind begins to blow vigorously when it is freezing. They will make this association and will learn through this that a thermometer is used to measure whether it is hot or cold. So the next time it is used to check the child's temperature, just remember that they are smarter than you may think!

اولیا در فراز دیگری از بسترسازی برای هدایت بهینه کنجکاوی کودکشان می‌توانند «ارتقای خودباوری کودک» را در دستور کار خود قرار دهند. به عنوان نمونه، نگارنده با دادن قرص‌ها و شربت‌های تاریخ مصرف گذشته، از کودک می‌خواست تا با رعایت احتیاط در دست نزدن مستقیم به داروها، داروهای جدیدی تهیه کند، به همین ترتیب نگارنده با خرید رادیوهای ترانزیستوری خراب برای کودکش، به او می‌گفت که با باز کردن وسایل داخلی این رادیوها، چیزهای جدیدی اختراع کند که پس از مدتی، فرزندش در حالی که تیغ یک مدادتراش را با پیچ به چند قطعه برداشت شده از رادیو بسته و محکم کرده بود، به نگارنده گفت که من این تراش جدید را «اختراع» کرده‌ام.

بعدها وقتی کودک نگارنده از او پرسید که آیا برای تهیه یک هواپیما، باید سازندگان هواپیما شب‌ها هم نخوابند، نگارنده در پاسخ به سوال فرزندش بیان داشت که نه، آدم‌ها باید برای رفع نیازهای زیستی خودشان بخوابند، اما در روز هم هواپیمایشان را خوب و دقیق بسازند تا سقوط نکنند که فرزند نگارنده در ادامه بیان داشت: «خوب، من که بزرگ شدم، هواپیماهای محکم درست می‌کنم تا زمین نخورند!»



اولیا در کنار ضرورت پاسخ‌دهی به سوال‌های فرزندشان می‌توانند دست به «معرفی منابع علمی لازم» به آن‌ها بزنند تا آنان در ادامه، برای یافتن پاسخ به سوال‌های خودشان، به منابع مزبور مراجعه کنند. منابع اخیر، افراد متخصص، معلمان، کتاب و سایت‌های علمی موجود در اینترنت هستند که می‌توانند راهنمای کودک در پاسخ به سوال‌های مختلف وی باشند.



«به نمایش نهادن الگویی علمی از کنجکاوی‌های خود اولیا در برابر کودک»، امر مهم دیگری است که نباید از نظر پدر و مادر دور بماند، زیرا بسیاری از یادگیری‌های کودکان، یادگیری آنان از مشاهدات عینی و عملیشان است که نام این نوع از یادگیری، یادگیری مشاهده‌ای است. به عنوان نمونه، وقتی فرزند نگارنده برای اولین بار به وی گفت که دمپایی‌اش پاره شده است، نگارنده برای آن که خلاقیت و جست‌وجوگری فرزندش را دامن زده باشد، به او گفت، اشکالی ندارد، من آن را برای تو درست می‌کنم و در حالی که با یک میخ دو سمت دمپایی پلاستیکی را سوراخ و با یک سیم تلفن آن را به هم وصل می‌کرد، در عمل شاهد بود که فرزندش در کنار او ایستاده است و بر مبنای مشاهدات خود، دارد یاد می‌گیرد که نه میخ را باید منحصر در کوبیدن به در و دیوار دید و نه سیم تلفن را منحصر به انتقال

اصوات دانست، بلکه می توان یک میخ یا سیم تلفن را برای کاربردهای متفاوتی دید و کارهای مختلفی را با آن ها انجام داد.

بالتبع معرفی الگوهای خردسال (و در ادامه بزرگسال) کنجکاو و کاوشگر، امر مطلوب دیگری است که برای کودکی که در سن دیگرپیری است، الگوی مناسبی مطرح می سازد تا کودک با الگوبرداری از آن ها، در عمل پا در جای پای آنان نهاده، راه جست و جوی علمی را پی بگیرد. در انتهای همه مراحل پیش گفته، «تأکید اولیا در به انحراف نرفتن کنجکاوی کودک و ضرورت جهت گیری انسانی وی در جریان شکوفایی علمی»، امری است که نباید از دید پدران و مادران پنهان بماند.

تأکید اولیا دال بر آن که غایت جست و جوی علمی کودک، نباید به ارضای شخصی یا کسب پول تنها بینجامد و کودک باید هدف خود را فراتر از این مسایل مرسوم برد و خیر، سعادت و رفاه انسان ها و حتی گیاهان و حیوانات را در اهداف خود مدنظر داشته باشد، سبب می شود کودک غایت خود را در اندیشه های علمی خویش، محدود به جهانی مادی و عاری از ارزش نکرده، بلکه غایت همه جست و جوی ها و کاوش های علمی خویش را رقم زدن شرایطی بهتر برای انسان ها و دیگر عوامل زیست محیطی خویش بداند.

اما با وجود آن که بازی ها و کارتون های آن سوی آب، بعضاً پاسخ مناسبی برای ارضای کنجکاوی های کودکان فراهم می آورند، اما به دلیل عدم بسترسازی مناسب برای فضای مجازی در داخل، محصولات اخیر گاهی با سوءاستفاده از کنجکاوی کودکان، کنجکاوی آنان را به سمت مسایل مبتذل سوق می دهند. مصاحبه سهیل ۶ ساله، نمایش دهنده کنجکاوی سهیل است که بازی دیجیتالی او تا حدودی کنجکاوی او را ارضا می کند.

«- سهیل جان اگه بخوای بازی کنی، معمولاً با چی بازی می کنی؟»

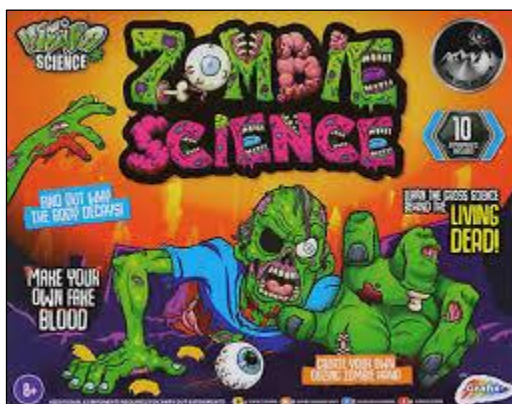
من یه آی پد گنده دارم که توش بازی آریومن... نینجانگو و بت منه.

- بازی آریومن چه جوریه؟

فقط این جوری باید بری بالا، من همه مرحله ها شو بازی کردم. این جوری صاف می ره، اگه رباط پیدا بشه، تیر می زنه، اگه بره تو اون بنفشه، لیزر می زنه، اما اگه بره تو موشک، موشک می زنه از اینجاش، موشک می زنه (روی دستانش را نشان می دهد) وقتی آبی می شه، رباط های تیغ تیغی میان و هی تیغ پرت می کنه.

- اگه این تیغ ها به یه نفر بخوره، چی می شه؟

نابود می شه، هر کی بهش تیغ بخوره کارش تمومه. پروازم می کنه، اونم یه رباط چشم آبی که نمی تونه جایی رو ببینه، اما می تونه ببینه، رباطی می بینه. توی بت منم همین طوره».



مصاحبه‌های کارن ۵ ساله و طاهای ۶ ساله، نمونه‌های بارزی از سوءاستفاده از حس کنجکاوی کودک را به معرض دید می‌گذارند. به این معنا که برخی از بازی‌های دیجیتالی با طرح مسایل تخیلی (اما مبتدلی مانند زامبی- مرده متحرک-)، نه تنها بهداشت روانی کودک کاربر را تهدید می‌کنند، بلکه با سوق دادن کنجکاوی او به سمت مسایل مبتذل، در عمل وی را به سمت و سوی یافتن روحیه‌ای مبتذل و پرخاشگر سوق می‌دهند.

«... حالا بگو بازیِ اوایل چیه؟»

اوایل خیلی با حاله دیگه. ته بازیه. این طوریه که توی یه شهر یه همه مردن، یه سری زامبی داره که آدما رو می‌خورن. شکنجه می‌دن. بعد تو باید هم فرار کنی هم دنبال بچه‌ات بگردی. بعد مثلاً دختر تو پیدا می‌کنی. با اره برقی دنبالت می‌کنه یا مثلاً روده انسان می‌ده بخوری. بعد دستم که با اره بریده، برات منگنه می‌کنه.

- آه حالم بد شد کارن. این‌ها کجاش جالبه که می‌گی ته بازیه؟ نمی‌ترسی ازشون؟
اولاً خیلی کیف می‌ده، نمی‌دونی الآن چی می‌شه، یهو زامبی می‌پره سرت یا مثلاً باید خودتو پشت ماشینا قایم کنی، نبینت. همه‌اش استرس داری الآن لو بری. بعدم من آقا پسر بزرگم. دخترا از این سوسول‌بازیا دارن نه من.»

«- طاهای زامبی چیه؟»

آدمن که وحشی شدن. خیلی وحشتناکن، از چشماشون خون میاد.

- تو نمی‌ترسی اون‌ها رو نگاه می‌کنی؟
می‌ترسم.

- پس چرا زامبی رو نگاه می‌کنی؟

زیاد که نگاه نکردم، کم نگاه کردم.

- خوب چرا همون قدر کم رو هم نگاه کردی؟
چون جالب بود دیگه.

- کجاش جالب بود؟

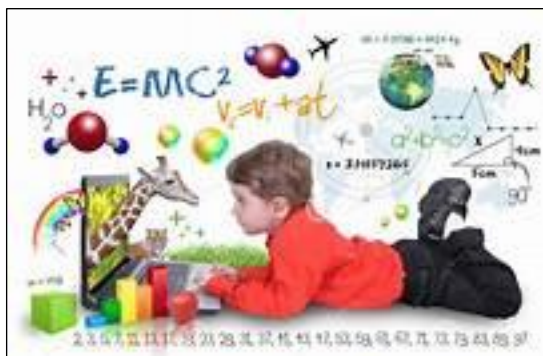
اونجاش که این طوری این طوری راه می ره (مثل زامبی ها راه می رود)». نکته اخیر، خطر احتمالی است که با استنفاف اولیا از ارضای روح جست و جوگر کودکان، محقق خواهد شد. به این معنا که کنجکاوی وافر کودکان، در بسترهای نامساعد به طور کلی از بین نخواهد رفت و تتمه کنجکاوی آنان به سمت و سوی مسایل متبذل (نظیر آن که کدام فوتبالیست از چه رنگ یا غذایی خوشش می آید یا روابط پنهان فلان هنرپیشه با فلان جنس مخالفش چگونه است و مانند آن) سوق خواهد یافت.

۲-۶- تحقق یادگیری و آموزش فعال

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

- به نظرت یه دانشمند با کامپیوتر یا تبلت می تونه چه کارهایی بکنه؟ می تونه با کامپیوتر و دستگاه ها آزمایش انجام بده.

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



یکی از ابعاد جدید آموزشی کاربری کودکان نسل دهه ۹۰ از فناوری های ارتباطی جدید، ایجاد بستری جهت تحقق آموزش فعال این کاربران خردسال است.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

الکایند، در تجربه‌ای در این زمینه می‌نویسد:

«مدتی پیش، من از یک مدرسه ابتدایی، در یکی از شهرهای دانشگاهی انگلیس دیدار کردم. بیشتر کودکان این مدرسه، فرزندان اساتید دانشگاه بودند و همان طور که انتظار می‌رفت، کودکانی نسبتاً تیزهوش و با قدرت بیان خوب بودند. در کلاس دوم ابتدایی، کاری که این کودکان درباره حادثه تاریخی

«آتش سوزی لندن در سال ۱۶۶۶» انجام داده بودند، به من نشان داده شد. بدین معنی که داستانی درباره آتش سوزی مزبور برای کودکان خوانده می‌شد و تصاویری را در این خصوص به آن‌ها نشان می‌دادند. تکلیف دانش‌آموزان این بود که مقاله کوتاهی پیرامون حادثه اخیر بنویسند. مقالات کودکان از نظر روشنی بیان، سازمان‌دهی، و واژه‌های به کار برده شده، فوق‌العاده بود، اما تمامی آن‌ها کیفیتی یک‌نواخت داشتند، یعنی کودکان آنچه را که از داستان شنیده بودند، دوباره بیان داشتند. با وجود این که مقالات مزبور تبحر فوق‌العاده این کودکان را نشان می‌داد، اما به کلی عاری از خلاقیت و خودانگیختگی بود. علاوه بر این، از آن جا که این مطالب، فراتر از سطح فهم کودک بود، بعید به نظر می‌رسید که چیزی از آن در ذهن آن‌ها باقی بماند.

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



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

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

-شناخت، حاصل اعمال کودک است.

-شناخت می‌تواند به قلمروهای متفاوت جسمانی، اجتماعی و منطقی - ریاضی تقسیم شود که هریک از انواع آن به شیوه متفاوتی در کودکان گسترش می‌یابد و روش‌های آموزشی متفاوتی را نیز فرا می‌خواند. -هوش در دوره‌های مختلف تحول، از لحاظ کیفی تغییر می‌کند.

اصل اول: شناخت کودک حاصل اعمال وی بر محیط جسمانی و اجتماعی است. بنابراین نمی‌توان شناخت واقعی را تنها در سطح کلامی به وی انتقال داد. ضمن آن که انگیزش برای عمل باید از رغبت‌های کودک سرچشمه بگیرد. به محض پذیرش این نکته که شناخت بدون عمل امکان پذیر نیست، کلاسی باید دایر شود که امکان عمل را برای کودک فراهم آورد.

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

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

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

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

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

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

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

... اما متأسفانه پرورشکاران به این دلیل که بین سه منبع متفاوت شناخت تمایز قایل نمی شوند و چون فرآیند بنا شدن یادگیری را نمی شناسند، نمی توانند روش های خود را با محتوای آموزش منطبق سازند و از اینجاست که برای مثال، ریاضیات نیز با همان شیوه های آموزش داده می شود که در قلمرو انتقال شناخت های اجتماعی یا جسمانی به کار برده می شود، یعنی نشان دادن، توصیف کردن، بیان کردن و توضیح دادن» (دادستان، ۱۳۷۶، جلد ۳).

گذشته از گرایش های پیازهای که آموزش فعال را سنگ بنای آموزش و خلاقیت می دانند، ملاحظه نتایج پژوهشی بسیاری از محققانی که از گرایش های غیرپیازهای برخوردارند، حکایت از آن دارند که نظام مبتنی بر آموزش فعال، بیشترین تأثیر را در تربیت خلاق دانش آموزان ایفا می کند (منطقی، ۱۳۹۰ الف).



ویاوری^۱ (۲۰۱۰)، از منظر متفاوت با تأکید در ضرورت فردی شدن آموزش خاطر نشان می سازد: از دیویی^۲ تا ویگوتسکی^۳ و از ویگوتسکی تا سیلی براون^۴، همگی از یادگیری به عنوان امری فردی که در متن اجتماعی رخ می دهد، یاد کرده اند. تلفن همراه به دلیل امکاناتی که از آن برخوردار است (از جست و جوی اطلاعات در اینترنت گرفته تا بازیابی اطلاعات، نرم افزارهای مختلف، اتصال به شبکه های یادگیری و مانند آن)، در عمل تأییدی بر نظریات پیش گفته است و با شخصی کردن یادگیری، تحول قابل توجهی در پیشرفت جامعه فراهم می آورد.

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

با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان اظهار داشت که ایده‌آل‌ترین شکل آموزشی پیشنهادی پیاژه (به عنوان سردمدار بررسی تحول ذهنی آدمی)، یادگیری فعال است.



با بررسی تعامل کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید مانند تبلت، گوشی همراه و رایانه، این نتیجه حاصل می‌گردد که فناوری‌های اخیر به دلیل جذابیت‌های عدیده‌ای (نظیر چندرسانه‌ای بودن، جذابیت‌های بصری زیاد، ارضای هیجان‌جویی کاربر، دامن زدن به کنجکاوی‌های کودک و مانند آن) که از آن برخوردارند، در عمل بستر مناسبی جهت یادگیری فعال کودک و درگیر شدن کودک با شیوه آزمون و خطا در ارتباط با فناوری‌های تبلت، گوشی همراه و رایانه پدید می‌آورند و کودک را بر آن می‌دارند تا شخصاً زوایای نهفته موجود در فناوری‌های اخیر را رمزگشایی کرده، ضمن معرفی آن برای دوستان و همسالانش، از امکانات جدید نیز استفاده کند.

پلومن^۱ و همکاران (۲۰۱۲) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، وقتی آنان از کودکان پیش دبستانی خردسال می‌پرسیدند که شما چگونه کار با فناوری‌ها را آموخته‌اید، آنان بیان می‌داشتند که ما با مشاهده طرز کار اطرافیانمان با تبلت، رایانه و تلفن همراه، کار با فناوری‌ها را یاد گرفته‌ایم. به تعبیر دیگر، کپی‌برداری شاید اولین گام در جهت ورود به دنیای فناوری‌ها توسط برخی از کودکان باشد، اما کودکان دیگری در سطحی پیشرفته‌تر عمل کرده، تنها با در دسترس داشتن تبلت، رایانه و یا تلفن همراه، در برخورد فعالی که با وسایل مزبور دارند، به راز و رمز کاربری از این وسایل دست می‌یابند. کووزه^۲ و چن^۳ (۲۰۱۰) در بررسی که در مورد چگونگی مواجهه کودکان پیش دبستانی با تبلت داشتند، ۴۱ کودک پیش دبستانی ۳-۶ ساله را مورد بررسی قرار دادند و چگونگی مواجهه آنان با تبلت و کاربری از آن را فیلم برداری کردند.

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

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

بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان نسل دهه ۹۰، به شکل بارزی تحقق آموزش فعال را در سطح کودکان کاربر فناوری های ارتباطی جدید به نمایش می گذارد.

بررسی میدانی انجام شده، حکایت از جذابیت بیش از حد فناوری های ارتباطی جدید در چشم و دل کودکان تا جوانان دارد. مصاحبه های یاسین و مادر امیرعلی ۶ ساله، مصادیقی از جذابیت های بسیار زیاد رسانه های دیجیتال را به معرض دید می گذارند:

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

اولین باری که چشمم به گوشی رسید. دقت دقت کردم، یاد گرفتم. ۱۰ روزه یاد گرفتم».

«مصاحبه با مادر امیرعلی:

پسر من بسیار باهوش هست، اما گوشی نداره و گوشی پدرش هم فقط شب ها در دسترس او هست، او خودش برنامه دانلود می کند و تنظیمات گوشی را تصادفی تغییر می دهد.

امیرعلی از زمانی که با گوشی کار می کند در خانه آرام تر شده و کم تر شیطنت می کند».

یکی از اعضای گروه پژوهش که با سارینای ۶ ساله مصاحبه کرده بود، در حاشیه مصاحبه وی خاطرنشان ساخته است:

«در این مصاحبه من طی شش ساعت مدام، تمام بازی های سارینا با تبلتش را از آغاز تا پایان همراهی کردم و هم چنین بیش تر توجه ام به نحوه ی بازی کردن و محتوای بازی های او معطوف بود تا جایی که این همراهی کردن در بازی ها، چند ساعت طول کشید و این نشان می دهد که کودک ظرفیت و انگیزه استفاده ی طولانی مدت از تبلت را دارد. نکته ی دیگر این که بازی های سارینا و اغلب دختران، شامل بچه داری، آرایش کردن، بازی مربوط به مدارس و پزشک بودن و مانند آن ها است که این مسأله به معنای ارضای علایق طبیعی دختران در دنیای مجازی است. بنابراین توجه به بازی های دیجیتالی کودکان از مسایل مهمی است که نباید به سادگی از کنار آن ها گذشت».

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

بررسی های به عمل آمده بیانگر آن است که کودکان پیش دبستان، در نخستین گام از آموزش و برخورد فعال خویش با تلفن همراه یا تبلت، با مشاهده چگونگی کاربری اولیا و اطرافیان، به شکل نسبی با استفاده از تلفن همراه یا تبلت آشنا می گردند و در صورت ممانعت احتمالی اولیا نیز می کوشند با گردآوری

مخفیانه اطلاعات لازم (نظیر مخفیانه دیدن رمزگشایی گوشی اولیا برای یادگیری رمز باز کردن گوشی آنان و یا حتی متوسل شدن به دیگر کودکان فامیل برای مشاهده غیرمستقیم رمزگشایی گوشی اولیا و گزارش آن به کودک)، به گوشی یا تبلت دست یافته، با ورود در آن، به کنجکاوی‌های خویش پاسخ دهند.

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

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



کودکان نسل دهه ۹۰ در این مرحله، ممکن است آموخته‌های خویش از تبلت یا گوشی همراه و یا رایانه را به دیگر فناوری‌ها انتقال دهند و به فرض پس از یادگیری چگونگی کاربری از برنامه‌های تلفن همراه، بکوشند تا یادگیری اخیر را روی تبلت یا رایانه پیاده کرده، تفاوت دو وسیله را در برنامه موردنظر (نظیر گالری عکس، عکاسی یا دانلود کلیپ و فیلم) دریابند.

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

نکته مهمی که در روند یادگیری فعال کودکان نسل دهه ۹۰ در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید وجود دارد، تعمیم یادگیری فعال آنان از مسایل فناوری به سطح سایر مباحث علمی است که این مسأله بیانگر اهمیت یادگیری فعالی است که کودکان در برخورد با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،

می توانند از آن بهره مند گردند^۱. در ادامه، مصادیقی از آنچه از آن یاد شد، مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

همان گونه که از آن یاد شد، کودکان در نخستین مرحله، با کنجکاوی، به مشاهده کاربری اولیا و اطرافیان از تلفن همراه (و در مراحل بعد، تبلت یا رایانه) آنان پرداخته، با یادگیری مشاهده ای خویش، چگونگی کاربری از فناوری مورد نظر را یاد می گیرند، البته ممکن است کودکان در یادگیری های مشاهده ای اولیه خود برداشت های اشتباهی داشته باشند که بلافاصله در روند آزمون و خطای خویش در برخورد با فناوری مورد نظر آن را تصحیح می کنند.

مصاحبه های انجام شده با کیان و حسنا و فاطمه ضحی ۶ ساله، نمایشگر کنجکاوی وافر کودکان در رابطه با تبلت یا تلفن همراه است که یادگیری های مشاهده ای کودکان بر همین مبنا تحقق می یابد:

«- بچه ها کدومتون می دونید تلگرام چیه؟»

کیان: من می دونم، مامانم هی می ره توش چیز میز می خونه.

- مامانم فقط چیزی می خونه؟

کیان: عکس مکس هم می فرسته.

حسنا: مامان من فقط به دوستاش پیامک می ده.

- توی تلگرام؟

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

- خودتون با تلگرام کار نمی کنید؟

کیان: نه، مامانم اجازه نمی ده، ولی من می رم توش».

«می خوام یه چیزی بگم.

- بفرمایید.

گوشیتو می دی؟

- یه کم با هم حرف بزنیم بعد.

می خوام بازی کنم.

- باشه، ولی باید دانلود کنیم.

من آرایش بازی می خوام.

- باشه از اینترنت می گیریم. می دونی اینترنت چیه؟

آره.

- چیه؟

۱. در این قسمت لازم به یادآوری است که اگر کودکان بدون بسترسازی های فرهنگی لازم و بدون نظارت اولیا دست به کاربری عگان گسیخته از فناوری و فضای مجازی بزنند، آسیب های روانی- اجتماعی- فرهنگی- عقیدتی گسترده ای متوجه آنان خواهد شد.

یه عالمه توش بازی هست.

(در ادامه مصاحبه، پس از آن که من گوشی خودم را به فاطمه دادم تا قدری با آن بازی کند، فاطمه بلافاصله رمز گوشی را باز کرد و به من گفت که به گوشی من دقت کرده بود تا رمز آن را یاد بگیرد. به هر صورت با وجود آن که فاطمه گوشی و تبلت نداشت، ولی به خوبی می‌توانست از گوشی - و احتمالاً تبلت - کاربری داشته باشد).

اظهارات امیرحسین و ریحانه ۵ ساله و امیرمحمد و ماهان ۶ ساله، مصادیقی از چگونگی یادگیری مشاهده‌ای کاربری از فناوری را به دست می‌دهند:

«- امیرحسین بازی‌ها رو از کجا دانلود می‌کنی؟

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

- چه طوری یاد گرفتی با شیر ایت کار کنی؟
از مامانم.

- مامانت یادت داده؟
بله.

- چه طوری؟
کوچیک بودم یادم داده.
- بلدی با بازار کار کنی؟
آره.

- از کجا یاد گرفتی؟
خودم یاد گرفتم.

- چه طوری یاد گرفتی؟
مامانم که برنامه دانلود می‌کرد، یاد گرفتم.

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

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

- اینستا رو هم اون‌ها یادتون دادن؟
نه، نمی‌دونستن از دستشون نگاه کردیم، یاد گرفتیم.
«- امیرمحمد دانلود کردن رو بلدی؟

آره.

- داندلود کردن چه جوریه؟

می ریم تو بازار هر چی که خواستیم می زنیمش، بعد یه چیز سبز رنگی میاد، بعد یه نوشته داره... اگر یه دونه از اینا داشت، یعنی پولیه نمی شه، اگر فقط نوشته داشت، یه ذره می زنیم داندلود می شه... بعدش دیگه طول می ده تا برسه.

- این ها رو کی بهت یاد داده؟

خودم.

- خودت که نمی تونی.

خودم یاد گرفتم دیگه.

- از کی؟

من بعضی وقتا می دیدم آبجیم می رفت تو بازی ها... این جوری یاد گرفتم دیگه».

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

مامانم وقتی با تبلتش کار می کرد، منم نگاه می کردم.

کم کم، کم کم یاد گرفتم، خیلی خیلی آسونه».

برخی از کودکان در صورت مواجه شدن با ممانعت اولیا، گزارش می دهند که اطلاعات مورد نظر خود را (در زمینه فناوری ها یا سایر مسایل)، به شکل مخفیانه گردآوری می کنند:

«- با گوشی مامان و بابات بازی می کنی؟

آره.

- گوشی اون ها رمز داره؟

آره.

- رمزش رو اون ها برات باز می کنند؟

نه، اون ها بهم یاد ندادن. به حدیثه (دختر خالم) گفتم ببین مامانم گوشیش رو چه طوری بازی می کنه. اون دید و رمزگوشی مامانم رو به من یاد داد» (بهشاد، ۶ ساله).

«- بهشته خانم پس متین رو خیلی دوست داری؟

آره.

- خوب می تونی بگی از کی یاد گرفتی که عشق و ازدواج چیه که از عاشق شدن و علاقه به ازدواج با متین حرف می زنی؟

از عموم.

- یعنی عموت به تو یاد داد؟

نه.

- پس چی؟

عموم با احمد صحبت می‌کرد.

- احمد کیه؟

پسر عمو علی (عموی بهشته با پسر بزرگ خود درباره‌ی ازدواج صحبت می‌کرده که بهشته به حرف‌های آن‌ها گوش داده و از این ره‌گذر، به برداشت‌های اخیر خود رسیده است).

- تو پیش عمویت نشسته بودی؟

نه.

- چرا نه؟

نمی‌داشتن برم پیششون.

- پس تو چه جووری شنیدی؟

به خاطر آب خوردن می‌رفتم.

- حالا واقعاً تشنه بودی؟

نه.

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

آره.

البته در برخی از مواقع یادگیری‌های مشاهده‌ای کودکان درست نیست که کودکان در مدت اندکی به تصحیح یادگیری خود می‌پردازند:

«- عبدالرضا می‌دونی اینترنت چیه؟

بین من هی اون دکمه‌هه رو می‌زنم تو گوشی، ولی وصل نمی‌شه، می‌دم مامانم می‌زنه (عبدالرضا اینترنت را وای فای و مودم می‌داند).

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

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

- مامانت وصلش می‌کنه؟

آره.

- بعد تو با اون چه کار می‌کنی؟

من بازی نصب می‌کنم دیگه...».

برخی از کودکان پیش دبستانی در جریان مصاحبه خویش خاطرنشان می‌سازند که اولیای آنان به آن‌ها اجازه نمی‌دهند که رأساً دست به کاربری تام و تمام از تبلت یا گوشی همراهشان بزنند، ولی کودکان در این دست موارد، غالباً راه حل مناسب برای دور زدن موانع سر راه خود را می‌یابند:

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

آره.

- بعد دوباره خودت بلدی پاک کنی؟

پاک کنم؟ نه.

- نه؟

مامانم اجازه نمی‌ده، من پاک کنم. اما می‌خوام از دوستانم یاد بگیرم».

کودکان پس از یادگیری‌های مشاهده‌ای اولیه‌شان، در ارتباط با وسیله مورد نظر، دست به آزمون و خطا می‌زنند تا با سایر کاربردهای تلفن همراه یا تبلت آشنا شوند. البته در این میان ممکن است کودکان به وسیله اولیایشان نیز آسیب بزنند، اما به هر صورت این مسأله، روند یادگیری آنان را متوقف نمی‌سازد. مصاحبه‌های انجام شده با متین و امیرعلی ۶ ساله و ویونای ۵ ساله، مصادیقی از تحقق آموزش فعال مورد نظر پیاژه را به نمایش می‌گذارند که طی آن کودکان با درگیری فعال با فناوری مورد استفاده خودشان، در عمل به کارایی‌های مختلف آن فناوری وقوف و آگاهی یافته‌اند:

«- کارتون باب اسفنجی رو دیدی.

امیرعلی: آره، بازیشم هست.

- بازیش چه جوریه؟ چه کار باید بکنیم؟

امیرعلی: یاد می‌گیری، منم اول بلد نبودم، تو لپ‌تاپ زن عموم داشت، خیلی آسون بود، خوب بود، بازیش یه کوچولویی بچه‌گونه بود، ولی یه کوچولویی هم بزرگ‌ونه بود، خوب بود... .

- تو فقط از بازار دانلود می‌کنی؟

امیرعلی: نمی‌دونم، می‌گن شاید بازار خوب نباشه، من رو گوشی بابام ریختم همه کل چیزایی که داشت رو پاک کرد، همه رو پاک کرد.

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

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

- با اون چه جوری بازی می‌گیری؟

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

- بعد گوشیت خراب شد، تونستی خودت درستش کنی؟

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

امیرعلی: تفنگای جدید بنویس.

- این اومد.

امیرعلی: چی رو زدی؟

- همون تفنگای جدید.

(گوشی را می‌گیرد).

امیرعلی: این خوب نیست!

- چرا؟

امیرعلی: من می‌خوام اون یکی رو دانلود کنم.

- ترسناکه؟

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

- پس نصب کن ببینیم.

امیرعلی: اینترنتت چه تنده، اینترنت بابام خیلی کمه.

- نصب نمی‌شه؟

امیرعلی: بذار ببینم.

متین: نصب نمی‌شه.

امیرعلی: این یکی رو می‌ریزم.

- ترسناکه‌ها.

امیرعلی: این (پیغام) میاد.

امیرعلی: الان باید چه کار کنیم؟

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

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

«- ویونا بعد خودت بازی نصب می‌کردی؟

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

می‌کرد... یه بارم همه چیش پاک شد».

کودکان نسل دهه ۹۰ به دلیل ناتوانی در خواندن و نوشتن، در عمل با مشکلات متعددی در جریان کاربری خود از فناوری‌های ارتباطی جدید مواجه می‌گردند، اما مشکلات اخیر آنان را وادار به عقب‌نشینی نکرده، آنان می‌کوشند با اتخاذ برخی از تمهیدات، مشکلات پیش آمده را دور زده و یا آن‌ها را کم رنگ‌تر کنند. به عنوان مثال، ارتباط صوتی و ارسال صوت، یا برقراری ارتباط از طریق شکلک‌ها (ارتباط استیکری)، نمونه‌ای از این تمهیدات است. در بعضی از موارد نیز مشاهده می‌شود، کودک به دلیل ناتوانی در نوشتن نام بازی، با انتخاب گزینه همه بازی‌ها، به مرور انبوهی از بازی‌ها می‌پردازد و بر مبنای برچسب و لگوی بازی، بازی مورد نظر خود را نصب می‌کند. تجربیات زیر از مصاحبه سامان و محمد ۶ ساله، گرفته شده است:

«- سامان با تلگرام هم کار می‌کنی؟

آره، با دوستانم تماس می‌گیرم.

- چه طوری، یعنی بلدی چیزی بنویسی؟

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

«- محمد کی بازی‌ها رو برات می‌ریزه؟

خودم.

- از کجا می ریزی؟

رو یه کیف می زنم، می ره یه عکسی هست، اونو می زنم بازی میاد.

- اسم اون کیفه بازار نیست؟

چرا هست.

- بعد، اونجا بلدی اسم بازی رو بنویسی؟

نه.

- می دی کسی برات بنویسه؟

آره، ولی خودمم بلدم یه کارایی بکنم.

- به من هم یاد می دی؟

آره، می زنم پخش همه ی بازی ها.

- گوشی هم چنین امکاناتی رو داره؟

آره».

کودکان پس از یادگیری فعالی که در ارتباط با فناوری های تلفن همراه یا تبلت و رایانه دارند، یافته ها و آموخته های خود را در اختیار دوستان یا اطرافیان شان قرار داده، می کوشند یادگیری خویش را به آنان نیز منتقل کنند. افروود ۵ ساله، در جریان مصاحبه اش، ضمن آن که نشان می دهد، کاربری از بازی های مختلف را در جریان آزمون و خطا یاد می گیرد، بدون آن که به مصاحبه گر (به عنوان یک فرد بزرگ سال) که در صحنه حضور داشت، مراجعه ای داشته باشد، شخصاً مشکلات سر راه کاربری خود از بازی را رفع کرده، می کوشد راه موفقیت در بازی را نیز به پژوهش گر یاد بدهد:

«- افروود گفتی بازی کردن بلدی... با موبایل من، بهم یاد می دی؟

بازی داری؟

- آره.

خب بده بازی کنم ببینم، می تونم بازی کنم.

این چه شکلیه؟

باحاله!

(با آزمون و خطا وارد بازی شده و کم کم یاد می گیرد، در ادامه، تلاش می کند به من هم یاد بدهد).

- افروود تو خیلی باهوشی.

(افروود به بازی ادامه می دهد و خودش را تشویق می کند!)

سه تاییشونو زدم کشتم!

من اینو بازی کردم... .

- کی؟

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

- آهان آره، دوست داری بازم بازی کنیم؟

آره.

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

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

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

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

اینو ببین... قارچه... باید بزنی روش».



مصاحبه طاهای ۶ ساله، بیانگر آن است، وی در حالی که در تلفظ اینستاگرام دچار مشکل است و آن

را ایساگام می‌نامد، اما نه تنها برای مادرش بازی‌های مختلف را می‌ریزد، بلکه با رفتن به تنظیمات

تبلتش، از امکانات آن سود می‌برد:

«- طاهای چه قدر بازی سابوی برات جذابه؟

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

- با گوشی مامانت هم همین بازی رو می‌کنی؟

نه خاله. مامانم خودش این بازی رو می‌کنه.

- تو براش ریختی؟

آره.

- خودش گفت برای منم بریز؟

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

- مامانت هم خیلی این بازی رو می‌کنه؟

آره، وقتی می‌بازه، می‌ده به من، وقتی هم من می‌بازم، می‌دم به اون.

- تو هم تبلتت رمز داره؟

آره.

- خودت رمز گذاشتی؟

آره.

- از کی یاد گرفتی؟

کاری نداره، بری تو تنظیمات، رمزش میاد».



در این مرحله کودکان نسل دهه ۹۰ در پاسخ به این پرسش که چگونه کاربری از تبلت یا گوشی و یا بازی های دیجیتالی را یاد گرفته اید، به صراحت شخص خودشان را مطرح می سازند:

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

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

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

اوهوم.

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

آره.

(شروع به بازی match land می کند).

- خاله می دونی بازیش چه طوریه؟

نوچ.

- می خوای یادت بدم؟

اوهوم.

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

- بازی رو دوست داری؟

آره.

- خاله بردی آفرین. بازیش رو دوست داشتی؟

آره.

(برای این که کودک خسته نشود بازی دیگری - Digby jump - را به او می‌دهم که انجام بدهد).
چه طوریه؟

- باید بزنی رو صفحه بپره.

(بازی را یاد می‌گیرد و ادامه می‌دهد) «آلا، ۶ ساله».



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

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

خودم یاد گرفتم.

- خاله با تبلت بلدی عکس هم بگیری؟

آره.

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

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

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

نه از شما (عکس می‌گیرد).

- خوب خاله از چی با تبلت بیش‌تر عکس می‌گیری؟

بیش‌تر از خودم می‌گیرم. از خودم می‌گیرم، بعد می‌رم روی صفحه، رو صفحش کلی عکس داره، می‌تونم کنار خودم آرپل رو بذارم کنار خودم، باری بذارم مثلاً کنار خودم، سیندرلا بذارم کنار خودم، یه آقاهه رو بذارم، داره به هم کلاسیاش درس نشون می‌ده».

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

آره، ولی یکیشو نمی‌دونست، بعد که فهمید پاکش کرد. دو بار ریختما! بازی رو، ولی هر دو بار رو فهمید، پاک کرد.

- چه جوری بود که مامانت نفهمید؟
- اون روز سرش درد می کرد، بازی هام رو نگاه نکرده بود تا یه مدت من بازی می کردم، بعد یهو فهمید.
- چشمش نخورده بود قبل از اون.
- چند وقت بازی کردی که بعدش مامانت نفهمید؟
- امممم نمی دونم، ولی فکر کنم یه ماه اینا بود، آخه برده بودم اون بازی رو صفحه آخر گوشی مامانم، بعد مامانم اون صفحه آخر رو اصلاً نگاه نمی کرد، برای همون نفهمیده بود.
- از کجا یاد گرفتی که ببری صفحه آخر؟
- از جایی یاد نگرفتم، کاری نداره که همین جوری بگیری روی بازی فشار بدی انگشتتو، بعد می تونی هر جا که دلت خواست بیریش».
- «- بلدی کارتون و فیلم از اینترنت دانلود کنی؟
- آره، بزن السا آنا، کل فیلماش میاد.
- یعنی بلدی بنویسی؟
- اینجا رو بلدم فقط.
- این ها رو کی یاد داده بهت بنویسی؟
- خودم بلد بودم.
- خوب چه طوری بلد بودی؟
- دیدم مامانم چیا رو می زد تو تبلتم که بیاد.
- کیتی بازی، فیلم بزن.
- باشه!
- بزنی کارتون، کارتونش میاد.
- خودت بلدی بزنی یا کسی برات می زنه؟ (اینجا باز هم شک کردم که چه طور بدون سواد نوشتن می توانند در جست و جوگر سرچ کرده و کارتونش را دانلود کند).
- باورم نمی شه، یعنی الان خودم گفتم؟ بلد نبودم، الان یهویی تونستم، یعنی تو گوشی بابام می تونم، آخ جون (کودک چیز جدیدی را کشف کرده است).
- یعنی چه طوری؟
- یعنی از اینجا بلد نبودم (منظورش صفحه جست و جوگر است).
- یعنی از اینجا نمی تونستی دانلود کنی؟
- نه، بابام می گفت تو گوشیش نمی شه، اما اینجا شد.
- آهان فهمیدم.
- پس بلد نبودی بنویسی؟

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

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

«- دیبا خانم بازی‌های گوشت رو از کجا میاری؟

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

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

«- شایان بچه‌های مهد تبلت یا گوشی دارند؟

گوشی ندارن، تبلت دارن ولی.

- با تبلت‌هاشون چه کارهایی می‌کنند؟

بازی می‌کنن، کارتون می‌بینن.

- چه بازی‌هایی دارند؟

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

- توی اینترنت هم می‌رن؟

آره می‌رن.

- دنبال چی می‌گردند و چی سرچ می‌کنند؟

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

- توی اینترنت می‌ری؟ چی سرچ می‌کنی؟

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

- تو مگه سواد داری؟

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

- بعد اسم خودت رو سرچ می‌کنی، چیزی میاره؟

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

- دیگه چی سرچ می‌کنی؟

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

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

مصاحبه‌های انجام شده با رادین ۴ ساله (و مادر بزرگش)، مادر یسنای ۵ ساله و تبسم ۶ ساله، در درجه نخست بیانگر عقب ماندن اولیا از فرزندشان در زمینه دانش فنی نسبت به تلفن همراه یا تبلت و رایانه‌شان است و در درجه بعد، بیانگر اعتماد به نفس کودکان پیش دبستانی که در جریان یادگیری و آموزش فعالشان، به دانش لازم جهت کاربری از ظرفیت‌های مختلف فناوری‌های ارتباطی دست یافته‌اند.

«- رادین مهدکودک هم می‌ری یا نه؟

مهدکودک؟

- آره، مهدکودک؟

نه، مهدکودک نمی‌رم، خونه هستم... .

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

مادر بزرگ رادین: یا موبایل مامان و باباش یا موبایل من همش دستشه، یه چیزایی رو بلده که مادرش بلد نیست، ماشالا باهوشن بچه‌ها، اعداد رو هم بلده از ۱ تا ۱۵ فارسی و انگلیسی بلده، بهش بگی دو تا کم‌تر از ۹ هم می‌گه ۷ می‌شه».

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

- مثلاً چی یادش می‌دی؟

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

- تو از کجا یاد گرفتی؟

من خودم یاد گرفتم.

- چه طوری یاد گرفتی؟

گوشی دیگران رو دیدم یاد گرفتم.

- از گوشی کی یاد گرفتی؟

مثلاً گوشی خاله‌ام، عمه‌ام».

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

«- بیش‌تر تبلت رو دوست داری یا مینیون؟

تبلت.

- چرا تبلت؟

چون می‌تونم برم تو تبلتم مینیون رو ببینم.

