



جلد ۲

بررسی تحولات 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، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	۳ج: مصور.
شابک	دوره: 978-600-437-123-0؛ ج. ۱: 978-600-437-122-3؛ ج. ۲: 978-600-437-124-7؛ ج. ۳: 978-600-437-126-1
وضعیت فهرست نویسی	فیا:
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	فیا:



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 ۲

چاپ: اول / سال انتشار: بهار ۱۴۰۰

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۲۹۰

ISBN:978-600-437-124-7

شابک جلد دوم: ۷-۱۲۴-۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸

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

سخن ناشر

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 ارایه تصویری واقع‌نگر از تحول‌های روانی، اجتماعی، فرهنگی، سیاسی، اقتصادی، اخلاقی، عقیدتی و خانوادگی نسل دهه ۹۰ است که مؤلف به ارایه 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 جلد دوم

۷.....	مقدمه جلد دوم
۹.....	۲-۱۴- بسترسازی جهت تحول‌های هویتی آتی کودکان
۴۷.....	۲-۱۵- پیش‌بینی بلوغ زودرس
۶۳.....	۲-۱۶- احساس حقارت و کاهش اعتماد به نفس
۹۷.....	۲-۱۷- تعمیق رابطه با جنس مخالف
۱۱۵.....	۲-۱۸- ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری
۱۵۴.....	۲-۱۹- یادگیری برخورد هیجان‌مدار و نهادینه شدن راه‌های پرخاشگرانه در ذهن کودک
۱۷۴.....	۲-۲۰- افزایش پرخاشگری کودکان
۲۰۵.....	۲-۲۱- تهدید بهداشت روانی کودکان
۲۳۱.....	۲-۲۲- آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی
۲۶۲.....	۲-۲۴- وابستگی و اعتیاد کودکان به فناوری‌های ارتباطی جدید
۲۷۸.....	۲-۲۵- بروز کودک‌آزاری‌های دیجیتال

مقدمه جلد دوم

در جلد نخست کتاب تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰، پس از مقدمه و فصل نخست کتاب که به برخی از مباحث نظری در باب نسل و مناسبات نسلی پرداخته بود، در جریان ارایه داده‌های میدانی گردآوری شده درباره تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰، عناوین زیر مورد بررسی قرار گرفتند:

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 و بسترسازی جهت تحول‌های هویتی آتی کودکان.

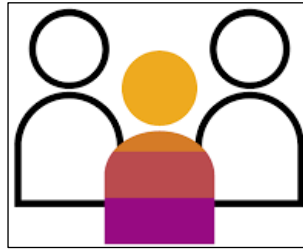
در کتاب حاضر که جلد دوم بررسی تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰ به شمار می‌رود، عناوین زیر مورد بررسی و بحث قرار خواهند گرفت:

پیش‌بینی بلوغ زودرس، استقبال از سبک زندگی لذت‌مدار، تعمیق رابطه با جنس مخالف، ورود زودهنگام به عرصه هرزه‌نگاری، یادگیری برخورد هیجان‌مدار با مسایل و نهادینه شدن راه حل‌های 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.

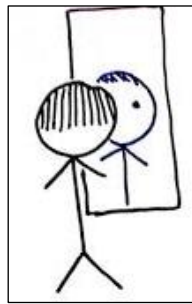
ادامه مباحث تحول‌های روانی و فرهنگی - اجتماعی نسل دهه ۹۰، در جلد سوم کتاب پی گرفته خواهد شد.

۲-۱۴- بستر سازی جهت تحول‌های هویتی آتی کودکان

تحول هویتی کودکان^۱، نوجوانان و جوانان، مقوله قابل توجهی است که در روند تحولات اجتماعی آنان باید مورد توجه قرار بگیرد. مقوله هویت، موضوع مهمی در روان‌شناسی، روان‌شناسی اجتماعی، جامعه‌شناسی و دیگر رشته‌های علوم انسانی و اجتماعی به شمار می‌رود.



هویت در معنای فردی خودش به معنای این است که من چه کسی هستم و دارای چه ابعاد و وجوهی هستم. هویت در معنای جمعی خودش هم به این معنا است که ما چه کسانی هستیم و دارای چه ویژگی‌ها و فراز و فرودهای وجودی هستیم.



بحث هویت در روان‌شناسی معاصر با مباحث اریک اریکسون^۲ در نظریه تحول‌اش مطرح شد و افرادی مانند مارسیا^۳ و برزونسکی^۴، مبحث اخیر را گسترش داده، به شکل نسبی بر عمق آن افزودند.

۱. لازم به ذکر است که عنوان تحولات هویتی کودکان در اینجا، عنوان دقیقی نیست، به این معنا که در سال‌های پیش دبستان، نباید انتظار هویت در مفهوم بزرگسالان را از کودکان خردسال داشت (که در دوران دیگرپیری خود به سر می‌برند)، عنوان اخیر اشاره به بسترهایی دارد که هویت بالقوه‌ای را فراروی کودک رقم می‌زنند.