- چه طوری؟

- می‌نویسم انمشن (انیمیشن) مینیون، بعد میاره برام.
- مگه تو سواد داری؟
- خاله وحیده بهمون یاد داده. مامانم بهم یه کم نوشتن یاد داده که می‌رم کلاس اول، راحت باشم.
- خوب چرا نمی‌ری از تلویزیون ببینی؟
- خب بعضی اوقات که مینیون نشون نمی‌ده، می‌رم تو تبلتم می‌بینم.
- خوب وقتی تو تبلت می‌بینی، به مامانت می‌گی؟
- آره، بعضی اسم‌های سخت هم می‌گم، مامانم برام بزنه.
- چه طوری می‌دونستی تو تبلت هم بزنی، می‌تونی فیلم رو ببینی؟
- از عقلم استفاده کردم.
- بعد دیگه چه کارهایی رو این جوری از عقلت استفاده کردی؟
- مثلاً می‌تونم آهنگم بگیرم.
- چه آهنگی؟
- می‌زنم آهنگ مینیون‌ها.
- «آخیش. بردم، بردم.
- سه تا ستاره گرفتی.
- آره. با قبلیا می‌شه ۹ تا ستاره.
- چه جوری شمردی؟
- خب سه تا الآن. سه تا هم دفعه‌ی قبل باشه... (محاسبه با انگشت) ۴ و ۵ و ۶ و بعدشم سه تا دیگه... آره ۹ تا».
- «... دانیال اسباب بازی‌های خودش را نشانم داد که وقتی نزدیک هم می‌شدند، بوق می‌زدند).
- چرا وقتی نزدیک همدیگه می‌شن، بوق می‌زنن؟
- چون نباید زیاد نزدیک هم بشن.
- آدم‌ها چی، آدم‌ها نباید زیادی بهم بچسبن و نزدیک هم بشن؟
- می‌تونن، ولی دور باشن نمی‌تونن.
- چرا نمی‌تونن؟
- چون عروسکام آنتنی ان، بی‌سیم می‌شه از دور صدای همو بشنون، اما ما آدم‌ها که آنتن نداریم.
- خوب به جاش تبلت و گوشی درست کردیم، مگه نه؟
- اِ! آره‌هه خاله، بهش فک نکرده بودم، ما آدم‌ها آنتن داریم (ذوق بسیار).
- تعمیم یادگیری فعال کودکان به سایر عرصه‌های زندگی فردی و اجتماعی کودکان، مقوله دیگری است که در سطح برخی از کودکان پیش دبستانی قابل مشاهده است. در مصاحبه‌های نیوشا و سهیل ۶ ساله، اشاراتی به همین مسأله هست:

«- نیوشا باریبت چه جوریه؟

یه عالمه لباس و لوازم آرایش داره، میز آرایش هم داره، همه اش آرایشش می کنم، به بابام گفتم برای منم میز توالت بگیره، من عاشق آرایش کردنم.

- بزرگ شدی می خوای چه کاره بشی؟

می خوام آرایشگر بشم، همه رو آرایش کنم.

- بلدی؟

آره، مامان بابام رو هم آرایش می کنم.

کی بهت یاد داده؟

خودم یاد گرفتم.

- چه جوری؟

مامانم هم کمکم کرده».

«خاله کارتون فوتبالیستا رو دیدی.

- آره مگه این کارتون چی هستش؟

تو تلویزیون نشون می داندش خاله خب.

- خوب؟

تو تلویزیون بابای سوباسا می میره، بعدش عموش میاد به سوباسا کمک می کنه. یادته خاله جون.

- آره یادمه؟

اون عموش نبود، دوست پسر مامانشه.

- تو از کجا می دونی دوست پسر مامانشه؟

چون رفتم سیدیش رو گرفتم».



نکته مهمی که در ارتباط با آموزش فعال کودکان نسل دهه ۹۰ لازم به ذکر است، همزمانی آغاز این یادگیری با آغاز ارتباط فعال کودک با تبلت و تلفن همراه است، همان گونه که از مصاحبه های زیر برمی آید، آسنای ۳ ساله با دیدن چگونگی رمزگشایی گوشی اولیا، به رمزگوشی اولیا وقوف یافته است و سنای ۳ ساله، با تایپ کلمات نامفهوم، برای دیگران پیامک ارسال می کند.

«- با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟

آره.

- گوشیشون رمز داره؟

آره.

- رمزشون رو بلدی؟

آره.

- می‌دونن رمزشون رو بلدی؟

آره.

- خودشون یادت دادن؟

نه خودم دستشونو دیدم، یاد گرفتم».

«- سلنا می‌تونه با گوشی به کسی زنگ بزنه؟

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

- شماره رو سلنا خودش می‌گیره؟

نه تو حافظه‌ی گوشیم هست، خودشم می‌تونه اونو بیاره.

- پیامک می‌تونه بفرسته؟

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

- از کی یاد گرفته؟

دیده من می‌فرستم، از خودم یاد گرفته».

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

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

- بعد چیزی داندو می‌کنه؟

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

!! -

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

- پرنیا رو؟

آره.

- چون بازی داندود کرد؟

اینترنتمونو اون تموم کرد.

- آهان پس واسه همین.

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

- خب؟

۶ تا الآن دارم».



«- آریا بازی هاش رو خودش داندود می کنه؟

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

«دیگه چه کارهایی با تبلت و موبایل می کنی؟

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

به جز بازی چی؟

- به جز بازی، همه چی بلدم.

مثلاً چی؟

- همه چی دیگه، ولی اسماشونو بلد نیستم».



تعمیم یادگیری فعال کودکان به سایر عرصه‌های زندگی فردی و اجتماعی، مقوله دیگری است که در سطح برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ قابل مشاهده است. مصاحبه‌های نیوشا و سهیل ۶ ساله، اشاراتی به همین مسأله دارد:

«- باربیت چه جوریه؟

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

آره، مامان بابام رو هم آرایش می‌کنم.

کی بهت یاد داده؟

خودم یاد گرفتم.

- چه جوری؟

مامانم هم کمکم کرده».

«خاله کارتون فوتبالیستا رو دیدی؟

- آره، مگه این کارتون چی هستش؟

تو تلویزیون نشون می‌دانش خاله خب.

- خوب؟

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

- آره یادمه؟

اون عموش نبود، دوست پسر مامانشه.

- تو از کجا می‌دونی دوست پسر مامانشه؟

چون رفتم سی‌دیش رو گرفتم».

گاهی بعضی از اولیا با ایجاد ممانعت بر سر راه کاربری مفرط فرزندشان از تبلت و گوشی، این انگیزه را در کودکان که مسحور جذابیت های فناوری های جدید شده است، پدید می آورند که با سروکله زدن با تنظیمات تبلت یا گوشی همراه، بر محدودیت های اعمال شده اولیا فایق آمده، مشکل خود را حل کند. نمونه رضای ۵ ساله، مورد بازی در همین جهت می باشد. یکی از پژوهشگران تحقیق در همین رابطه از رضا (فرزند خواهرش) به شرح زیر یاد می کرد:

«رضای ۵ ساله، کودکی است که اگر یکی از اطرافیان او در جریان نصب برنامه ای روی گوشی خودش مشکلی داشته باشد، رضا در صدد رفع مشکل او برمی آید و پیگیرهای وی غالباً در این جهت جواب می دهد....»

یک بار مادر رضا در کنترل نوع کاربری فرزندش از بازی ها، پس از مشاهده کژکاربری فرزندش از بازی های دیجیتال، برخی از این بازی ها را حذف کرد، اما رضا برای انجام بازی، با جست و جوی گوشی، راه هایی خلاقانه ای برای نصب مجدد آن پیدا کرده است که حتی والدین هم از آن ها غافلند، به عنوان مثال، مادر با حذف بازی، برنامه ی شیر ایت را هم برای جلوگیری از دریافت مجدد بازی ها توسط فرزندش از همسن و سال های خودش، حذف کرده بود، ولی رضا با جست و جوی فایل منیجر، پوشه ی شیر ایت را یافته و برنامه ها را دوباره نصب کرده و هر بار پس از استفاده، آن را حذف می کرد تا والدین متوجه کاربری او از بازی های ممنوع شده توسط خودشان نشوند و بار دیگر با گرفتن گوشی همین روند را تکرار می کرد».

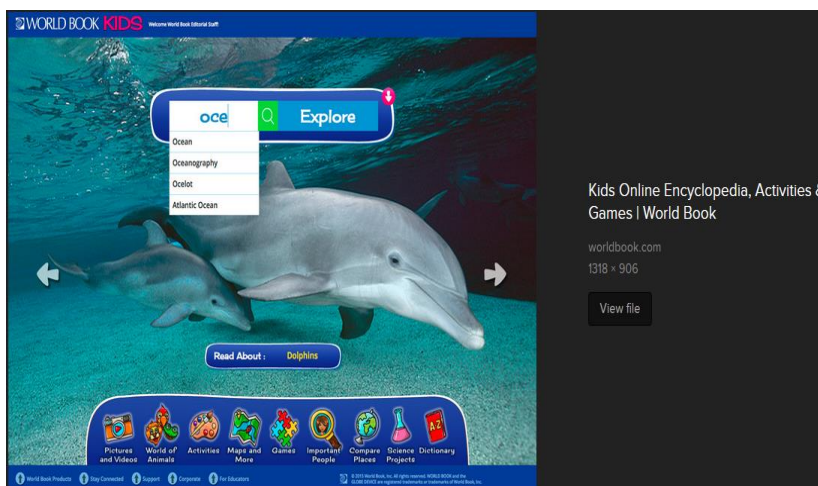


۲-۷- افزایش اطلاعات عمومی و مورد علاقه کودکان

با عطف توجه بیش تر خانواده ها به آموزش فرزندان، محتوای آموزشی تولید شده در جامعه گسترش قابل توجهی کرده اند. از سوی دیگر با گسترش فناوری های ارتباطی جدید در جامعه، خانواده ها به دلیل اقتصادی تر بودن کاربری از فناوری ها (به جای کتاب، نوشت افزار، وسایل نقاشی و مانند آن ها)، متوجه این فناوری ها شده و با تهیه یک یا چند مورد از آن ها برای فرزندشان، در عمل امکان آموزش و یادگیری های فرزندشان را بالا برده اند.



کودکان کاربر تبلت، تلفن همراه، ایکس‌باکس و رایانه، در برخورد اولیه با این فناوری‌ها، به طور معمول از بازی‌های دیجیتالی آن‌ها بهره‌مند می‌گردند. اما درصد کمی از کودکان نسل دهه ۹۰، با ورود به شبکه‌های اجتماعی، خود را در معرض تعامل با کاربران دیگری قرار می‌دهند که به سهم خود اطلاعاتی به کودکان منتقل می‌سازند. اگر در این قسمت، بازی‌ها که حجم عمده ارتباط کودکان پیش دبستانی با رسانه‌های دیجیتالی را در برمی‌گیرند، مورد توجه قرار گیرند، از یک منظر کلی می‌توان بازی‌هایی را که کودکان در تبلت، تلفن همراه، ایکس‌باکس و رایانه آن‌ها را دنبال می‌کنند، به دو قسمت بازی‌های مناسب و بازی‌های نامناسب تقسیم کرد.



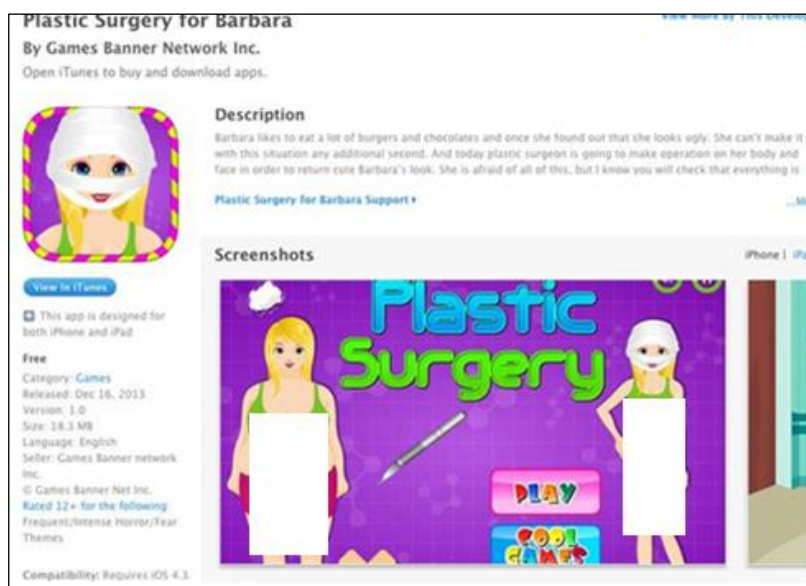
بازی‌های مناسب بازی‌هایی هستند که در جریان آن‌ها، کودک با مباحثی نظیر مفاهیم علمی، بازی‌های خلاق، افزایش اطلاعات بهداشتی و پزشکی، ارتقای مهارت‌های فردی و اجتماعی، افزایش شناخت اجتماعی، ارتقای اندیشه‌های راهبردی، آموزش روش‌های پرورشی و مانند آن آشنا می‌گردند، اما در برابر بازی‌های نامناسب، بازی‌هایی هستند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

مشاهده کودکان نسل دهه ۹۰ که با اسامی انواع سلاح‌ها یا خودروها و مانند آن‌ها آشنا هستند، گواه روشنی دال بر یادگیری‌های ضمنی کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید هستند.

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

بازی شبیه سازی جراحی پلاستیک^۱، یکی از بازی‌های نسبتاً علمی است که کودکان می‌توانند از آن کاربری کنند. این بازی توسط استودیوی تب‌تال تهیه و عرضه شده است. طراحان بازی در توصیف آن می‌نویسند:

«نیروگاه شیمیایی منفجر شده است و هزاران بیمار مصدوم به کمک شما نیاز دارند. شما جراح پلاستیک برتر هستید تا جراحی اضطراری را اجرا کنید و به بیماران‌تان کمک کنید. از ابزارهای پزشکی حقیقی استفاده کنید تا به بیماران‌تان کمک کنید و مطمئن شوید چهره‌هایشان بازسازی می‌شود. هزاران مصدوم روی شما حساب می‌کنند. جان افراد را نجات دهید و استخوان‌های آسیب دیده را با پلاستیک‌های جدید جایگزین کنید. جراح خبره‌ای شوید تا با دقت بیماران‌تان را درمان کنید».



1. Plastic Surgery Simulator

البته لازم به ذکر است که کاربری از بازی جراحی پلاستیک، در فضایی که ترجیح بند دایمی آن مد، آرایش و ظواهر فردی است، کاربران خردسال خود را به این آگاهی و وقوف می‌رساند که آنان با جراحی پلاستیک چهره و سایر اعضای بدن، در عمل می‌توانند به تغییر ظواهر فیزیکی خود اقدام کنند.



بهداد و محمدامین ۶ ساله، در مصاحبه های خویش از نمونه هایی از بازی ها و کاربری علمی خویش از فناوری ها به شرح زیر یاد کرده اند:

«- بهداد تو با گوشی مامانت هم بازی می کنی؟

بازی که نه، ولی مامانم می ره تو تلگرامش، صفحه بهشته رو می یاره، من با بهشته (خواهر بهداد) چت می کنم، براش استیکر می فرستم، گل می فرستم براش (بهداد در مهدکودک الفبا را یاد گرفته است).

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

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

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

- دیگه با گوشی چه کار می کنی؟

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

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

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

- بهداد تو توی اینترنت سرچ می کنی؟

آره.

- چی سرچ می کنی؟

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

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

شمال، اهواز، خونمون، پاریس، سیبری».



«- محمدامین شما تبلت داری؟

بله داریم.

- مال خودته؟

نه تبلت فردی نداریم! مال هممون!

- اون وقت تبلتون رمز هم داره؟

بله.

- رمزش رو کی ها دارن؟

هممون.

- پس برای چی رمز گذاشتی؟

برای این که یه وقت اگر گم شد، کسی از چیزامون استفاده نکنه.

- تو تبلتون بازی هم داری؟

بله. یکی پدر. دو تا مامان. سه تا من.

- پس تو از همه بیش تر بازی داری؟

بله!

- خوب می شه بهم بگی چه بازی هایی داری؟

بله. بازی فضا نورد کوچولو. بازی آموزش زبان انگلیسی بچه ها. بازی فوتبال استریکم دارم.

- می شه درباره اون ها توضیح بدی؟

فضا نورد کوچولو بهت سیاره ها رو یاد می ده که من این طور چیزا رو خیلی دوست دارم.

- بازی آموزش زبان بچه ها چیه؟

من قبلاً تو مهد کودک زبان خوندم. این بازی هم به من کلمات زبانو با شکلشون یاد می ده.

- بازی فوتبال چی؟

تمرین می کنم گل بزنم تو دروازه. من خیلی از فوتبال خوشم میاد. خیلی کیف می ده. همش استرس

می گیرم، گل می شه یا نه».

معراج و شایان ۶ ساله، در مصاحبه های خود از سوادآموزی و آموزش فعالی که کودک طی آن در

صدد یادگیری حروف و کلمات برای جست و جوی اینترنتی بازی های مورد علاقه اش است، یاد کرده اند:

«- آقا معراج به نظرت می شه با تبلت الفبا هم یاد گرفت؟

آره. با عدد و شماره. عددش رو هم می شه بری از شیر ایت و بازار بگیری.

- به نظرت انگلیسی هم می شه یاد گرفت؟

انگلیسی هم آره.

- تو هم از این کارها می کنی؟ یعنی شده با تبلت چیزی یاد بگیری؟

داداشم برام رو تبلت می ریزه، به من می ده بازی کنم.

- الان چیزی از الفبا بلدی؟

آره.

- چی بلدی؟

مثلاً کتابشو، نوشته هاش رو داریم. عدداشو.

- خوب به نظرت می شه با تبلت کتاب هم خونند؟

با تبلت می تونی بری الفبا رو یاد بگیری، تو دفتر بنویسی.

- چه قدر خوب. با تبلت نقاشی کردی؟

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

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

«- کی بازی هات رو برات می ریزه؟

خودم.

- اولش خودت یاد گرفتی یا کسی بهت یاد داد؟

امممم، خودم یاد گرفتم.

- چه جوری یاد گرفتی؟ به منم یاد می دی؟

چی مثلاً؟ بازی بریزم؟

- آره.

اممم، می ری توی اینترنت یه چیز رو مثلاً می نویسی، مثلاً یه بازی رو می نویسی، میاره برات. بعدم

نصبش می کنی.

(یک نفر وارد بحث شد):

منم همین کار رو می کنم. نوشتنم که بلدم.

- اگه بلد نبودى چی؟

می دادم داداشم بنویسه.»

آرش ۶ ساله، در مصاحبه خود از کاربری خود از بازی های خلاق یاد کرده است:

«غیر از این بازی، یه خونه سازی هم... یه پل سازی هم هست، پلش خیلی سخته.

- بازیش چه جوریه؟

تازه من دو تا از قسمتاشو بردم.

- باید پل بسازی؟

آره، اول مثلاً یه کامیونه که من اول مثلاً پل کامیونه رو ساختم، حالا قطاره خیلی بده... پلش، اون

قد سخته، مثلاً یه... چند تا چوب هست، می ذاری کنار، بعدش آهنا رو می خوی بیاری، قرمز می شه،

دیگه نمیاد آهنا.

- چرا؟

ولی میاد، یه کاری می‌کنم بیاد».

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

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

محراب و امیرعلی ۶ ساله نیز از اطلاعات و بازی‌هایی سخن گفته‌اند که مهارت‌های فردی و اجتماعی آنان را ارتقا داده، آنان را برای زندگی در جهان دشوار فردایشان آماده‌تر می‌سازد:

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

- کجا دیدی این‌ها رو؟

گوشی مامانم.

- خودش داد ببینی؟

آره».

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

- چه جوری هست؟

اتوبوس بازی.

- یعنی چی؟

انیمیشن.

- خوب یعنی چی، چه جوریه؟

یعنی راجع به رانندگیه، می‌ری بنزین می‌زنی، می‌ری کارواش، می‌ری رنگ می‌زنی».

بازی‌هایی که به معرفی اجمالی مشاغل مختلف پرداخته‌اند، وجه دیگری از بازی‌های مناسب کودکان را تشکیل داده، کاربران نسل دهه ۹۰ از آن‌ها یادگیری‌های زیادی داشته‌اند:

«- صبا خانم تو تبلت داری؟

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

- چه طوریه یعنی، چه فرقی داره؟
- تبلت من آموزشیه.
- تبلت آموزشی چیه؟
- به بچه ها کمک می کنه.
- چه طوری کمک می کنه؟
- یاد می ده فکر کنن.
- توی تبلت چی هست؟
- بازی های دکتري، بازی مغازه، بازی آرایش گري، باربي.
- بازی دکتري چه شکلیه؟
- یه آدمی هست، دستشو آمپول می زنیم، صدای قلبشو گوش می دیم» (صبا، ۶ ساله).
- برخی از بازی ها نیز به ارایه اطلاعات بهداشتی و پزشکی به کودکان پرداخته اند. فاطمه ۶ ساله و آرتین ۵ ساله، در مصاحبه های خود متذکر همین مسأله گردیده اند:
- «- تا حالا شده چیزی از کارتونها یاد بگیری؟
- آره، بعضی کارتونها چیزای مربوط به دکتري نشون می دن.
- مثلاً چی؟
- مثلاً می گن وقتی مریض شدید، هم دیگه رو بوس نکنید، به هم دست ندید، بغل نکنید».
- «- با تبلت چه کارهایی می کنی؟
- بازی می کنیم.
- چه بازی هایی می کنی؟
- مثلاً پول بازی.
- پول بازی، بازیش چه طوری هست؟
- یه بازی که حتی پولش هیچ وقت تموم نمی شه، مثلاً چیزایی ایرانی می خریم مثل کرانچی، پفک، پاکورن.
- چرا این بازی رو دوست داری و بازی می کنی؟ جذایتش برات چی هست؟
- هوم... جذایتش... قشنگ تره.
- یعنی چی قشنگ تره؟
- بازیش خوب تره.
- از چه لحاظ؟
- از لحاظ ایرانی خوردنش، استاندارد داره... .
- استاندارد یعنی چی؟
- یه چیزی که وزیر بهداشت تأیید بکنه».

بازی‌های مبتنی بر کارآفرینی (نظیر راه‌اندازی یک کسب و کار تجاری و اقتصادی) و بازی‌های راهبردی (مانند مدیریت یک مزرعه یا مدیریت یک شهر)، از بازی‌های مناسب دیگری هستند که برخی از کاربران خردسال بازی‌ها، از آن‌ها یاد کرده‌اند.

بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان علاوه بر افزایش اطلاعات عمومی آنان، از این قابلیت برخوردار هستند که اطلاعات تکمیلی در زمینه‌های مورد علاقه کودکان را در اختیار آنان قرار دهند تا کاربران، با توجه به علایق اولیه خودشان با کسب اطلاعات مورد علاقه، به دانش یا مهارت‌های اولیه خویش، عمق و غنای بیش‌تری ببخشند.

با توجه به روان‌شناسی اختلافی دو جنس می‌توان بیان داشت که پسران علایق وافر به مواردی مانند مسایل ورزشی و فنی داشته، دختران نیز علایق زیادی به مسایل تغذیه‌ای، پرورشی و آرایشی از خود نشان می‌دهند، از این رو کودکان نسل دهه ۹۰ بسته به جنسیت خود، ممکن است در مجموعه بازی‌های دیجیتالی به بازی‌های متفاوتی علاقه نشان دهند.



فناوری‌های ارتباطی جدید با طرح موضوع‌ها و عرصه‌های مختلف، می‌توانند انگیزه‌های مختلفی را برای کودکان نسل دهه ۹۰ مطرح کنند.

مصاحبه صالح ۶ ساله، بیانگر یادگیری‌های گسترده کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید است:

«... صالح تو هر روز پارک می‌ای؟»

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

– چه کلاس‌هایی؟

زبان، موسیقی، ورزش و کلاس کامپیوتر، خیلین. اردو هم می‌ریم.

– تو کلاس کامپیوتر چه چیزهایی یاد گرفتی؟

خیلی سطحش پایین بود، همون اولش رفتم کلاس رو عوض کردم و جاش کلاس نجوم برداشتم.

– منظورت چیه که سطحش پایین بود؟

چیزایی که یاد می‌دادن، خیلی ابتدایی بود و من اونا رو بلد بودم و حوصله‌ام سر می‌رفت.

– تو چه کارهایی بلدی با کامپیوتر انجام بدی که مطالب کلاس برات تکراری بود؟

خیلی چیزها، لب تاپ رو روشن کنم، البته بعضی لب تاپا رمز دارن که اول باید رمز درست رو وارد کنی تا بتونی وارد سیستم بشی و کار کنی... .

- صالح تو توی اینترنت هم می‌ری؟
آره!

- تو مگه بلدی بنویسی که توی اینترنت هم می‌ری؟
خودم که نمی‌رم، به مامان و بابام می‌گم یا به آجیم می‌گم و اونا می‌نویسن و من نگاه می‌کنم.
- گفتی به جای کلاس کامپیوتر رفتی نجوم، چرا نجوم رو انتخاب کردی؟
من خیلی به آسمون و ستاره‌ها و سیاره‌ها علاقه دارم. کتابش رو هم دارم که مامان برام می‌خونه و من عکساش رو نگاه می‌کنم.

شبا قبل خواب خیلی به آسمون نگاه می‌کنم و فکر می‌کنم و تو ذهنم داستان می‌سازم.
تو اینترنت با مامان یا ابجی درباره آسمون سرچ می‌کنیم، مثلاً آگه مطالب صوتی باشه اونا رو گوش می‌دم یا آگه متن باشه، اونا برام اون متن رو می‌خونن».

مصاحبه امیرعباس ۶ ساله، حکایت از آن دارد که امیرعباس پس از مشاهده برنامه‌های کشتی کج، چنان به این رشته (به اصطلاح) ورزشی علاقه‌مند شده است که بسیاری از حرف‌هایش معطوف به همین مسأله گردیده است، تا جایی که مربی مهد وی اظهار می‌دارد، امیرعباس آن قدر در مورد کشتی صحبت می‌کند که او و دیگر افراد حاضر در مهد را خسته کرده است:

«- داداش محمدرضا با تو بازی می‌کنه؟

بازی می‌کنه. اما بیش‌تر خسته‌اس. کشتی هم می‌گه خطرناکه. کشتی آخه خییلی دوس دارم.

- کشتی رو کجا دیدی که بهش علاقه‌مند شدی؟

آخه چون تو فیلم‌ها نشون می‌دن.

- چه فیلم‌هایی؟

کشتی کج مثلاً.

- با بچه‌های دیگه کشتی نمی‌گیری؟

نه، مامانم می‌گه خطرناکه.

- از چه نظر می‌گه خطرناکه؟

خب می‌گه دستشون می‌شکنه.

- خوب تو فیلم دست و پا شونم می‌شکنه؟

آره، یک‌بار داشتن با هم کشتی می‌گرفتن، جاستیک برمی‌گرده، پاش می‌شکنه.

سینا رو می‌شناسی؟

- نه، کی هست؟

یه کشتی‌گیر معروفه (منظور کودک جان سینا، کشتی‌گیر معروف است).

- فیلمش رو دیدی؟
نه، من فقط عکسش رو دیدم.
- دیگه چه کشتی‌گیرهایی رو می‌شناسی؟
تریپله و اینا. فردا می‌خوای کارت‌هام رو بیارم، ببینش.
- این‌ها رو هم از طریق کارت باهاشون آشنا شدی؟
اهوم.
- بزرگ بشی، دوست داری کشتی‌گیر بشی؟
آره، خیلییی...
- به نظرت ماهواره چیز خوبیه؟
آره.
- چه طور؟ مگه چی داره؟
کشتی داره.
- فقط کشتی می‌بینی؟ بیش‌تر کشتی می‌بینیم».



محمد و امیررضای ۶/۵ ساله، در جریان مصاحبه خود از علایق مشابهی که در اثر دیدن بازی‌های دیجیتال به دست آورده‌اند، چنین یاد کرده‌اند:

«- محمد تو چه بازی‌هایی می‌کنی؟
فوتبال، همش فوتبال بازی می‌کنم. انقد که فوتبالیستا رو دوست دارم، با دوستانم همش فوتبال بازی می‌کنم. حتی بچه‌ها اسممو گذاشتن سوباسا. حتی باشگاه فوتبال هم می‌رم که حرفه‌ای‌تر بازی کنم. آخر هفته‌ها با بچه‌ها می‌ریم زمین چمن، اونجا فوتبال بازی می‌کنیم. هر کدوم روی خودمون یه اسم می‌ذارم، همه به من می‌گن سوباسا.
- چرا؟

چون خیلی فوتبالم خوبه. همش گل می زنم. مثلاً بقیه یکی می شه تارو، یکی می شه کاکرو، یه دوستم داریم، همیشه سرشو کچل می کنه، کوچولو هم هستا، بهش ایشی می گیم (با خنده پشت سر هم)، یکی هم اسمش واکی وایاشیه. کلاً هممون یه اسم داریم، وقتی فوتبال بازی می کنیم، اسم اصلیمونو صدا نمی زنیم، اسمای فوتبالیمونو صدا می زنیم».

«- امیررضا، تو برای این که شبیه بن تن بشی، چه کار می کنی؟

خب، همه وسایلام شکل بن تن هست. تازه لباسشم دارم، وقتی می خوام بازی کنم، لباس بن تنمو می پوشم، ساعتو توی دستم می اندازم، ادای اونو درمیارم. تازگیا هم می رم باشگاه که قوی بشم قدرتم زیاد بشه، چون بابام همیشه می گه، پسر برای این که قوی باشه، باید غذا بخوره، ورزش کنه که زرننگ و سالم باشه.

- توی مهد هم کسی بهت می گه که تو قوی هستی؟

آره، من خیلی قویم، بعضی وقتا با دوستانم دعوا می کنیم، از اون دعوا واقعیا نه ها، دعوای تمرینی، بعد من مشت می زنم و مبارزه می کنم، من از همه قوی ترم، همه تشویقم می کنن، می گن آفرین امیر، تو خیلی قدرت داری و زرننگی، چه کار کردی این جوری شدی (با حالت ذوق و خوشحالی تعریف می کرد و رضایت کامل از این وضعیت داشت)».

پانیز ۶ ساله که در رشته ورزشی ژیمناستیک فعالیت می کند، در جریان مصاحبه خویش بیان می دارد، او از طریق گوشی مادرش، تصاویر و فیلم های مربوط به رشته ورزشی خود را تماشا می کند تا از نکات آموزشی آنها استفاده کند:

«- پانیز خانم، تبلت داری؟

نه خاله داشتیم، الان دیگه ندارم.

- چرا آخه؟

بابام اجازه نمی ده!

- گوشی چی؟ بلدی باهاش بازی کنی؟

آره، با گوشی مامانم بازی می کنم.

- چه بازی هایی داره.

خیلی چیزا، مثل انگری بردز.

- دیگه با گوشی چه کار می کنی؟

گروه ژیمناستیک هم دارم.

- دوستش داری؟

آره خیلی دوست دارم. مقامم آوردم.

- جدی؟ چه عالی!

می خوام قهرمان بشم.

- دیگه چه کار می‌کنی؟

عکس‌ها و فیلم‌های مربوط به باشگاه ژیمناستیک را از توی گوشی مامانی می‌بینم.

خانم مریمون گفته، زیاد نباید با گوشی و از این جور چیزا بازی کنی».

ویونای ۶ ساله در مصاحبه‌اش از یادگیری بازی شطرنج با تبلت و طاهای ۶ ساله از امکان یادگیری

نواختن پیانو با تبلتش سخن به میان می‌آورد:

«- بابات باهات بازی می‌کنه؟

آره بعضی وقتا.

- با هم چی بازی می‌کنین؟

شطرنج هربازی که دلم بخواد.

- شطرنج تو گوشی بازی می‌کنین یا با مهره‌های واقعی؟

هر جفتش.

- شطرنج واقعی دوست داری بازی کنی یا توی تبلت؟

تبلت، آخه کم باهام بازی می‌کنن، کسی نیس بازی کنیم، اما تبلت خودش بازی می‌کنه.

- دوست‌هات هم بلدن شطرنج بازی کنند؟

نه، من بلدم، فقط بابام به دختر داییمم یاد داد، یاد نگرفت.

- چی شد که تو یاد گرفتی، دختر خاله‌ات نه؟

آخه من با تبلتم بازی شطرنجی داشتم، بازی کردم، بلد شدم، اون نداشت یادش رفت.

- شطرنج به چه درد می‌خوره؟

بابام می‌گه به درد خوب فک کردن، می‌گه همه چیز مته شطرنجه، خوب فکر نکنی، می‌بازی.

«- چه قدر شطرنج بازی می‌کنی؟

هر وقت دوس داشته باشم».

- تو موسیقی هم دوست داری، درسته؟

آره.

- تا الان سازی رو یاد گرفتی؟

آره، فلوت.

- به نظرت می‌شه با تبلت هم ساز زد؟

فکر کنم بشه، من که ندارم، ولی یه بار یه جا دیدم که می‌شد باهاش پیانو زد».

مصاحبه‌های انجام شده با تنی چند از کودکان نسل دهه ۹۰ و امیرعلی ۶ ساله، حکایت از علاقه وافر

آنان به مسایل فنی (و در اینجا ماشین‌های سرعتی) دارد:

«خیلییییی قشنگه.

ابوالفضل: بوگاتیه؟

عرشیا و هادی باهم: بوگاتی چیه، جنسیس کوپه هس.
عرشیا: جنسیس کوپه بهتر از اینه، خاله به من گوش کن، چرخ هاش مشکیه... بیا با این به خاله توضیح بده (اشاره به ماشین اسباب بازی).

- این چیه؟

یکی از بچه ها: لامبورگینی.

عرشیا: فراریه.

هادی: لامبورگینی چیه، فراریه.

عرشیا: خاله ماشین مدل بالا، فراری، لامبورگینی، آسومارتین، بوگاتی دیگه... .

- گفتی چرا این فراریه؟

چون آرم اسب داره».

«- امیرعلی تو چه نقاشی هایی می کشی؟

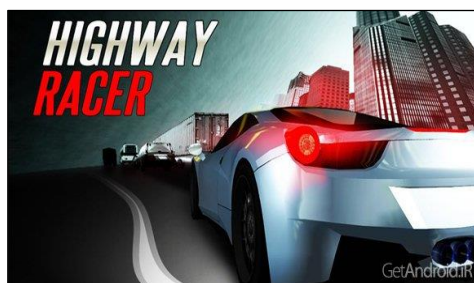
ماشین، موتور، ساختمان.

- ماشین؟ چه ماشین هایی؟

بنز، بم بیه (بی ام دبلیو)، پرادو.

- تو اسم این ها رو از کجا می دونی؟

بابام تو گوشیش کلی عکس ماشین داره، بابام خیلی ماشین دوست داره».



دختران به دلیل علایق وافرشان به بازی های تغذیه ای، پرورشی و آرایشی، به شکل گسترده ای از این بازی ها استقبال کرده، در جریان کاربری از این بازی ها، در عمل به علایق اولیه خود در زمینه های مزبور عمق و غنای بیش تری می بخشند.

روژینا و سارای ۶ ساله، در مصاحبه های خود در زمینه یادگیری هایشان از بازی های تغذیه ای بیان می دارند:

«یه کیک بازی داریم، اون خیلی بازی خوبیه، یادش بخیر، خیلی بازی خوبیه، بگم چه طوریه؟

- بگو عزیزم.

اول می ریم تو بازی فروشگاه اینا، لوازم کیک رو می خریم، بعد دو تا استیکرن، یکیش خوشحاله یکیش ناراحته، اون یکی، هی اون یکی خوشحاله، این جوری یواشکی نگاه می کنه، بعدش اون خوشحاله

فکرش به یه کیک می‌رسه، بعد اون ناراحت دهنش آب می‌افته، بعد می‌رم فروشگاه اینا رو می‌خرم. وقتی که خریدم، میام اول تخم مرغ رو می‌ریزم، بعد کمی شکر، بعد شیر، بعد هم می‌زنم تا پف کنه، بعدشم وقتی رفتیم مرحله دوم، این دفعه یه کم کاکائو می‌ریزیم، بعد دوباره هم می‌زنیم، بعدش می‌ریزیمش تو یه قابلمه دیگه، بعد می‌ذاریمش تو فر، درست می‌شه، بعد درش می‌اریم یه این جوری می‌کنیم (نشان دادن با حرکات دست) کیکه که آماده شد، بعد می‌ریم روش خامه‌های بنفش و سبز می‌ریزیم، بعدشم اون وقت خوب می‌ریم برای تزئیناتش. آبنبات می‌ذاریم، شیرینی می‌ذاریم، خامه می‌ذاریم، می‌تونیم رنگش رو هم عوض کنیم. من رنگش رو با صورتی عوض می‌کنم. بعدشم این طوری دستمونو می‌زنیم، کیکه خورده می‌شه. بعدش بازی تموم می‌شه. یه بازی هم دارم کاپ کیک بازی. یه کاپ کیک زنبوری داره، یه کاپ کیک کفشدوزکی. من کفشدوزکیه رو انتخاب می‌کنم. می‌ریم اون وقت نونشو این جوری می‌اریم، نایلون رو می‌ذاریم، روش بعدش می‌ریم این جوری تو اون چیزا می‌ریزیم، بعد سینی می‌ره، هوا میاد پایین، بعد کاپ کیکا رو دونه دونه می‌ذاریم روش، بعد می‌ریم اون چیز رو روش می‌ریزیم، خامه رو بعدش عکس کفشدوزک یا زنبور میاد. من کفشدوزک رو می‌ذارم. بعد می‌خوریمش.»

«- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟

بازی کردن.

- دیگه چی؟

تو بازی آشپزی، می‌تونم همبرگر درست کنم. پیتزا درست کنم. آب میوه، کیک، بستنی.

من یه بازی کیک بازی هم دارم، فر داره، کیک رو انتخاب می‌کنیم، تخم مرغ توش می‌ریزیم، بعد آبلیمو می‌ریزیم.»

بازی‌های زیر نمونه‌هایی از بازی تهیه کیک، دسر و انواع غذاها است:



کاربر در بازی اخیر (پرنسس آشپزخانه سلطنتی^۱) به عنوان آشپز ماهر پرنسس بازی ایفای نقش کرده، باید با پخت و پز بهترین غذاها در برگزاری هرچه پرشکوه تر مهمانی به پرنسس کمک کند. در ضمن وی برای شروع کار باید با استفاده از دکوراسیون ها و طرح های زیبا، آشپزخانه مورد نظر را جذاب کند. در مصاحبه با ثریای ۵ ساله و مادر وی، علایق مراقبتی وی به شرح زیر مطرح گردیده است:

«- ثریا جان، تو بازی باربی هم داری؟»

بازی باربی توی تبلتم ندارم، پاکش کردم. چون می خواستم بازی دیگه نصب کنم، جا نداشتم. یه بازی هم بود که باربی نی نی به دنیا آورد، اون بچه شو از توی دلش به دنیا آورد. بابام دیدش منو دعوا کرد، دیگه پاکش کرد.

- من اولش خیلی بازی باربی داشتم توی تبلتم، مثلاً لباسای خوشگل تنش می کردم، آرایشش می کردم یا مثلاً وقتی باربی و السا نی نی داشتن توی دلشون، من ازشون مراقبت می کردم.

- آفرین چه طوری ازشون مراقبتی می کردی؟

مثلاً بهشون میوه می دادم که نی نی شون قوی بشه. آرایششون می کردم که برن گردش، حوصله شون سر نره.

- معلومه که خوب بلدی از دیگران مراقبت کنی، درسته؟

بله. من وقتی مامان میاد خونه، می رم غذاشو گرم می کنم.

- چه عالی. آفرین به شما که این قدر مامانت دوست داری. دلت می خواد بزرگ شدی خودت مامان بشی از نی نی کوچولوت مراقبت کنی؟

نه. دوست دارم از سگم مراقبت کنم. مامان شدن نه.

مصاحبه با مادر ثریا:

- ... شما ثریا رو پارک هم می برید؟

نه. ما اون قدر خسته ایم که می رسیم خونه ولو می شیم روی مبل. باور کنید غذا مونم این بچه گرم می کنه برامون».

اهورای ۵ ساله هم در مصاحبه خویش، از علایق خود به بازی های پرورشی چنین یاد کرده است:

«- اهورا تو با گوشی مامانت بازی می کنی؟

آره.

- چی بازی می کنی؟

یه بازی پو داره، یه بازی ساب وی، یه دونه جنگی.

- با پو چه طوری بازی می کنی؟

بهش غذا می دم، بهش دارو می دم، باهاش بازی می کنم، می برمش بیرون، می خوابونمش، بهش ویتامین می دم، ویتامین سه می دم که نخوابه.

یه بازی دیگه هم مامانم داره.

- چی داره؟

یه گربه‌ی دختر، می‌خوابونمش، بهش غذا می‌دم.

- دوست داری از یکی مراقبت کنی؟

آره.

- بهش غذا بدی، بخوابونیش؟

تازه، اون گربه تو گوشه‌ی مامانم رو می‌برمش حموم، تازه مسواکم براش می‌زنم.

- آفرین. چه پسر مهربونی^۱.

۲-۸- ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال



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

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

۱- در مورد گرایش اهورای پسر به انجام بازی‌های پرورشی که انجام آن بیش‌تر از سوی دختران مورد انتظار است، باید یادآور شد، یکی از ویژگی‌های بازی‌های دیجیتالی، تضعیف کلیشه‌های جنسیتی موجود در جامعه است، به این معنا که به دلیل عدم مداخله شدید اولیا در جریان کاربری کودکان از بازی‌های تبلت، تلفن همراه، ایکس‌باکس و رایانه، ممکن است پسران متوجه برخی از بازی‌های دخترانه و دختران متوجه برخی از بازی‌های پسرانه شوند، خاصه آن که بعضی از شرکت‌های سازنده بازی‌ها، با طراحی عامدانه ویژگی‌های هر دو جنس در الگوهای مطرح شده در بازی‌ها، در عمل می‌کوشند تا هر دو جنس کاربر بازی آنان شوند، بنابراین گرایش اهورای پسر به بازی که معمولاً دختران طرفدار آن هستند، نباید خیلی تعجب برانگیز باشد.

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



☐ Alien Assignment

✓ age 3+ ★★★★★

Cute storyline for problem solving; great family fun.
Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2012)

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



☐ Breathe, Think, Do with Sesame

✓ age 4+ ★★★★★

Adorable monster de-stresses kids with Sesame Street style.
Devices: iPhone, iPod Touch, iPad, Android (2013)

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



☐ LeapFrog Explorer Learning Game: Sesame Street: Solve It with Elmo, Abby & Super Grover 2.0!

✓ age 4+ ★★★★★

Science learning with Super Grover 2.0 is fun and silly.
Platforms: LeapFrog games (2013)

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



☐ Sesame Street: Once Upon a Monster

✓ age 4+ ★★★★★

Engaging and funny interactive adventures are pure joy.
Platforms: Xbox 360 (2011)

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

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

Alien Assignment

App review by [Cynthia Chiong](#), Common Sense Media



Common Sense says

✓ age 3+ ★★★★★

Cute storyline for problem solving; great family fun.

iPhone, iPod Touch, iPad | Free | Education

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

Parents say	Kids say
No reviews yet	No reviews yet
Add your rating	Add your rating

[Get it now](#)

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





Browse Games That Promote Teamwork

All ages | [Preschoolers \(2-4\)](#) | [Little Kids \(5-7\)](#) | [Big Kids \(8-9\)](#) | [Twins \(10-12\)](#) | [Teens \(13+\)](#)



The Backyardigans

age 4+ ★★★★★

Fine but somewhat repetitive preschool TV show game.

Platforms: Nintendo DS, Nintendo DSi (2009)

[Continue reading](#)

[Get it now](#)



Ni Hao, Kai-Lan: New Year's Celebration

age 4+ ★★★★★

Virtual Chinese New Year with perfectly designed games.

Platforms: Nintendo DS, Nintendo DSi (2009)

[Continue reading](#)

[Get it now](#)



Sesame Street: Once Upon a Monster

age 4+ ★★★★★

Engaging and funny interactive adventures are pure joy.

Platforms: Xbox 360 (2011)

[Continue reading](#)

[Get it now](#)

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



کاربری از برخی از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مناسب می‌تواند به آموزش برخی از مهارت‌های فردی کودک (مانند شناخت مراکز خصوصی بدن، مسواک زدن، آموزش زبان دوم و نظایر آن) و بعضی از مهارت‌های اجتماعی وی (نظیر فهم بهتر روابط اجتماعی، آشنایی با برخی از حرفه‌ها و مسایل اقتصادی) بینجامد. به همین ترتیب بعضی از بازی‌های طراحی شده با هدف ارتقای خلاقیت کودکان صورت پذیرفته‌اند که کاربری از این دست بازی‌ها نیز می‌تواند خلاقیت کودکان خردسال کاربر را

افزایش دهند. اما نکته مهم‌تری که در این قسمت می‌توان از آن یاد کرد، آموزش و یادگیری فعالی است که کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید می‌توانند از آن برخوردار گردند. به این معنا که ایده‌آل پیاز به عنوان یک نظریه‌پرداز شناختی این است که کودکان به جای یاد گرفتن اطلاعات مختلف به صورت روزمره (که از نظر وی فاقد ارزش چندانی است)، باید شخصاً در محیط عمل به فعالیت بپردازند و در روند دستکاری‌های مختلفی که با اشیای اطراف و اکنافشان دارند، در جریان عمل به اکتساب یادگیری‌های مختلف اجتماعی یا ریاضی و منطقی نایل آیند.

در ادامه، ذیل عنوان ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از ارتقای برخی از مهارت‌های فردی و اجتماعی کودکان، ارتقای نقد اجتماعی کودکان، افزایش خلاقیت کودکان کاربر بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتون‌های مناسب و تحقق یادگیری و آموزش فعال توسط کودکان نسل دهه ۹۰، یاد خواهد شد.

ارتقای برخی از مهارت‌های فردی و اجتماعی کودکان

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



لاوریلارد^۳ (۲۰۰۸) در مقاله خویش خاطرنشان می‌سازد، اگر زمانی بحث آموزش مادام‌العمر به معنای آموزش از مدرسه تا انتهای عمر مطرح شد، اکنون با اتکا به فناوری‌های دیجیتال می‌توان از آموزش پیش دبستان تا سرتاسر عمر یاد کرد.

-
1. Dietze, B.
 2. Kashin, D.
 3. Laurillard, D.

فریدمن^۱ (۲۰۱۶)، در نمونه‌ای از کاربری‌های کودکان پیش دبستان از فناوری‌ها، در مقاله‌ای که با عنوان «عکاسان سه ساله» تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد فناوری‌های جدید این امکان را حتی برای کودکان سه ساله پدید آورده است که در قامت یک عکاس ظاهر شده، سواد بصری خویش را افزایش دهند. مضاف بر این، کودکان پیش دبستانی با مبادرت ورزیدن به عکاسی، ضمن لذت بردن از کنجکاوی و یادگیری خویش، به طور نسبی احساس استقلال می‌کنند که این مسأله به سهم خود تجربه‌ذی‌قیمتی است.



برخی از پژوهش‌های دیگر به بررسی آثار آموزشی انجام بازی‌های دیجیتال در جهت گسترش واژگان کودک در زبان مادری یا یادگیری زبان دوم توسط کودکان خردسال پرداخته‌اند. مکنزی^۲ (۲۰۱۴) در مقاله توسعه واژگان کودکان با استفاده از نمایش‌های بصری می‌نویسد:

مربیان مهدکودک‌ها برای گسترش واژگان کودکان، دست به کتاب خواندن با صدای بلند برای کودکان می‌زنند و به این ترتیب می‌کوشند، گوش کودکان مهدکودک را با واژه‌های جدید آشنا ساخته، آنان را به کاربری از واژه‌های جدید تشویق کنند، مکنزی گزارش می‌کند، مربیانی که در مهدکودک‌ها از فناوری‌ها استفاده می‌کنند، در عمل با کمک فناوری‌ها، قصه‌هایی را که با تصاویر بصری توأم شده و فهم واژگان‌های جدید را برای کودکان تسهیل می‌سازند، برای کودکان می‌خوانند و به این ترتیب در گسترش واژگان کودکان تحت تربیت خویش، به شکل مؤثرتری عمل می‌کنند.

سکانتز-آبرگ^۳ و همکاران (۲۰۱۴)، در مقاله رسانه‌های دیجیتال به مثابه ابزاری برای داستان‌سرایی و قصه‌گویی کودکان، خاطرنشان می‌سازند، فناوری‌های جدید این امکان را می‌تواند برای کودکان پیش دبستانی فراهم بیاورد که آنان برخلاف گذشته که تنها به اتکا به ذهنشان باید داستان‌گویی می‌کردند، با اتکا به فناوری‌های دیجیتال، دست به قصه‌گویی بزنند. قصه‌گویی اخیر که با اتکا به تصاویر مختلف و متنوع می‌توانند ارایه گردند، داستان‌سرایی غنی‌تری را نسبت به قصه‌گویی‌های پیشین کودکان فراهم می‌آورند.

-
1. Friedman, A.
 2. McKenzie, E.
 3. Skantz-Aberg, E.

مک‌پیک^۱ و استفان^۲ (۲۰۱۶) گزارش می‌دهند، برای آموزش زبان دوم به کودکان، می‌توان با اتکا به رسانه‌های دیجیتال، آموزش زبان جدید به کودکان را از دوره پیش از دبستان آغاز کرد. برخی از بازی‌ها به ارایه اطلاعات بهداشتی و پزشکی به کودکان می‌پردازند. فاطمه ۶ ساله و آرتین ۵ ساله، در مصاحبه‌های خود متذکر همین مسأله گردیده‌اند:

«- تا حالا شده چیزی از کارتونها یاد بگیری؟

آره، بعضی کارتونها چیزای مربوط به دکتري نشون می‌دن.

- مثلاً چی؟

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

«- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟

بازی می‌کنیم.

- چه بازی‌هایی می‌کنی؟

مثلاً پول بازی.

- پول بازی، بازیش چه طوری هست؟

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

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

هوم... جذابیتهش... قشنگ‌تره.

- یعنی چی قشنگ‌تره؟

بازیش خوب‌تره.

- از چه لحاظ؟

از لحاظ ایرانی خوردنش، استاندارد داره... .

- استاندارد یعنی چی؟

یه چیزی که وزیر بهداشت تأیید بکنه».



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



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

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

«مهراد به کارتون جانی کوچولو و لولو کیدز خیلی علاقه دارد و بیش‌تر شعرهاشون رو به زبان انگلیسی حفظه، چیزی که برای خودم جالب بود، این بود که مهراد دوست دارد، قسمت‌های تکراری رو بینه تا دیالوگ اون‌ها رو به طور کامل حفظ بشه، مثلاً من خودم وقتی قسمت جدید کارتون رو براش می‌گذارم، اون رو نمی‌بینه و می‌ره می‌گرده دنبال همون ویدیوهای قدیمی تا دیالوگ اون‌ها رو به طور کامل حفظ بشه.



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

رو توی جای درست خودشون به کار می‌بره، و این در حالی هست که من اصلاً باهاش انگلیسی کار نکردم».

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

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

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

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

«ما توی خونه فارسی حرف می‌زنیم، چون که می‌خوایم بچه‌ها فارسی یادشون نره، به خاطر همین بچه‌ها توی خونه با ما فارسی حرف می‌زنند، اما اون‌ها روزانه تقریباً پنج، شش ساعت در مهدکودک هستند و اون جا باهاشون آلمانی حرف می‌زنند، هیلا و هیراد آلمانی رو می‌فهمند، شعرهای آلمانی رو یاد گرفته‌اند و در هشتاد نود درصد مواقع، وقتی دارند با هم بازی می‌کنند، با همدیگر آلمانی صحبت می‌کنند، هیلا همون طور که فارسی رو زودتر یاد گرفت، آلمانی رو هم زودتر از پسر من یاد گرفته و آلمانی رو به طور کامل صحبت می‌کنه.

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

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

«- گاو بازی دوست نداری؟»

چرا دارم.

پس چرا بازی نمی‌کنی؟

خب اون مزرعه‌اش کوچیکه، مزرعه بابایی گنده هس.

- آهان با مزرعه بابایی بازی می‌کنی؟

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

- دیگه چی داره؟

بعد دیگه کارخونه داره.

- بازیش رو دوست داری؟

آره.

- بابات هم خودش بازی می‌کنه؟

آره، بابا مرحله هزار و دو هزاره.

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

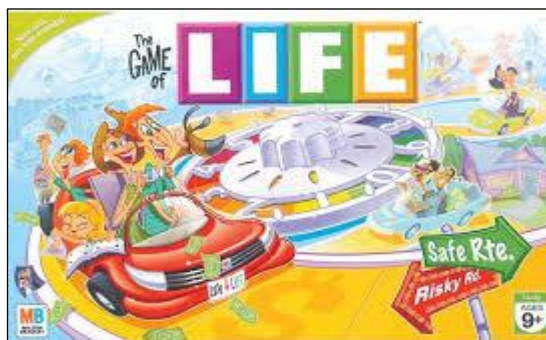
آره، از همه بهتره.

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

خب باید قطار میاد وایستی، پر شه، بعد می‌ره، سریع هواپیمای بابام میاد، توش پر از غذاس می‌فرسته،

بعد به مشتریاش ام بستنی و پیرهن می‌ده که سکه جمع کنه، تازه‌شم تو که مزرعه بازی داری تو

گوشیت؟» (یوسف، ۵ ساله).



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

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

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

البته انسان ها به دلیل برخورداری از سلول های آینه ای که ویژگی بازنمایی عواطف و احساسات دیگران در فرد را دارند، در عمل به گونه ای برنامه ریزی شده اند که خود را در عواطف و احساسات دیگران سهیم ببینند، اما تربیت اجتماعی کودکان نیز امر لازمی است که نباید از آن غفلت کرد.

در جریان تربیت کودکان برای کسب مهارت های اجتماعی، باید با اتکا به ظرفیت های عاطفی و شناختی کودکان، این ظرفیت ها را در جهت بهره برداری هر چه انسانی تر کودک سوق داد.

برخی از بازی های تهیه شده با ارایه چهره انسان ها (و حتی حیوان ها)، عواطف حاکم بر فرد (یا حیوان) را مورد پرسش قرار می دهند و به این ترتیب کودک را با احساسات و عواطف مختلف بیش از پیش آشنا می سازند.

نمونه هایی از بازی هایی که هدف ارتقای مهارت هم حسی کودکان را مد نظر دارند، به قرار زیر هستند:

Touch and Learn - Emotions

App review by [Dana Anderson](#), Common Sense Media



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

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

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

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

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

Get it now

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



1 of 3



2 of 3



3 of 3



My DPS

App review by Kim Alessi, Common Sense Media



Common Sense says

age 6+ ★★★★★

Fantastic app teaches emotions, coping strategies for kids.

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

Save | Rate app

Parents say

No reviews yet

Add your rating

Kids say

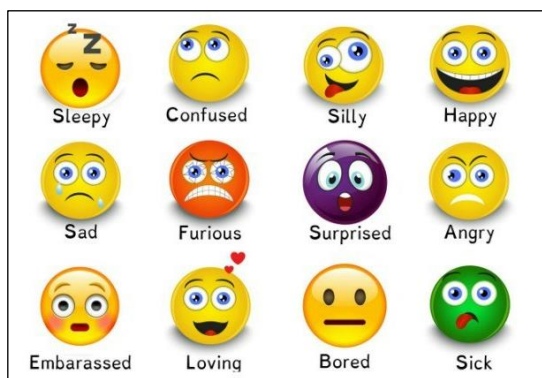
age 6+

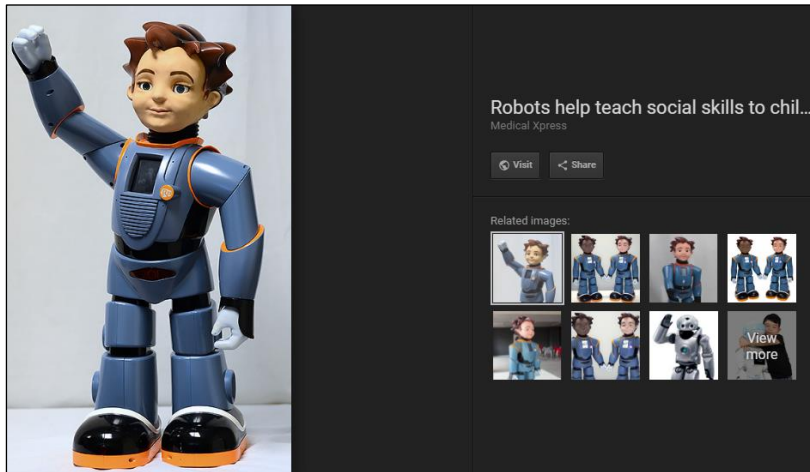
★★★★★

Based on 1 review

Get it now

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





Toca Pet Doctor

App review by [Dana Anderson](#), Common Sense Media



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

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

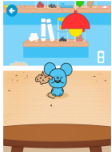
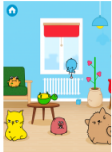
Parents say
No reviews yet
[Add your rating](#)

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

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

Get it now

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



Peek-a-Zoo - by Duck Duck Moose

App review by [Christopher Healy](#), Common Sense Media



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

iPhone, iPod Touch, iPad | Free | Books

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

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

[Save](#) | [☆ Rate app](#)

Get it now

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





محراب و امیرعلی ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از بازی‌هایی سخن گفته‌اند که برخی از مهارت‌های اجتماعی لازم را به آنان آموزش داده، آنان را برای زندگی در جهان دشوار فردایشان آماده‌تر می‌سازد: «بین من یه سری عکسا دیدم، یه چیزایی دیدم که توضیح می‌داد رفتار پرخطر، نگاه پرخطر و اینا چیه. مثلاً هیشکی نباید لباساشو جلو تو در بیاره، توام نباید لباساتو جلو کسی در بیاری. بعد پسرا دو تا جای خصوصی دارن (با دست روی بدنش نشان می‌دهد) دخترا سه تا (با دست روی بدنش نشان می‌دهد) بعد باید حواسمون باشه.

- این‌ها رو تو کجا دیدی؟
- گوشی مامانم.
- خودش داد ببینی؟
- آره».



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

- چه جوری هست؟
- اتوبوس بازیه انیمیشنی.
- یعنی چی؟
- انیمیشن.
- خوب یعنی چی، چه جوریه؟
- یعنی راجع به رانندگیه، می‌ری بنزین می‌زنی، می‌ری کارواش، می‌ری رنگ می‌زنی... .

تاکسیدو باید یه میلیون پول بگیره تا مسافر سوار کنه.

- چه جوری باید پول بگیره؟



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

- چقد زیاده.

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

- خیلی گرونه که.

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

بازی هایی که به معرفی اجمالی مشاغل مختلف پرداخته اند، وجه دیگری از بازی های مناسب کودکان را تشکیل داده، کاربران خردسال از آن ها یادگیری های زیادی دارند:

«- محیا خانم، دیگه چه بازی هایی تو گوشت هست که با اون ها بازی می کنی؟

بازی دندون پزشکی. اونایی که دندوناشون خراب می شه رو درست می کنم.

- با چی دندون هاشون رو درست می کنی؟

با یه چیزایی که نمی دونم اسمش چیه. اونا مسواک نمی زنن، دندوناشونو موش می خوره، بعد درد

می گیره. من ولی همیشه مسواک می زنم که موش نخوره» (محیا، ۴ ساله).



«- صبا خانم تو تبلت داری؟

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

- چه طوریه یعنی؟ چه فرقی داره؟

تبلت من آموزشیه.

- تبلت آموزشی چیه؟

به بچه‌ها کمک می‌کنه.

- چه طوری کمک می‌کنه؟

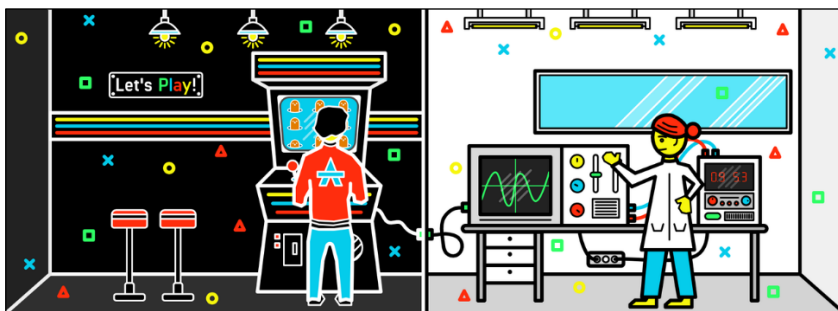
یاد می‌ده فکر کنن.

- توی تبلت چی هست؟

بازی‌های دکتری، بازی مغازه، بازی آرایش‌گری، باربی.

- بازی دکتری چه شکلیه؟

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



ارتقای نقد اجتماعی کودکان

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

محصولات فرهنگی تولید داخل که برای کودکان تهیه شده‌اند، به دلیل سرمایه‌گذاری‌های اندک مالی، فکری و تخصصی، در مقایسه با موارد مشابه خارجی، از دید عینی کودک، در رتبه و جایگاه

پایین تری قرار می گیرند، خاصه آن که برخی از کودکان با دیدن یک اثر به زبان اصلی و دوبله شده، ممکن است متوجه سانسورهای مختلف کارتون یا کم کردن صدای مهیج موسیقی کارتون در نسخه فارسی شده، به همین سبب اعتماد خود را نسبت به مسوولان فرهنگی داخل تا حدودی از دست بدهند. از سوی دیگر با تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان کاربر فناوری ها با فرهنگ های موجود در دهکده واحد جهانی آشنایی نسبی یافته، تفاوت های فرهنگی موجود در فرهنگ بومی و فرهنگ جهانی ذهن آنان را وارد چالش می سازد، چالشی که می تواند به سهم خود اتفاقی میمون و یا نامیمون برای کودک را رقم بزند.



افزایش خلاقیت کودکان کاربر بازی ها

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



مارش^۲ و همکاران (۲۰۱۶) و امین الرعایا^۳ و همکاران (۲۰۱۶) نیز در گزارش پژوهشی خویش از نقش مثبت و مؤثر کاربری از رسانه های دیجیتال در افزایش خلاقیت کودکان یاد کرده اند. از همین رو

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

برخی از محققان با توجه به یافته‌های اخیر، بر ضرورت توجه اولیا کودکان و مسوولان جامعه به قرار دادن رسانه‌های دیجیتال در دسترس فرزندان تأکید داشته‌اند تا آنان با دستاوردها و ذخایر فرهنگی گسترده‌تری وارد مدرسه شوند.

مصاحبه‌های بهداد و ارشک ۶ ساله، دلالت بر آن دارند که اولیای این کودکان، هوشمندانه بازی کودک را به سمت مواردی مانند بررسی نقشه محله و شهر کودک یا کشورهای دیگر، هدایت کرده‌اند. مصاحبه دُرَسای ۶ ساله نیز بیانگر آن است که پدر وی با یاد دادن بازی شطرنج به دخترش، مشوق او به بازی شطرنج با رایانه شده است.

آرش ۶ ساله هم در مصاحبه خودش از کاربری خود از بازی‌های خلاق به شرح زیر یاد کرده است:

«غیر از این بازی‌ها، یه خونه‌سازی هم... یه پل‌سازی هم هست، پلش خیلی سخته.

- بازیش چه جوریه؟

تازه من دو تا از قسمتاشو بردم.

- باید پل بسازی؟

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

- چرا؟

ولی میاد، یه کاری می‌کنم بیاد».

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

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

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

Duckie Deck Trash Toys

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



Common Sense says

✓ age 3+ ★★★★★ i

Discarded and found items inspire creativity, "upcycling."

iPhone, iPod Touch, iPad | \$2.99 | Education

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

Parents say
age 14+
★★★★★
[Based on 1 review](#)

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

[Get it now](#)

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





Apps, Games, and Websites for Inventing

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

Browse Apps, Games, and Websites for Inventing

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

- 

☐ Duckie Deck Trash Toys

✓ age 3+ ★★★★★

Discarded and found items inspire creativity, "upcycling."

Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2014)

[Get it now](#)

[Continue reading](#)
- 

☐ Toca Builders

✓ age 6+ ★★★★★

Well-done Minecraft-style app great for younger kids.

Devices: iPhone, iPod Touch, iPad, Android, Kindle Fire, Windows app (2013)

[Get it now](#)

[Continue reading](#)
- 

☐ Toca Lab: Elements

✓ age 6+ ★★★★★

Budding chemists freeze, spin, and explode 110 elements.

Devices: iPhone, iPod Touch, iPad, Android, Kindle Fire (2014)

[Get it now](#)

[Continue reading](#)

تحقق یادگیری و آموزش فعال

Browse Apps and Websites with Lots of Problem Solving

All ages | [Preschoolers \(2-4\)](#) | [Little Kids \(5-7\)](#) | [Big Kids \(8-9\)](#) | [Twins \(10-12\)](#) | [Teens \(13+\)](#)



☐ Allen Assignment

✓ age 3+ ★★★★★

Cute storyline for problem solving; great family fun.

Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2012)

[Get it now](#)

[Continue reading](#)



☐ Bedtime Math

✓ age 3+ ★★★★★

Daily problem can help kids make math a habit.

URL: <http://bedtimemath.org/> (2012)

[Get it now](#)

[Continue reading](#)



☐ Sesame Street: Elmo's Musical Monsterpiece

✓ age 3+ ★★★★★

Making music with Elmo and Abby is educational and fun.

Platforms: Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo Wii (2012)

[Get it now](#)

[Continue reading](#)



☐ Bugs and Numbers

✓ age 4+ ★★★★★

Engaging math games span preschool through early elementary.

Devices: iPhone, iPod Touch, iPad (2013)

[Get it now](#)

[Continue reading](#)

یکی از ابعاد جدید آموزشی کاربری کودکان نسل دهه ۹۰ از فناوری‌های ارتباطی جدید، ایجاد بستری جهت تحقق آموزش فعال این کاربران خردسال است.



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



از نظر پیاژه، از آنجاکه تفکر کودک پیش دبستانی و دبستانی، تفکری عینی است، بنابراین ضرورت دارد با در دسترس قراردادن اشیای مختلف در اختیار وی و همین طور تماس دادن او با روابط اجتماعی ملموسی که در اطراف و اکناف خویش آن‌ها را در می‌یابد، او را به سمت آموزش فعالی سوق داد تا در جریان کشف و اختراع موارد متنوع، آمادگی سوق یافتن به سمت تفکر صوری و انتزاعی را به دست آورد.



۹-۲- تربیت خلاق تر کودکان

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



منطقی (۱۳۹۰ الف) درباره اهمیت خلاقیت و ضرورت آموزش آن می نویسد: مسأله خلاقیت از منظرهای مختلفی نگریسته شده است. این عامل به عنوان یک مسأله آموزشی، به مثابه یک مسأله انگیزشی و به عنوان شرط بقا در عصر فراصنعت، مورد توجه و عنایت محققان و برنامه ریزان اجتماع واقع شده است. اما با وجود وجوه به ظاهر متفاوت و متنوع خلاقیت، در چشم اندازی کلان نگر، ابعاد پیش گفته، در وفاق با یکدیگر قرار داشته، می توان از منظر واحدی بدان نگریست. از این رو، در این قسمت پس از پرداختن جداگانه به مسایل مزبور، در انجام با نگاه واحدی که به آن ها خواهد شد، مسأله چگونگی آموزش خلاقیت مورد مذاقه و بررسی قرار خواهد گرفت.



اگر به مسأله خلاقیت از منظر آموزشی نگریسته شود، مشخص می شود که از این دید، خلاقیت یکی از اساسی ترین مسایل آموزشی جهان حاضر، به شمار می رود.

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

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

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

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



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

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

تافلر در کتاب «موج سوم»، از سه موج که تمدن بشری تا به حال شاهد آن بوده است، سخن می‌گوید. موج نخست، حاوی انقلاب کشاورزی بود که هزاران سال به طول انجامید. با شکل‌گیری انقلاب صنعتی از قرن ۱۷ میلادی، موج دوم شکل گرفت و پس از گذشت ۳۰۰ سال از برپایی تمدن صنعتی، در موج سوم که بشر دوره جنینی آن را پشت سر نهاده است، آدمی خود را با جهشی غیرقابل تصور و با عمیق‌ترین خیزش اجتماعی و خلاقانه‌ترین نوسازی که جامعه تاکنون به خود دیده است، مواجه می‌بیند. به نظر تافلر، جوامع موج اول، به سبب وابسته کردن انسان‌ها به زمین، نسلی تربیت کرد که از تفکری محدود، برخوردار بود.

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

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

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

تافلر در معرفی یکی از دیگر مشخصه‌های مهم تمدن موج سوم، از خلاقیت سخن به میان می‌آورد. وی نه تنها از خلاقیت به عنوان عامل پیش برنده تمدن موج دوم به سمت تمدن موج سوم یاد کرده، بلکه از این مسأله، به عنوان یکی از نتایج طبیعی تمدن موج سوم نیز یاد می‌کند. وی با تذکر این که اساسی‌ترین ماده خام تمدن موج سوم که فرسایش ندارد، اطلاعات و تخیل است، یادآور می‌گردد: «تمدن موج سوم به یک آرمان شهر عملی در آینده می‌انجامد. در این آرمان شهر عملی، می‌توان تمدنی را دید که به تفاوت‌های فردی امکان بروز می‌دهد و تنوع نژادی و منطقه‌ای و مذهبی و پاره فرهنگی را به جای سرکوب کردن، با آغوش باز پذیرا می‌شود... این تمدن علایق زیادی را به خلاقیت جلب می‌کند». تحولات اخیر تافلر را بدانجا می‌کشاند که می‌پرسد: «آیا در زمانی که تمدن صنعتی به حال سكرات افتاده است، تقلید از آن بجا است و آیا صنعتی شدن به طریق مرسوم، تنها راه به سوی پیشرفت است». در ادامه، وی با تذکر این که تولید نامتمرکز، انرژی احیاپذیر، بریدن از شهر، کار در خانه، تولید برای مصرف شخصی به میزان وسیع و مانند آن‌ها که از خصایص تمدن موج سوم هستند، تفاوتی اساسی با تمدن موج دوم داشته، رجعتی دیالکتیکی به گذشته را تداعی می‌کنند، خاطرنشان می‌سازد: «به نظر می‌رسد بیشتر کشورهای موج اول، می‌توانند برخی از ویژگی‌های تمدن موج سوم را به خود گیرند، بدون آن که از فرهنگ خود به طور کامل صرف‌نظر کرده یا توسعه صنعتی موج دوم را طی کنند».

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

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



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

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

دیویس^۱ (۲۰۰۶)، بعد از گذشت بیش از یک دهه از بیان سوریانو، با تأکید بر بیان وی، در مقاله خویش خاطرنشان می‌سازد، «امروزه، بحث‌های خلاقیت و نوآوری تبدیل به شعار روزمره زمانه ما شده است».



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

اکیسی^۲ (۲۰۱۶) در مقاله خویش متذکر می‌گردد، استفاده از ICT در سطح کودکان پیش دبستانی، یادگیری را لذت‌بخش‌تر و معنادارتر کرده، مهارت‌های تفکر خلاق را توسعه می‌دهد. مضاف بر این، کودکانی که از فناوری‌های ارتباطی جدید سود می‌برند، از نظر توسعه ذهنی، شکل‌گیری اطلاعات، مهارت‌های حل مسئله و مهارت‌های زبانی بهتر از کسانی هستند که از ICT استفاده نمی‌کنند.

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

مارش^۴ و همکاران (۲۰۱۶) و امین‌الرعیای^۵ و همکاران (۲۰۱۶) نیز در گزارش پژوهشی خویش از نقش مثبت و مؤثر کاربری از رسانه‌های دیجیتال در افزایش خلاقیت کودکان یاد کرده‌اند. از همین رو برخی از محققان با توجه به یافته‌های اخیر، بر ضرورت توجه اولیا کودکان و مسوولان جامعه به قرار دادن رسانه‌های دیجیتال در دسترس فرزندان تأکید داشته‌اند تا آنان با دستاوردها و ذخایر فرهنگی گسترده‌تری وارد مدرسه شوند.

برخی از پژوهش‌گران با توجه به علایق وافر اتحادیه اروپا به خلاقیت و نوآوری، به بررسی مسئله آموزش خلاقیت در دوران پیش دبستان پرداختند. بعضی از بررسی‌های انجام شده، دلالت بر آن دارد که

-
1. Davies, T.
 2. Ekici, F. Y.
 3. Arnott, L.
 4. Marsh, J.
 5. Aminolroaya, S.

بین آموزش علوم و خلاقیت، همبستگی مثبتی وجود دارد، از این رو پژوهش گران با احصای مواردی که در علوم مطرح شده، با خلاقیت مناسب دارند (مانند بازی و اکتشاف، حل مسأله، پرسش و کنجکاوی، استدلال، انگیزه، گفت و گو و همکاری)، پیشنهاد می کنند با دامن زدن به موارد اخیر، در عمل می توان امیدوار بود که خلاقیت کودکان پیش دبستان که در جریان آموزش علوم، تحت آموزش های اخیر قرار می گیرند، بیش تر از قبل خواهد شد (کارمین^۱ و همکاران، ۲۰۱۵).

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

کودکانی که در جریان کاربری خود از فناوری های ارتباطی جدید، به مشاهده برنامه های آموزشی مناسب می پردازند، در مقایسه با کودکانی که کاربر برنامه های خشن و یا صرفاً سرگرم کننده هستند، از سویی نمرات بالاتری کسب کرده، کتاب بیش تری مطالعه می کنند و از سوی دیگر ارزش بیش تری برای پیشرفت علمی قایل هستند و خلاقیت بیش تری از خود به معرض دید می گذارند.



بررسی میدانی بازی هایی که کودکان ایرانی به انجام آن ها مبادرت می ورزند، حکایت از آن دارد که برخی از بازی ها، بازی های فکری و معمایی بوده، کودکان را به تأمل و تدبر وامی دارد. بازی های راهبردی نیز در همین دسته از بازی ها قرار می گیرند، تعداد اندکی از بازی ها نیز، بازی های خلاق هستند که به خلاقیت کودکان دامن می زنند. اما نکته مهمی که در این قسمت باید به آن توجه داشت، این است که برای کاربری بازی های فکری و معمایی یا خلاق، یک بستر سازی فرهنگی اولیه، از سوی خانواده یا مهد کودک ضرورت دارد و علت قلیل بودن کاربری از بازی های خلاق در سطح کودکان خردسال، دقیقاً به خاطر کم توجهی اولیا یا اولیای مهد کودک نسبت به کاربری کودک از بازی های دیجیتال است. تصاویر زیر متعلق به راد ۳ سال و یک ماهه است. راد پس از دیدن یک کارتون که در آن قایقی را با پارو می راندند، با استفاده از دو راکت تنیس در حال قایق سواری و پارو زدن روی زمین بوده، خود -و قایقش- را با دست هایش جلو می کشد:

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



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

«- امیرعلی تو کارتون هم می‌بینی؟

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

- چه کارتون‌هایی رو بیش‌تر دوست داری؟

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

- خوب اسمش چیه؟

مهندسین.

- موضوعش چیه؟

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

- خوب اون‌ها چه کار می‌کنن؟

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

- چرا این کارها رو می‌کنن؟

چون دستگاه‌ها خراب می‌شن دیگه، باید درست شن.

- دیگه چی می‌بینی؟

ماشیناسورا.

- می‌خوای راجع به ماشیناسورا هم توضیح بدی؟

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

- مثلاً چی می‌سازن؟

الاکلنگ... حموم و خونه. همشونم آهنیه. معلومه قوین. راستش منم دوست داشتم مثل اونا همه چی رو می ساختم یا هر چی که خراب می شد رو درست می کردم.

... بعد خیلی دوست دارم نقاشی کارتون ها رو بکشم. دایی مهدیم شهید شده، به خاطر همین یه اسلحه هایی توی خونه ی مادر بزرگم اینا هست. از اونا نگاه می کنم، می کشم. عمو اسماعیل هم یه اسلحه داره. قبلنا می رفته جنگ.

- پس اسلحه های جنگی رو هم دوست داری؟

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

- چه جوری می خوای سپر درست کنی؟

نمی دونم... هم می تونم از بقیه بپرسم و کارتون ها و فیلم های مختلف راجع به اون رو ببینم، هم خودم فکر می کنم تا یه راهی پیدا کنم».

«- پرنیا تو تا حالا سعی کردی مثل ماشیناسورها چیزهای جدید بسازی؟
آره.

- روزانه چه قدر این بازی رو انجام می دی؟
زیاد.

- چه چیزهای جدیدی سعی کردی بسازی؟
چرخ و فلک، ماشین.

- اون ها رو خودت می سازی یا کسی بهت کمک می کنه؟
خودم می سازم، بعضی وقتا هم با بابام.

- هر جابیش که نمی تونی درست کنی رو از بابات کمک می گیری؟
آره.

- پرنیا توی کارتون ماشیناسورها، همیشه ماشیناسورها برنده می شن؟
آره.

- به نظرت چرا؟

چون قوی هستن.

- پرنیا توی این کارتون، ماشیناسورها چه طوری مشکلاشون رو حل می کنن و از دست دشمن ها و اوراق چی ها خلاص می شن؟

نقشه می کشن، به هم کمک می کنن و از دست اوراقچیا با ساختن چیزای جدید فرار می کنن.

- سعی نمی کنن بزنشون؟ آخه اونا خیلی قوی و بزرگن.
نه.

- تا حالا سعی کردی مثل ماشیناسورها از ابزارها برای تعمیر وسایل خراب استفاده کنی؟

- توی بازی آره، مثلاً لباسشویی و تلفنم رو تعمیر می‌کنم.
- چیزهایی رو که می‌سازی، از روی عکس یا الگو می‌سازی؟
- نه.
- پس نقشه و الگو رو خودت برای خودت می‌کشی؟
- آره.
- چیزهایی که بابات برات می‌خره رو دوست داری؟
- آره.
- وقتی چیزهای جدید می‌سازی، بابات چه کار می‌کنه؟
- ازم می‌گیره و نگاه می‌کنه و می‌گه این چیه ساختی که انقد قشنگه و خودشم با سازین شکلک، مٹ خودم می‌سازه.
- به جز چیزهایی که گفتی با ابزارهای سازین می‌سازی، سعی می‌کنی چیزهای جدید دیگه مثل جواهرات هم بسازی؟
- آره.
- مامان و بابات وقتی می‌گی وسایلیش رو برات بخرن، وسایلیش رو برات تهیه می‌کنن؟
- آره.
- تو جواهراتی که خودت درست می‌کنی رو بیش‌تر دوست داری یا بازاری‌ها رو؟
- اونایی که خودم درست می‌کنم.
- چرا؟
- چون خوشگل‌ترن و اندازه دستم هست و گشاد نیستن.
- تا حالا به این فکر کردی توی آینده هم جواهر این‌ها درست کنی و بفروشی؟
- آره خوب، ولی نه این که همش از اینا درست کنم».
- «- خوب دوست داشتی که ربات‌ها واقعی بودن و تو با اون‌ها یه تیم داشتی؟
- آره، دلم می‌خواد سریع‌تر بزرگ بشم، خودم ربات بسازم، اما خیلی سخته.
- چرا؟
- چون که وقت زیادی می‌گیره و این که همه‌اش باید کار کنی، چون که اونا فیلم دارن.
- یعنی چی که فیلم دارن؟
- نمی‌دونم دقیقاً، اما کسایی که ربات می‌سازن، فیلم می‌زارن تو سرشون.
- ...
- آهان، خوب نگفتی چرا ساختن ربات کار سخته؟
- چون که ده تا پیچ و پونزده هزارتا مهره لازم داره.
- خوب مگه تو نداری؟

نه.

- بزرگ بشی هم نمی تونی اون ها رو بخری بسازی؟
نه، آخه خیلی پول نیاز داره.

- یعنی فکر می کنی به خاطر پولش نمی تونی بسازی؟
آره، ولی همین دو سه روز پیش داشتم یه چیزایی جمع می کردم واسه رباتم، فکر کنم تا دو سه روز دیگه درست بشن.

- آهان، پس یعنی چند روزه که داری روش کار می کنی.
آره، دارم وسایلاش رو جمع می کنم فعلاً، بعد که همه اش رو پیدا کردم، می سازمش.
- خوب اگر ربات رو بسازی، چه رباتی می سازی؟
یه نوعی می خوام بسازم که این چیزایی که بهشون وصل می شه، حرکت می کنند، اون ها رو بهشون وصل کنم.

- یعنی می خوای یه ربات هایی بسازی که حرکت کنند؟
آره، برای همین می خوام ربات بسازم اصلاً.
- خوب بعد حرکت کنند که چه کار کنند؟
مثلاً نظافت و کارای خونه رو به من کمک کنند یا تو مشق هام». در موارد دیگری برخی از اولیا کوشیده اند با استفاده از برنامه های مناسب، کاربری بهینه و خلاق را برای فرزندشان رقم بزنند. مصاحبه های ارشک، سینا و دُرَسای ۶ ساله مصادیقی از همین معنا را به دست می دهند:

«- ارشک تو توی لپ تاپ هم بازی داری؟
آره.

- چه بازی هایی؟
- بازی شطرنج، چون خودم شطرنج می خوام شرکت کنم.
- آهان مسابقات شطرنج؟
آره.

- شطرنج خیلی بلدی؟
آره بلدم.

- از کی یاد گرفتی؟
بابام بهم یاد داده». «- سینا تو توی تبلت چی داری؟
بازی.

- چه بازی هایی داری؟

موتورسواری، بازی جنگی، بازی فکری هم دارم.

- اِ!، بازی فکری چه جوریه هست؟

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

- بعد مامانت بهت می‌گه چه بازی‌هایی انجام بدی؟

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

«- خوب دُرُسا، بازی خونه چه جوریه؟

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

- خودت معماهاش رو حل می‌کنی؟

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



مصاحبه با آرش ۶ ساله، نمونه بارزی از سوق یافتن کودکان به سمت بازی‌های خلاق و ارضای کنجکاوی آنان حتی در سنین پیش دبستان در جهات مثبت است:

«من یه بازی هوش‌سنج هم دارم.

- چی؟

چی می‌گن؟ برای مغزه.

- آهان، بازی هوشیه؟

آره، مغز آدمو درگیر می‌کنه.

- چه جوریه؟

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

من به سریعی پیداشون می‌کنم.

- باید انتخاب کنی که توپه توی کدوم ظرفه؟

آره.

من یه بازی دارم، یه بازی مثلثیه، چند تا مثلث میان وسط خب، سبز خب، بعدش می برنشون اون ور، دوباره یه شکلاهی دیگه میاد، بعد باید جواب بدی توش کدوما رو دیدی، کدوما رو ندیدی.

- چه بازی های خوبی... اینا رو توی لپ تاپت داری یا گوشی مامان و بابات؟
تو لپ تاپم دارم.

بعدش یه موشکی هست، شکلاهی خمیر بازی رو نشون می ده، مثلاً می گه، اگه می خوای موشک درست کنی، باید یه دونه گردی چیز درست کنی، گرد باشه، بعدش بذاری جلوی شیشه هاش، من تا حالا درست کردم، چند تا درست کردم، بعدش تو شکل چیزه، تو شکل لپ تاپه، با خمیر بازی نمی خواد انجام بدی، کلاً تو لپ تاپه خمیر بازیش. بعدش وقتی می خوای گردش کنی می ذاریمش وسط، این جوری می کنیم (حالت گرد کردن خمیر با دست را نشان می دهد).

- آهان، خوب؟

هی روی لپ تاپت این جوری می کنی تا گرد بشه.

من یه بار ماشین درست کردم، اون قد رو برنامه کار کردم، حتی باهاش فیلم ساختم.
- چه جوری فیلم ساختی؟

اومدم ساختمش، بعد خونه و اینام ساختم کنارش، پارک و اینا، سرسره هست، خودش ساخته، هی خودش می ره جلو، یه عکس باید بگیره از تو لپ تاپت، می ره جلو یه عکس، می ره جلو یه عکس، می ره جلو یه عکس، بعدش صحنه ی سریعش می کنی.

- با همون لپ تاپ این کار رو می کنی؟

آره، صحنه ی سریعش می کنی، بعدش میاد تو حافظه اش.

- چه جوری اون وقت صحنه ی سریع می شه؟

یه چیزی هست، یه دماسنجی هست... خب؟ دماسنج سرد می شه، خب، یه دستی هم هست، یه چیزی هست زیرش، زیر اون لپ تاپم خب، اونو می زنم، توش می ره جلو، یه دونه این ور هست، یه دونه این ور... .

- توی دکمه هاشه؟

آره.

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

- چه جوری؟

می بینی... تو گوشی ها یه چیزی هست، می زنی یه ماژیکایی میاد، توش یه چیزایی می کشی؟

- آهان، خوب؟

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

- اون چی بود؟

تو لپ تاپم یه دونه صافی هست این جوری.

- خوب؟

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

- آهان.

بعدش من یه چیزی ساختم.

- چی؟

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

- خوب؟

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

یه ماشینایی هم هستن، عکسشونو می‌اندازن، مثلاً من ماشینامو میارم وسط خونمون خب، عکساشونو می‌گیرم، طرحشونو درست می‌کنم.