2. Erickson, E.

3. Marcia, J.

4. Berzonsky, M. D.

اریک اریکسون در نظریه خودش از حدود ۱۲ سالگی تا ۱۸ سالگی را دوران شکل گیری هویت فردی افراد برشمرده است و بر این باور است که فردی که در جست و جوی ابعاد وجودی خویش و ارزش هایی که باید از آنها تبعیت کند، درآمده است، در مقطع سنی اخیر یا به سوال های مختلفی که به لحاظ هستی شناسی، اخلاقی، فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و عقیدتی برای وی پدید آمده است، می تواند پاسخ مناسبی بدهد یا خیر. در صورتی که جوان برای سوال های مختلف خویش پاسخ لازم را بیابد، هویت وی به سوی تعین و تشخیص پیش می رود، اما اگر او نتواند برای سوال های مختلف خویش پاسخ مناسب و مطلوب را پیدا کند، آنگاه وی دچار پراکندگی هویت می گردد.

بالطبع از آنجا که موضوع کتاب حاضر تحول های نسلی کودکان پیش دبستانی است، نمی توان از شکل گیری هویتی آنان در سنین زیر دبستان سخن گفت، اما از آنجا که اثرات کاربری از فناوری های ارتباطی جدید در کودکان پیش دبستان، بسیار گسترده، عمیق و شدید است، در این قسمت تلاش خواهد شد تا ذیل عنوان بستر سازی جهت تحولات هویتی آتی کودکان پیش دبستانی، از عواملی که در شکل گیری تحولات هویتی آتی کودکان مؤثر واقع آمده، آنان را به سمت و سوی هویتی خاص سوق می دهند، یاد شود.

اریکسون در نظریه شخصیتی خود با طرح دو مؤلفه اکتشاف و تعهد، از هویت یاد کرده بود. به این معنا که از نظر اریکسون نوجوان در جست و جوی سوال های ذهنی خویش یا به اکتشاف لازم در مورد آنها می رسد و یا نمی رسد. به همین ترتیب مؤلفه تعهد از منظر اریکسون به این معنا است که فرد پس از اکتشاف یا عدم اکتشاف خویش، به استلزام های اکتشاف خود مقید هست یا خیر.

مارسیا، با تلاقی دادن مؤلفه اکتشاف و تعهد، در عمل به توصیف و معرفی چهار هویت محقق، در راه تحقق، زود بسته شده و مغشوش رسیده. از منظر مارسیا نوجوانانی که در روند پاسخ به سوال های خویش، به پاسخ های مورد نظر خویش دست یابند یا به اکتشاف خویش مقید خواهند بود و یا خیر، کسانی که نسبت به یافته های خویش مقید و ملزم باشند (مانند پذیرش جهان بینی الهی تقید عملی به آن در روند زندگی)، از «هویت محقق» و کسانی که پس از دریافت سوال های درونی خویش به دریافت های خویش مقید نباشند (مانند پذیرش نוע دوستی به عنوان اصل اساسی زندگی و عدم تحقق عملی آن در جریان زندگی)، از «هویت در راه تحقق» (که ممکن است بعدها به هویت محقق بدل شود)، برخوردار خواهند شد.



افرادی که نه اکتشاف لازم را داشته باشند و نه در خود به چیزی و کسی تقید و الزامی را احساس کنند، از «هویت مغشوش» برخوردار خواهند شد. اما در این میان برخی از افراد هستند که پاسخ به سوال‌های خویش را در جریان جست‌وجوی فعال خود به دست نیاورده‌اند و پاسخ‌های مزبور از سوی اولیا، سرمداران سیاسی و فرهنگی و حتی رسانه به آنان دیکته و القا می‌گردد، این دست از افراد دارای «هویت زود بسته شده» خواهند شد. به این معنا که آنان بدون آن که خود به پاسخ سوال‌های اساسی خویش رسیده باشند، به آنچه برای آنان تعریف شده است، مقید شده، به انجام آن مبادرت می‌ورزند (نظیر اولیایی که از بدو کودکی فرزندشان، به او خانم دکتر گفته‌اند و وی بدون اکتشاف لازم، با سرسپردن به آنچه اولیا از وی خواسته‌اند، در نهایت یک پزشک شده است).

بالبطبع کسانی که در روند هویت‌یابی خویش با تأمل و تدبر، در جست‌وجوی پاسخ به سوال‌های خویش بوده‌اند، از رویکردی باز و پذیرا نسبت به مسایل مختلف و چالش برانگیز (و حتی مخالف‌اندیشه خودشان) برخوردار خواهند شد و همواره در روند زندگیشان، پس از مواجه شدن با یک چالش، ضمن بررسی ابعاد و وجوه مختلف آن، با تأمل و تأنی دست به ارزیابی آن زده، در صورت صحیح یافتن آن، نسبت به پذیرش مسأله مورد نظر اقدام می‌کنند، هر چند این نتیجه با پیش فرض‌های اولیه ذهنی آنان مغایر باشد.