- طرحشونو عوض می‌کنی؟

آره، رنگ می‌زنم بهشون، لاستیکاشونو عوض می‌کنم.

- با گوشی عکس می‌گیری؟

ها، آره.

- با گوشی کی؟

با گوشیههههههه... لپ تاپم عکس می‌اندازه دیگه، با لپ تاپ عکس می‌گیرم.

یه بازی هم هست اسمش کاسپرنتومه.

- خوب؟

فقط برای... مثلاً از خونه‌ها عکس می‌گیری، مثلاً توش اطلاعات می‌ده، اطلاعات چیز می‌ده، مثلاً تو این خونه چیه یا این خونه از بُتن ساخته شده.

- خوب؟

مثلاً می‌گه این از بتن ساخته شده، این از رز آهن خالص ساخته شده و اینا.

- از خونه‌های واقعی عکس می‌گیری؟

آره دیگه.

- چه جالب.

مثلاً از اعضای بدن عکس بگیری، تار می‌کنه می‌ره توی بدن.

- توی بدن رو نشون می‌ده؟

آره، مثلاً می‌گه چشما چه جوری ساخته شدن.

- چه جالبه.

موها چه جوری ساخته شدن، بدن چه جوری ساخته شده.

- بازی هارو چه جوری می‌گیری؟

اون کاسپرنتومو از بابام گرفتم، اون برنامه... بازی رو هم از پسر عموم گرفتم و این اتوبوس سازی رو هم که از مامانم گرفتم.

- فقط با لپ‌تاپت بازی می‌کنی یا با گوشی مامان و بابات هم بازی می‌کنی؟

نه، یه بازی هم هست، مثلاً توی گوشی مامانم یه چیزیه، جواب سواله... باید اونو حل کنی.

- چه بازی‌هایی داری؟

یه ماشین بازی... .

- خوب؟

یه ماشین بازی‌ای هست، یه ماشین بوگاتی هست توش خب، باید براش شکل بسازی، مثلاً همه

چیزاش پاک شده خب، یه صفحه‌ی بوگاتی‌ای هست، باید اونو بذاری وسطش خب، بعد هر چی لاستیک

می‌خوای توش بذاری.

- مدلش رو باید عوض کنی؟

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

- ماشین‌ها رو دوست داری؟

آره، همه‌ی فورماش رو دوست دارم.

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

- مک کوئینه؟

آره کلش، دیواراش هم مک کوئینه.

- بعد طرح‌های این‌ها رو از لپ‌تاپ می‌بینید، بعد میاید واقعی‌ش رو درست می‌کنید؟
من لپ‌تاپمو میارم، پسر عموم وسیله‌هاش رو میاره، از لپ‌تاپ نگاه می‌کنیم، می‌ریم تو پارکا...
خونه‌هامون نزدیک نیست، یه پارکی پسر عموم اینا دارن، بعدش می‌گه بیا اینجا، می‌ریم اونجا، بعدش
طرحه رو درست می‌کنیم».



از سوی دیگر مطالعات میدانی گروه پژوهش‌بیانگر آن است که وقتی به کودکان بازی‌های فکری یاد داده شده، نظر کودکان راجع به بازی پرسیده می‌شود، کودکان از انجام این بازی‌ها ابزار رضایت می‌کنند. مصاحبه با آلالی ۶ ساله، حاوی نمونه‌ای در همین جهت است:

«- دوست داری توی تبلت، بازی‌های جدید بریزی؟
بله.

- پس خاله دوست داری بازی‌های جدید رو یاد بگیری و بازی کنی؟
آره.

- مثلاً الآن من گوشیم رو بهت بدم، دوست داری بازی کنی؟

اوهوم (با اجازه‌ی مربی مهد، بازی مچ‌لند را به آلا دادم و او شروع به بازی کردن کرد).

- خاله می‌دونی بازیش چه جوری هست؟

نوچ.

- می‌خوای یادت بدم؟

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

- خاله بازی رو دوست داری؟

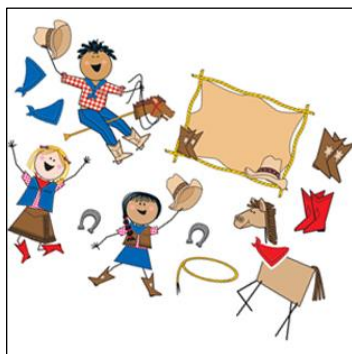
آره.

- برنده شدی عزیزم، دوستش داشتی؟

اوهوم.

- این بازی رو بیشتر دوست داری یا بازی‌های تبلت رو؟

این رو بیشتر دوست داشتم.



مطالعات انجام شده در ارتباط با تأثیر فناوری‌ها بر افزایش یا کاهش خلاقیت کودکان کاربر فناوری‌ها، حکایت از نتایج متفاوتی دارد، به این معنا که غالب پژوهش‌های انجام شده در این زمینه، تأکید دارند که کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید بر میزان خلاقیت و خلاق عمل کردن کودکان می‌افزاید (اوهارا^۱، ۲۰۰۸، مک‌پیک^۲ و همکاران، ۲۰۱۳)، زیرا فناوری‌ها از سویی با ارایه انبوهی از اطلاعات به کودکان کاربر و از سوی دیگر به دلیل ایجاد امکان عمل‌های گسترده برای کودک (نظیر تولید موسیقی، تکمیل داستان و مانند آن)، شرایط مناسبی برای خلاق عمل کردن کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی

1. O'Hara, M.

2. McPake, J.

جدید پدید می‌آورد، اما محدودی از مقالات از اثر منفی فناوری‌ها بر خلاقیت کودکان کاربر فناوری‌ها یاد می‌کنند (جانسون^۱ و کریستی^۲، ۲۰۰۹) زیرا فناوری‌ها فرصتی برای خلاق عمل کردن آنان در محیط بیرون باقی می‌گذارند.

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

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

– با دور ریختنی‌ها بلدی چیزی درست کنی؟
بله.

– چی می‌تونی درست کنی؟

شمشیر، تفنگ، چاقو، سوزن».

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

همان‌گونه که از مصاحبه امیرحسین برمی‌آید، کاربری بی‌حد و حصر از بازی‌های دیجیتال کار او را به جایی رسانده است که امیرحسین دیگر به چیزی جز اسلحه و اسلحه‌کشی فکر نمی‌کند.

سروش نیز در جریان مصاحبه خویش از محدود شدن فعالیت‌های فیزیکی خود در جهان بیرون یاد می‌کند که این مسأله خود به خود متضمن محدودیت فعالیت و عملکرد خلاق وی (و کودکان مشابه وی) هستند.

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

«– فاطمه خانم چه قدر باربی داری؟

من یه کمد پر باربی دارم!

- فاطمه خانم چرا این قدر باری رو دوست داری؟

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

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



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

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

مصاحبه‌های انجام شده با کودکان نسل دهه ۹۰ حکایت از آن دارد که بعضی از کودکان در مواجهه با فناوری‌ها به شکل خلاق عمل کرده، از فناوری‌ها در جهت تحقق منویات خود سود می‌برند، به این معنا که کودکان اخیر که سواد خواندن و نوشتن را ندارند، گاهی در جریان ارتباط با یکدیگر از طریق ارسال صوت و یا ارسال شکلک (استیکر)، با هم تماس حاصل کرده، به این ترتیب بر محدودیت‌های ارتباطی خویش غلبه می‌کنند. در موارد دیگری کودکان با ارسال چندین اسکرین شات (مثلاً از چگونگی نصب یک برنامه)، در عمل به راهنمایی دوستانشان پرداخته، برای حل مشکلات فنی آنان اقدام می‌کنند.

کودکان دیگری در جریان مصاحبه خویش گزارش می‌دادند که آنان برای پیاده‌سازی (دانلود) بازی، با استفاده از تصاویر و انتخاب پیاپی گزینه دانلود، بدون نیاز به نگارش، بازی‌های مورد علاقه خود را پیاده‌سازی می‌کنند. به همین ترتیب برخی از کودکان با استفاده از بلندگوی گوگل، جست‌وجوی مورد نیاز خود را بدون استفاده از نوشتن انجام می‌دهند.

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

«- خوندن و نوشتن بلدی؟»

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

- چه جوری با دوست‌ها تماس می‌گیری؟

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

اینا می‌زنم صحبت می‌کنم.»

«- می‌دونی تلگرام چیه؟»

آره.

- کی تلگرام داره؟

بابام.

- تو نداری؟

من نه، ولی باید بریزم.

- چرا باید بریزی؟

آخه ندارم.

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

نه بازی که نیست. مثلاً با هم حرف می‌زنن.

- خوب تو مگه سواد داری؟

خب می‌شه صدا هم فرستاد.»

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

مختلف سخن گفته‌اند:

«- دیگه با تلگرام چه کار می‌شه کرد؟»

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

ناراحتن.

- که یعنی مثلاً من ناراحتم، آره؟

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

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

- پس استیکرا برای چی هستن؟

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

«- تلگرام می دونی چیه؟

آره.

- چه طوریه تلگرام؟

بین مثلاً می رم اون پایین اون صورت رو می زنم، بعد یه عالمه استیکر می آره، بعد اونا رو می فرستم،

اون قدررر استیکر با حالی داره.

- مثلاً چه استیکرهایی؟

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

صادق ۶ ساله هم در مصاحبه خویش بیان می داشت، دوست او با ارسال اسکرین شات های لازم، طرز

پیاپی سازی یا رفع مشکل فنی پیش آمده برای او را به وی یاد می دهد.

روژینا و هیراد ۶ ساله نیز در مصاحبه های خویش از پیاده سازی بازی ها بدون نیاز به نگارش نام

بازی ها، به شرح زیر یاد کرده اند:

«- خاله گفתי بازی هات رو از کجا دانلود می کنی؟

از اونجایی که عکسای بازی رو بهمون نشون می ده. من دکمه دکمه می زنم، بازی شو میاره، بعد یکی

یکی انتخاب می کنم. دو تا انتخاب کنی، هیچ اشکالی نداره».

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

(مادرش پیش ما می آید و روی میز بغل شروع به کار می کند).

مادر: نه، ۲۰۰ تا بازی داره، می ره گوگل پلی، بازی دانلود می کنه!

بازار! یک سره تو بازاره!

- مگه هیراد بلده تایپ کنه؟

مادرش: نه، یه بازی می گیره، هی می زنه بازی بعدی، بازی بعدی، هی دانلود می کنه».

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

می سازد، او با استفاده از بلندگوی گوگل، بر ناتوانی خود در نگارش فایق می آید:

«- دوست هات چه بازی هایی دارن؟

نمی دونم، فقط با مال خودم بازی می کنم.

- یعنی بازی برای هم نفرستادید؟

آره، من براشون می فرستم فقط.

تاحالا برای کسی بازی فرستادی؟

آره.

- با چی؟

با زاپیا.

- چه طوری؟

آسونه، دکمه‌شو می‌زنی، میاد.

- زاپیا چه شکلیه؟

(در هوا کلمه زد انگلیسی را به شکل برعکس می‌کشد).



«بابام واسم ایمو نصب کرد تا وقتی رفت مسافرت، با هم تصویری یعنی دیدنی حرف بزنی، خودمم بعضی برنامه‌ها رو از بازار دانلود می‌کنم یا سرچ می‌کنم.

- چه طوری سرچ می‌کنی؟

می‌رم تو اینترنت تبلتم، کنار گوگل عکس یه بلندگو کشیده می‌زنم رو بلندگو، اسم اون چیزی رو که می‌خوام رو می‌گم واسم میاره .

- بیش‌تر چه چیزهایی رو سرچ می‌کنی؟

بن‌تن، فیلم جنگی، عکس خنده‌دار، برنامه کودک، عکس‌های دیگه».

گذشته از عملکرد خلاق کودکان نسل دهه ۹۰ در کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، محتوای مورد استفاده کودکان از فناوری‌هایی مانند تبلت، تلفن همراه و رایانه، ممکن است مناسب یا نامناسب باشند. به این معنا که اگر اولیا، اولیای مهدکودک‌ها و اولیای فرهنگی کودکان در سطح جامعه، با بسترسازی‌های فرهنگی لازم، محتواهای مناسب را در دسترس کودکان قرار دهند، در این صورت محتواهای اخیر موجبات رشد علمی، فرهنگی و عملکرد خلاق کودک را فراهم خواهد آورد. تصویر زیر، نقاشی عرفان ۴ ساله از سونیک است. عرفان پس از تهیه نقاشی خودش بیان می‌داشت، سونیک خیلی زرنکه و همیشه یه راهی برای فرار پیدا می‌کنه و برنده می‌شه! منم می‌خوام مثل سونیک برنده بشم و اول بشم.



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

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



۲-۱۰- بروز تحول در سرگرمی و تفریحات کودکان

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



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

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. مضاف بر آن چه از آن یاد شد، برنامه‌ریزی جهت‌دار دستگاه‌های تبلیغاتی غرب با طرح سوژه‌های متفاوت و متنوع می‌کوشند تا با ایجاد تغییر در ذائقه کودکان ایرانی، آنان را از تفریح‌ها و سرگرمی‌های رایج در جامعه‌اش دور ساخته، وی را به سمت و سوی تفریح‌ها و سرگرمی‌های جدیدی نظیر جادوگربازی، پرنسس بازی، هیولا بازی و مانند آن‌ها سوق دهند که شواهد میدانی موجود حکایت از آن دارند که در این امر نیز موفق ظاهر شده‌اند. پیش از توجه فناوری‌های پیشرفته و ارتباطی به مقوله بازی، بیش‌تر بازی‌ها، در اشکال عملی و جمعی انجام می‌گرفتند، اما پس از توجه فناوری‌های ارتباطی جدید به مقوله بازی و سرگرمی، تحولات قابل تأملی در عرصه بازی‌ها پدید آمده است.

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

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

تا سال ۲۰۰۲، تقریباً همه بازی‌ها از پیش روی گوشی‌ها نصب می‌شد، و به جز گوشی‌های نکستل^۵، گوشی دیگری قادر به پیاده و نصب کردن (دانلود^۶) بازی برای تلفن همراه نبود. اما با پیشرفت‌های بعدی، نه تنها امروزه امکان پیاده کردن بازی‌ها از سایت‌های مختلف و توانایی پذیرش چند بازیکن بدون

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

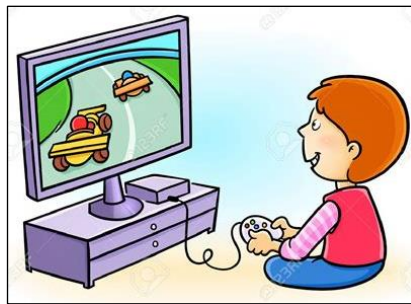
ارتباط سیمی با یکدیگر، روی گوشی های تلفن همراه وجود دارد، بلکه با پیشرفت های آینده نزدیک، تحقق بازی های تلفن همراه به صورت گرافیک سه بُعدی پیش بینی می شود (منطقی، ۱۳۸۶).

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

بازی های رایانه ای تلفن های همراه نیز همواره در حال پیشرفت هستند و کاربران تلفن همراه با گذشت زمان، روز به روز با بازی های جدیدتری روی گوشی هایی که تازه به بازار عرضه شده اند، مواجه می شوند، بازی های اخیر از سطح صوتی و گرافیکی بالاتری نسبت به بازی های قبلی برخوردارند و آنان می توانند با اتصال به اینترنت، بازی های بیشتر و جدیدتری دریافت دارند.

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

در سطوح پیشرفته تر دختران به بازی های پرورشی (پرورش حیوان یا فرزند مجازی)، آرایشی و مبتنی بر مد و پسران متوجه بازی های رقابتی، پرخشونت و جنگی، زامبی، ورزشی و پرهیجان می گردند، اما وجه مشترک هر دوی این بازی ها، ارزش های مادی، فردگرایانه، لذت مدار و هیجان شدیدی است که در بطن آن ها نهفته است.



نگار و سارینای ۶ ساله، در مصاحبه های خود از بازی های دخترانه و پرورشی خود به شرح زیر یاد کرده اند:

«- خوب با آتنا چه بازی هایی می کنید؟

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

- خوب، فقط همین بازی رو می کنید؟

یه بازی های دیگه ای هم هست که باید پرنسس درست کنی، ولی آتنا نمی ذاره اون رو بازی کنیم، همش می خواد کیک درست کنیم.

- خوب.

همین، بعضی وقتام من مهمون آتنا می شم اون واسم لازیا درست می کنه.

۱- اچہ طوری، مگہ بلده؟

مثلاً دیگره، لازانبای واقع، که نه».

«- سارینا خانم تو چه بازی‌هایی داری؟»

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

- مراقبت بیچہ گے، یعنی، جے؟

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

- تو دوست داری از بیچہ مراقبت کنے؟

بله.

- چیرا؟

خب چون باتریت هستن و دخترای خویین».

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

«- بر سینه خانم تو کارتون‌های یسرونه رو دوست داری؟

نه زیاد.

- چرا دوستشون ندارى؟

چون یزن یزنیه».

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

بالای ۱۸ سال تعلق دارند، یاد کرده است:

«- بیش تر فیلم دوست داری یا کارتون؟

فیلم بیشتر دوست دارم، ولی کارتونم دوست دارم.

- با تبلت یا گوشی، هم بازی می کنی؟

تبلت ندارم، پلی استیشن دارم.

- با اون چه بازی های می کنی؟

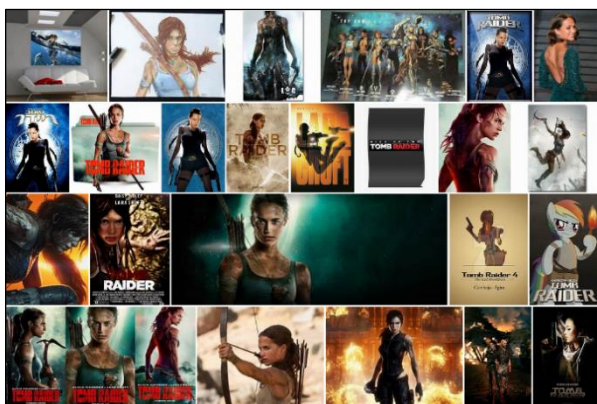
بزن، بزن، کشتی، کج، بوکس، تفنگ بازی.

– اسم بازی ہات رو بہ من می گی؟

تام راید، دیگه بوکس هارلی کوپین، بتمن هم دارم.

- یہ کم از بازی تام رايدر یرام می گے؟

همون دختره که آدم بدا رو می کشه، از صخره می ره بالا، بره دنبال باباش، موجودات ترسناک میان، هلی کوپتر میاد اون قدر بهشون تیر می زنه تا بمیرن»^۱.



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

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

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

بهش غذا می دی، بعد می شوریش، می ری باهاش توپ بازی می کنی، مثلاً هر کاغذ دیواری می خواد، می ری براش می خری، دارو براش می خری. ببین رنگ اصلیش قهوه ایه. قهوه ای کم رنگ، اما ما رنگشو عوض می کنیم.

– یعنی تو ازش مواظبت می کنی؟

اولش که بازیشو می ریزیش، بچه کوچولوئه، باید همه کاراشو بکنی، بعد بزرگش می کنی، بزرگ شد دیگه مزه نمی ده، باید پاکش کنی یه بازی دیگه بریزی.

– پس وقتی پو بچه هست، به خاطر کارهایی که واسش می کنی، دوستش داری؟

باید براش لباس پو بخری، بعضی وقتا مریضه، یه چیزی باید بذاری تو دهنش، غذا باید براش بخری تا خوب بشه. تو یه روزه، اونو خوب می کنی.

– بعد از کجا می فهمی که مریضه و باید براش این کارها رو بکنی؟

ببین بالاش یه چارخونه هایی هست، اونو وقتی پو مریض می شه، کم می شه، بعد می ری تو اون جایی که دارو هست، دارو می دی بهش می خوره، اون چارخونه ها پر می شه. واسه غذاشم یه چارخونه های دیگه هست که اگه گرسنه بشه، اونو خالی می شه و وقتی بهش غذا می دی، پر می شه».

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



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

«- سلنا با کامپیوتر هم بازی می‌کنه؟

با کامپیوتر فقط کلاه قرمزی بازی می‌کنه.

- بازیش چه طوری هست؟

این طوریه که کلاه قرمزی می‌دونه، پول جمع می‌کنه، نبایدم به موانع برخورد کنه

- می‌تونه خودش بازی رو بیاره؟

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

- فقط کلاه قرمزی رو بازی می‌کنه؟

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

- اون رو چی، خودش نمی‌تونه بیاره؟

نه اونم خودش نمی‌تونه بیاره من براش میارم، فقط بهش یاد دادم که بزنه بره جلو عکسا یا مثلاً بره توی یه فایل دیگه بیاره، عکس دیگه چیزی بلد نیست».

انجام نقاشی، بازی‌های آرایشی، تغذیه‌ای یا جنگی، دیدن عکس، کلیپ و فیلم، گوش کردن آهنگ تهیه عکس و نظایر آن‌ها، بخشی از بازی‌ها و سرگرمی‌های کودکان نسل دهه ۹۰ در ارتباط با تبلت و تلفن همراه را تشکیل می‌دهد.

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

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

آره، یه داداش دارم که کوچیکه!

- اسمش چیه؟

اسمش ماهانه!

- چند سالشه؟

سه سالشه!

- آخی عزیزم. اونم با شما بازی می کنه؟

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

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

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

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

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

برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ از تبلت خودشان برای کشیدن نقاشی سود می برند. هستی ۴ ساله و معراج ۶ ساله در مصاحبه های خود از کشیدن نقاشی با تبلت شان چنین یاد می کردند:

«- نقاشی بیش تر دوست داری یا گوشی بازی؟

نقاشی دوس دارم. هلمما بهمم گوشی نمی ده. با گوشی هانیه نقاشی می کشم.

توی دفترت نقاشی نمی کشی؟

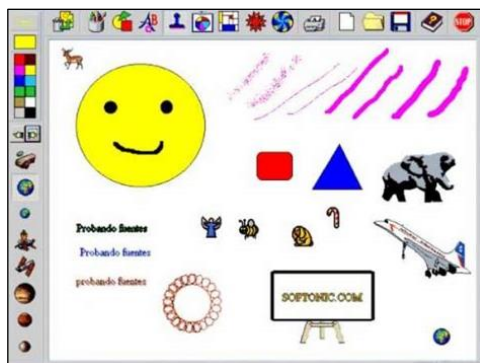
اگه برم خونه ی خاله اونجا هانیه نمیداد. تو دفتر نقاشی می کشم».



«- چه قدر خوب با تبلت نقاشی کردی؟

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

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



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

- آهنگ هم گوش می‌دی؟

آره.

- چه آهنگ‌هایی گوش می‌دی؟

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

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

- خب؟

مثلاً مرتضی پاشایی معروفه.

عرشیا: به، به.

- آهنگ‌هاش رو دوست دارین؟

عرشیا: من عاشقشم.

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

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

یکی از سرگرمی‌های خویش یاد می‌کنند:

«- خوب آرمیتا با گوشی بابات چه کارهایی می‌کنی؟

بازی می‌کنم، آهنگ گوش می‌دم، عکس می‌بینم».

«- چند تا از دوست‌هات توی مهد تبلت دارن؟

خیلیاشون.

- روزی چند ساعت کاری می‌کنی؟

یکی دو ساعت.

- چه کارهایی با تبلت انجام می‌دی؟

بازی و سلفی گرفتن و آهنگ و اینا».



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

«- اینستا هم دارید؟»

یاس: آره دارم من.

مبینا: منم دارم.

- با اینستا چه کار می‌کنید؟

مبینا: عکس مردمو نگاه می‌کنیم.

- اینستا چه طوریه؟

یاس: مته بازیای تکنولوژی.

- بازی تکنولوژی چه طوریه یعنی؟

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

«- دوست‌هات چی؟ اونا هم گوشی دارن؟»

آره.

- کدوم‌هاشون گوشی دارن؟

فاطمه، مریم.

- فاطمه و مریم تلگرام دارن؟

نه.

- پس با گوشی‌هاشون چه کار می‌کنند؟

بازی می‌کنن، عکس می‌بینن».



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

«چه شبکه‌هایی رو می‌بینی؟»

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

بعد مامانتم میاد بهت بگه بسه، دیگه بازی نکن؟

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

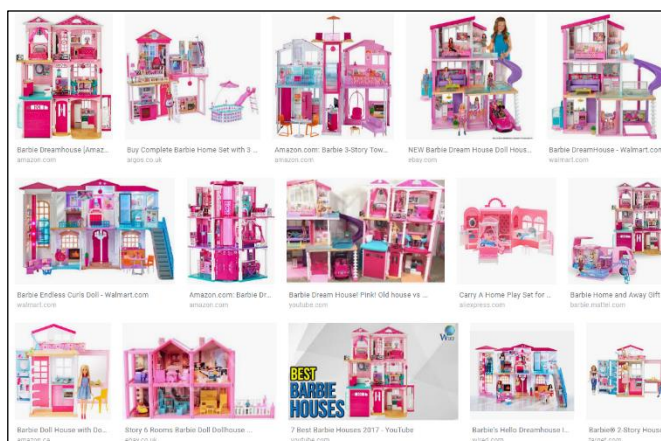
فیلم‌هایی که می‌بینی، چه جوری هستند؟

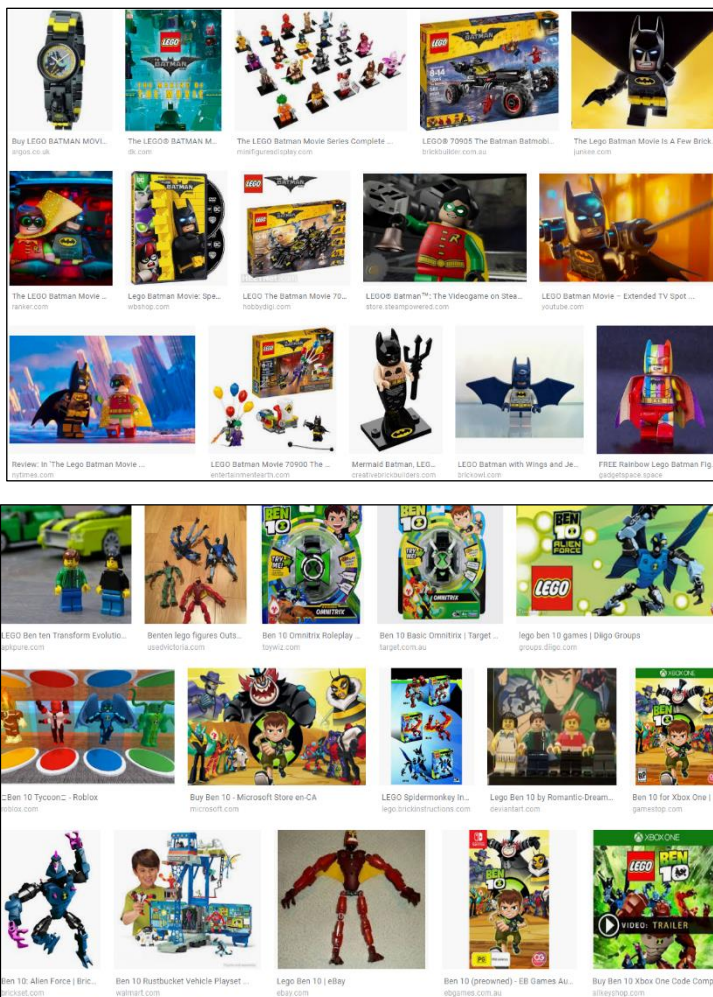
مثلاً مثل مَل مَل با عروسکه. مثلاً یه دو سه تا فیلم کارتونه انیمیشن».

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



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





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

«مامانتون گفت شما گوشی دارید!»

بله!

– تلگرام و واتس‌آپ روش نصبه؟

واتس‌آپ نه... تلگرامو دارم!

– چه استفاده‌هایی از این شبکه‌ها می‌شه کرد؟

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

- این کارها در کل به نظرت خوبه یا نه؟
بله خوبه.

- یعنی چی؟

آدم سرگرم می‌شه... اطلاعات آدم زیاد می‌شه... با بقیه حرف می‌زنه، دوست می‌شه، بازی می‌کنه». اما همان‌گونه که از آن یاد شد، بیش‌ترین کاربری کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، استفاده از بازی‌هایی است که توسط تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه و رایانه انجام می‌دهند. اظهارات تنی چند از کودکان مهد کودک در مصاحبه‌هایشان به قرار زیر است:

«- هلمما از مهد می‌ری خونه، چه کار می‌کنی؟
با دوستانم بازی می‌کنم.

- چه جور بازهایی؟

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

«- چه بازی‌هایی داری؟

خونه تمیز می‌کنیم. ماهی می‌پزیم. کیک درست می‌کنیم» (رها، ۶ ساله).

«- دانیال تبلت داداشت چه بازی‌هایی داره؟

کانتیر بازی^۱، دکتر بازی، مرد عنکبوتی، تفنگی، پلنگی، ببر.

- کانتیر بازی چه طوریه؟

تفنگیه، می‌زنی دشمن رو می‌کشی» (دانیال، ۶ ساله).



برخی از پژوهش‌های انجام شده در غرب حکایت از آن دارند که بازی کودکان با رسانه‌های دیجیتال، از بازی‌های فیزیکی آنان در جهان واقع پیشی گرفته است (اسلوتسکی^۲ و دشه‌تالر^۳، ۲۰۱۷). اگر در این قسمت، بازی‌های دیجیتال که حجم عمده ارتباط کودکان نسل دهه ۹۰ با رسانه‌های جدید را در برمی‌گیرند، مورد توجه قرار گیرند، از یک منظر کلی می‌توان بازی‌هایی را که کودکان در

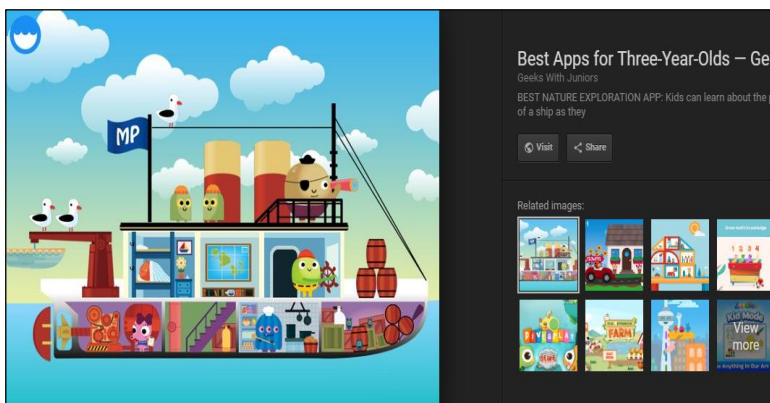
۱. بازی کانتیر یک بازی بسیار خشن و هیجانی است که برای افراد بالای ۱۸ سال طراحی شده است.

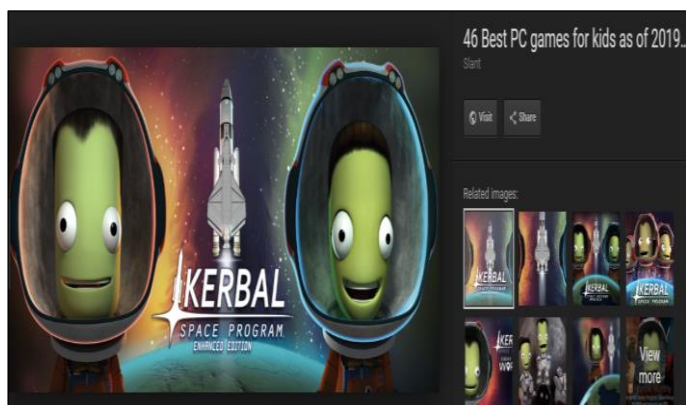
2. Slutsky, R.
3. Deshetler

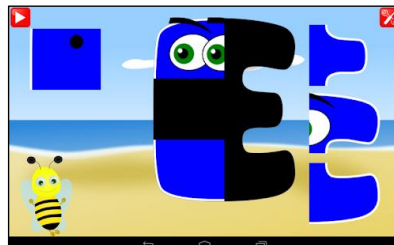
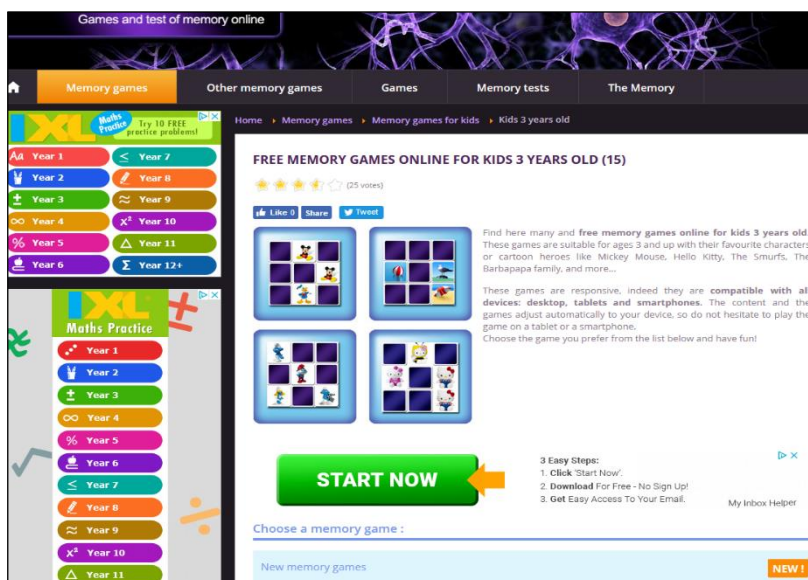
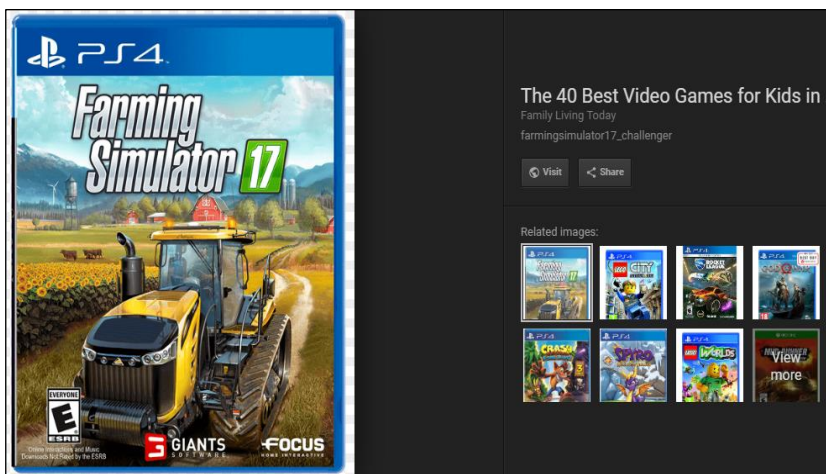
تبلت، تلفن همراه، ایکس باکس و رایانه دنبال می کنند، به دو قسمت بازی های مناسب و بازی های نامناسب تقسیم کرد.

بازی های مناسب بازی هایی هستند که در جریان آن ها، کودک با مباحثی نظیر مفاهیم علمی، بازی های خلاق، افزایش اطلاعات بهداشتی و پزشکی، ارتقای مهارت های فردی و اجتماعی، افزایش شناخت اجتماعی، ارتقای اندیشه های راهبردی، آموزش روش های پرورشی و مانند آن آشنا می گردند، اما در برابر بازی های نامناسب، بازی هایی هستند که در روند بازی، انبوهی از مفاهیم غیرمتعارف، نظیر مفاهیم پرخاشگرانه، جنسی، بزه کارانه، خرافی و مانند آن به کودکان القا می گردد.

بالطبع در صورت بسترسازی فرهنگی و نظارت دقیق اولیا روی بازی هایی که مورد استفاده کودک قرار دارند، این بازی ها می توانند محلی برای انتقال برخی از اطلاعات ضروری فردی و اجتماعی به کودک باشند، اما اگر شرایط اخیر در جریان کاربری فرزند از بازی های دیجیتالی فراهم نگردد، در آن صورت بازی های نامناسب می توانند در جریان یادگیری های ضمنی یا غیررسمی کودک، اطلاعات نامناسب را در ذهن کودک کاربر از خود برجای بگذارند و حتی اسباب اختلال هایی نظیر اضطراب، افسردگی، بدشکلی بدنی، بی خوابی، شب ادراری و مانند آن را برای کودک فراهم آورده و یا در کاهش احساس نوع دوستی کودک مؤثر واقع آمده و یا بلوغ زودرسی را برای وی رقم بزنند. نمونه های زیر، مصادیقی از بازی های مناسب کودکان به شمار می آیند:







مصاحبه های صورت پذیرفته با تنی چند از کودکان کاربر بازی های مناسب، تبعات مفید این بازی ها را در آنان به معرض دید می نهد.

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

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

اسباب بازی.

- زیاد تبلت بازی می‌کردی؟

آره از صبح تا شب... .

- با اینستا چه کار می‌کردی؟

با خواهرم عکس می‌گرفتم، می‌نوشت خواهرم، منو ریحانه یهویی.

- خواهرت بلده قشنگ بنویسه؟

آره خاله.

- عکس یهویی رو از کی یاد گرفته بودین؟

از مامانم و خاله و دختر خاله.

- اینستا رو هم اون‌ها یادتون دادن؟

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

- دیگه کی مامانت گفت یه کاری رو نکنین، بهش گوش ندادین؟

شبا که می‌گه زود بخوابین، من و خواهریم یواشکی بازی می‌کنیم.

- تبلت رمز داشت؟

آره با خواهرم رمز گذاشتیم.

- چرا رمز گذاشتین؟

که مامانم نره توش سونیک و بازی‌های پسرونمون رو ببینه.

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

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

- تلگرام داشتی؟

آره.

- با کی‌ها حرف می‌زنی؟

دختر خاله‌ام و مامانم و اینا.

- چه کار می‌کردی؟

استیکر و ویس.

- دیگه چه کار می‌کردی؟

فیلم نگاه می‌کردم.

همان گونه که از مصاحبه ریحانه برمی آید، او با وجود آن که اظهار می دارد، بازی های سنتی را از بازی با تبلت و گوشی همراه بیش تر دوست دارد، اما با این همه وقتی وی در ارتباط با فناوری های ارتباطی قرار می گیرد، کاربری های زیر را از فناوری ها گزارش می کند:

ریختن بازی روی تبلت، انتقال داده ها، کاربری از اینستاگرام و گذاشتن اطلاعات روی اینستاگرام، ورود در فضای مجازی و تعامل با افراد غریبه و ناشناس، کاربری از منابع الکترونیکی، دیدن فیلم و تهیه نقاشی با تبلت و استفاده های ارتباطی. موارد پیش گفته به سهم خود آغازی بر آموزش فعال ریحانه، در ارتباط با فناوری های ارتباطی پیشرفته به حساب می آیند.

برخی از کودکان در جریان بازی و سروکار داشتن با رسانه های دیجیتال، با سروکله زدن با این رسانه ها، به تدریج به انواع و اقسام کاربردهایی که در آن ها تعبیه شده است، آشنا می شوند و در ادامه می توانند حتی حلال مشکلات اطرافیان بزرگ سالشان باشند که مثلاً در کاربری از تلفن همراه دچار یک اشکال فنی شده اند. بالطبع یادگیری های اخیر که از منظر پیازه آموزش فعال نامیده شده و به دلیل فعال بودن کودک در جریان یادگیری، اوج یادگیری ممکن آدمی است، ضمن ارتقای اعتماد به نفس کودک، راه یادگیری واقعی را به وی نشان می دهد که این مسأله به سهم خود امر مطلوب و ارزش مندی است. امیرعلی، سینا و محمدرضای ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خودشان، از انجام بازی های فکری - معمایی خود به شرح زیر یاد کرده اند:

«- امیرعلی تو توی تبلت چی داری؟

بازی.

- چه بازی هایی داری؟

موتورسواری، بازی جنگی، بازی فکری هم دارم.

- اِ!، بازی فکریت چه جوری هست؟

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

«- بعد مامانت بهت می گه چه بازی هایی انجام بدی؟

اوممم... آره، بعضی وقتا بازی فکری می کنم... مثلاً یعنی اون می ره یه جا قایم می شه... بعد تو باید فکر کنی، پیداش کنی. اگر پیداش نکنی می سوزی... اگر پیداش کنی نمی سوزی... هی جایزه می گیری هی فندقا بیش تر می شه... با اون فندقا می تونی بزنی بترکن، جایزه از توش در بیاد».

«- خوب بازی خونه چه جوریه؟

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

- خودت معماهاش رو حل می کنی؟

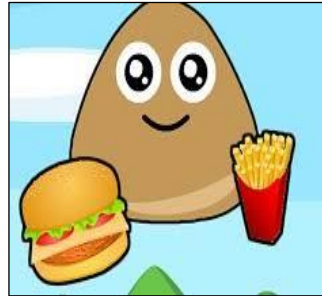
آره. ولی اون جاهایی که ریاضی داره رو می گم مامانم بره. مثلاً می ری یه چیزی رو از تو اتاق پیدا می کنی که اون جواب یه معما تو یه جای دیگه اس. همش همین طوره».

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

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

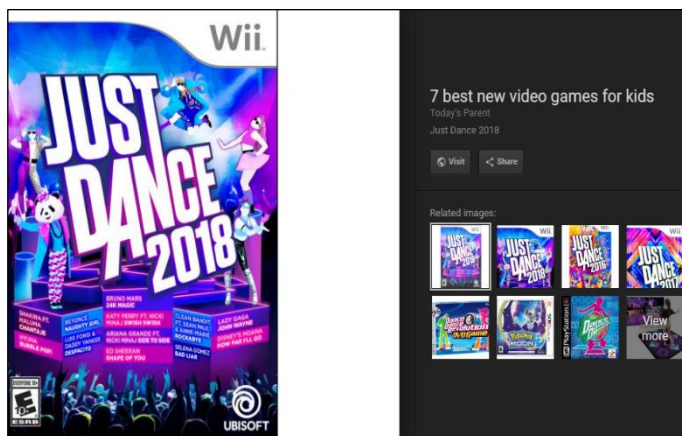
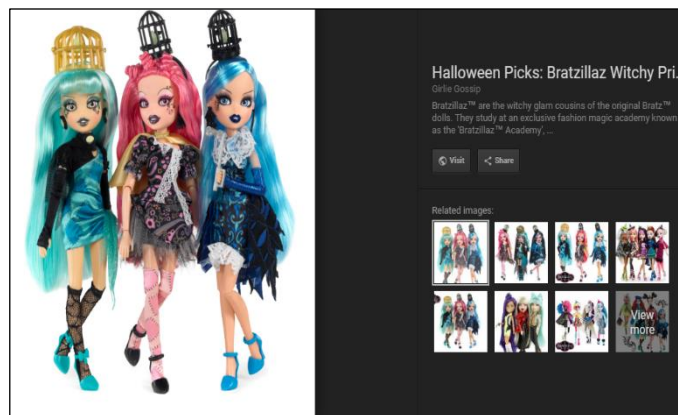
اهمیت بازی از دید دنیای سرمایه‌داری نیز پنهان نمانده، نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری می‌کوشند از طریق بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها، دست به انتقال ارزش‌های مورد نظر خویش به کاربران خردسال بازی‌ها بزنند. به این معنا که نهادهای تبلیغاتی اخیر برای تحقق کسب سود جهان سرمایه‌داری، در عین حال که نیاز به جامعه‌ای مصرف‌زده، تجمل‌پرست و شهوی دارد، نیاز به جامعه‌ای دارد که روابط انسانی و انسان‌گرا در آن هرچه کم رنگ‌تر باشد و مواردی مانند تعدی به حقوق انسان‌ها، سوءاستفاده از مردم و شکستن هنجارها و ارزش‌های انسانی در آن، مورد پذیرش نسبی کاربران قرار گیرد تا کاربران خردسال بازی‌ها در بزرگسالی خویش، رفتارهای ظالمانه جهان سرمایه‌داری را با دیده نفی و انکار ندیده، با پذیرش و رضایت نسبی با آن‌ها برخورد کند. از این رو نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری در جریان تولید بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها برای تحقق هدف کسب سود خویش، به جامعه‌ای آشفته نیاز دارد که در آن خبری از تعامل‌های مثبت و پویای انسانی وجود نداشته باشد و کودکان در جریان بازی‌های خود، در عمل پس از آن که با الگوهای هنجارشکن و بزه‌کار مواجه شدند، با کنار نهادن اندیشه‌های نعدوستانه خویش، به شکل ذهنی هنجارشکنی و روابط مبتنی بر زورگویی و بزه‌کاری را بپذیرند تا در ادامه، با طبیعی دیدن موارد اخیر، عملکرد کشورهای سرمایه‌داری جهان را غیرمعارف ادراک نکرده، در برخورد با آن‌ها، از خود پذیرش و سازگاری نشان دهد.

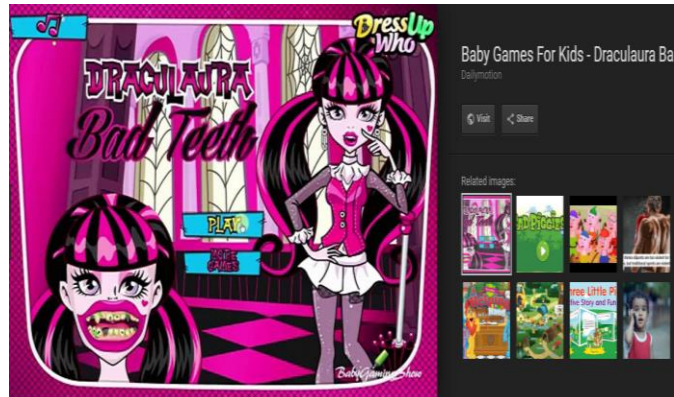
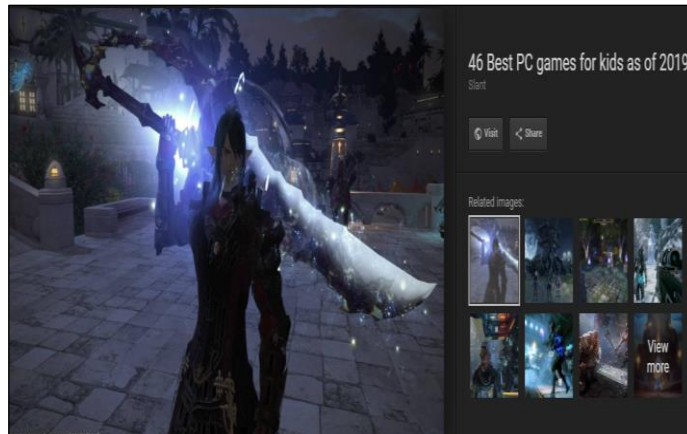
کودکان کاربر بازی پرورشی پو که باید به تربیت پو اقدام کنند، در قسمت‌هایی از بازی موظف به خرید همبرگر مک دونالد برای پو بوده و در قسمت‌های دیگری از بازی باید یا وی را آرایش کنند و یا آن که شاهد عاشق شدن و شکست عشقی پو باشند. تصاویر زیر دورنمایی از القاءات این بازی را به کودکان کاربر بازی نشان می‌دهد:



نمونه های زیر، مصادیقی از بازی های نامناسب کودکان را به معرض دید نهاده اند:







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

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

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

- یعنی هر کسی باید لباسش متفاوت باشه؟

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

باریام رو قراره بیارم ظهر.

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

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

- پرنسس مثل کی؟

مثل سیندرلا. السا.

- بعد این‌ها رو می‌پوشید چه کار می‌کنید؟

اداشون رو در میاریم.

- پرنسس‌ها چه طوری رفتار می‌کنن؟

مثلاً خیلی بامزه (می‌خندد).

- بامزه یعنی چی؟

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

از آنجا که توجه و سرمایه‌گذاری لازم در مورد بازی‌های دیجیتال در ایران صورت نپذیرفته است و اصولاً تولید بازی‌های دیجیتالی به دلیل عدم رعایت قانون کپی‌رایت، برای هیچ فرد و نهادی به صرفه نیست، کمبود و فقدان بازی‌های داخلی با ارزش‌های بومی در ایران بسیار محسوس است و بیش‌تر کاربری‌های کودکان خردسال از بازی‌ها، بازی‌های خارجی است. بازی‌های خارجی هم به دلیل فقدان نظارت، تصفیه نمی‌شوند و مثلاً بازی جی‌تی‌ای که فروش آن در غرب به افراد زیر ۱۸ سال ممنوع است، در ایران به سادگی در دسترس کودکان کم سن و سال قرار گرفته و بالطبع آسیب‌زا واقع خواهند شد. محمد ۴ ساله، در قسمتی از مصاحبه خودش بیان می‌داشت، او از رنگ سبز خوشش می‌آید، زیرا بن‌تن رنگ سبز می‌پوشد، بنابراین وقتی کودکی حتی از رنگ لباس الگوهای مطرح شده در بازی‌ها تأثیر

بپذیرد، باید انتظار داشت که از ارزش های ضمنی بازی ها، از نوع دوستی گرفته تا خشونت، پرخاشگری، روابط نامتناسب بین دو جنس (یا هم جنس) و مانند آن ها نیز تأثیر بپذیرد.

مصاحبه آرتین ۶ ساله، بیانگر کاربری او از بازی های خشن است و همان طور که مطالعات جهانی در این زمینه نشان داده اند، کاربری کودک از بازی های خشن، او را به سوی مواردی مانند حل خشونت آمیز مسایل فرارو، کاهش نوع دوستی، برخورد خشونت آمیز با جنس مخالف و نظایر آن سوق می دهد:

«- با تبلت خودت چه کار می کنی؟

بازی می کنم.

- چه بازی هایی داری؟

اول تفنگ بازی. مثلاً همون اسباب بازی، مثلاً دستانمونو یه تیر می زنه تفنگه، بعداً اونجا می گه دستا بالا، مثلاً این کلاهه داره می گه دستا بالا، بعداً شمشیر رو می گیره می زنه گردنش.

بازی زنونه هم دارم.

- بازیش چه جوریه؟

اول اسباب بازی. اونا این جوری می زنن. اونم پرنسسه. بعداً اون دخترا تبدیل می شن به زامبی.

- تبدیل می شن به زامبی؟

نه، بعداً اون دخترا میوه درست می کنن.

- میوه؟

نخیر. بعدنم اون دختر خیاطیه. بعدنم یه دختر دیگه هم دارم، اسمش سینه... اونجا هم... مثلاً می میره.

- می میره؟

نه. می زنه می کشه. اون آدم بدا.

- یعنی یه دختریه که می زنه آدم بدا رو می کشه؟

آره، اون آدم برفیه، دختره، مثل آتش نشانه. می زنه می کشه. ولی آب نمی شه. مثل یخی می مونه،

می زنه داغونش می کنه».

اظهارات زیر مهرداد و مهراد ۶ ساله هم مصادیقی در جهت حل هیجان مدار مسایل پیش رو است:

«همونجا تفنگمو درآوردم... تیردار واقعی... تحقیق... پوووففف... تیرشو زدم... افتاد زمین!

- یعنی تو اون رو کشتی؟

آره! با کلی تیر!

- مهرداد اون وقت هیچ کس کاری باهاش نداشت؟

نع!

- پلیس دستگیرت نکرد؟

نچ.

پلیس میاد... می گی سللا!ام! بعد با یه دستبند گنده می زنی تو کله اش! فک کردن کی هستن!».

«- تلویزیون زیاد می‌بینی؟

محمد مهدی: آره، هر روز می‌بینم.

- چقدر می‌بینی؟

محمد مهدی: ده‌هفته ساعت!

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

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

مهراد: من صداشم می‌ذارم زیاد، می‌رم تلویزیون می‌بینم!

- خوب... .

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

- دیگران ناراحت نمی‌شن؟

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

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

می‌کنم».

اظهارات پارسا و طاها و شاهین ۶ ساله، نمونه‌های دیگری از القایات هنجارشکن بازی‌های هیجان‌آمیز

با جهت‌گیری نامناسب و منفی را به معرض دید می‌گذارند:

«- چه بازی‌ها و کارتون‌هایی رو داندلود می‌کنید؟

بت‌من، مرد عنکبوتی، بن‌تن.

- کدومش رو از همه بیش‌تر دوستش داری؟

بن‌تن رو.

- چرا دوستش داری؟

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

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

- وقتی می‌ترسی چرا این کارتون رو نگاه می‌کنی؟

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

- خوب چه کار می‌کنی که قوی بشی؟

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

- وقتی بزرگ شدی، می‌خواهی مثل بن‌تن بشی؟

ما می‌خوایم بزرگ که شدیم بریم فضا، ازهمون ساعتی بن‌تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد

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

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

اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می‌کنه؟

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

سندبرگ^۱ و وورنین^۲ (۲۰۰۸)، بر اهمیت سیاسی محتوایی که رسانه‌های دیجیتال می‌توانند داشته باشند، تأکید کرده‌اند. این پژوهش‌گران در تجزیه و تحلیل تاریخی که در مورد بازی و اسباب بازی دارند، پس از اخذ دیدگاه ۱۱ نفر از معلمان پیش دبستان و دانش‌آموزان به تحلیل یافته‌های اخذ شده پرداختند. از منظر پژوهش‌گران اخیر، مواردی مانند افزایش رفاه، ورود زنان به زندگی اجتماعی و اقتصادی، شهرنشینی، مدرنیته و سکولاریزاسیون و گسترش یافتن دامنه اثرگذاری رسانه‌ها، از جمله تحولاتی به شمار می‌آیند که در عصر حاضر قابل مشاهده است. تغییرات اخیر را می‌توان عیناً در تحولات بازی و اسباب بازی‌ها موجود در جامعه شاهد بود، به این معنا که رسانه‌های دیجیتال در عمل تحولات اخیر را در بازی‌ها و به دنبال آن‌ها اسباب بازی‌ها رقم زده است.

محمدحسین و متین و امیرعلی ۶ ساله، در راستای بحث سندبرگ و وورنین، در مصاحبه خود از کاربری خویش از بازی پرندگان خشمگین (انگری بیردز) یاد کرده، نوعی از سکولاریزه شدن را به نمایش می‌نهند، زیرا در قسمتی از بازی اخیر، آنان باید دنبال خوک‌هایی کنند که به سوی ساختمانی با نمای مساجد پناه برده‌اند و پرندگان خشمگین نیز برای دستیابی به آن‌ها باید دست به تخریب ساختمان مزبور بزنند.

«- تو توی گوشیت چه بازی‌هایی داری؟

انگری برد، ماشین.



- خوب، چه بازی‌هایی رو از بازار دانلود می‌کنی؟

متین: می‌گن بازار بده، زاپیا خوبه.

- اسم بازی‌هاتون رو می‌گین، منم دانلود کنم؟

متین: من انگری برد(ز) دارم.

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

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

امیرعلی: تفنگ بازی دوست داری؟

- اسمشو می‌گی ببینمش؟

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

کردم».

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

مهریان ۴ ساله و حدیث ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش از برخی از آسیب‌های زیستی مترتب بر بازی‌های دیجیتالی یاد کرده‌اند. کیان و حسنی ۶ ساله هم در مصاحبه خودشان، از انجام بازی‌های ترسناکی یاد می‌کنند که خواب آن‌ها را آشفته کرده است، اما با وجود همه این‌ها، کودکان مزبور به دلیل نبود جایگزین مناسب، بر کاربری خود از بازی‌های آسیب‌زایی که انجام می‌دهند، تأکید می‌ورزند:

«- وقتی زیاد بازی می‌کنی، چشم‌هات درد نمی‌گیره؟

چرا، می‌سوزه.

- خوب کم‌تر بازی کن؟

حوصلممممم سر می‌ره».

«- حدیث وقتی توی بازی می‌بری چه حسی داری؟

خوشحال می‌شم.

- مثلاً چه کار می‌کنی؟

اومممممم..... تو دلم تولد می‌گیرم.

- آهان خوبه، وقتی زیاد با گوشی بازی می‌کنی، خسته نمی‌شی؟

گردنم درد می‌گیره».

«حسنی: من یه بازی داشتم، موتوری و تفنگی بود که همکار بابام اونا رو حذف کرد.

- چرا؟

حسنی: نمی‌دونم.

- تو موتور و بازی جنگی رو دوست داری؟

حسنی: نه، بازی جنگی هم دوست دارم، بازی ترسونکی هم دوست دارم.

- بازی ترسونکی؟

کیان: بازی ترسناک رو می‌گه.

حسنی: نه، بازی ترسناکی دوست دارم.

- مگه تو نمی‌ترسی؟

حسنى: ولى از اتاقاى خودم و مامان و بابام مى ترسم.
- خوب از اونا مى ترسى باز بازى ترسناك مى كنى؟ دوست دارى؟
حسنى: آره، ولى از اتاق خودم و مامانم مى ترسم.
- ديگه راجع به چى دوست داريد صحبت كنيم؟
حسنى: بازى ترسناك.
- بازى ترسناك مثل چى؟
حسنى: از اتاق مامانم مى ترسم، از اتاقاى خودم مى ترسم.
كيان: ولى من نمى ترسم.
- خوب حسنى بازى ترسناك نكن كه اذيت بشى.
حسنى: خوب آخه دوست دارم».



البته نکته مهمى كه در همين ارتباط تذكر آن لازم مى نمايد، هماوردى جاذبه هاى هم عرض در جهان واقع با رسانه هاى ديجيتال است. به اين معنا كه وقتى در خانواده اى تربيت صحيح كودك در دستور كار قرار گرفته باشد، فناورى ها تنها سهم كوچكى از زندگى اوليا و كودك را تشكيل خواهد داد و ساير وقت كودك، صرف بازى هاى سنتى و يا مانند آن مى شود كه در دنياى واقعى رخ مى دهند. قسمتى از مصاحبه كيان و اميرحسين و ويوناي ۶ ساله، در همين جهت به قرار زير است:

«- حالا داداش دوست دارى يا آبجى؟

فرقى نمى كنه مامانى (مامان بزرگ) مى گه بچه بايد سالم باشه.
- آفرين به تو كه اين قدر بزرگ تر از سنت مى فهمى، كيان تو اگه حوصلت سر بره چه كار مى كنى؟
با مامانى تلويزيون نگاه مى كنم، يا مامانى كتاب مى خونه برام، يا شاهنامه تعريف مى كنه، يا اگه وقتش باشه با تبلتم بازى مى كنم.

- تو دوست دارى مامانى برات كتاب بخونه يا حوصله ات سر مى ره؟
حوصلم سر نمى ره، آخه مثلاً داستاناي شاهنامه خيلى قشنگن، مثلاً رستم يه آدم خيلى قويه كه هيشكى نمى تونه اذيتش بكنه، تازه سنشم خيلى زياده».

«- تو اين قدر بازى مى كردى، چشم هات درد نمى گرفت؟
بعضى وقتا آره. سرمم درد مى گرفت.

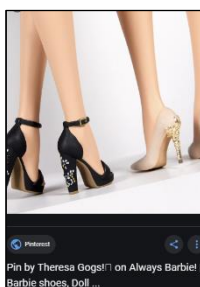
- وقتی مامانت بازی رو پاک کرد، ناراحت نشدی؟
اووووم اولش آره.

- خوب چرا الان ناراحت نیستی؟
آخه الان بازی‌های بهتری دارم، مثله بازی فکری و اینا.
«- وقتی تبلت بازی می‌کنی، مامانت چه کار می‌کنه؟
آشپزی می‌کنه یا آرایش می‌کنه.

- بابات چی؟
بابام سر کاره.
- بابات چی، باهات بازی می‌کنه؟
آره بعضی وقتا.
- بازی با بابات رو دوست داری؟
آره. خیلی زیاد».

بنابراین با توجه بر عدم نظارت جدی بر بازی‌های دیجیتالی از سویی و جذابیت‌های متعدد این بازی‌ها (تنوع رنگ، گرافیک عالی، ارضای حس کنجکاوی کودک، تنوع موضوع‌ها، ارضای هیجان‌جویی و مانند آن)، به نظر می‌رسد تعدیل و تخفیف بازی‌های دیجیتالی با جایگزین‌های مناسبی مانند بازی کودک با اولیا یا بردن کودک به پارک و نظایر آن، می‌توان مانع القائات مخرب برخی از بازی‌ها بر روان پاک و دست نخورده کودکان شد.

۲-۱۱- پر رنگ شدن نقش آموزش‌های غیرمستقیم



(کفش‌های باربی)

برتوزی^۱ (۲۰۱۲) در مقاله‌ای با عنوان «کشتن برای زنان: بازی شکار و توانمندسازی زنان»، خاطرنشان می‌سازد، «برخی از بازی‌های پرترفدار، دارای مضمون شکار و کشتن برای زنده ماندن

هستند. وی در ادامه می نویسد، هرچند به لحاظ تاریخی انجام بازی های پرخشونت و مبتنی بر کشتار مطلوب طبع مردان است، اما زنان هم به تدریج وارد دنیای بازی های دیجیتال می شوند و به بازی هایی مانند شکار و کشتن می پردازند. انجام این بازی ها در عمل به زنان می آموزد که آنان در شرایط پرتنش، رقابتی و تهاجمی، چگونه زنده بمانند و موفق شوند. انجام بازی هایی از این دست، سبب می شود که زنان بر تناقضات جنسیتی که در جهان بیرون برای آنان وجود دارد، غلبه کنند».



آن چه برتوزی از آن یاد می کند، اتخاذ مواضع صریح فمینیستی است که بر هر فردی عیان بوده، ممکن است به سادگی افراد را به جبهه گیری در برابر آن وادارد. اما روش های دیگری هم وجود دارد که می توان با اتکا به آنها، القاءات مورد نظر را به گونه ای به جمعیت هدف انتقال داد که جبهه گیری های مشابه آن چه از آن یاد شد، در برابر آن شکل نگیرد. یکی از این روش ها، آموزش غیررسمی یا پنهان می باشد. کومبز به عنوان یکی از اولین نظریه پردازان آموزش غیررسمی، این آموزش را به شرح زیر، تعریف می کند:

آموزش غیررسمی، عبارت از هرگونه آموزش منظم و سازمان یافته، خارج از چارچوب نظام آموزش رسمی است که فرصت یادگیری را برای فرد فراهم می آورد. یونیسف، در تعریفی که در سال ۲۰۰۵ از آموزش غیررسمی ارایه کرده است، این آموزش را آموزشی برای تمامی سنین، و رفع نیازهای پدید آمده افراد می داند.



برخی از پژوهشگران یادگیری غیررسمی را یادگیری خاصی می دانند که «خارج از یک برنامه درسی مستقیم» و «خارج از دیوارهای مدرسه»، رخ می دهد. محققان دیگری تأکید می ورزند، در آموزش غیررسمی که معمولاً در بیرون از مدرسه صورت می پذیرد، به سبب آن که محتوای آموزشی با توجه به نیاز فراگیران تهیه و تدوین شده و از ساخت مندی کمتری

برخوردار است، انگیزه درونی فراگیران را معطوف به خود کرده، آنان با علاقه بیشتری به این آموزش می‌پردازند.

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

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



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

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

ملاحظه کارتونها، پویانمایی ها و بازی های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده ای هستند و در مجموع به دنبال ارایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتونها های شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم جنس گرایی هستند.

کارتونها و پویایی هایمانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه پوش، با القائات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند. کارتونها، پویانمایی ها و بازی هایمانند پرندگان وحشی، خوک های بد، پاندای کونگ فوکار، تام و جری، میکی ماس، لوک خوش شناس و نظایر آن ها، یا دست به نفی رقبا ی سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می پردازند و سرانجام بازی ها، پویانمایی ها و کارتونها هایمانند نیمه ابری، باربی، پو و نظایر آن ها، ضمن ارایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالان، اهداف تجاری شرکت های غربی (مانند مک دونالد) را در دستور کار خود قرار داده اند.^۱

بررسی مصاحبه های انجام شده با کودکان پیش دبستانی، حکایت از آن دارد که برخی از کودکان از القائات مثبت یادگیری های غیررسمی و برخی از القائات منفی آن برخوردار گردیده اند. سپهر ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می دارد، وی به دلیل آن که در جریان بازی، حق کارگران را تضییع می کرد، با شورش کارگران مواجه گردیده است:

«یه بازی ریختم خبیب، تو مرحله هفتمش، یه جا آسونه خب، یه جا مثلاً آدمآ رو می خوره، ماشینا رو می خوره... می گیره خبیب، بعدش می ره تو جایگاه خودش، بعد واست دایناسور میاره خبیب، خودم الان تو چیزشم، دایناسور تیرکشم، تیرکس.

- اسم دایناسورها رو هم بلدی؟

آره (با خنده).

- دیگه چه بازی های داری؟

یه دونه مزرعه اس خب، بعد این طوری می کاری، می کاری، می کاری، بعد گاو و گوسفند داره، بعد با پولایی که جمع کردم، می خرمنشون، بعد اونایی که خریدم خبیب، می برم تو بازار. من خبیب، این طوری کارخونه ساختم خب، بعد خیلی اتفاق برام افتاد، این جوری چند تا واسم اومده بودن خب، همکارای خودم بودن، باید بهشون پول می دادم خبیب، زده بود ۵۰ تومن خبیب، ولی من بهشون ۲۰ تومن می دادم... نمی دونستم اینا می خوان شورش بکنن.

۱. مصادیق بازی ها، کارتونها و پویانمایی های با مضامین «عقیدتی»، «سیاسی» و «اقتصادی» به ترتیب در کتاب های «بررسی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از تبت، ایکس باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستان از تبت، ایکس باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات اقتصادی کاربری کودکان پیش دبستان از تبت، ایکس باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، مورد بحث قرار گرفته اند.

- شورش کردن؟

آره کردن... بعد کارخونه رو خراب کردن دیگه، افتادم تو همون مزرعه‌داری». هستی ۵ ساله نیز یادگیری غیررسمی خویش از بازی‌های دیجیتال را به شرح زیر به معرض دید نهاده است:

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

با عروسک‌هام و قتایی که تبلت دست داداشمه، بازی می‌کنم.

- یعنی اگه تبلت باشه با تبلت بازی می‌کنی؟

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

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

«- محیا چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟

السا، موآنا، باب اسفنجی با خرس‌های محافظ جنگل.

- بیش‌تر از همه کدومشون رو دوست داری؟

السا رو از همه بیش‌تر دوست دارم. من السام.

- تو السا هستی؟

آره.

- چه 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 است).

این منم. این دوستم، 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 چرتّه. 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 اچی مجی کنم، لباسو یخی کنم.
 - الان که موها کوتاهه؟
 نههههه! الکی خب! من که شبیهش نیستم، الکی شبیهش ام.
 - ولی دوست داری شبیه اون باشی!
 آره. لباسای قشنگ بپوشم، موهامو خوشگل کنم. یه بازی تو گوشی آبیجیم هست، بازی الساست.
 - بازیش چه جوریه؟

آرایش می‌کنیم یه عالمه. بعدش می‌ریم یه مرحله دیگه، موهامونو قشنگ می‌کنیم.
 همان‌گونه که از مصاحبه محیا برمی‌آید، محیا تحت تأثیر کارتون السا، نه تنها در صدد حل هیجان‌مدار مسایل فرارویش برآمده است و می‌خواهد هر کسی که او را اذیت کرد، منجمد سازد، بلکه گرفتار خرافه‌پردازی شده، می‌خواهد با اچی مجی گفتن، خواست‌های ناشدنی خویش را شدنی سازد. محیا در قسمت دیگری از بیاناتش با طرح علاقه به قشنگ شدن و کاربری از لباس‌های قشنگ، در عمل نشان می‌دهد که به یک زندگی مبتنی بر سبک لذت‌مدار، تمایل یافته است.



در ادامه، با موضوع قرار دادن مسأله مهم زیست محیطی، اثرات مثبت و منفی یادگیری‌های غیررسمی زیست محیطی کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها مورد توجه قرار خواهد گرفت.

آموزش‌های غیررسمی در زمینه مسایل زیست محیطی

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



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



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



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

«ادیان ابتدایی با وجود تفاوت های بسیار در اساطیر و اعمالشان، به لحاظ رابطه شان با طبیعت یا زمین، شباهت چشم گیری دارند. آن ها هزاران سال، حافظ و حامی طبیعت و محیط زیستشان بوده اند. در آیین شمنی، شمن قادر است از طریق ستاره قطبی از مرتبه کیهان فراتر برود، ولی باید حرمت نظم و هماهنگی عالم را که بدون آن قادر به سیر فراکیهانی اش نیست، نگه دارد. در این منظر اولیه، تمایز روشنی میان امر قدسی و امر طبیعی (طبیعت) وجود ندارد. در آیین شینتو حرکت به سمت جمال معنوی با حرکت از جمال طبیعی آغاز می گردد.

در آیین بومیان امریکای شمالی، طبیعت بکر، معبد بومیان امریکا بود و صورت های طبیعت هم تجلیات الهی شمرده می شدند.

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

حکمای دائویی، کوه ها و جنگل ها را برای تدبیر برمیگزیدند و هم زمان با تدبیر در نظم طبیعت، در هماهنگی و نظم درونی خویش نیز تدبیر می کردند و بدین سان دائو را مکشوف می داشتند و برحسب اصول آن زندگی می کردند.

در آیین کنفوسیوسی، اگر چه اهمیت هماهنگ بودن انسان و جامعه او با آسمان و زمین تأکید شده است، اما مخصوصاً در دیدگاه های نوکنفوسیوسی می توان ژرف ترین بیانات آیین کنفوسیوسی در خصوص نظم طبیعت را یافت. شاید از همین رو است که آیین نوکنفوسیوسی با عنوان مکتب طبیعت و مبداء نیز شناخته شده است.

جوشی، متفکر نوکنفوسیوسی بیان می داشت: اگر کسی دیده ای بی غرض داشته باشد، در آن صورت خواهد دید که آسمان و زمین و همه مخلوقات جسمی واحد را تشکیل می دهند و هیچ چیز نیست که او بدان عشق نورزد.

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

در آیین زرتشتی رابطه ای مستقیم با عالم طبیعت و عناصر کیهانی از طریق رسمی مذهبی که این رابطه را در مناسک این آیین وجود دارد، پدید می آید.

برای یونانیان، عالم نسخه کامل نظم، هم زیبا و هم معقول، یا به اعتقاد افلاطون والاترین موجود محسوس و در حقیقت موجود زنده و دارای نفس و عقل بود. به همین دلیل همان گونه که هز بود، شاعر یونانی، از قبل گفته بود، این نظم باید مورد تقلید انسان ها قرار می گرفت.



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

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

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

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



با فرارسیدن دوران رنسانس در غرب، سه جریان فلسفی در غرب قابل ملاحظه بود، انسان‌گرایی که شامل فلسفه غالب در دوران رنسانس می‌شد و مکتب افلاطونی و ارسطویی که به عنوان دو مکتب فلسفی شاخص دیگر، دیدگاه‌هایی در خصوص انسان در ارتباط با خدا و جهان ابراز می‌داشتند. پترارک، به عنوان پدر انسان‌گرایی در دوران رنسانس، با تحصیل منطق و همه سنت مدرسی عناد داشت و خاصه با علم و اندیشه اسلامی عناد و مخالفت می‌ورزید. وی با ارایه انسان‌گرایی (به مفهومی

که در دوران رنسانس بالید و تصور جدیدی از انسان ارایه کرد، انسانی مستقل، بریده از هر گونه سلسله مراتب مقدس و مسلط بر عالم طبیعت را به غربیان ارایه کرد.

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

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

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

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

پیکو که دیدگاه‌های وی در باب انسان مخصوصاً تأثیرگذار از کار در آمد، بر سرشت پرومته‌ای انسان تأکید می‌ورزد. پرومته‌ای که برای نجات خویش می‌تواند انواع و اقسام شکل‌ها را پیدا کند و پیکو در همین راستا آدمی را همانند یک آفتاب‌پرست توصیف می‌کرد که هر لحظه می‌تواند به رنگی درآید و گاه آسمانی و گاه زمینی باشد. پیکو در فرازی از یادداشت‌هایش خطاب به انسان بیان می‌دارد: تو محدود به هیچ حدی نیستی و تو مرزهای طبیعت را برای خویش تعیین خواهی کرد.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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



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

با طرح بحران محیط زیست، دو گروه محیط گرایان یا طرفداران حفظ محیط زیست، و توسعه گرایان یا طرفداران توسعه، به مباحث زیست محیطی، توجه نشان دادند. محیط گرایان بر این اعتقاد بودند که اگر مردم نظر خود را نسبت به محیط زیست تغییر ندهند، جهان نابود خواهد شد. اما توسعه گرایان بر این باور بودند که سلامت اقتصادی - اجتماعی و پیشرفت، شرط رفاه مردم و شکوفایی تمدن است. از نظر آنان، محیط گرایان با بزرگ نمایی هایی که در زمینه بحران محیط زیست داشتند، بنیان های تمدن بشری را با خطر مواجه می ساختند.

اما چند صباحی بیشتر از تضاد و تعارض محیط گرایان و توسعه گرایان نگذشت که دوگانگی پیشین، جای خود را به نوعی از وحدت داد و این عقیده خود را به شکل برجسته ای به نمایش نهاد که محیط گرایی و رشد اقتصادی، ذاتاً در تضاد با یکدیگر قرار ندارند (بوتکین^۴ و کلر^۵، ؟، ترجمه وهاب زاده، ۱۳۸۵).

برخی از پژوهشگران از رسیدن رشد جمعیت به خم منحنی L شکل یا منحنی تصاعدی افزایش جمعیت یاد می کنند. منحنی L شکل، منحنی حاصل از یک تصاعد هندسی است. به این معنا که هر سیستمی که با دو برابر شدن رشد می کند (مانند ۱، ۲، ۴، ۸، ۱۶، ۳۲، و الی آخر)، یک منحنی L شکل،

-
1. Osborne
 2. Afrasiabi, K. L.
 3. Silent spring
 4. Botkin, D. B.
 5. Keller, E.

پدید می‌آورد. شاید در ارقام اولیه، افزایش حاصل، چندان محسوس نباشد؛ ولی با رسیدن به خم منحنی، ناگهان اعداد حاصل، حالت صعودی و بسیار فزاینده به خود خواهند گرفت، در حال حاضر افزایش جمعیت کره زمین، به حدود خم منحنی ل شکل رسیده است (میلر^۱، ؟، ترجمه مخدوم، ۱۳۸۴).

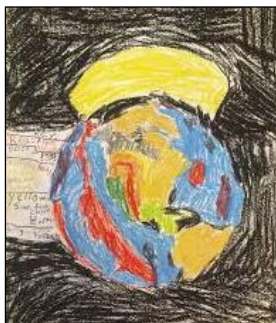
در اواخر قرن بیستم، جهان شاهد چشم‌گیرترین رشد جمعیت در طول تاریخ حیات بشر بود. به این معنا که فقط ظرف ۳۵ سال، جمعیت جهان به بیش از دو برابر افزایش یافت و از رقم ۲/۵ میلیارد نفر به بیش از ۵/۵ میلیارد نفر رسید (بوتکین و کلر، ؟، ۱۳۸۵) و پیش‌بینی می‌شود که طی هر دو تا سه دهه، جمعیت جهان، به دو برابر رقم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

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

افزایش جمعیت از سویی و ارتقای میزان مصرف سرانه انسان‌ها در جوامع مختلف از سوی دیگر، منجر به افزایش آلودگی می‌شود و آلودگی با ایجاد تغییر نامطلوب در خواص فیزیکی، شیمیایی و زیستی هوا، آب یا زمین، باعث به خطر انداختن سلامت، بقا و فعالیت‌های انسان یا سایر موجودات زنده می‌گردد. بررسی‌های موجود، دلالت بر آن دارد که علاوه بر منحنی‌های ل شکل افزایش جمعیت و افزایش مصرف، بشر با یک منحنی ل شکل در زمینه آلودگی محیط زیست خود روبرو است (میلر، ؟، ترجمه مخدوم، ۱۳۸۴).

هم‌زمان از وسعت جنگل‌ها که شش‌های طبیعت هستند، کاسته می‌شود؛ صحراها افزایش پیدا کرده‌اند؛ آب‌های زیرزمینی، رودخانه‌ها، دریاچه‌ها و حتی اقیانوس‌ها، آلوده شده و سیستم اکولوژی آن‌ها در حال تخریب است. از تعداد گونه‌های حیوانات، پرندگان، گیاهان و دیگر موجودات زنده به علت آلودگی و نامساعد شدن محیط زیست، کاسته شده است و از سال ۱۹۹۷ تاکنون، بیش از ۱۰۸۰ گروه گیاهی و جانوری در امریکا به عنوان گونه‌های تهدید شده یا در معرض خطر، دسته‌بندی شده‌اند (کریم‌زادگان، ۱۳۸۲) و برخی از منابع طبیعی، رو به اتمام قرار گرفته‌اند.

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



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



با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان اظهار داشت، جهت‌گیری زیست محیطی موجود در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به دو جهت‌گیری موافق حفظ محیط زیست و بی‌توجه و حتی مخالف با منافع زیست محیطی قابل تقسیم هستند. بالطبع در این میان می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم و ارتقای سواد رسانه‌ای آحاد اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان (و نوجوانان و

جوانان) جامعه، دست به غربالگری آثار تهیه شده برای کاربران خردسال زد و با کنار نهادن محصولات جهت‌دار غربی که در صدد تربیت کودکان، به عنوان مشتریان بالقوه شرکت‌های غربی بوده یا به دنبال القای اندیشه‌های سیاسی و عقیدتی خاصی به کودکان و نوجوانان جامعه هستند، بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مناسب را در اختیار آنان قرارداد، اما متأسفانه به این امر در جامعه توجه چندانی معطوف نشده است. بنابراین بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که در حال حاضر به کودکان ارایه می‌شود، غالباً حاوی القاءات ارزشی نهادهای زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری هستند که مشحون از تبلیغاتی مصرف‌گرا، بی‌قید و ضدا ارزش هستند.

در ادامه، از اثرات هر دو جریان‌های مدافع و مخالف مسایل زیست محیطی روی کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی یاد خواهد شد.



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

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

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

فروبل معتقد بود کودکان با وقوف یافتن به محیطی که در آن قرار گرفته‌اند، آماده وقوف یافتن به ابعاد وجودی خویش می‌شوند و وظیفه آموزش و پرورش گسترش خودآگاهی اخیر در کودکان است. فروبل برای وقوف یافتن کودکان بر طبیعت، می‌کوشید تا با تشویق کودکان به باغبانی و یا انجام بازی‌های دسته جمعی کودکان در بستر طبیعت، آگاهی لازم را برای کودک از طبیعت پدید آورد. به

همین ترتیب فروبل با پیشنهاد انجام بازی هایی مانند خمیربازی، مدل سازی، نقاشی، رنگ آمیزی و مانند آنها، انجام این آموزش های دستی و مهارتی را مقدمه ای برای ابداع، ابتکار و اختراع کودکان می دانست.



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

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



بنابراین در یک جمع بندی کلی می توان نتیجه گرفت، از زمان های بسیار دور و در مکان های متفاوت، اولیای تربیتی کودکان با نگاه مثبتی که به طبیعت و زیست محیط داشته اند، در عمل کوشیده اند تا کودکان با آمیزش بیش از پیش با طبیعت، در مسیر تحول بهینه خویش قرار گیرند.

در این میان جریان های مستقل، مردمی و انسان گرای موجود در رسانه (که البته در قیاس با نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه داری، جریان ضعیف و ناچیزی به شمار می آیند)، با تولید بازی ها، کارتون ها و پویانمایی هایی که مروج احترام به زیست محیط هستند، در عمل گامی در مسیر احترام

نهادن به زیست محیط برداشته، به کودکان کاربر می‌آموزند که احترام به زیست محیط و عوامل زیست محیطی را در دستور کار خود قرار دهند.



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



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

«- تو چند تا دوست داری؟
دوتا.

- می‌دونی اون‌ها چه کارتونهایی رو می‌بینن؟
- پارمیدا رو می‌دونم کارتون پونی کوچولوی من رو نگاه می‌کنه.
- همون اسب کوچولوها؟
- آره، منم نگاه می‌کنم. اونا شیش تا دوستن و هر کدومشون یه کاری بلده.
- تو کدومشون رو دوست داری؟
- ریتی.
- ریتی چی کار می‌کنه که تو دوستش داری؟
- اون لباسای قشنگ می‌دوزه برای پرنسس‌ها.
- یه پونی هست که اسمش یادم نیست که خیلی حیوونا رو دوست داره. منم دوستش دارم.

- چرا؟

با حیوونا مهربونه. حیوونا هم خیلی دوستش دارن و باهاش حرف می زنن. من خیلی دوست داشتم بتونم با حیوونا حرف بزنم.

- واسه چی دوست داری باهاشون حرف بزنی؟ چی می خواهی بهشون بگی؟
نمی دونم، ولی حیوونا که میان پیش پونیه، دیگه دعوا نمی کنن و پونیه کمکشون می کنه.
- اوهوم، پس تو کمک کردن رو دوست داری؟
آره، من دوست دارم به حیوونا کمک کنم».



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

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

بعضی کاراش که خوبه رو همه دوست دارن.

- مثلاً چه کارهایی؟

این که آبجیاش اذیتش می کردن، ولی دوستشون داشت. با موشا دوست بود، مهربون بود با همه.

- چرا با موش ها دوست بودن خوبه؟

آخه بعضیا، موش و سوسک و پشه رو می زنن یا گربه رو اذیت می کنن، ولی سیندرلا با موش ها حرف می زد».

مهلقای ۶ ساله از عطوفت ورزیدن به گل های باغچه به شرح زیر یاد می کرد:

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

یاد گرفتم که السا گل ها رو له نمی کرد. من هم دیگه گل های باغچه رو نمی کنم».



ثریای ۵ ساله و مهتا و ارسلان ۶ ساله هم از یادگیری خود دال بر عدم اسراف از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که از آن‌ها کاربری داشتند، یاد کرده‌اند:

«- ثریا خانوم تو چه کارتونهایی رو دیدی؟

باب اسفنجی، کارتون کیتی، گربه چکمه‌پوش، پنجولی که نقش آتش‌نشان داره برای نجات آدم‌ها، توکیو غول می‌بینم، بت‌من می‌بینم، دیگه... خیلی چیزا.

- از شبکه‌های تلویزیونی نگاه می‌کنی؟

آره. من شبکه توت فرنگی، جم جونیور، تاب تون، جم جونیور، جم کید، تماشا می‌کنم با یه عالمه کارتون که دارن. برنامه لالا لوپسی هم نگاه می‌کنم. لالا لوپسی شخصیت‌های عروسکی‌ان که با هم دوستن، دور هم هستند. کینگ مانکی، یه میمونیه که رئیس جنگله، لولوخان، دیگه آهنگ انگلیسی‌ام گوش می‌کنم. باهاشون می‌خونم. سی‌دی کیتی هم می‌بینم، عمو فیتیله، نازی جون، بچه مداد رنگیشو اسراف می‌کنه، مداد رنگیش باهاش حرف می‌زنه، خیلی جالبه».

«- مهتا خانم چی داری نقاشی می‌کنی؟

کیتی با بستنی و چوب جادویش.

- یه کم درباره کیتی بهم می‌گی؟

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

- کیتی چی داره که دوست داری مثل اون بشی؟

مهربونه.

- آدم مهربون چه طوریه و چه کار می کنه؟

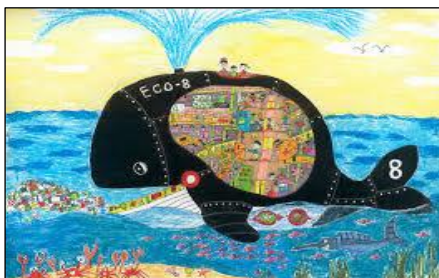
حانیه: مامانشونو نمی زنن.

مهتا: مثلاً مادر من اون موقع اسراف کرده بود، گفتم: مامان کیتی گفت، خیلی غذای توی دنیا نیست.

یهو درختام غیشون زد.

- چرا؟

به خاطر این که آدما اسراف کرده بودن».



«- خوب ارسلان گفتی باب اسفنجی کجا زندگی می کنه؟

تو دریا.

- تو، توی دریا رو دوست داری؟

آره.

- چرا دریا رو دوست داری؟

چون باب اسفنجی توش زندگی می کنه.

- توی دریا شنا هم می کنی؟

نه.

- چرا نه؟

چون هم مامانم می گه خطرناکه، هم این که دریا نباید کثیف بشه.

- آفرین، چرا دریا نباید کثیف بشه؟

چون باب اسفنجی و دوستاش و ماهیا می میرن.

- کی به تو یاد داده که نباید دریا رو کثیف کنی؟

تو کارتون باب اسفنجی دیدم.

- چی توی کارتون دیدی؟

لیوان انداختن تو آب، آب کثیف شد و ماهیا مردن و باب اسفنجی و دوستاش هم نمی تونستن نفس

بکشن. سنجاب به خاطر همین از اون ماسکا می زنه.

- سنجاب برای این از اون ماسکا نمی زنه، چون سنجابا نمی تونن زیر آب نفس بکشن؟

نه.

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

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

- باب اسفنجی و دوستاش زنده موندن؟
آره.

- چه جوری آب تمیز شد؟

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

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

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

- می‌تونی چندتاش رو بهم بگی؟

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

- آفرین.

- از کجا یاد گرفتی؟

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

- اسم برنامه‌اش چیه؟

خدا چه آفریده.

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

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

- هر روز این برنامه رو می‌بینی؟

آره.

- دوستش داری؟

آره.

- چرا؟

چون چیزای جدیدی یاد می‌گیرم.

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

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

- مامانت چه چیزهایی رو از اینترنت برات پیدا کرد؟

- این که آب ماهیا باید سرد باشه و هر روز آبشون رو عوض کنیم.
- تو گفتی از اینترنت پیدا کنه یا خودش پیدا کرد؟
- خودش پیدا کرد.
- حالا خودت توی خونه تون حیوونی داری؟
- آره. ماهی، گربه، پرند.
- این حیوون ها رو خریدید؟
- ماهیاش رو برای عید خریدیم، ولی پرندهاش افتاده بود تو حیاط، بالش شکسته بود، ازش مراقب می کنیم. گربه اش هم میاد تو خونمون، ما بهش غذا می دیم.
- اون پرند رو تو پیدا کردی؟
- آره.
- وقتی دیدی بالش شکسته، چه کار کردی؟
- به مامانم گفتم.
- خوب بعدش چه کار کردید؟
- بردیمش پیش دکتر، بالش رو بست، بعد آوردیمش خونه.
- بعد ازش مراقبت کردی؟
- آره.
- بعدش که خوب شد، چه کارش کردید؟
- آزادش کردیم بره پیش خانواده اش.
- خوب اون گربه ای که بهش غذا می دید، هر روز میاد خونتون؟
- آره.
- چی بهش می دید؟
- شیر، بعضی وقتا هم استخون مرغ و اینا.
- چه طوری ازشون مراقبت می کنی؟
- بهشون غذا می دم، آب ماهیا رو عوض می کنم، مواظبم داداشم اذیتشون نکنه.
- حیوون ها رو دوست داری؟
- آره.
- چرا حیوون ها رو دوست داری؟
- حیوونا مهربون.
- دیگه چه کارهایی برای حیوون ها انجام می دی؟
- زمستونا برای پرند ها غذا می داریم، وقتی می ریم روستا، به سگا و اینا غذا می دیم.
- خودت تنهایی انجام می دی؟

نه، با بابام.

- چه حیوونی رو خیلی دوست داری؟

خرگوش.

- دوست داری یه خرگوش داشته باشی؟

آره.

- به بابات گفتی برات بخره؟

آره.

- برات خریده؟

نه.

- چرا؟

بابام می‌گه حیوونا باید تو خونه خودشون زندگی کنن، اگه بیاریمشون اینجا ناراحت می‌شن.

- نظر خودت چیه؟ به نظرت بابات درست می‌گه؟

آره.»

در زیر نمونه‌هایی از پویانمایی‌ها و بازی‌های مبتنی بر توجه و احترام به حفظ محیط زیست (با موضوع‌هایی نظیر ضرورت حفظ انرژی، انرژی‌های تجدیدپذیر، خطرات اصلاح ژنتیکی، حفظ خاک، آب و هوا از آلودگی و مانند آن‌ها) آمده‌اند.



اثرات زیست محیطی منفی در جریان کاربری از بازی ها، کارتون ها و پویانمایی های نامناسب

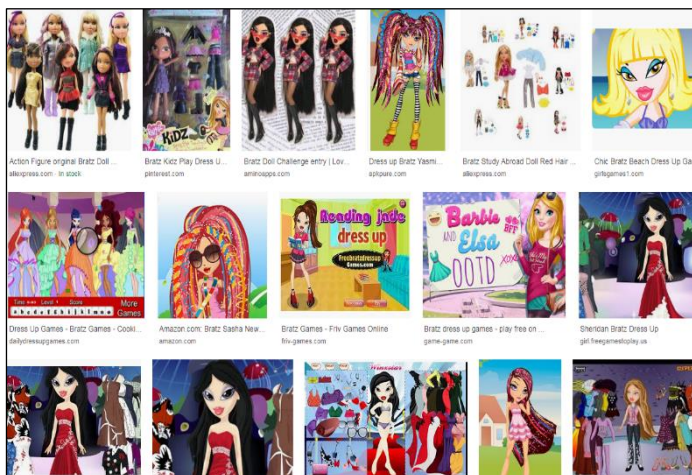
کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰ در موارد متعددی تحت تأثیر الگوهای عروسکی - کارتون ارایه شده به آنان قرار گرفته بودند و الگوپردازی تام و تمام از الگوهای اخیر را در دستور کار خود قرار داده بودند. الگوهایی نظیر باربی، برتز، السا و مانند آنها، اوجی از مصرف گرایی را در خود به نمایش می گذارند که کودکان کاربر الگوهای اخیر هم که از بهره تفکر انتقادی بری بودند، با پذیرش ارزش ها و رفتارهایی شبیه آنان، رفتار می کردند.

کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده، در فراز دیگری از بیاناتشان، تحت تأثیر الگوهای مورد علاقه خود از نگهداری از حیوان ها یاد کرده و تمایل خود به داشتن حیوان های مشابه را اعلان داشته بودند.



سرانجام کودکان مصاحبه شده در موارد محدودتری با تخریب گیاهان، در عمل الگوپردازی نامناسب دیگری را از خود به معرض دید نهاده بودند.

تصاویر زیر تصاویری برگرفته از برخی از بازی ها، کارتون ها و پویانمایی های باربی، برتز و السا است:



سایت پینتستر^۱ نیز در توصیف الگوی عروسی دان دال^۲ گزارش می دهد که این الگو با لوازم جانبی نظیر سالن آرایش، دیسکو، سن نمایش زیبایی، لباس فروشی و اتوموبیل به فروش می رسد:



ملیکای ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خود بیان می دارد که مصرف و مصرف هر چه بیش تر دال بر با کلاس بودن آدمی است.

امیرعباس ۶ ساله نیز اساساً کار باربی و دوست پسرش کین را در بیرون رفتن و خرید کردن خلاصه می بیند:

«در ابتدا عکس تعدادی کارتون را به امیر عباس نشان می دهم تا به حرف زدن ترغیب شود. عکس باربی و کین را نشان می دهد و می گوید آن ها را می شناسد).

- این ها چه کار می کردن؟

همش می رفتن خرید.

- می رفتن خرید، چی می خریدن؟

لباس می خریدن، آینه، جوراب می خرن».

ویشکا و مانیای ۶ ساله، در بیاناتشان اظهار می دارند که آرزو دارند در خانه قصر ماندنی شبیه خانه باربی زندگی کرده و شبیه او لباس های فراوانی داشته باشند:

«- به نظرت زندگی ما بهتره یا زندگی باربی؟

زندگی باربی.

- چرا زندگی باربی بهتره؟

چون قصرشون خیلی قشنگه.

- خوبه ما هم تو قصر زندگی کنیم؟

آره... .

- تو چند تا باربی داری؟

انقدر.

- زیاده‌نوعی؟

آره. ولی لباس‌هاشون زیاده‌ترشون کرده.

- لباس‌هاشون چه شکلی هست؟

الآن تو پلاستیک بالای کلاسه. من منتظرم تا ظهر بشه.

- خوب لباس‌هاشون چه شکلی هست؟

یه دونه‌شون گل داره. گل گلی سبز. یه دونه‌شون هم توپ توپی بنفش. بعد توپ توپی صورتی.

- دوست داری تو هم مثل باری لباس‌ها زیاد باشه؟ لباس‌های خوشگل؟

من نزدیکای ۲۰ تا لباس دارم.

- مثل باری یا بیش‌تر از باری؟

بیش‌تر از باری.

«- مانیا خانم، به نظر تو زندگی ما بهتره یا زندگی باری؟»

زندگی باری.

- چرا؟

چون که خیلی خونه‌ی قشنگی داره. خیلی خودشم قشنگه، خوبه.

الهه ۶ ساله و نسیم ۵/۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از پوشیدن لباس‌های پرنسسی (مانند باری) و

پرنسس بازی با یکدیگر یاد می‌کنند:

«- الهه خانم با دوست‌ها چی بازی می‌کنی؟»

پرنسس بازی.

- یعنی چه طوری؟

یکی پرنسس می‌شه، بقیه باید بهش خدمت کنند.

- این بازی رو از کجا یاد گرفتی؟

از کارتونها، مثل سیندرلا.

«- چرا وسایل باری و السا رو خریدی؟»

آخه قشنگه. با کلاسه. وقتی می‌ریزم مهمونی یا تولد دوستانم، این‌ها رو می‌پوشم، همه می‌گن چقدر

خوشگله. بهت میاد. وقتی این‌ها رو بهم می‌گن، منم خوشم میاد خب. مثلاً همین یه هفته پیش نه، دو

هفته پیش (با کمی فکر و مکث)، تولد دوستم کوثر بود، بعد ما رو دعوت کرد و به هممون گفت، لباس

پرنسسی صورتی بپوشید. ما هم رفتیم لباس صورتی خریدیم، ولی خودش قرمز پوشیده بود که با ما فرق

کنه که معلوم بشه جشن تولد اونه. بعد تاجم خریده بودیم، مثل ملکه‌ها شده بودیم.

- این لباس پرنسسی که می‌گی، چه شکلیه که همتون اونو می‌خرید؟

بالاش تنگه، پایش پف داره، یه عالمه تور داره. تاجم داره، مثل ملکه ها می شی. خیلی قشنگه وقتی اونو می پوشی، تازه بعضی از لباسا چترم داره.

- چترش چه جوریه؟

چترش هم توره. هم رنگ لباسشه. تازه کلاهم داره، از اینا که لبه و پایون داره.

- تو همه این ها رو داری؟

نه همشو ندارم. چترشو ندارم. فقط کلاه و تاجشو دارم.»

فریمان ۶ ساله هم برای آن که به الگوهای مورد علاقه اش تشبه بسته باشد، با خرید محصولاتی که در بازار با نام السا و آنا عرضه شده اند، می کوشد تا اگر خود السا و آنا نیست، حداقل در ظواهر شباهتی به آنان بیابد:

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

باربی با تام و جری.

- تو اتاقت عکس این کارتون ها رو زدی؟

عکس تیگر رو زدم. بعد... باربی رو زدم با السا و آنا با تام و جری.

- رو تختیت چه شکلیه؟

تام و جریه.

- کیف مهدکودکت چی؟

باب اسفنجیه.

- جامدادیت چی؟

السا آنا.

- لباساشون رو هم داری؟

فقط لباس السا آنا رو دارم. فقط نمی دونم چرا واسه لباس من، موی السا آنا سبزه.

- یعنی موی جداگانه براش گذاشته بود؟

آره.

بگم کی هر چی السایی باشه می خره؟

- کی؟

خواهر فواد.

- خواهر فواد اسمش چیه؟

فرگل.

- خواهر فواد لباس های السا و آنا رو داره؟

آره.

- تو مگه دیدیش؟

آره، تو طبقه‌ی ما، اولن.

- اون چیه السا و آنا رو داره؟

مثلاً خط کش السا آنا رو داره، روبان السا آنا رو داره.

- السا و آنا رو خیلی دوست داره؟

آره.

- بقیه دوست‌ها چی؟

مثلاً تو موبایل قبلیش، بازی السا آنایی داشت. دیگه... نمی‌دونم. آها قلک السا آنا داشت».

یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق، وقتی در یک مهدکودک، از بچه‌های مهد پرسیده بود که آنان عروسک باربی را دارند یا خیر و اگر باربی را دارند، آن را توصیف کنند، ملاحظه کرده بود که کودکان گذشته از زیبایی باربی، عمدتاً روی تنوع لباس و پوشش این الگوی عروسکی-کارتونی تأکید خاصی دارند. نمونه‌ای از پاسخ‌های ارایه شده به این محقق به قرار زیر است:

«- من ۴ تا عروسک باربی دارم، قد بلندند، موهاشون روشنه، چشماشون درشته، لباساشون خوشگله. دو تا لباس مهمونی دارن، یکی هم برای خونه دارن (دریا، ۵ ساله).

- ۶ جور باربی دارم، لباساشون خوشگله، موهای بعضی‌هاشون طلاییه، بعضی‌هاشون سیاهه، بدنشون خوشگله، از آدم‌های بزرگ خوشگل‌ترند. هر کدوم از باربی‌هام چند دست لباس دارن، لباس مهمونی، لباس خواب، لباس زمستونی (بیتا، ۶ ساله).

- من ۲ تا دارم، یکی‌شون موهاش صافه، لباسش صورتیه. یکیشون موهاش فرفریه، کاپشن داره. هر کدوم سه جور لباس دارن، کاپشن دارن، شلوار و بلوز هم دارن! (ریحانه، ۶ ساله).

- ۴ تا باربی دارم، یکی‌شون موهاش قهوه‌ایه، کت و شلوار چرم پوشیده، موهای طلایی داره، همه باربی‌هام کفش‌های پاشنه بلند دارن که خیلی قشنگه. هر کدوم سه دست لباس دارن! (عارفه ۶ ساله)». تصاویر زیر نیز انعکاس دهنده مصرف‌گرایی باربی است که کودکان مهد کودک در پاسخ به ترسیم الگوی مورد علاقه‌شان کشیده‌اند:





نگهداری حیوانات هم به ظاهر امری مطلوب به نظر می‌رسد، اما آموزه‌های دینی از سویی نگه داشتن حیوانات در قفس را نهی کرده‌اند و از سوی دیگر نگه داشتن یک حیوان خانگی (نظیر گربه) و عقیم کردن وی که برای بسیاری از صاحبان حیوانات، به مثابه امری عادی جلوه می‌کند، نه تنها تعادل زیستی و درونی حیوان را بهم می‌زند، بلکه حیوان را چنان از زندگی طبیعی‌اش دور می‌سازد که شاید دیگر حیوان بالاستقلال در طبیعت نتواند به رتق و فتق امور خود برآمده، به زندگی ادامه دهد.

الگوهای عروسی کارتونی غربی غالباً دارای یک یا چند حیوان دست‌آموز و خانگی هستند، به عنوان مثال، باربی با قریب ۴۰ حیوان مختلف در پویانمایی‌های خود ظاهر شده است و دارای حیوان‌هایی نظیر سگ، گربه، اسب، توله شیر، گورخر و مانند آن‌ها است.^۱

الگوی عروسی - کارتونی سامر نیز دارای تعداد زیادی حیوان خانگی است.^۲



الگوهای عروسکی - کارتونی نیکی و تیا هم دارای سگ خانگی هستند!



حیوانات در برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی، به اسم علاقه و عطف و ورزیدن انسان‌ها به آن‌ها، در عمل به بند کشیده شده‌اند که این مسأله اسباب مختل شدن جریان زندگی طبیعی آن‌ها را به دنبال دارد. اما کودکان کاربری که فاقد تفکر انتقادی هستند، به صرف دیدن ظواهر محبت‌آمیز رابطه الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه خویش با حیوان‌ها، با الگوبرداری از رفتارهای الگوهای مورد علاقه‌شان، پا جای پای آنان نهاده‌اند و در عمل دست به تهیه یک یا چند حیوان خانگی زده و یا حداقل علاقه خود را به تصاحب یک یا چند حیوان به معرض نمایش نهاده‌اند.



ثریای ۵ ساله و هلما و سوفیای ۶ ساله، در جریان مصاحبه های خود از علایق خود به نگه داری از حیوان های خانگی به شرح زیر یاد کرده اند:

«- ثریا خانم تو بازی باربی هم داری؟»

بازی باربی توی تبلتم ندارم، پاکش کردم. چون می خواستم بازی دیگه نصب کنم، جا نداشتم. یه بازی هم بود که باربی نی نی به دنیا آورد، اون بچه شو از توی دلش به دنیا آورد. بابام دیدش، منو دعوا کرد، دیگه پاکش کرد.

- من اولش خیلی بازی باربی داشتم توی تبلتم، مثلاً لباسای خوشگل تنش می کردم، آرایشش می کردم یا مثلاً وقتی باربی و السا نی نی داشتن توی دلشون، من ازشون مراقبت می کردم.

- آفرین چه طوری ازشون مراقبتی می کردی؟

مثلاً بهشون میوه می دادم که نی نی شون قوی بشه. آرایششون می کردم که برن گردش، حوصله شون سر نره.

- معلومه که خوب بلدی از دیگران مراقبت کنی، درسته؟

بله. من وقتی مامان میاد خونه، می رم غذاشو گرم می کنم.

- چه عالی. آفرین به شما که این قدر مامانت دوست داری. دلت می خواد بزرگ شدی خودت مامان بشی از نی نی کوچولوت مراقبت کنی؟

نه، دوست دارم از سگم مراقبت کنم، مامان شدن نه.

- می شه بیش تر توضیح بدی؟

خوب سگ که بهتره یا یه دونه پیشی. بچه همش گریه می کنه، من خسته می شم. همه دوستانم از هاپوشون مراقبت می کنن. اگه گم بشن، مثلاً توی شهر بازی اون می دوه پیداشون می کنه. النا یه پیشی داره اسمش مخمله، آدرینا هم یه هاپو داره اسمش چیکوه. ماهتا هم همستر داره، اون ناخنش بلند شده بود، ماهتا رو پنگول کشید».

«- هلما خانم تو چه کارتونی رو بیش تر می بینی؟»

کارتون توت فرنگی. من اگه بزرگ بشم، می خوام موهامو قرمز کنم و کلاه قرمز سرم کنم.

- پس تو دوست داری که مثل توت فرنگی باشی؟

(با خنده) اگه مامانم اجازه می داد، یه گربه هم می خریدم.

- مگه توت فرنگی گربه هم داره؟

آره، یه گربه ی ملوس داره که اونم با گربه ها مسابقه می ده.

دوست داشتم منم مثل اون یه گربه داشته باشم.

- پس معلومه که تو حیوان ها رو دوست داری.

آره خیلی. من یه اردک داشتم که یه بیماری گرفت. چشماش سبز شد و جایی رو نمی دید، بعد محکم به دیوار خورد و بعدش هم مرد. من خیلی براش گریه کردم.

- پس مامانت می‌گذاره که تو پرنده داشته باشی.
- نه، من بهش گفتم پرنده نمی‌خوام، من حتماً گربه می‌خوام یا سگ! اما مامانم می‌گه کثیفه. می‌گه موی گربه منو مریض می‌کنه. اما من می‌گم مریض نمی‌شم.
- هلم! چه آرزویی داری؟
- آرزو دارم بزرگ بشم.
- بزرگ بشی که چی کار کنی؟
- که روسری سرم کنم. موهامو قرمز کنم، لاک قرمز بزنم و آرایش کنم تا این طوری خوشگل باشم.
- چرا می‌خواهی این طوری خوشگل باشی؟
- آخه همه‌ی دخترا باید خوشگل باشن که عروس باشن».



- «- سوفیا گفتی تو باب اسفنجی و پاتریک رو هم دوست داری.
- آره دوست دارم، من خیلی دوست داشتم مثل باب اسفنجی یه حیوون داشته باشم و ازش مواظبت کنم تا بزرگ بشه.
- باب اسفنجی حیوون داره؟
- آره یه حیوون داره که یه حلزونه.
- آهان همون که اسمش لری هست؟
- آره، شما باب اسفنجی می‌بینید؟
- آره منم می‌بینم، چون منم یه دختر کوچولو دارم.
- شما به دخترتون اجازه می‌دید حیوون داشته باشه؟
- چه طور؟
- آخه بابای من نمی‌ذاره من حیوون داشته باشم.
- هر حیوانی؟
- آره، می‌گه سگ و گربه و پرنده اصلاً نمی‌شه.
- تو قبول نداری که آدم‌ها ممکنه پیش این حیوان‌ها مریض بشن؟
- نه، قبول ندارم.
- آخه همیشه آدم‌ها مریض نمی‌شن.

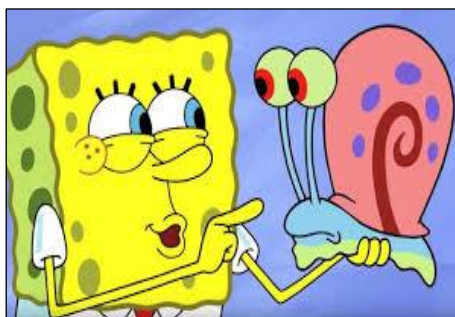
من یواشکی به گربه‌ی دوست دست می‌زنم و حتی بوسش می‌کنم و هیچ وقت هم مریض نشدم. تازه روشا هم مریض نشده. همه کسایی که حیوون دارن توی کارتونها، مریض نمی‌شن. بابا الکی می‌گه چون خودش می‌ترسه (با خنده).

- پس تو حیوان‌ها رو خیلی دوست داری؟

آره، مامان بزرگم می‌گه سگ نجسه، منم می‌گم خب برای من یه گربه بیارید تا بزرگش کنم و مواظبش باشم. مثل باب اسفنجی که حلزون داره.

- پس تو کارتون باب اسفنجی رو هم دوست داری، خودت فکر می‌کنی چی ازش یاد گرفتی؟

یه حیوون داشته باشیم، بهش خوبی کنیم».



کارن ۵ ساله و رؤیا و شاهین ۶ ساله هم با ملاحظه آسیب زدن الگوهای مورد علاقه‌شان به گیاهان، یا عیناً دست به کاری مشابه زده‌اند و یا به لحاظ ذهنی آمادگی ائتلاف ذخایر زیست محیطی را به دست آورده‌اند:

«- خوب ببینم کارن جان، به نظرت اگه سازنده‌ها چه کارتونی براتون بسازن، خوبه؟

آخ جون. از اول اینو بپرس دیگه خانممم. خب اول یه شهر تاریک باشه. مثلاً نصفه‌شبه. بعد یه هواپیمای فضایی بیاد از توش یه سری موجود فضایی پیاده شه. بعد برن خونه معروف‌ترین خلافاکار شهر. نقشه بریزن زمینو نابود کنن. شروع کنن بمب بترکونن. آدم بکشن. مثلاً تو لوله آب همه سم بریزن. بعد بن‌تن و دوستاش بیان همه رو نجات بدن.

- به نظرم دخترا از کارتونی که می‌گی بترسن کارن!

خب اصن می‌گیم این کارتون مخصوص پسرای شجاعه».

«- پس گفتی تو با داداشت همیشه بازی‌های خوبی با هم می‌کنید؟

(با خنده) نه همیشه.

- چه طور؟

ما با هم یه کار اشتباه هم می‌کنیم (با صدای خیلی یواش). ظهرا که بابا بزرگ می‌خواهه، می‌ریم یواشکی موبایلشو برمی‌داریم و عکساشو نگاه می‌کنیم و با داداشم کلی می‌خندیم.

- چرا، مگه چیز خنده‌داری داره؟

نه، خنده‌دار نیست، اما نمی‌دونم چرا ما می‌خندیم.

- خوب کار دیگه‌ای هم هست که با هم انجام بدید؟

آره، ما یه بار خمیردندون و شکر رو قاطی کردیم و ریختیم پای گلدون بابا بزرگ که خراب بشه.

- شما این کار رو از کجا یاد گرفتید؟

از توی یه کارتون!«.

«- شاهین جان تو، توی خونتون گیم بازی هم داری؟

نه، ندارم.

- پس توی خونه بیش‌تر با چی بازی می‌کنی؟

بابام تو موبایلش بازی داره، با اون بازی می‌کنم.

- چه بازی‌هایی تو موبایلش داره؟

مثلاً پو، زامبی... .

- زامبی چیه؟ بازیش چه جوریه؟

زامبیا مردن، اما زنده می‌شن میان. اما خیلی وحشتناکه. من دو جورشو دیدم... . بعد ریختم. یه بار

بابام ریخت، زامبی ۱، تیرانداز براش می‌ذاشتم زامبیا رو بکشه.

- این که گفتی زامبی وحشتناکه، یعنی چه جوریه؟

زیادم وحشتناک نیستا، اما نگاش می‌کنی، وحشت می‌کنی، چون آدمه مرده هست، اما زنده می‌شه،

خیلی زشته.

- خوب... بعد این که زنده می‌شه، چه کار می‌کنه؟

می‌ره تو یه حیاطی... تو بعضی از بازیاش دریا داره وسطش... با اردک می‌رن، بعضیا از زامبیا با کوسه

می‌رن... بعضیاشم چمن داره، از رو چمننا میان، با ماشینم میان، بعد اونا رن باید بکشی.

- تو توی این بازی باید چه کار کنی؟ تو اون زامبیا هستی؟

نه، من باید زامبیا رو بکشم.

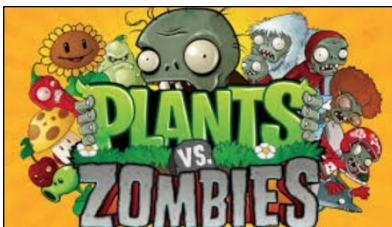
- تو با چه چیزهایی زامبیا رو می‌کشی؟

بمب، تفنگ، تیراندازی... . یه چیزی هم هست، یکی شون بلال پرت می‌کنه، یکی شون خیار، یکی شونم

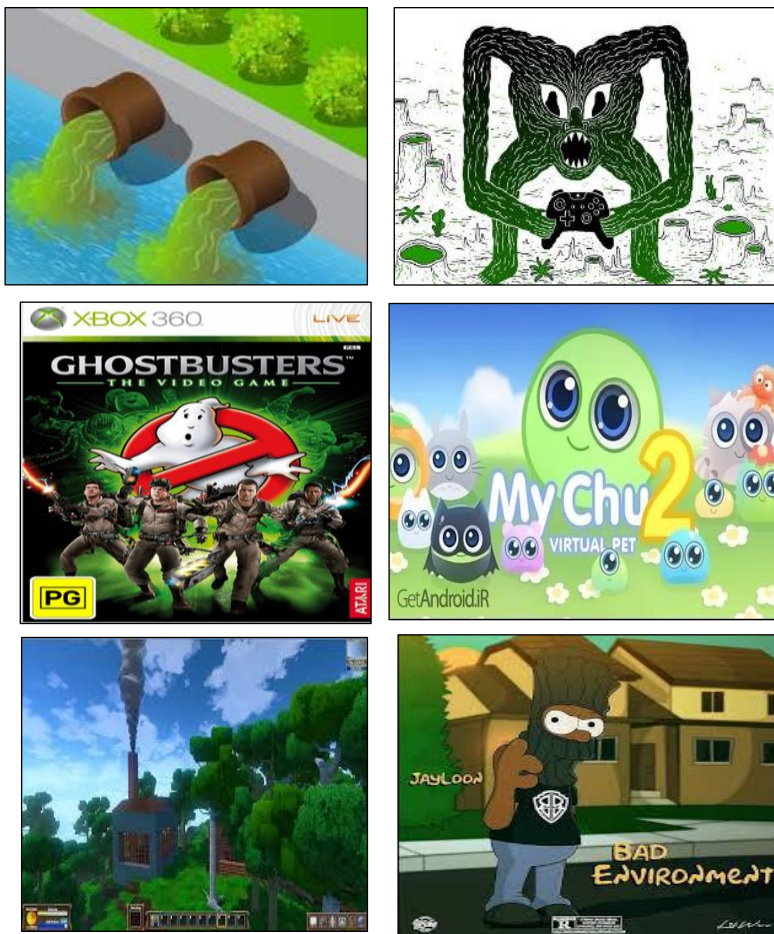
هندوانه. تو یکی از بازیش، یه دونه غوله که میاد خیلی گنده هست... اینقده... ما باید بزنیمن اونو بکشیم...

میادش، بعد آتیش از دهنش میاد بیرون، بعد اون غول زامبی بزرگه میاد، باید بری بکشیش، بعد باید بری

آدماشم بکشی. بعد یه گوله‌های انقدی، یخی هم هست، ما باید بریم اونا رو خشک کنیم، بترکونیم».



در زیر نمونه هایی از پویانمایی ها و بازی های مبتنی بر بی توجهی به حفظ محیط زیست آمده اند:



۲-۱۲- کاهش تعامل های اجتماعی کودکان

گسترش فناوری های ارتباطی جدید از سویی و کاربری گسترده کودکان نسل دهه ۹۰ از تبلت، گوشی همراه، ایکس باکس، ماهواره و رایانه از سوی دیگر، شرایط متفاوتی را برای کودکان در حال حاضر رقم زده است.

از این رو مطالعه کاهش یا افزایش تعامل های اجتماعی کودکان پیش دبستانی کاربر تبلت، گوشی همراه، ایکس باکس، ماهواره و رایانه، در ارتباط با کاربران فناوری های ارتباطی جدید از دیگر اموری است که باید بدان پرداخت.



نظرات ارایه شده در مورد تأثیر فناوری‌های جدید در روابط اجتماعی افراد، نظریاتی متفاوت و بعضاً متعارض هستند. به این معنا که برخی از نظرات بر تأثیر منفی و برخی از آن‌ها بر تأثیر مثبت فناوری‌های جدید ارتباطی، در روابط اجتماعی افراد صحه نهاده‌اند.



جوینسون^۱ (۲۰۰۳)، در بررسی که در باب تأثیر فناوری اینترنت در کاهش یا افزایش روابط اجتماعی کاربران دارد، با گزارش پژوهش‌هایی با نتایج متفاوت، در صدد روشن‌گری در این زمینه برآمده است. وی در نتیجه‌گیری نهایی خویش از این مسأله می‌نویسد:

«همان‌گونه که مودی با تقسیم تنهایی، به طرح «تنهایی هیجانی» و «تنهایی اجتماعی» می‌پردازد، کاربران اخیر، تنهایی اجتماعی خود و اطرافیان‌شان را نپذیرفته، اما روی تنهایی هیجانی خود صحه نهاده‌اند. به تعبیر دیگر فناوری‌ها ممکن است بر میزان ارتباط‌های سطحی کاربران بیفزاید و به این ترتیب از «تنهایی اجتماعی» آنان بکاهد، اما به سبب آن که فناوری‌ها به میزان زیادی وقت کاربران را می‌گیرد، در عمل به افزایش «تنهایی هیجانی» می‌انجامد به این معنا که سبب می‌شود، آنان دیگر وقتی نداشته باشند که با دوستان صمیمی خویش بگذرانند و به این ترتیب به حمایت عاطفی هم بپردازند».

ووهلوند^۲ (۲۰۱۷) در مقاله خویش خاطرنشان می‌سازد:

1. Joinson, A. N.
2. Wohlwend, K. E.

«جذابیت های فناوری های ارتباطی جدید چنان زیاد است که اگر اولیا نظارت جدی بر کاربری فرزندان از فناوری نداشته باشند، آنان را غرق در خود کرده، به این ترتیب کودکان دیگر فرصت چندانی برای تعامل با دیگران نخواهند داشت.

نویسنده با اشاره به رسانه های مورد علاقه کودکان خاطرنشان می سازد: رسانه های دیجیتالی در حال حاضر از جمله محبوب ترین رسانه های مدنظر کودکان هستند و آنان با کاربری از این رسانه ها در جریان عمل نه تنها به شکل مشارکتی سواد خود را افزایش می دهند، بلکه بر میزان خلاقیت خویش می افزایند. اما با وجود مزایای اخیر نباید فراموش کرد که بازی های دیجیتالی در حال حاضر اسباب درگیر شدن کودک با رسانه دیجیتالی (مانند تبلت) را فراهم آورده، به نوعی اسباب کناره گیری و انزوای وی از جمع را فراهم می آورد».

پلومن^۱ و مک پیک^۲ (۲۰۱۲) هم در مقاله خود گزارش می دهند با وجود آن که فناوری های ارتباطی جدید امکانات گسترده ای را برای کاربران فراهم می آورد و مثلاً کودک ۳ ساله با استفاده از این امکانات می تواند شخصاً به عکاسی پرداخته یا دست به ارسال عکس و شکلک بزند، با این همه فناوری ها می توانند از میزان تعامل اجتماعی کودکان کاسته، مانع از گسترش تعامل آنان شوند.



گندوز^۳ (۲۰۰۷) نیز روی کاهش تعامل های اجتماعی کاربران فناوری های ارتباطی جدید صحنه نهاده است. وی در همین ارتباط می نویسد:

کاربری زیاد از رایانه سبب ایجاد اختلال در روند جامعه پذیری کاربران می گردد، زیرا آنان وقت زیادی را در ارتباط با رایانه از دست می دهند و به این ترتیب امکان تعامل مثبت و فعالشان با یکدیگر کاستی می یابد.

بررسی های میدانی انجام شده نیز دلالت بر آن دارند که کاربری از فناوری های ارتباطی جدید سبب می شوند کودکان کاربر چنان غرق بازی های دیجیتال، پویانمایی ها و کارتون ها شوند که به میزان زیادی از جهان واقع دور شده، به همین سبب تعامل های مثبت و مؤثر اجتماعی آنان با دوستان و آشنایان آنها کاستی می یابد.

-
1. Plowman, L.
 2. Mc Pake, J.
 3. Gunduz, S.

اولیای سلنای ۳ ساله، احسان ۴ ساله و ستاره ۵ ساله، در مصاحبه‌های خویش بالاتفاق روی کاهش تعامل‌های فرزندانشان در اثر کاربری مفرط از فناوری‌هایی مانند تبلت و تلفن همراه تأکید ورزیده‌اند: «اگه بچه‌های فامیل یا دوستاش پیش سلنا باشند، سلنا با اون‌ها بازی می‌کنه یا گوشی بازی رو ترجیح می‌ده؟

اگه باباش باشه، گوشی باباشو می‌گیره بازی می‌کنه، دیگه با بچه‌ها بازی نمی‌کنه، ولی اگه باباش و در واقع گوشی نباشه، با بچه‌ها بازی می‌کنه».

«- رابطه احسان با هم سن و سال‌هاش چه طور هست؟

خیلی توی جمع با دوستاش حرف نمی‌زنه، همه‌اش در حال بازی، مگر این که دوستاش هم بیان و بگن بازی جدید دارن.

- یعنی زیاد با اون‌ها هم حرف نمی‌زنه؟

نه، وقتی جایی مهمونیم، همه‌اش یه گوشه هست».

«- رابطه دخترتون با دوست‌هاش چه طوره؟

وقتی دوستاش میان خونمون یا ما می‌ریم خونه فامیلا و دوستا، معمولاً بچه‌ها بیش‌تر با تبلت و گوشی سرگرم هستن، ستاره هم مته همه بچه‌های دیگه».

مصاحبه‌های انجام شده با کودکان کاربر تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور و رایانه و ماهواره نیز حکایت از کاستی گرفتن تعامل‌های آنان با دوستان، آشنایان و اطرافیانشان دارد. آلا و یاسین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود در جریان مقایسه بازی با تبلت یا بازی‌های فیزیکی که با تعامل‌های انسانی گسترده‌تر کودکان با یکدیگر همراه است، به صراحت تبلت را بر بازی‌های فیزیکی یا اسباب بازی‌های مرسوم و معمول، ترجیح داده‌اند:

«- وقتی می‌ری مهمونی، تبلت رو با خودت می‌بری؟
بله.

- دوست داری بیش‌تر با تبلت بازی کنی یا بچه‌ها؟
هر دوتاش.

- بیش‌تر کدوم رو دوست داری؟

تبلت بازی کردن.

- چرا؟

چون بهتره.

- چرا بهتره؟

نمی‌دونم، بیش‌تر دوست دارم.

- مامان و بابات بهت نمی‌گن با بچه‌ها بازی کن و با تبلت بازی نکن؟
بعضی وقتا می‌زارمش کنار.

- آلا الان دوست داری با بچه ها بازی کنی یا با گوشی من؟ (داشت با گوشی من ماشین بازی می کرد).

با گوشی».



«- آقا یاسین تو چند ساعت در روز می ری پیش پسرخالهات بازی می کنی؟

مamanم خیلی اجازه نمی ده که برم پیشش.

- چرا؟

آخه همش بهش می گم، بذار برم، مگه شما می خوای بری، می گه نه، اجازه نمی دم، بابای یاسین می خواد بخوابه.

- خوب به پسرخالهات بگو بیاد پیش خودت؟

همش بهونه میاره مشق دارم. تازه خودش دو ساعت بازی می کنه. نوبت من که می شه، سریع می گه وقت تموم شد.

- همیشه وقتی پیش هم دیگه هستین، فقط با تبلت بازی می کنین؟

آره.

- خوب چرا با اسباب بازی های دیگه خودتون بازی نمی کنین؟

آخه با تبلت بیش تر بهمون حال می ده. بعدشم پسرخاله من خیلی بزرگ تره».

سپهر ۶ ساله نیز در مصاحبه خودش بیان می دارد که به جز تبلت بازی، بازی دیگری نکرده، به این ترتیب با دوستانش نیز وقت مشترکی برای بازی ندارد:

«- به جز تبلت بازی، چه بازی هایی با دوست هات می کنی؟

با دوستام بازی نمی کنم».

آنچه در مورد عدم تمایل انجام بازی های فیزیکی و صرف وقت کودکان پیش دبستانی با هم از آن یاد شد، عیناً در ارتباط با کودکان فامیل که کودک در میهمانی های خانوادگی با آنان برخورد دارد، قابل مشاهده است:

«- توی مهمونیاتون گوشی یا تبلت بازی می کنید؟

آره خاله، تبلت بازی می کنیم. بهم پیام می دیم.

- بیش تر تبلت بازی می کنید یا با اسباب بازی و خاله بازی؟

بیش‌تر تبلت بازی».

سحر ۴ ساله هم در مصاحبه خودش اظهار می‌دارد، او بازی با تبلت را برگردش با مامان و بابا ترجیح

می‌دهد:

«- سحر خانم تو تنهایی بازی می‌کنی؟

آره تنهایی بیش‌تر کیف می‌ده.

- چرا تنهایی بیش‌تر کیف می‌ده؟

خب دیگه، کسی نیست که وسایلاتو برداره.

- اصلا کیف یعنی چی؟

یعنی خیلی خوش می‌گذره.

- خوب دیگه چه کار می‌کنی؟

دیگه هیچی، با مامان و بابام می‌ریم گردش.

- گردش رو بیش‌تر دوست داری یا بازی با تبلت رو؟

بازی با تبلت.

- خسته نمی‌شی؟

نه!

- چرا؟

از یه بازی که خسته می‌شم، می‌رم سراغ یه بازی دیگه».



نکته مهمی که در کاهش تعامل اجتماعی کاربران خردسال فناوری‌های ارتباطی جدید باید متذکر آن شد، مسأله تشویق اولیا در جهت کاربری هر چه بیش‌تر کودکانشان از فناوری‌ها و جایگزین شدن فناوری‌ها در خلاء تعامل‌های اجتماعی کودکان خردسال است.

امیرحسین ۶ ساله، در مصاحبه خود گزارش می‌دهد که اولیای وی برای مهار سروصدای بازی‌های فیزیکی او، وی را به سمت کاربری هر چه بیش‌تر از تبلتش سوق داده‌اند:

«- امیرحسین تو الان که تبلت گرفتی، می‌ری پیش پسر همسایه خودتون؟

آره، گاهی اوقات می‌ریم با هم بازی می‌کنیم.

- با هم دیگه بازی می‌کنید یا با تبلت بازی می‌کنید؟

با تبلت دیگه.

- خوب چرا با هم بازی نمی کنید؟

خب اون جواری سروصدا می کنیم، دعوامون می کنن.

- خوب یه بازی بدون سروصدا کنید؟

نمی شه که خاله. ما پسرا بازی هامون همه صدا داره».



مرضیه ۴ ساله و طاهای ۶ ساله، در مصاحبه های خود خاطرنشان ساخته اند که آنان به دلیل نداشتن همبازی مناسب، تا حدودی از سر ناچاری به تبلت خود پناه آورده اند:

«- مرضیه خانم تو دوست نداری؟

نه! آخه هیچ کس با من دوست نمی شه، می گن تو بچه مامانی هستی.

- تو می دونی بچه مامانی یعنی چی؟

یعنی اگه مامانت نباشه، ناراحت می شی و گریه می کنی!

- چرا وقتی مامانت نباشه، تو گریه می کنی؟

آخه دوست دارم مامانم همیشه کنارم باشه.

- خوب عزیزم، نمی شه که مامانت همیشه پیشت باشه.

می دونم، اما دوست دارم کنارم باشه.

- چرا دوست داری کنارت باشه؟

آخه تنهام، دوست ندارم.

- خوب توی مهد با یکی دوست بشو.

باشه، شاید دوست پیدا کردم.

- حتماً می تونی، خوب حالا که تنهایی با چی بازی می کنی؟

با تبلتم».

«- آقا طاهای، تو مهد کودک رو بیش تر دوست داری یا خونه؟

خونه.

- چرا؟ مگه اینجا بده؟

خب خونه بیش تر خوش می گذرونیم.

- مگه تو خونه با کی بازی می‌کنی که بیش‌تر بهت خوش می‌گذره؟
کسی باهام بازی نمی‌کنه با تبلتم بازی می‌کنم».



۱۳-۲- تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان

مقوله جامعه‌پذیری، از مقوله‌های مهمی است که در زمینه مسایل اجتماعی مطرح و همواره مورد توجه بوده است.

جامعه‌پذیری روندی است که در جریان آن جامعه می‌کوشد تا مسایل مورد نظرش را به ذهن کودکان و نوجوانان جامعه‌اش القا سازد.



«جامعه‌پذیری از نظر لغوی به‌معنای انطباق با جامعه و آشناسازی با جامعه است. در جامعه‌شناسی این مفهوم به فرایندی اطلاق می‌شود که به موجب آن افراد ویژگی‌هایی را که شایسته عضویت آن‌ها در جامعه است را کسب می‌کنند. به عبارت دیگر جامعه‌پذیری نوعی فرایند کنش متقابل اجتماعی است که در خلال آن فرد هنجارها، ارزش‌ها و دیگر عناصر اجتماعی، فرهنگی و سیاسی موجود در گروه یا محیط پیرامون خود را فرا گرفته، درونی کرده و آن را با شخصیت خود یگانه می‌سازد» (بختیاری، ۱۳۹۳).

کرباسیان (۱۳۹۳) در همین ارتباط می‌نویسد:

«جامعه‌پذیری یک فرایند مادام‌العمر جامعه‌شناسی و روان‌شناسی است که طی آن هر فرد، هنجارها، ارزش‌ها و الگوهای رفتاری را که جامعه وی بر آن‌ها تأکید دارد، به صورت جزئی از وجود خویش در می‌آورد.

جامعه‌پذیری فرایندی است که به دنبال آموزش‌های عام (اعم از آموزش رسمی و غیررسمی) به افراد به دست آمده و موجب حلول قوانین رفتاری هر جامعه و همهٔ انتظارات فرهنگی آن، در کل شخصیت روانی افراد، با (توجه به مشارکت آن‌ها در نظام آن اجتماع) می‌گردد و این قوانین و انتظارات را بر شخصیت فرد حک می‌کند....

فرایند جامعه‌پذیری که نوعی فرایند انتقال فرهنگی است، غالباً حالت دوگانهٔ رسمی و غیررسمی به خود می‌گیرد. آنچه هر کس از دوستان، خانواده و دیگر افراد در محیط‌های غیررسمی فرا می‌گیرد، جامعه‌پذیری غیررسمی شناخته می‌شود و در مقابل، هر وقت که موقعیت ساخته شده (دارای ساختار) باشد، فرایند یادگیری را جامعه‌پذیری رسمی می‌خوانند؛ که مدرسه نمونه‌ای از این نوع است.

بوکت کو^۱ و دیهلر^۲ (۱۹۹۸)، جامعه‌پذیری را فرایندی تعریف می‌کنند که در جریان آن کودک با ارزش‌ها، هنجارها و مهارت‌های مورد نیاز آشنایی می‌یابد.

شافر^۳ (۲۰۰۰)، در همین ارتباط خاطر نشان می‌سازد، کودک در جریان جامعه‌پذیری، به اخذ باورها، ارزش‌ها و رفتارهای مورد پذیرش جامعه از طریق فرهنگ یا خرده فرهنگی که وی را در برگرفته است، نایل می‌آید.

خانواده، مدرسه، گروه دوستان، رسانه‌های جمعی، مذهب و محیط کار (برای بزرگسالان)، عوامل مؤثر در جامعه‌پذیری به شمار می‌روند (سچیفِر^۴، لم^۵، ۱۹۹۲).



«جامعه‌پذیری در دو مرحله کلی صورت می‌پذیرد:

الف) جامعه‌پذیری نخستین، فرایندی است که میان فرد و گروهی که با وی در تماس نزدیک و صمیمی هستند، صورت می‌گیرد و غالباً در سال‌های اولیه زندگی، رخ می‌دهد. عوامل اصلی این مرحله خانواده و گروه هم‌سالان هستند.

ب) جامعه‌پذیری ثانوی یا مجدد، فرایندی است که در وضعیت‌های رسمی‌تر روی می‌دهد، ولی هیچ‌یک از این وضعیت‌ها شخصی نیست. در این مرحله عوامل جامعه‌پذیری بخشی از مسوولیت‌های

-
1. Bukatko, D.
 2. Daehler, M.
 3. Shaffer, D.
 4. Schaefer, R. T.
 5. Lamm, R. P.

خانواده را به‌عهده می‌گیرند. عوامل اصلی در این مرحله مدرسه و رسانه‌های ارتباط جمعی هستند (بختیاری، ۱۳۹۳).

«امروزه، نقش رسانه‌ها در جامعه‌پذیری اولیهٔ کودکان و جامعه‌پذیری درازمدت بزرگسالان، به‌طور گسترده، مورد قبول قرار گرفته است؛ هرچند به عقیده مک‌کویل، هنوز اثبات ماهوی موضوع، تقریباً غیرممکن است؛ زیرا از یک طرف، هر تأثیری از سوی رسانه‌ها بی‌درنگ، با سایر تأثیرات ناشی از محیط اجتماعی و خانواده، درهم می‌آمیزد. با وجود این، برخی فرضیات اساسی دربارهٔ اثرات بالقوهٔ رسانه‌ها، در سیاست‌های کنترل رسانه‌ها، تصمیم‌گیری‌های خود رسانه و هنجارها و انتظارات والدین در رابطه با استفاده کودکان از رسانه‌ها، متجلی می‌شوند.

اغلب نظریه‌های اخیر در مورد تأثیر فرهنگی، بر این باورند که رسانه‌ها با عرضه کردن نقش‌ها و رفتارهایی که برای ثبات اجتماعی مطلوب هستند، به عنوان عاملی مهم (هم در جامعه‌پذیری رسمی و هم غیررسمی) ایفای نقش می‌کنند و از آنجا که رسانه‌ها نقش صدایی مقتدر را برای همهٔ مردم برعهده دارند و همچنین مردم مقدار زمان معتناهایی را صرف آن‌ها می‌کنند؛ بنابراین رسانه‌ها در صف اول عوامل جامعه‌پذیرکننده قرار می‌گیرند» (کرباسیان، ۱۳۹۳).



مصاحبه با آرش ۳ ساله، گواه روشنی بر ارتقای سطح تأثیر رسانه از یک عامل درجه دوم در جامعه‌پذیری به یک عامل درجه اول در امر جامعه‌پذیری به شمار می‌رود:

«- آرش جان، می‌دونی اینترنت چیه؟

آره، خانما با اینترنت با آقاهه حرف می‌زنن، آقا با خانمش حرف می‌زنه، بچه‌ها بازی می‌کنن.

- پس با اینترنت آدم‌ها با هم حرف می‌زنن؟

آره، با اینترنت ونوم نگاه می‌کنم، مرد عنکبوتی نگاه می‌کنم».

با توجه به کاربری کودکان (و نوجوانان و جوانان) از فضای مجازی، بالطبع آنان فراتر از اثرپذیری از نهادهای خانه، مدرسه و جامعه، تحت تأثیر افراد، سازمان‌ها و دستگاه‌های تبلیغاتی آن سوی آب نیز قرار گرفته، به این ترتیب در برخورد با مراجع ارزشی گوناگون (و بعضاً متضاد)، در عمل مسیر متفاوتی تا نسل پیشتر خویش را پیشه خود می‌کنند.

اظهار نظرهای محمدرضای ۶ ساله و مادر حسنا ۶ ساله، در مورد جشن تولد خود و حسنی، به قرار زیر است:

«... خوب اسباب بازی بن تن رو هم داری؟

نه، اما بعداً می خرم.

– اگه نخری، مگه چیزی می شه؟

همه دارن، نمی شه که من نداشته باشم.

– اگه نداشتی باشی، همه چی می گن؟

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

– خودت اگه 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. قبلاً تو لُذ گرفته بودم، همه چیم مرد عنکبوتی بود. کیکم، بادکنکام، کلاهم.

– یعنی تیم تولدت رو مرد عنکبوتی گرفتی؟

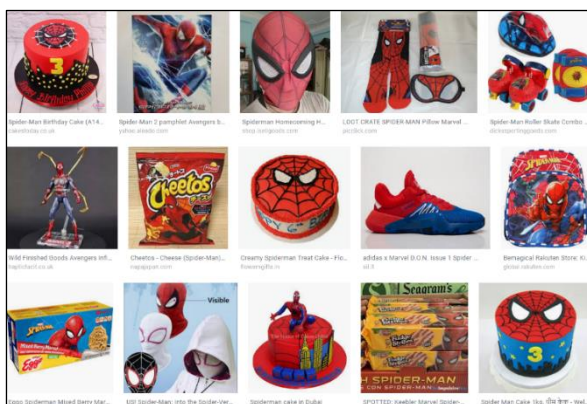
آره.

– خودت گفتی به مامانت این ها که تیم تو لُذ مرد عنکبوتی باشه؟

آره. سینا، سینا تولدشو بت من گرفته بود.

– تو هم خوشت اومد؟

(با لبخند) آره. ولی من به همه نقاب مرد عنکبوتی دادم، آخرم عکس انداختیم، هممون مرد عنکبوتی بودیم».



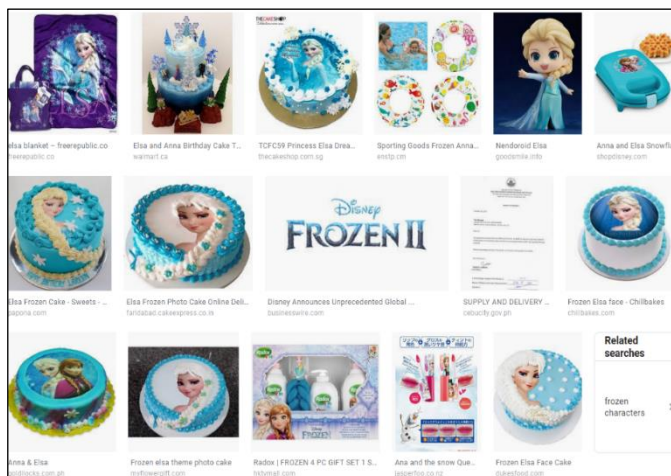
«... شما شکایت دیگه ای از حسنی ندارید؟

نه، حسنی گاهی وقتا مانتوی من رو می پوشه و می شینه خاله بازی کنه، بیش تر بازیش اینه که با

لباس های من سرگرم بشه. کلاً بچه ایه که اگر کسی بهش کار نداشته باشه، به کسی کار نداره.

– نشده حسنی سعی کنه، شبیه یه شخصیت کارتونی بشه؟

چرا بیش‌تر شبیه همین آنا و فروزن می‌شه، بعد تأثیرش هم این شکلیه که مامان تو رو خدا واسم تولد بگیر که کیک تولدم اون باشه».



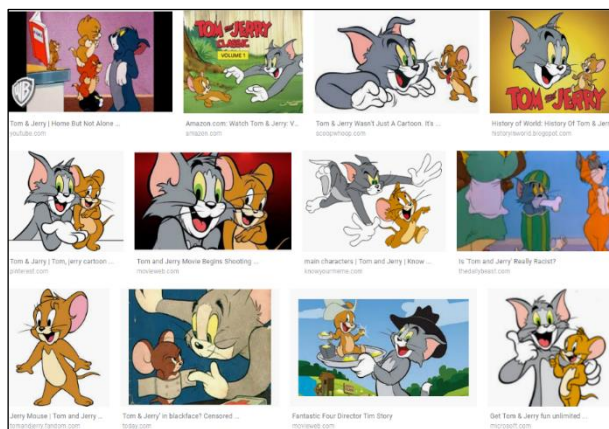
حاجی‌پور (۱۳۸۸)^۱، در ارتباط با روند جامعه‌پذیری مورد نظر غرب می‌نویسد:

«خود برتری‌بینی، نژادپرستی، تجارت در عرصه هرزه‌نگاری، تجارت برده، انحصار معاملات طلا و نقره، تحریف کتاب‌های آسمانی، رباخواری، مافیا، رشوه‌دهی و جاسوسی یهودیان، ویژگی‌های ناپسندی بودند که نفرت اروپاییان را از یهودیان برانگیخت، به حدی که مردم اروپا برای نشان دادن نفرت خود، یهودیان را به موش تشبیه کردند؛ حیوانی که عامل اصلی بیماری طاعون بوده، ورودش به هر مکانی با آلودگی و بیماری همراه است. نمود عینی این تنفر در تأثر تاجر ونیزی نوشته شکسپیر، مشهود است. بر اساس آنچه از آن یاد شد، اروپاییان به کودکان خویش آموخته بودند، برای در امان ماندن از شر یهودیان، از آنان دوری کنند. متفکران و سران یهود که اغلب از سرمایه‌داران بزرگ دوران خود بودند، به فکر راهکاری اساسی برای این نوع از یهودستیزی افتادند. از این رو لابی صهیونیسم (گروه فشار صهیونیسم در هالیوود)، با استفاده از ابزار قدرتمند سینما و تلویزیون، وارد عمل شد و با ساخت انیمیشن‌هایی که ستاره‌های آن موش بود، این حیوان را موجودی دوست داشتنی جلوه داد. در همین راستا مجموعه‌های معروف میکی موس، تام و جری و استوار لیتل ۱ و ۲ ساخته شد.

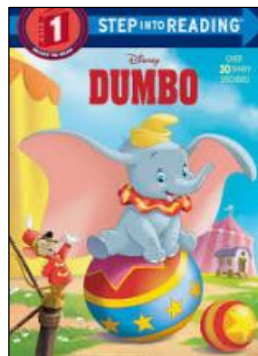
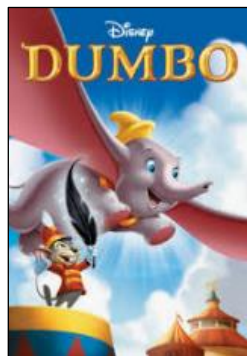
۱. حاجی‌پور، زهرا (۱۳۸۸). باربی، شوالیه زیبا. اینترنت.



اولین شخصیت مشهور آثار والت دیزنی؛ میکی موس، نمادی از همان یهودی سرگردان و بی کسی است که مدام از سوی رقیبان قوی تر، تهدید می شد و او با اتکا به زیرکی و چالاکی خویش بر همه آنان، پیروز می شود. بعد از میکی موس، جری، جای خود را در دل کودکان دنیا باز کرد. موش بی آزار و دوست داشتنی انیمیشن تام و جری که با گوش های پهن و چشم های درشتش، همیشه بر تام، گربه نادان و احمق داستان، پیروز می شود و او را مجبور به تسلیم شدن در برابر خودش می کند. در این مجموعه هرگاه جری به کمک احتیاج پیدا کند، دشمن تام یعنی سگ، به یاری او می آید. این سگ بزرگ خاکستری، نماد کشور آمریکا است که در این کارتون؛ بی آزار، آرام و پشتیبان ستمدیدگان، نشان داده می شود.



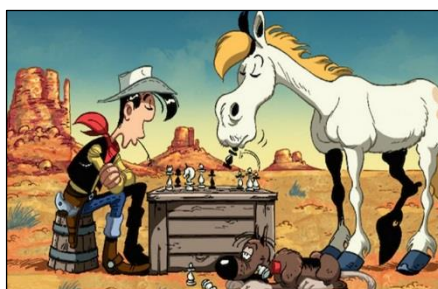
کلیشه شخصیت‌های مطرود و گوشه‌گیری که به دلیل زشت‌رویی توسط دیگران تحقیر می‌شوند، در انیمیشن‌های صهیونیستی، به وفور یافت می‌شوند؛ شخصیت‌هایی که در نهایت ناتوانی و زشتی آنان به قدرت و زیبایی تبدیل می‌شود و آنان با بهره‌گیری از توان اعجاب‌انگیز خویش، بر همه مشکلات غلبه می‌کنند. انیمیشن دامبو، فیل پرنده، در زمره این گروه از آثار است. مادر دامبو، برخلاف سایر فیل‌ها که کلاهی زنگوله‌دار به سر دارند، کلاه عرقچین مانند مخصوص یهودیان را به سر دارد و به جرم دفاع از فرزندش، در اسارت به سر می‌برد. دامبو نیز طی عملیاتی، پرچی را در سیرک به اهتزاز درمی‌آورد که بی‌شبهت به پرچم اسرائیل نیست!



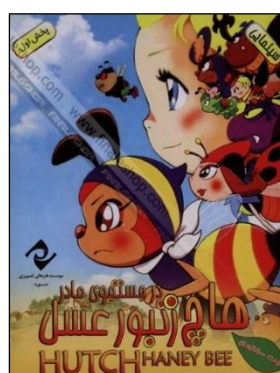
در کارتون جوجه اردک زشت، قهرمان داستان اردکی گوشه‌گیر، آواره و زشت‌رو است که در پایان به قویی زیبا، تبدیل می‌شود که به سمت خورشید بال می‌گشاید! عبارت رفتن به سمت خورشید در تورات بیان شده و در بین یهودیان این گونه رایج است که منظور از آن، بازگشت به سرزمین موعود می‌باشد.



در کارتون لوک خوش شانس، شخصیت محوری، گانگستری سفید پوست است که نماد کلانتر و قانون اومانیستی آمریکایی به شمار می آید. لوک همواره تنهایی، غریبی و آوارگی خود را زیر لب زمزمه می کند. او با چهره و اخلاقی نیکو، اسبی بذله گو و سگی خنده رو، جذابیتی دو چندان می یابد. لوک در جست و جوی مجرمان و تبهکاران، هیچ گاه با شکست روبه رو نمی شود. در بعضی از قسمت های این کارتون، لوک متمدن و مهربان، فرشته نجات سرخپوستان ساده لوح و مردمی از فرقه های مذهبی خرافی می شود و این گونه القا می گردد که بدون مداخله او، جنگ قبیله ای و ظلم و تبهکاری، همه جا را فرا می گیرد. اما این سؤال همیشه باقی است که خانه لوک کجاست؟ چرا او همیشه با اسبش به سوی خورشید در حال غروب، آرام و خسته حرکت می کند؟ و چرا همیشه این ترانه را زیر لب زمزمه می کند: من گاوچرانی تنها هستم که از خانه ام دور افتاده ام؟



کلیشه کودک دور مانده از میراث اجدادی یا دور مانده از آغوش گرم مادر، تداعی گر یهودی مظلوم و دور مانده از سرزمین مادری خویش است. داستان هاچ زنبور عسل، بنر، حنا دختری در مزرعه و نظایر آن ها، به کودک یهودی می فهماند که باید به دنبال مادر زیبا و نورانی خود باشد و غیر یهودیان موجوداتی ترسناک و بدجنس هستند که می خواهند او را از بین ببرند.





در کارتون شیرشاه^۱، شیر نماد سلطه جهانی یهود است. در تورات آمده است: یعقوب، در میان امتهای و قومهای بسیار، مثل شیر در میان جانوران جنگل و مانند شیر درنده در میان گله‌های گوسفند، خواهد بود که هنگام عبور پایمال می‌کند و می‌درد و کسی نمی‌تواند مانع او شود. قوم اسرائیل در برابر دشمنانش خواهد ایستاد و آنان را نابود خواهد کرد».



آن چه حاجی‌پور (۱۳۸۸) درباره جامعه‌پذیری از آن یاد کرده است، به طور عمده ناظر بر جامعه‌پذیری سیاسی است، اما باید توجه داشت که جامعه‌پذیری تنها در ابعاد سیاسی محقق نشده، همه ابعاد زندگی را دربر می‌گیرد. بنابراین القائات کارتونها و پویانمایی‌های دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری را نباید منحصر در مسایل سیاسی دید. به تعبیر دیگر، از آنجا که نظام سرمایه‌داری خواهان تربیت افراد به گونه‌ای است که در عین مصرف‌کننده بودن، دنبال طغیان و قیام نباشند، در صدد تربیت انسان‌هایی رباتیک است که در عین برخورداری از اوج مصرف‌مکن، به دنبال تحول‌آفرینی در جامعه نباشند، از این رو دست به تهیه و تولید محصولات فرهنگی‌ای می‌زند که خواست اخیر را محقق سازند. بنابراین دستگاه تبلیغاتی اخیر دست به تهیه کارتونها و پویانمایی‌های می‌زند که از سویی با دامن زدن به شهوت‌گرایی و مصرف‌گرایی در سطح کاربران خردسال و نوجوان، افزایش فروش نظام سرمایه‌داری را تضمین کند و از سوی دیگر با تهیه و ارایه محصولاتتی که دست به ترسیم خشونت‌های بی حد و حصر

می زنند، کودکان و نوجوانان مخاطب خود را چنان مرعوب سازد که اندیشه طغیان علیه نظام فاسد سرمایه داری را از ذهن خویش بیرون کنند.

پرهون و مهن ۶ ساله، با تأثیرپذیری از الگوهای غربی مورد علاقه شان، در عمل فاصله گرفتن خویش از جریان دینداری را به معرض دید گذارده اند:

«- به نظرت مرد عنکبوتی دین هم داره؟»

دین همونه که قرآن می خونن؟

- دین مثل اسلام، مسیحیت، یهودیت. مثل این که آدم مسلمان یا مسیحی باشه، یه جورایی مثل

همون نماز و قرآن خوندن هست.

اوووم نمی دونم، آخه من ندیدم که نماز بخونه.

- دوست داشتی نماز بخونه؟

آره، آدم خوبا همشون نماز می خونن دیگه.

- خوب الان که می دونی مرد عنکبوتی نماز نمی خونه، تو باز هم دوستش داری؟

آره، دوستش دارم.

«- مهن به نظرت بت من نماز می خونه؟»

نه، نمی خونه.

- چرا نمی خونه؟

اِممم نمی دونم.

- به نظرت نماز خوندن کار خوبیه یا نه؟

بابام می گه کار خوبیه.

- اگه بابات بگه نماز بخون، می خونی؟

آره، چون کار خوبیه.

- حالا اگه بت من بهت بگه نماز نخون چی؟

نمی خونم.

- چرا؟

چون بت من آدم خوبیه، کار بد نمی گه انجام بدیم.

فرزام ۶/۵ ساله، در مصاحبه خودش بیان می دارد که با کاربری از کارتون ها و پویانمایی های ساخته

و پرداخته دستگاه تبلیغاتی سرمایه داری، در حالی که به بلوغ زیستی خود نرسیده است، متمایل به دختران

به اصطلاح خوشگل شده است:

«- پس گفتمی دوست داری دوست دخترت عین دوست دختر اسپایدرمن لباس بپوشه؟»

آره... .

- دوست نداری حجاب داشته باشه؟

نه.

- چرا؟

(شانه‌هایش را بالا می‌اندازد).

- به نظرت حجاب برای زن‌ها قشنگ نیست؟

آخه زن‌ها که موهاشون معلومه... مثل خود شما... .

- خوب من اون زن‌هایی رو می‌گم که کامل پوشیده هستن.

نه، دوست ندارم.

بعدش هم خاله اینجا که نمی‌تونه اون جووری لباس بپوشه... باید مانتو و این‌ها بپوشه.

- اون جووری هم لباس بپوشه، مثل دوست دختر اسپایدرمن، همه می‌فهمن دوست دختر خوشگلی

داری که

چه بهتر... .

- دوست‌ها هم می‌خوان دوست دختر داشته باشن؟

امیررضا دوست نداره... ولی پارسا داره.

- چه جووری؟

یه دختره هست، همسایشونه.

- با اون حرف می‌زنه؟

آره!

- چی بهش می‌گه؟

هیچی... .

- مثلاً چی؟

مثلاً... می‌گه تو چه قدر خوشگلی... با هم آن‌لاین بازی می‌کنن... استیکر می‌فرستن واسه هم و

این‌ها.

- چت نمی‌کنن؟

(با خنده) سواد ندارن که... .

پس چه جووری بهش می‌گه خوشگلی؟

- ویس می‌فرستن خاله... .

- پارسا تو کارتونها دیده که مثلاً پسرها دوست دختر دارن... بعد اون هم دوست دختر گرفته؟

خب... شاید... .

- یعنی چی؟

خب... آخه می‌دونی، خب همه دوست دختر دارن دیگه... تو کارتونها هم هست، مثلاً پارسا داداشش

هم دوست دختر داره خب... .

- داداشش می دونه که پارسا هم دوست دختر داره؟
نه.

- بفهمه چی می شه؟

پارسا رو می زنه.

- چرا؟

خب... اوممممم... پارسا کوچیکه خب... .

- فرزام این کار گناه نیست؟

بگم به مامانم نمی گی؟

- نه خاله... مطمئن باش!

الآن نه. ولی اگه بزرگ شم، نه بد نیست... .

- خوب چرا الآن غلطه، وقتی بزرگ بشی خوبه؟

خب... مثلاً اسپایدرمنم بزرگه که دوست دختر داره دیگه...».

کیمیای ۵/۵ ساله، در مصاحبه خود از تمایل خود به مصرف سیگار و الکل یاد کرده است:

«... خاله یه چیزی بگم؟

- بگو عزیزم.

می دونی چرا مامانم نمی ذاره شبا خونه مهدیس اینا بمونم؟

- چرا؟

چون که بابا مامان مهدیس سیگار می کشن، من لباسام بوی سیگار می گیره، مامانم همش می شوره، هر موقع می رم اونجا.

- تو خودت دیدی؟

اوهوم، ولی من خاله نسرينم (خاله ی کودک) با نگینم (دختر خاله ی کودک) سیگار می کشن، به منم می گن وقتی بزرگم شدی، نباید سیگار بکشی، ولی خیلی با حاله.

- چی با حاله؟

سیگار می کشن.

- ولی دختر قشنگم سیگار هم چیز بدیه، آدم هایی که سیگار می کشن، به مرور زمان زشت می شن. هیچم نخیر، من خودم می دونم.

- چی رو می دونی؟

من خودم دیدم، مامانم داشت عکس می دید، یه دختر خوشگل داشت سیگار می کشید، بغل دریا راه می رفت (پس از پرسش از مادر کیمیا متوجه شدم که کودک به طور اتفاقی تبلیغات لباس زیر زنانه را در کانال تلگرام دیده است).

...

- چرا با تبلت خودت بازی نمی‌کنی؟

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

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

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

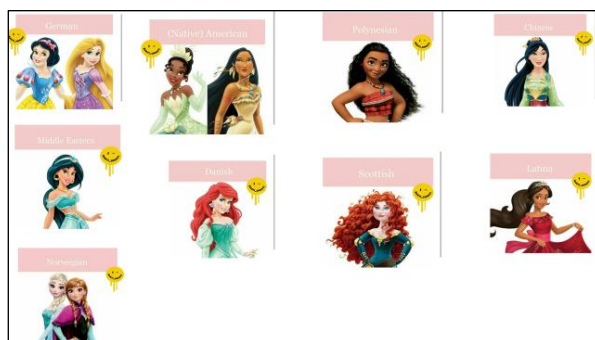
می‌رم ایستا (اینستاگرام) عکس می‌بینم، لاک (لایک) می‌کنم.

- مثلاً عکس چی‌ها رو می‌بینی؟

عکس کارتونا.

- خوب می‌شه به من هم نشون بدی؟

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



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

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



- یعنی چه کار کنی؟
- بلد بشم آهنگ بخونم، برقضم، ولی اول باید دماغمو چسب بزنم، موهامم بزرگ کنم و قهوه ای کنم.
- دماغت رو چرا چسب بزنی؟
- چون که کوچیک بشه.
- مگه می شه دماغ رو کوچیک کرد؟
- آره. زن داییم با این باریه که واقعی شده، دماغاشونو چسب زدن قبلاً. مامانمم می گه.
- ولی تو خودت که از باری خیلی خوشگل تری.
- هر موقع چشامو آبی کنم، موهامو بزرگ کنم، کم غذا بخورم، بلد بشم قشنگ برقضم، خوشگل می شم.
- چون باری این شکلیه، تو هم می خوای این شکلی بشی؟
- آره، من و مرسدهام کلاس باله هم می ریم.
- مرسده دوستته؟
- آره.
- اونم می خواد وقتی بزرگ شد، باله برقصه؟
- نمی دونم دیگه.
- اونم شبیه باریه؟
- نه نیس، اون تپله، دوس پسر نداره.
- مگه تو داری؟
- (با صدای آرام می گوید): آره.
- کی هست؟
- تو مهد کودکه.
- اسمش چیه؟
- رادین.
- چند سالشه؟
- ۵ سالشه.
- رادین دوست پسرته؟
- آره.
- خوب دوست پسرت با بقیه دوست هات چه فرقی داره؟
- خب، آه نمی دونم، همه دخترا دارن.
- مثل کی؟

مته مبینا (دختر همسایه طبقه پایینی) و مته بل (شخصیت کارتونی)، مته سیندرلا، مته باریبا، مته همشون دیگه.

- این‌ها همشون دوست پسر دارن؟

آره.

- از کجا می‌دونی؟

خودم دیدم.

- تو کارتون دیدی؟

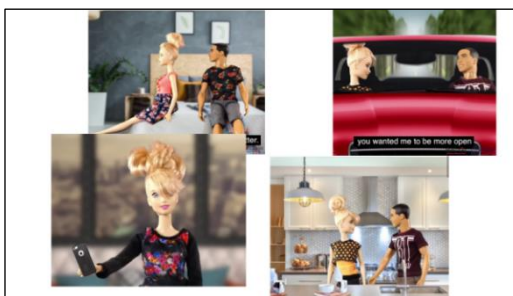
آره تو ایستا (اینستا گرام) دیدم.

- چی دیدی؟

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

- می‌شه به منم نشون بدی؟

بیا ببین.



- یعنی همه با دوست پسرانشون همین کارها رو می‌کنن.

آره... .

خب این واقعی نباشه اصن، ولی باریبی و برتز من می‌دونم خودم، آرایش می‌کنن که این جوری

خوشگل می‌شن. منم همون جوری خوشگل می‌شم.

- یعنی چه شکلی بشی؟ برام بکشش

نه وایسا. اینه (تصاویری نیمه برهنه را نشان می‌دهد).



می خوام این جوری 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 می بری، دیگه ابروهاشو خوب می کنی، بعد خیار می زاری زیر چشمش که سیاه نباشه، بعد کرم می زنی براش، بعد چشاشو یه رنگی می کنی، بعد مژه می ذاری رو چشاش، بعد موهاشو خوشگل می کنی، بعدم رژ لب می زنی براش، بعدشم گوشواره می دی بهش، بعد لباس می پوشه، بعد کفش می پوشه، بعد سگشو می گیره، بعد می ره تو ماشین، می ره عروسی... .

- خوب کیمیا خانم، گفتی قهوه هم می خورین، حالا چرا قهوه، چرا چایی نمی خورین؟

آخه منم وقتی کوچیک بودم، با عروسکام چایی می خوردیم با هم. من چایی نمی خورم اصن، به مامانم

می گم برام قهوه درست می کنه همش.

- چرا آخه؟ چایی که خیلی خوشمزه هست؟

آره هس، ولی تو این فیلمایی که مامان بابام می بینن، کسی چایی نمی خوره که، همشون یا قهوه می خورن یا شراب.

- آره عزیزم، ولی شراب چیز خیلی بدیه ها.

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

- چرا آخه؟

چون دوس دارم...».

و سرانجام مهن ۶ ساله، از آرمان مهاجرت به امریکا سخن به میان آورده است که همگی موارد پیش‌گفته، تحت تأثیر کاربری از کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب رخ داده‌اند:

«- گفتم بت‌من برای امریکا هست؟

آره. چون که انگلیسی حرف می‌زنه تو کارتونهاش.

- تو زبون انگلیسی رو بیش‌تر دوست داری یا فارسی رو؟
انگلیسی.

- چرا؟

چون بهتره.

- خوب مهن به نظرت امریکا چه جور کشوره؟

کشور خوبیه، چون برا بچه‌ها کارتونهاش خوب می‌ذاره.

- به نظرت امریکا قویه یا ضعیفه؟
نه، خیلی قویه.

- چرا؟

چون بت‌من آمریکاییه و کارتونهاش قشنگه.

- تو ایران رو دوست داری یا امریکا رو؟
آمریکا رو.

- مامان و بابات کدوم رو دوست دارن؟

بابام ایران رو دوست داره و می‌گه ایران خوبه.

- تو بزرگ شدی، می‌ری امریکا زندگی کنی؟
آره می‌رم.».

نکته مهمی که در ارتباط با جامعه‌پذیری نباید از آن ناگفته گذشت، تأثیر تعیین‌کننده خانواده در فرایند جامعه‌پذیری و چگونه جامعه‌پذیر شدن کودک است.

از یک منظر کلی می‌توان خانواده کودکان نسل دهه ۹۰ را به سه دسته تقسیم کرد، خانواده‌هایی که به لحاظ تربیتی سرمایه‌گذاری لازم را در امر تربیت فرزندانشان کرده‌اند و به مراقبت جدی از وی مشغول هستند، خانواده‌هایی که نسبت به تربیت فرزندشان توجه نسبی دارند و خانواده‌هایی که تربیت فرزندشان را رها کرده، به دست رسانه‌ها و امثال آن‌ها سپرده‌اند.

در خانواده‌هایی که دست به سرمایه‌گذاری جدی در امر تربیت فرزندشان زده‌اند، کودکان در غالب موارد بر نهج و روال و سبک زندگی پیشنهادی اولیا، جامعه‌پذیر می‌گردند.

در خانواده‌هایی که توجه به تربیت کودکان در آن نسبی بوده است، القائات ارزشی خانواده به فرزند از کارایی اندک و نسبی برخوردارند، زیرا که خانواده نیز در این میان نسبی عمل کرده‌اند و سرانجام در خانواده‌هایی که در تربیت فرزندشان اهتمام جدی نداشته‌اند، کودکان به جای تبعیت و پیروی از ارزش‌ها و هنجارهای اولیا، از ارزش‌ها و هنجارهایی که رسانه (و دوستانش) به وی ارایه می‌کنند، تبعیت می‌کند. پارمیس و پرنیای ۶ ساله، کودکانی هستند که خانواده در تربیت آنان سعی وافری داشته و با منطق و محبت، آنان را نسبت به ارزش‌ها و هنجارهایی که باید در زندگی شخصی و اجتماعی خویش پی بگیرند، توجیه کرده‌اند. همان‌گونه که از مصاحبه پارمیس و پرنیا برمی‌آید، آنان در مواجهه با ارزش‌های متضادی که تولیدها و آثار فرهنگی غرب مبلغ آن هستند، به سادگی رو به پذیرش معیارهای خانوادگی خویش می‌آورند:

«- به نظر تو این که السا یا زیبای خفته نماز نمی‌خونن، خوبه یا بد؟

مگه خارجیا نماز می‌خونن؟

- نمی‌خونن؟

نههه... من ندیدم تو فیلما خارجیا نماز بخونن.

- این که نماز نمی‌خونن خوبه یا بد؟

خوب اونا به این چیزی اعتقاد ندارن.

- تو چی نماز می‌خونی؟

بلد نیستم.

- دوست نداری از مامانت یاد بگیری؟

چرا دوست دارم. مامانم اون دفته یه چادر نماز گل گلی برام دوخت. خیلی دوشش دارم.

- پس تو دوست داری نماز بخونی؟

آره، مامانم می‌گه اگه سر نماز دعا کنی، خدا اونو جواب می‌ده.

- تو نمی‌گی که السا یا زیبای خفته نماز نمی‌خونن، پس منم نمی‌خونم؟

نه، وقتی مامانم نماز می‌خونه، منم دوس دارم باهاش نماز بخونم».



«- پرنیا تو تا حالا سعی کردی مثل ماشیناسورها چیزهای جدید بسازی؟

آره.

- روزانه چه قدر این بازی رو انجام می‌دی؟
زیاد.
- چه چیزهای جدیدی سعی کردی بسازی؟
چرخ و فلک، ماشین.
- اون‌ها رو خودت می‌سازی یا کسی بهت کمک می‌کنه؟
خودم می‌سازم، بعضی وقتا هم با بابام.
- هر جاییش که نمی‌تونست درست کنی رو از بابات کمک می‌گیری؟
آره.
- پرنیا توی کارتون ماشین‌سورها، همیشه ماشین‌سورها برنده می‌شن؟
آره.
- به نظرت چرا؟
چون قوی هستن.
- پرنیا توی این کارتون، ماشین‌سورها چه طوری مشکلشون رو حل می‌کنن و از دست دشمن‌ها و اوراق‌چی‌ها خلاص می‌شن؟
نقشه می‌کشن، به هم کمک می‌کنن و از دست اوراق‌چیا با ساختن چیزای جدید فرار می‌کنن.
- سعی نمی‌کنن بزننشون؟ آخه اونا خیلی قوی و بزرگن.
نه.
- تا حالا سعی کردی مثل ماشین‌سورها از ابزارها برای تعمیر وسایل خراب استفاده کنی؟
توی بازی آره، مثلاً لباسشویی و تلفن رو تعمیر می‌کنم.
- چیزهایی رو که می‌سازی، از روی عکس یا الگو می‌سازی؟
نه.
- پس نقشه و الگو رو خودت برای خودت می‌کشی؟
آره.
- چیزهایی که بابات برات می‌خره رو دوست داری؟
آره.
- وقتی چیزهای جدید می‌سازی، بابات چه کار می‌کنه؟
ازم می‌گیره و نگاه می‌کنه و می‌گه این چیه ساختی که انقد قشنگه و خودشم با سازین شکلک، مث خودم می‌سازه.
- به جز چیزهایی که گفتی با ابزارهای سازین می‌سازی، سعی می‌کنی چیزهای جدید دیگه مثل جواهرات هم بسازی؟
آره.

- مامان و بابات وقتی می گی وساییش رو برات بخرن، وساییش رو برات تهیه می کنن؟ آره.
- تو جواهراتی که خودت درست می کنی رو بیش تر دوست داری یا بازاری ها رو؟ اونایی که خودم درست می کنم.
- چرا؟
- چون خوشگل ترن و اندازه دستم هست و گشاد نیستن.
- تا حالا به این فکر کردی توی آینده هم جواهر این ها درست کنی و بفروشی؟ آره خوب، ولی نه این که همش از اینا درست کنم.
- خوب دیگه چه کارتون هایی دیدی؟
- یادم نیست.
- کارتون باربی رو دیدی؟
- نه.
- آنا و السا رو دیدی؟
- آره یه بار.
- از شبکه پویا دیدی؟
- نه، خونه دوستم دیدم.
- اسم دوستت چیه؟
- سارا.
- می شه یه کم کارتونش رو برام تعریف کنی؟
- یادم نیست.
- از چی تو اون کارتون خوشش اومد؟
- از لباسا و تاجاشون.
- لباساشون و تاجاشون چه شکلی بود که خوشش اومد؟
- لباساشون بلند بود، برق می زد.
- دوست داری مثل آنا و السا لباس بپوشی؟
- آره، دوست دارم.
- تو کارتون کارهای بدم می کردن؟
- نمی دونم، یادم نیست، خیلی وقت پیش دیدم.
- توی این کارتون از چه چیزی بدت می اومد؟
- می شه از این کارتون سوال نکنی، چون خیلی یادم نیست، فقط همین لباسا و اینا یادم بود.
- پرنیا لباس های محلی رو دیدی؟ به نظرت این ها قشنگ ترن یا لباس های آنا و السا؟

لباس‌های السا و آنا، چون لباس محلی خیلی گشاده و رنگاش زشته، ولی آنا لباسش خوشگله و مَث لباس عروسا می‌مونه.

- پرنیا به نظرت آنا و السا خوشگلن؟

آره خوشگلن، ولی زیاد نه.

- هر کی بیش‌تر شبیه اون‌ها باشه خوشگل‌تره؟

نه، آخه خیلیا هم هستن، شبیه اونا نیستن، ولی خوشگل‌اند.

- تا حالا خواستی شبیه اون‌ها باشی؟

نه، یک بار به مامانم گفتم، گف هر کسی خودش خوشگله.

- سعی کردی خودت رو مثل اون‌ها درست کنی؟

نه، ولی لباساشون رو دوست دارم.

- عزیزم تو قیافه و ظاهر خودت رو دوست داری؟

آره.

- تا حالا شده به خودت بگی یه جایی از بدنم زشته، کاش شبیه یه شخصیت کارتونیه مثلاً آنا و السا

یا باربی باشه؟

نه، من بدن و صورت خودمو دوست دارم.

- تا حالا دلت خواسته وسیله‌ای داشته باشی که شبیه وسایل توی کارتون‌ها باشه؟

آره.

- مثلاً چی؟

لباس السا رو دوست داشتم، به بابام گفتم برام بخره، ولی هنوز نخریده.

- وقتی بابات برات اون لباس رو خرید، چه کار کردی؟

ناراحت شدم، باهاش قهر کردم.

- بعدش باهاش آشتی کردی؟

آره.

- چرا باهاش آشتی کردی؟

یه لباس دیگه برام خرید.

- تو هر چی تو اتاق دوست‌هات هست و ازشون خوشت بیاد، به مامان و بابات می‌گی برات بخرن؟

بعضی وقتا.

- به خاطر این که برات یه چیزی رو بخرن شده تا حالا گریه کنی یا مثلاً با مامان و بابا قهر کنی یا

بزنیشون؟

آره یه بار.

- کی بوده؟

وقتی لباس السا رو می خواستم.

- از دوست هات توی مهد که براشون تولد گرفتن، کسی بوده که تو جشنش لباس های کارتونی رو بپوشه یا کیکش عکس چیزهای تو کارتونها مثلاً آنا و السا روش باشه یا این که تزیینات جشنش مثل بادکنکا و اینا یا عکس های عروسک های کارتونی باشه؟
آره.

- کی بوده؟

السا.

- جشنش چه طور بود؟

السا لباس السا رو پوشیده بود، موهاشم شبیه السا درست کرده بود، تاج السا هم گذاشته بود، بعد کیکشم عکس السا روش بود.

- جشن تولد تو هم این جوری بوده؟

نه.

- دوست داشتی تولد تو هم مثل تولد السا باشه؟

یه کوچولو، ولی تولد خودمم دوست داشتمم».



عرفان و مهدی ۶ ساله، متعلق به خانواده هایی هستند که به شکل نصفه نیمه به کار تربیت کودک خود پرداخته اند و گاهی در روند تربیت آنان جدیت داشته و گاهی بدون توجه، آنان را در دامن محصولات تهیه شده غربی رها ساخته اند. کودکان این خانواده ها در مواجهه با تعارض ارزش های خانوادگی و ارزش های تبلیغ شده توسط الگوهای غربی، نوسانی عمل کرده، در غالب موارد به خطامشی پیشنهادی کارتونها و پویانمایی های غربی تن می دهند:

«- به نظر تو بت من پول هاش رو برای کی خرج می کنه؟

نامزدش.

- مگه اون دختره نامزدشه؟

خودش گفته جولی نامزدمه.

- شاید درست نگفته.

نه، بت من دروغ نمی گه.

- شاید دوست دخترشه، می‌گه نامزدمه؟
نه، همه می‌گن نامزدشه.
- تو می‌دونی دوست دختر به چی می‌گن؟
آره.
- می‌شه به من هم بگی؟
این که یه پسر و یه دختر با هم دوست باشن.
- تو هم دوست دختری؟
نه.
- دوست‌های تو هم ندارند؟
نه، اگه داشتن که باهاشون حرف نمی‌زدم.
- چرا؟
آخه زشته یه پسر با یه دختر دوس باشه.
- چه چیز این کار زشته؟
پسرا با پسرا دوست می‌شن، دخترام با دخترها.
- توی خارج دختر و پسرها با هم دوستن، این کار به نظرت چه طور هست؟
نه، اصلاً دوس ندارم.
- چرا دوست نداری؟
دوس ندارم دیگه. هر کی باید با دوستای خودش باشه.
- این که بت‌من با دخترها دوسته، تو رو ناراحت نمی‌کنه؟
دوس نیست.
- من دیدم که بت‌من با دخترها می‌گشت.
بت‌من برای این که بخواد بقیه رو گول بزنه، این کار رو می‌کنه.
- یعنی چی گول بزنه؟
ینی بهشون کلک بزنه، دروغ بگه.
- به نظرت کلک زدن و دروغ گفتن کار خوبییه؟
نه، ولی بعضی وقتا مجبور می‌شیم کلک بزنیم.
- چه وقت‌هایی؟
وقتایی که می‌خواهیم کسی چیزی از ما ندونه.
- چرا باید بت‌من چنین کاری بکنه؟
می‌خواد این جور دشمناشو شکست بده».
- «- آقا مهدی تو چه کارتون‌هایی رو بیش‌تر دوست داری؟

باب اسفنجی، بت من، سوپر من.

- دوست داری شبیه کی بشی؟
بت من.

- چرا دوست داری شبیه بت من بشی؟

چون اون خیلی قویه، عضلات بزرگی داره، فکر کنم بدنسازی کار می کنه.

- بدنسازی کار می کنه یعنی چی؟

یعنی هیکلش قوی و جذاب می شه و خوش تیپ.

- پس هر کسی بدنسازی می ره، خوش تیپ و جذاب می شه؟

آره. مثلاً محسن پسر خالم خوش تیپه، چون بدنسازی می ره.

- تو هم دوست داری بدنساز بشی؟

آره، حتماً بزرگ بشم، بدنساز می شم.

- برای چی می خوای بدنساز بشی؟

برای این که خوش تیپ بشم و قوی بشم تا مثل بت من باشم.

- خوب بعد از این که خوش تیپ و جذاب شدی، چه کار می کنی؟

تا بتونم مثل بت من با دشمنان بجنگم.

- مگه جنگیدن کار بدی نیست؟

نه، اگه با دشمنان بجنگی اصلاً کار بدی نیست.

- دشمن ها چه کسانی هستن؟

دشمن ما آمریکاست.

- چرا آمریکا؟

چون که دشمن ماست دیگه.

- خوب تو اصلاً به چه کسی می گی دشمن؟

به کسی که دشمن باشه با ما و کار بد بکنه و آدم رو بکشه.

- خوب تو مگه الان نگفتی که می خوای قوی بشی تا آدم ها رو بکشی، پس تو هم با اون ها فرقی

نداری دیگه؟

نه، من آدم های بد رو می خوام بکشم، ولی آمریکا آدم های خوب رو می کشه.

- تو از کجا می دونی که آمریکا آدم های خوب رو می کشه؟

از تو تلویزیون دیدم، چون آدم بدی هست، برای همین ما مرگ بر آمریکا می گیم.

- به نظرت آدم خوب یا بد بودن یعنی چی؟

به آدمی که می ره بهشت می گن خوب و به آدمی که می ره جهنم می گن بد.

- حالا به نظرت بت من بهتره یا شکرستان؟

- بت‌من، چون آدماش خیلی قشنگ‌ترن نسبت به شکرستان.
- به نظرت این دو تا کارتون مال کدوم کشورها هستن؟
- بت‌من خارجیه و شکرستان ایرانیه.
- خارجیه یعنی مال کجا هست؟
- خارج ینی یک جایی بیرون ایران.
- دوست داری بری خارج؟
- آره، من با مامان و بابا و داداشم رفتیم ترکیه.
- اونجا چه طور بود؟
- خوب بود، ولی مثل ایران نبود.
- چرا؟
- چون اونجا روسری نداشتن زن‌ها.
- چرا روسری نداشتن؟
- معلومه دیگه، چون مسلمون نیستن.
- مگه هرکسی مسلمون باشه، باید روسری داشته باشه.
- آره، چون فقط مسلمون‌ها روسری دارن.
- به نظر تو پس اونا اگه مسلمون نیستن، چه دینی دارن؟
- به نظر من اونا مسلمون نیستن، خارجی هستن.
- می‌دونی دین اون‌ها چی هست؟
- دین اونا خارجیه.
- اصلاً می‌دونی دین یعنی چی؟
- نه.
- به نظر تو اون‌هایی که مسلمون هستن، آدم‌های بهتری هستن یا اون‌هایی که خارجی هستن؟
- فکر کنم ایرانی‌ها آدمای بهتری باشن، چون خارجیا آدم‌ها رو می‌کشن.
- اگه آدم‌ها رو می‌کشن، پس چرا اونجا رفتی؟
- رفتیم برای تفریح، زود اومدیم.
- بزرگ شدی می‌خوای توی ایران بمونی یا خارج؟
- ایران.
- تو بت‌من رو توی سی‌دی نگاه می‌کنی یا شبکه تلویزیونی؟
- تو جم جونیور، تو ماهواره.
- چرا جم جونیور؟
- چون اون بت‌من رو می‌ذاره و خیلی کارتونهاش قشنگ هست.

- ماهواره خوبه یا بده؟
- ماهواره بد نیست، چون کارتون های قشنگ داره توش.
- پس شبکه پویا رو نگاه نمی کنی؟
- نه، فقط جم جونیور.
- فرق این دو تا شبکه چیه؟
- شبکه پویا کارتون های مسخره نشون می ده، اما جم جونیور کارتون های جدید و قشنگ.
- رستم رو می شناسی؟
- یه کم آره. اون رو برام مامان بزرگم تو داستان خونده.
- رستم هم قوی بود مثل بت من؟
- آره، ولی نه مثل بت من. اون تجهیزات نداشت. بت من ماشین داره، ولی اون یه اسب داشت.
- خوب اون مال زمان قدیم بود، ولی بت من برای الانه.
- نه، معلومه که بت من خوش تیپ تر از رستمه.
- به نظرت دوست هات هم همین نظر رو دارن؟
- آره، همه می دونیم که بت من قوی تر و خوش تیپ تره.
- شبکه پویا و جم جونیور برای کدوم کشورها هستن؟
- پویا برای ایران و جم جونیور برای خارج.
- مگه تو نگفتی خارج بده و دشمن ماست؟
- آره دشمن ما هست، ولی کارتون های قشنگ می داره.
- مگه ما ایرانی نیستیم؟
- آره.
- پس باید شبکه های ایرانی نگاه کنیم.
- آره ما ایرانی هستیم، ولی شبکه پویا کارتون های قشنگ نمی داره.
- به نظرت چرا کارتون های پویا بده؟
- چون آدم های خوش تیپ نیستن توش و بعدشم کارتون های قدیمی می داره و هیچ وقت بت من هم نمی داره».





بالتبع در شرایط اخیر، کودکان در مواجهه با تعارض ارزش‌های الگو و خانواده، تعارض پدید آمده را به نفع الگوهای مورد علاقه خویش حل می‌کنند. مصاحبه پرهون ۶ ساله و امیرعلی ۶/۵ ساله (که از خانواده‌ای مذهبی برخوردار بوده و دایی وی شهید شده است)، نمونه‌هایی در همین جهت به شمار می‌روند:

«- به نظرت مرد عنکبوتی دین هم داره؟»

دین همونه که قرآن می‌خون؟

- دین مثل اسلام، مسیحیت، یهودیت. مثل این که آدم مسلمان یا مسیحی باشه، یه جورایی مثل همون نماز و قرآن خوندن هست.

اوووم نمی‌دونم، آخه من ندیدم که نماز بخونه.

- دوست داشتی نماز بخونه؟

آره، آدم خوبا همشون نماز می‌خونن دیگه.

- خوب الان که می‌دونی مرد عنکبوتی نماز نمی‌خونه، تو باز هم دوستش داری؟
آره، دوستش دارم.»

«من دوست دارم با دوستم بنیامین، بزرگ شدیم بریم آلمان برای هشدار برای کبری ۱۱.

- یعنی چی کبرا ۱۱؟

این اسم فیلمه.

- آهان، دیدیش؟

آره.

- می‌تونی یه کم توضیح درباره‌اش بدی؟
تفنگ کلت دارند.

- خوب دیگه، باز توضیح می‌دی؟

من خیلی دوست دارم توضیح بدم.

- خوب دوست داری، توضیح بده دیگه.

دوست دارم اداشونو در بیارم. تفنگ و کلت دارند. اسماشونم می‌دونم. سمیر، پاور، الکس (سپس شروع کرد اسم‌ها را با لهجه کاملاً انگلیسی گفت) اردونرآراکارامر، سمیر، مس تن گیفن، الکس، دنیر، روزان...

بیش تر کبری ۱۱ رو دوست دارم، به خاطر این که قوی‌اند. چون دشمناشون تفنگ بزرگ دارند، مثلاً تک تیرانداز دارند، ولی اونا کلت ضعیف دارند و می‌تونن شکستشون بدهند.

- تو هم دوست داری بزرگ شدی بری آلمان و کبری ۱۱ بشی؟
(می‌خندد) دوست دارم توی نیروی کمکی تانک برم.

- تانک می‌خواهی بگیرم؟

(می‌خندد) می‌خوام دزدها رو غافل گیر کنم.

- به نظرت دزدها چه کسانی هستند؟

آدمای خیلی بدی هستن و بعضیاشون زورکی می‌رن خونه مردم، بعضیاشونم زورکی می‌رن توی کشورهای دیگه.

- امیرعلی، اگه بهت بگن دزدها برای کدوم کشور هستن، تو چی می‌گی؟
آمریکا.

- مطمئنی؟

آره.

از کجا می‌دونی؟

چون که می‌دونم به زور رفتن توی چنتا کشور دیگه.

- می‌دونی کدوم کشورها؟

نه، نمی‌دونم.

- چرا رفتن اونجا؟

برای این که با اسلحه‌هاشون مردمو بکشن.

- کار بدیه؟

خیلی.

- این‌ها رو تو از کی یاد گرفتی؟

از مامان و بابام شنیدم».

خانواده‌هایی که فرزند خویش را در مواجهه با فناوری‌های ارتباطی جدید بدون یار و یاور گذاشته و تنها و تنها به هوا و هوس خود پرداخته‌اند، بلافاصله خود را با کودکانی مواجه می‌بینند که الگوبرداری تام و تمامی از الگوهای غربی داشته، بر همان نهنج و منوالی که آنان پیشنهاد می‌کنند، عمل می‌کنند. اظهارات مشکات ۴ ساله، عرفان و محمدعلی ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت را به دست داده‌اند.

«- مشکات تو دوست داری مثل سیندرلا باشی؟

آره، دوس دارم.

- دوست داری توی چه چیزهایی شبیه سیندرلا باشی؟

دوس دارم پیرهن تورتوری بپوشم.

- پیرهن تورتوری داری؟

اوهوم.

- کی برات خریده؟

مامانم برام خریده.

- دیگه به نظرت چه چیزهایی از سیندرلا خوشگله که تو دوست داری اون‌ها رو داشته باشی؟
کفشاش خوشگله.

- کفشی مثل کفش سیندرلا داری؟

نه، مامان گفته بزرگ شدی می‌خرم.

وقتی بپوشیش، حس می‌کنی شبیه سیندرلا شدی؟
آره.

- وقتی پیرهن تورتوری می‌پوشی، چه کار می‌کنی؟
رژ می‌زنم، می‌رقصم.

به نظرت سیندرلا آدم خوبیّه؟
آره.

- مثلاً چه کارهای خوبی می‌کنه؟
به بقیه کمک می‌کنه.

- به چه کسانی کمک می‌کنه؟
به موشا غذا می‌ده.

تو هم به بقیه کمک می‌کنی؟
آره.

- شما با دوست‌هات درباره سیندرلا حرف می‌زنی؟
اوهوم.

- راجع به سیندرلا چی به هم می‌گید؟
می‌گیم خوشگله.

- سیندرلا بازی هم می‌کنید، مثلاً یکی سیندرلا بشه، یکی نامادریش؟
آره.

- شما تا حالا توی بازی که می‌کنید، سیندرلا شدی؟
آره.

- بعد مثلاً توی بازی چه کار می‌کردی که شبیه سیندرلا باشی؟
لباس تورتوری می‌پوشم، رژ می‌زنم.

- دیگه چه کار می‌کنی؟

به موشا غذا می‌دم.

- دوست‌های تو هم نقش موش رو بازی می‌کنن؟
اوهوم.

- وقتی دوست‌ها نقش سیندرلا رو بازی می‌کنن، چه کار می‌کنن که شبیه سیندرلا باشن؟
رژ می‌زنن، می‌رقصن.

- همین؟
آره.

- به نظرت اون شاهزاده توی فیلم سیندرلا، چه کاره سیندرلا می‌شه؟
دوس پسرشه دیگه.

از کجا فهمیدی دوست پسرشه؟

معلومه، با هم می‌رقصن.

هر کی با هر کی برقصه، یعنی دوست پسرشه؟
اوهوم».



«- ... پس گفتی تو فکر می‌کنی، دختری که پیش بتمنه، دوست دخترش نیست و نامزدشه؟
آره.

- این که بت‌من یا سوباسا که دوستش داری، نماز نمی‌خونن و خدا رو عبادت نمی‌کنن، کار خوبیه؟ کار خوبی نیست، ولی اونا خارج زندگی می‌کنن و به خدا اعتقاد ندارن.
- به نظرت فقط ما ایرانی‌ها به خدا اعتقاد داریم؟ آره فک کنم.
- چی شد که به چنین فکری رسیدی؟ آخه بقیه کشورها مث ما نیستن.
- چه طوری مثل ما نیستن؟ مث ما زناشون حجاب ندارن یا مردم نماز نمی‌خونن، مسجد نمی‌رن.
- هر کی این کارها رو نکنه، به نظرت به خدا اعتقاد نداره؟ نه دیگه.
- تو چی نماز می‌خونی، مسجد می‌ری؟ مسجد با بابا بزرگم می‌رم، ولی نماز خوندنو بلد نیستم که.
- نمی‌خوای یاد بگیری؟ مامانم کم‌کم داره بهم یاد می‌ده.
- دوست‌های تو هم مسجد می‌رن؟ آره. اما اونا نماز خوندن رو بلد نیستن.
- آدم‌های بدی که می‌گی، به نظرت برای کدوم کشور هستن؟ آمریکا.
- بت‌من چی، اون توی کدوم کشوره؟ همون آمریکا دیگه.
- بت‌من با آدمای سرزمین خودش می‌جنگه؟ آره، اونایی که آدمای مظلوم رو می‌کشن یا اذیتشون می‌کنن».



- »- محمدعلی به نظر تو مرد عنکبوتی چه کارهای خوبی می‌کرد؟ به آدم‌هایی که اذیتشون می‌کردن، کمک می‌کرد.
- بعد مرد عنکبوتی کار بدی هم می‌کرد؟

اوووومممم، نه.

- آخه مرد عنکبوتی با یه دختره دوست بود، این کار بدی نیست؟
چرا بده.

- پس چرا نگفتی این که مرد عنکبوتی با یه دختره دوست بود، کار بدی بود؟
نمی دونم، شایدم کار بدی نیست که مرد عنکبوتی انجام می داده».



اگر به آن چه از آن یاد شد، مسأله تزلزل دیگرپیروی کودکان افزوده شود، عمق و شدت مسأله بیش تر هویدا و نمایان می گردد. طاهای ۵ ساله، در مصاحبه خود نمونه ای از تزلزل دیگرپیروی را به شرح زیر به منصفه ظهور نهاده است:

«- خوب اگه بری خونه ببینی همه ی کارتونها ت پاک شدن و دیگه توی تبلت نه کارتون داری نه بازی، چه کار می کنی؟
هیچی.

- ناراحت نمی شی؟

نه چون که رویکا دارم، بازار دارم، دوباره نصب می کنم.

- اگه نتونی نصب کنی؟

همیشه نصب می کنم، چون که من وقتی میام مهد کودک، همه ی بازی ها رو پاک می کنم، بابام نباید بفهمه با تبلت بازی می کنم.

- یعنی دوباره نصب می کنی؟

آره.

- بابات اجازه نمی ده با تبلت بازی کنی؟

نه، دعوام می کنه.

- خوب پس وقتی بابات خونه هست، چه جوری با تبلت بازی می کنی؟

خب می گم می رم توی اتاق بازی می کنم، بعد می رم یواشکی با تبلت بازی می کنم.

- خوب اگه بابات ببینه که داری با تبلت بازی می کنی چه کار می کنی؟

تبلت رو ازم می گیره، به مدت یک هفته.

- خودش گفته یک هفته؟

آره!».

امیرحسین، آرشام و محمد ۶ ساله، به صرف آن که کشوری مانند آمریکا و انگلیس، کارتونهای خوبی می‌سازند، این کشورها را کشورهای برتر قلمداد کرده‌اند.

امیرحسین ۶ ساله، در پرسش از کشور بن‌تن، با آن که نمی‌داند بن‌تن متعلق به چه کشوری است، اما از کشور وی با عنوان کلی نجاتگر یاد می‌کند:

«- خوب چرا مرد عنکبوتی خوبه؟ مگه چه کار می‌کنه؟

آدما رو مراقبت می‌کنه، وقتی چیزی میاد می‌زنه، چیزای خطرناک رو می‌زنه.

- آهان بعد به نظرت مرد عنکبوتی مال کدوم کشور هست؟

امممم باید کشور مرد عنکبوتی‌های سپردار و سپرندار با بن‌تنای جدید که ساعت دارن، باشه.

- بن‌تنای جدید که ساعت دارن خوبن؟

آره.

- چرا اون‌ها خوبن؟

اونا چون که کشورشون نجاتگره دیگه.

- کشورشون نجاتگره؟ این کدوم کشوره که نجات دهنده دیگران هست؟

یه کشوری که من قبلنا نمی‌دونستم.

- الان می‌دونی؟

آره!

- کدوم کشور؟

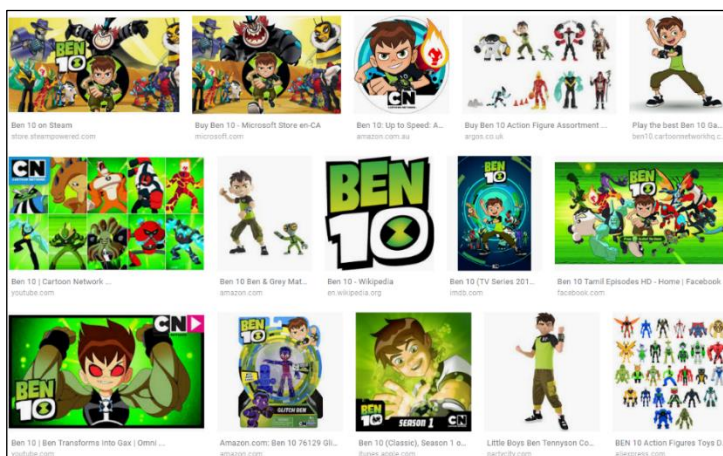
کشور مرد عنکبوتیا، کشور بن‌تن، کشور نابودگر غولا.

- آهان بعد اسمشو نمی‌دونی؟

نه؟

- خوب تو دوست داری مثل اون‌ها باشی؟

اوهوم!».



آرشام ۶ ساله، در مصاحبه ای که داشته است، آمریکا را که الگوی تخیلی مرد عنکبوتی در آن شکل گرفته است، کشور خوب می نامد، اما کشور خودش ایران را که الگویی مانند بن تن را نپرداخته است، بد می داند، چون به زعم او این کشور قهرمان (!) ندارد:

«- آرشام جری رو بیش تر دوست داری یا اسپایدرمن رو؟
اسپایدرمن.

- چرا اسپایدرمن رو بیش تر دوست داری؟
چون اون یه قهرمانه.

- به نظرت ما توی ایران هم قهرمان داریم؟
نه.

- آرشام به نظرت کدوم کشورها خوب هستن؟
آمریکا.

- چرا آمریکا کشور خوبی هستش؟
چون تو کشورشون قهرمان دارن.

- دوست داری بزرگ شدی آمریکا بری؟
آره، خیلی.

- چرا دوست داری؟
چون می رم پیش اونا که قهرمانا رو دوست دارن.
- بقیه کشورها قهرمان ندارن؟
نه.

- پس آمریکا کشور خوبیه، چون قهرمان داره؟
آره.

- توی آمریکا آدم های بد هم وجود دارن؟
آره، ولی قهرمانا جلوشونو می گیرن.
- قهرمان ها می تونن آدمای خیلی بد رو هم نابودکنن؟
آره.

- آرشام به نظرت کدوم کشورها بد هستن؟
همشون بدن.

- چرا همه کشورها بد هستن؟
چون قهرمان ندارن.

- آرشام اسم کشورهایی رو که بلدی، می تونی به من بگی؟
آمریکا، انگلیس، آلمان، فرانسه، ایران، برزیل.

- چقدر خوب اسم کشورها رو می‌دونی، از کجا یاد گرفتی؟
تو فوتبال دیدم.
- به نظرت به جز آمریکا کدوم یکی از این کشورها که گفتی خوبن؟
هیچ کدوم.
- چرا هیچ کدومشون خوب نیستن؟
هیچ کدومشون قهرمان ندارن دیگه.
- آرشام توی آمریکا قهرمان‌ها رو دوست دارن؟
آره، خیلی».



- محمد ۶ ساله هم کشور سازنده کارتون و الگوی مورد علاقه خودش (هالک) را خوب معرفی می‌کند:
- «- خوب محمد اسم کشورهایی رو که بلد می‌تونم به من بگی؟
آمریکا، ایران، انگلیس، ایتالیا.
- خوب اسم کشورها رو از کجا یاد گرفتی؟
مامانم بهم گفته.
- مامانت برای چی بهت اسم کشورها رو گفته؟
داشت می‌گفت که با بابا(ی ناتنی) کجاها قراره بره.
- به نظرت از این کشورها کدومشون خوبن؟
آمریکا و انگلیس.
- چرا آمریکا و انگلیس خوب هستند؟
چون آدمایی مثل هالک می‌سازه که آدما رو پیش هم می‌بره.
- مگه انگلیس هم مثل هالک می‌سازه؟
نه، به آمریکا کمک می‌کنه.
- محمد این کارتون‌ها رو با چی می‌بینی؟
ماهواره».



امیر ۶ ساله هم در مصاحبه اش در پاسخ به این سوال که آیا دوست دارد که خارج برود یا خیر، با استناد به قشنگی های ترسیم شده از خارج در کارتون ها، پویانمایی ها و بازی ها، به سوال مطرح شده پاسخ مثبت می دهد:

«- فیس بوک رو می شناسی؟

مامانم داره، توی اونم عکساشونو می ذارن. مامان من با روسری گذاشته، اما خاله کوچیکم چون روسری سرش نکرده بود، مادرم با اون دعوا کرد.

- زن ها باید روسری بپوشن؟
بله.

- پس چرا زن های خارجی توی فیلم ها چیزی سرشون نیست؟
خب، اونا خارجی ما که خارجی نیستیم.

- پس اگه بریم خارج می تونیم روسری هامون رو دربیاریم؟
آره.

- تو خودت دوست داشتی با خانواده ات خارج باشی یا ایران؟
خارج.

- چرا؟

اونجا قشنگ تره، اینجا قشنگه ها، اما اونجا قشنگ تره.

- چرا بهتره؟

گفتم که قشنگ تره.

- به نظرت پیشون قشنگ تر هست؟

خونه هاشون بزرگه، سگ دارن.

- همین؟

- خوب ما هم خونه‌هامونو خوشگل کنیم و یه سگ بگیریم، می‌شیم مثل اونا، دیگه چرا بریم خارج؟ نمی‌دونم (خنده)».



حامد و یاسر ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود کسانی را که در برابر الگوهای ساخته و پرداخته نظام سرمایه‌داری ایستادگی کرده‌اند، آدم‌ها و کشورهای بد معرفی می‌کنند:

حامد ۶ ساله، در بیانات خویش اظهار می‌دارد، کسانی که با الگوی مورد علاقه او (بن‌تن) می‌جنگند، «آدم بدها» هستند و یاسر ۶ ساله نیز اظهار می‌دارد که «آدم بدها دنبال خراب کردن دنیای ما هستند»:

«می‌گم تو کارتونها آدم‌های خوب و بد هست، آره؟

آره! تو کارتون بن‌تن آدم بد داره.

- آدم بدها چه کار می‌کنن؟

با بن‌تن می‌جنگن.

- با بن‌تن می‌جنگن؟ خوب پس آدم خوبا، چه کار می‌کنن؟

- آدم خوبا با بن‌تن دوست می‌شن، کمکش می‌کنن».

«- آقا یاسر می‌تونی اسم فیلمی رو که گفتی دیدی، به من بگی؟

نه.

- چرا نه؟

اسمش سخته، بلد نیستم.

- خوب عیبی نداره، می‌تونی برای من بگی، فیلم چه جوریه بود؟

تورنتو با آدم بدا مسابقه ماشین می‌داد.

- مگه آدم بدها چی کار می‌کردن؟

داشتن دنیا رو خراب می‌کردن.

- تورنتو چه جوریه جلوی آدم بدها رو گرفت؟

با سرعت رانندگی می‌کرد تا نذاره بمب بترکه^۱».

۱. این فیلم، سری مجموعه‌ای از فیلم‌های سریع و خشن هست که کشور آمریکا سازنده‌اش است.



آن چه تا اینجا از آن یاد شد، ترسیمی از جامعه پذیری کودکان تحت تأثیر محصولات فرهنگی معمولی و رسانه های غرب بود، اما باید دانست که برخی از محصولات فرهنگی دستگاه تبلیغاتی غرب کودکان و نوجوانان کاربر خود را به سمت و سوی اوج هنجارشکنی های ممکن سوق می دهند. به عنوان مثال، برخی از بازی های جهت دار غربی (نظیر بازی جنگ قبایل یا سیمز)، دست به ایجاد اختلال در روند جامعه پذیری معقول و طبیعی کودکان ایرانی می زنند و با تدوین و ارایه یک نظام ارزشی خاص، در عمل کاربران بازی های موجود روی تبلت، گوشی همراه، ایکس باکس و رایانه را به شکلی جهت مند، در راستای ارزش های پرخاشگرانه و مادی و شهوانی، جامعه پذیر می کنند.

ارجمندنیا در مورد بازی کلش آف کلنز بیان می دارد:

«بازی کلش آف کلنز در قالب یک شبکه اجتماعی نیز ایفای نقش می کند، چراکه امکان ارسال پیام در فرآیند این بازی فراهم شده است تا بازی کنندگان در خصوص بازی تبادل نظر کرده یا به گفت و گو بپردازند. این در حالی است که در اکثر موارد مشاهده شده افراد از این امکانات برای صحبت کردن در مورد مسایل خارج از بازی استفاده می کنند به گونه ای که پیام های غیرمرتبط با بازی رد و بدل شده و باعث می شود، این ویژگی از بازی به یک تهدید تبدیل و از این طریق، احتمال آسیب های متعدد افزایش پیدا کند.

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

متأسفانه در این بازی فردی موفق تر است که توانایی تخریب بیش تر داشته باشد، درست نقطه مقابل آن خصوصیتی که می توان برای یک انسان موفق و سالم از لحاظ روحی و جسمی در نظر گرفت. در این بازی روحیه برتری جویی و تخریب گری به گونه ای قوت می گیرد که جان سایرین بی ارزش می گردد، زیرا فرد اجازه کشتن سربازان خود را پیدا می کند. ضمن این که تخریب کردن مساوی با کسب غنیمت و امتیاز بیش تر است، موفقیت مساوی با بالا رفتن سطح بازی و پذیرفتن سطح بالاتر مساوی با تخریب بیش تر است. علاوه بر این، تأسف بیشتر آنجا است که هرچه سطح موفقیت فرد بازی کننده

بالا تر می‌رود، بر میزان تنش و اضطراب او افزوده می‌شود، زیرا ولع و هیجان بیش‌تری برای ادامه بازی و رسیدن به مراحل بالاتر پیدا می‌کند به گونه‌ای که اکثر فعالان بازی «کلش آف کلنز» معتقدند در مراحل پایین‌تر راحت‌تر می‌توان از این بازی صرف نظر کرد، اما هرچه به مراحل بالاتر نزدیک می‌شوند، قدرت انصراف از ادامه بازی را بیش‌تر از دست خواهند داد.

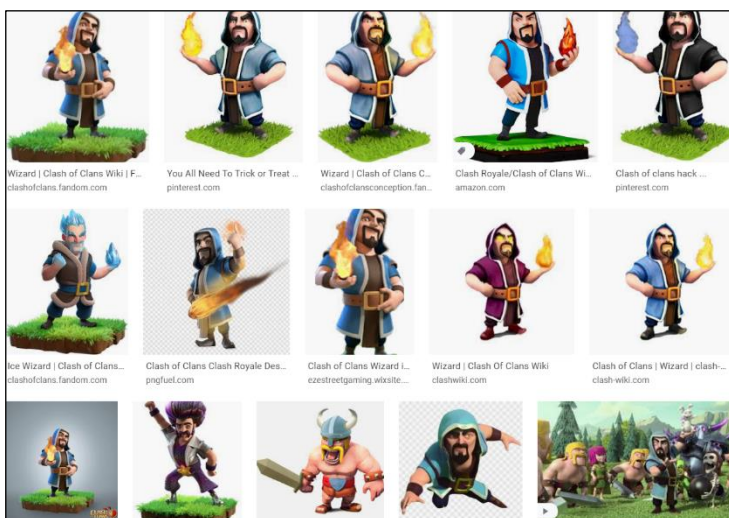


در طول این بازی مخرب، فرد تلاش می‌کند از قلعه خود محافظت کرده، ضمن این که به تخریب قلعه‌های اطراف خود می‌پردازد، با تخریب بیش‌تر به غنایم بیش‌تری دست پیدا کند، در حالی که در جامعه انسانی و به دور از فضای مجازی، نועدوستی شرط موفقیت و پیشرفت و کسب آرامش در زندگی خواهد بود. یکی دیگر از ویژگی‌های بازی «کلش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



بازی «جنگ قبایل» به‌شدت اعتیادآور و وقت‌گیر بوده، سطح خودآگاهی در آن کاهش پیدا می‌کند و به همین دلیل کاربر متوجه گذر زمان و کاری که انجام داده نیست، به همین دلیل است که بسیاری از والدین اظهار می‌کنند، فرزندشان با این که ساعت‌ها مشغول بازی بوده است، ولی تصور می‌کند کم‌تر از ۳۰ دقیقه سرگرم بازی بوده است. همچنین آنچه در سایر بازی‌ها وجود نداشته و جزو مضرات بازی «جنگ قبایل» به حساب می‌آید، این است که در سایر بازی‌های رایانه‌ای، شروع و شروع مجدد بازی

در اختیار کاربر است، در حالی که در این بازی شروع مجدد بازی به اختیار فرد نیست، زیرا بازی از سوی سایرین در حال انجام است و هر لحظه امکان حمله آنان وجود دارد، به همین دلیل است که گلایه بسیاری از مراجعه کنندگان به مراکز مشاوره، بیدار شدن ناگهانی همسرشان در نیمه های شب برای شروع مجدد بازی است. در «کلش آف کلنز» همه کاربران باید تخریب کنند و بی رحم باشند، به همین دلیل است که در روند این بازی ضعیف ترها، زودتر مورد آسیب قرار می گیرند (همان اصلی که در قانون جنگل حکم فرما است). از این رو افراد وارد شده به فضای بازی، مدام نگران این هستند که قلعه شان مورد دستبرد قرار نگیرد. به همین دلیل نمی توان پذیرفت این بازی مخرب و نگران کننده که برای آن هیچ محدودیتی وجود ندارد، با تمام ابعاد منفی، بی نظمی ها و مشکلاتی که به واسطه آن ایجاد می شود، برای پر کردن اوقات فراغت افراد طراحی شده است» (عصر خبر، ۱۱ مرداد ۱۳۹۴. کد خبر: ۵۲۱۳۱۹)!



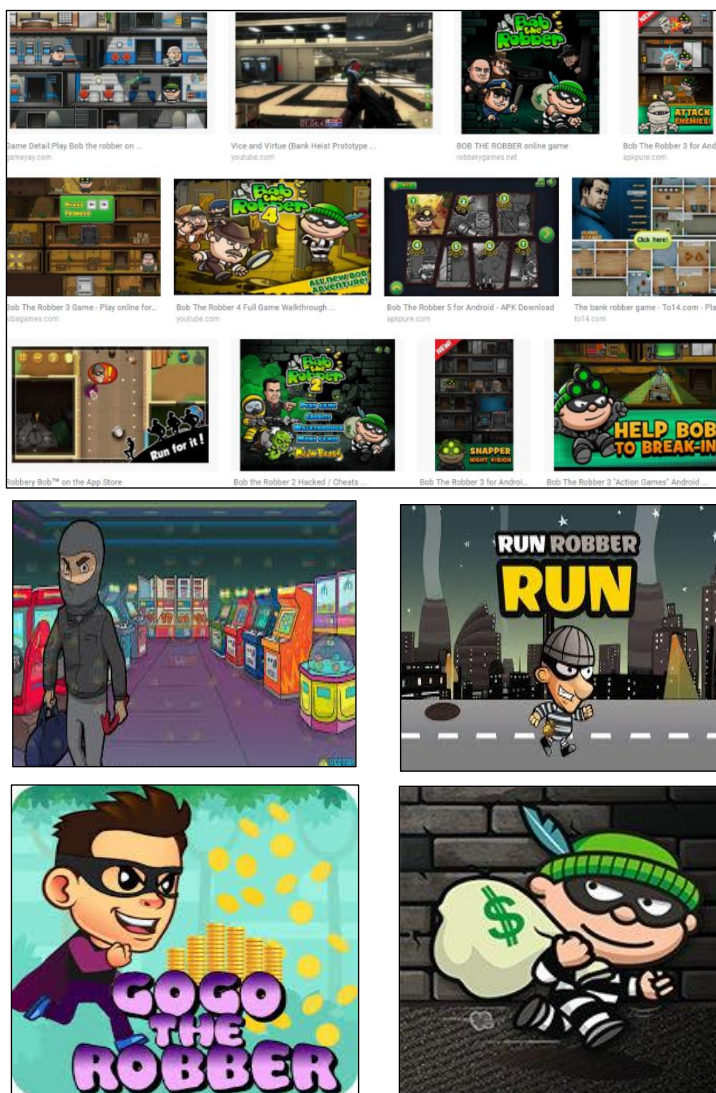
در بازی سیمز هم کودک می تواند با انتخاب انبوهی از گزینه های مختلفی که فراروی وی مطرح است، انواع و اقسام تجربیات مثبت و منفی را انجام دهد.



۱. همان گونه که از زیرنویس تصاویر بازی جنگ قبایل مشخص است، تصاویر این صفحه عمدتاً معطوف به جادوگر (Wisard) حاضر در بازی است. به تعبیر دیگر بازی جنگ قبایل در عین یاد دادن بی هنجاری در جهان واقع، بی هنجاری در جهان معنا را نیز آموزش می دهد.



بازی‌های حول محور دزدی از بانک نیز در نسخ متعدد و متنوعی تهیه و تولید شده‌اند که به تشویق کاربران نسبت به دزدی دست می‌زنند:





رادمهر، محمدمهدی، آرشام و مهرداد ۶ ساله که از کاربران بازی های اخیر هستند، در مصاحبه های خود مصادیق بارزی از اثرات کاربری این بازی ها را به نمایش نهاده اند:

«- خوب توی بازی مسابقه چه کار می کنی؟

باید تند برم.

- یعنی توی بازی باید خیلی تند بری تا برنده بشی؟

اوهوم، بعضی وقتا باید از دست پلیس فرار کنی.

- خوب اگه بزرگ بشی رانندگی کنی، تو هم تند می ری؟
آره.

- نمی ترسی به کسی بزنی بمیره یا با ماشین تصادف کنی؟
نه، حواسم هست.

- اگه پلیس بیفته دنبالت چی؟
فرار می کنم.

- مگه دزدها و آدم بدها از دست پلیس فرار نمی کنن رادمهر؟
چرا.

- خوب تو چرا می خوای فرار کنی، می خوای مثل آدم بده بشی؟
خب زیاد تند نمی رم... یه کم تند می رم».

«- محمدمهدی، تو که این قدر اهل دعوا هستی، کسی میاد خونتون؟
نه.

- جرأت نمی کنن خونه شما بیان؟

نه! هیچ کس اصن جرأت نمی‌کنه... من دوچرخه‌ام بزرگه... عین مال پسر خاله‌ام... یه بار یه لاک‌پشته رو دیدم... زدم با سرعت بهش... عین لاک‌پشت‌های نینجا... پرید کنار! اصن انقده کارتون‌های ترسناک می‌بینم که وحشی می‌شم دیگه!

- کارتون‌های ترسناک می‌بینی وحشی می‌شی؟
آره.

- خوب نبین.

برا چی نبینم؟

- چون وحشی می‌شی؟

وحشی که بهتره!»

«- تام و جری چه جور می‌هست؟

تام می‌ره دنبال جری، ولی نمی‌تونه بگیرتش.

- برای چی تام دنبال جری هستش؟

چون غذای تام رو می‌خوره.

- تو تام رو بیش‌تر دوست داری یا جری؟

جری.

- چرا جری رو بیش‌تر دوست داری؟

چون کوچولو و زرنگ هستش.

- مگه جری کار بدی نمی‌کنه که غذای تام رو می‌خوره؟

چرا.

- اگه جری کار بدی می‌کنه، پس تو چرا دوستش داری؟

چون گرسنه، بعدشم هر کی زرنگ‌تر باشه، می‌تونه غذای بقیه رو بخوره».

«همونجا تفنگمو درآوردم... تیردار واقعی... تققق... پوووففف... تیرشو زدم... افتاد زمین!

- اون رو کشتی؟

آره! با کلی تیر!

- هیچ کس کاری باهات نداشت؟

نع!

- پلیس دستگیرت نکرد؟

نع.

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



طرح الگوهای نامناسب و به شدت نامتعارف، مقوله قابل توجه دیگری است که در روند جامعه‌پذیری کودکان نسل دهه ۹۰ اختلال ایجاد می‌کند. به این معنا که فضای مجازی این امکان را به افراد داده است که در صورت قرار داشتن در حاشیه، به متن جامعه بیایند.

مک‌کنا^۱ و بارگ^۲ در سال ۱۹۹۸، به بررسی اثرات شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای^۳، در گروه‌های خبری اینترنت پرداختند. آن‌ها در پژوهش خویش به این نتیجه رسیدند که افراد با هویت‌های حاشیه‌ای، در قیاس با افراد با هویت‌های معمولی که مورد پذیرش جامعه هستند، تعهد بیشتری به گروه خبری نشان داده، مطالب بیشتری برای آن فرستاده و در دادن پاسخ به سوال‌های طرح شده در این گروه‌ها، فعالانه‌تر از افراد عادی، شرکت می‌جویند. از این رو مک‌کنا و بارگ به این نتیجه رسیدند که شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای که چندان مورد پذیرش مردم قرار نگرفته، مردم عادی در روابط اجتماعی دست به طرد آنان می‌زنند، گروه‌های خبری اینترنت سبب می‌شود، آن‌ها از حاشیه خارج شده، به متن زندگی اجتماعی وارد شوند، چیزی که در زندگی واقعی، به ندرت امکان‌پذیر است.

محققان اخیر، در چند بررسی که در سطح گروه‌های خبری «هم‌جنس باز»، «دارای روابط جنسی انحرافی» و «طرفدار تبعیض نژادی»، انجام داده‌اند، صحت مدل پیشنهادی خود را نتیجه گرفته‌اند (جوینسون، ۲۰۰۳).

اگر چه مک‌کنا و بارگ از پذیرش افرادی با هویت‌های حاشیه‌ای (مانند افراد هم‌جنس باز، بچه‌باز، طرفداران تبعیض نژادی، معتاد و امثال آن‌ها)، به عنوان اقدامی ارزشمند یاد می‌کنند، اما از منظر فرهنگ دینی، دفاع از آنچه گناه نامیده شده است، ارزش نبوده، ضد ارزش محسوب می‌شود و ارایه امکان عمل‌هایی که افراد ضد ارزشی، کار خود را موجه و حتی ارزشی نشان دهند، به هیچ عنوان، مطلوب شمرده نمی‌شود. بنابراین در یک جمع‌بندی ساده می‌توان نتیجه گرفت، فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، با ایجاد بستر لازم برای افراد منحرف، در عمل هویت حاشیه‌ای و غیر قابل پذیرش آنان را به سمت هویتی قابل

1. Mc Kenna

2. Bargh

۳. برخی از پژوهش‌گران غربی، برای توصیف هویت‌هایی که در غرب چندان مورد پذیرش نیستند (مانند افراد هم‌جنس‌باز، بچه‌باز، طرفداران نژادپرستی، معتاد و نظایر آن‌ها)، اصطلاح هویت‌های حاشیه‌ای (Marginalied identities) را وضع کرده‌اند.

پذیرش سوق داده، با ریختن بیش از پیش قبح کارهای زشت، زمینه مساعدتری را برای دست زدن دیگران، به اعمالی که از قبح آن‌ها کاسته شده است، پدید می‌آورند. که افراد با هویت‌های حاشیه‌ای (مانند افراد معاند با ارزش‌های دینی، طرفداران قومیت‌گرایی، طرفداران فمینیسم افراطی، منحرفان اخلاقی و نظایر آن‌ها)، با استفاده از فضای مجازی، برخلاف محدودیت‌هایی که در جامعه متوجه آنان است، به شکلی آزادانه می‌توانند به تبلیغ مستقیم و غیرمستقیم مواضع و دیدگاه‌های خود بپردازند.



بنابراین می‌توان نتیجه گرفت، فضای مجازی به شکل بالقوه امکان تغییر و تحول در روند جامعه‌پذیری کاربران خویش –خاصه کودکان– را دارد و بسته به میزان بسترسازی فرهنگی اولیه، اولیای مهد و پیش دبستان و اولیای فرهنگی جامعه، اثرگذاری اخیر می‌تواند محدود شده و یا به شکلی قدرتمند عمل کرده و اثرگذار واقع گردد^۱.