افراد زود بسته شده به دلیل آن که در روند زندگیشان، تجربه برخورد فعال با مسایل چالش برانگیز را نداشته‌اند و فاقد تجربه سبک و سنگین کردن مسایل مختلف هستند، از مواجهه با هر مسأله جدیدی که در تنافر با پیش فرض‌های اولیه خودشان باشد، به شدت گریزان هستند، زیرا ظرفیت پذیرش هیچ نوع اصلاحی را در خود نمی‌یابند و بنابراین با حالتی دفاعی و با تمسک به برجسب زدن به‌اندیشه‌های مخالف، در صدد برمی‌آیند تا خود را از مواجهه با اندیشه‌های مغایر با افکار خودشان برهانند و بالطبع روند نادرست اخیر، در سراسر عمر بر زندگی آنان سایه افکنده، رفتار جزم‌اندیشانه آنان را در پی خواهد داشت.



بروزونسکی با نقد ماریسیا مینی بر این که وی با ارایه یک برش، تنها به طرح چهار نوع هویت محقق، در راه تحقق، زود بسته شده و مغشوش پرداخته است، کوشید تا به صورت فرایندی به مسأله هویت توجه کند و با پژوهش‌های خویش در این ارتباط، در عمل نشان دهد، چه فرایند تربیتی، به چه هویتی منجر می‌شود.

برزونسکی در گزارش پژوهشی خویش با طرح سه هویت «اطلاعاتی»، «هنجاری» و «سردرگم-اجتنابی»، خاطرنشان ساخت، افرادی که در روند تربیت خویش، با اطلاعات مختلف مواجه شده، اما می آموزند که این اطلاعات را سنگین سبک کرده، پس از بررسی لازم است به انتخاب خویش بزنند، به تدریج باز بودن در برابر تجربیات مختلف و تأمل و تأنی در برخورد با اطلاعات معارض را فراگرفته، با همین رویه با سایر یافته های فرارویشان برخورد می کنند که این هویت شایسته نام گذاری هویت اطلاعاتی است.^۱

اما کسانی که تنها در معرض القای اطلاعاتی یکسویه قرار گرفته اند و حق انتخاب چندانی در این میان برای آنان وجود نداشته است، از هویت هنجاری برخوردار می شوند. افراد اخیر در مواجهه با افکار مغایر با اندیشه خودشان، بدون تأمل و تأنی لازم و با روحیه ای تدافعی و جزم گرا، دست به نفی اندیشه های مخالف خود می زنند، هر چند که ممکن است اندیشه های اخیر، صحیح و صواب باشند. از نظر برزونسکی این افراد بیش تر دارای یک تعریف از خود جمعی هستند و در برخورد با ناهماهنگی های شناختی فرارویشان، تحمل اندکی از خود نشان می دهند و برای حل ناهماهنگی های مزبور، غالباً از سازوکارهای دفاعی سود می برند و دست به نفی اطلاعاتی می زنند که ارزش ها و باورهای آنان را با چالش مواجه می سازند.^۲

سبک هویت سردرگم-اجتنابی برزونسکی نیز معادل و مترادف سبک هویتی مغشوش مارسیا است که در آن فرد بدون هر گونه تقید به چیزی و کسی، تنها و تنها به دنبال منافع شخصی و لذات خویش است. در کنار اطلاعات نظری موجود در باب هویت، می توان از تحولات صورت گرفته طی دهه های اخیر به عنوان تحولاتی اثرگذار در مقوله هویت فردی (و جمعی) یاد کرد. تحولات دهه های اخیر را می توان در دو سطح تحول های جهانی و تحول های فرهنگی-اجتماعی داخل کشور مورد بررسی قرار داد.



منطقی (۱۳۹۵) با اشاره به پیشرفت فناوری های ارتباطی جدید، درباره اثرات این پیشرفت ها در تحولات هویتی افراد می نویسد:

«ظهور اشکال جدید ارتباط این امکان را فراهم آورده است که ارایه اطلاعات در بیان خود، به شیوه انتخابی تری صورت گیرد. بر این اساس، می توانیم با تکیه بر ظرفیت وسایل ارتباطی جدید، هویت، ویژگی های شخصیتی و دیگر عناصر مهم در ارتباط ها و تعامل های اجتماعی را آن گونه که می خواهیم، نه آن گونه که هستیم، ارایه دهیم. برای مثال، در ارتباط های مبتنی بر رایانه، فرد این امکان را می یابد که هویت کاملاً جدید

۱. از منظر برزونسکی سبک هویت اطلاعاتی وی مترادف هویت های محقق و در راه تحقق مارسیا است.

۲. از نظر برزونسکی، سبک هویت هنجاری وی معادل هویت زود بسته شده مارسیا است.

و گاه متعارضی از خود به نمایش گذارد و جنس، سن، علایق، وضعیت اجتماعی - اقتصادی، محل سکونت، زمان و حتی تصویر ویژگی‌های ظاهری خود را متفاوت از آنچه هست، ارایه کند. ارتباط‌های مبتنی بر تلفن همراه نیز باعث شده است تا مفهوم خودانگاره مطلوب، در موقعیت‌های گوناگون به صورت متفاوت و حتی متعارض، بیان یا ادراک شود.

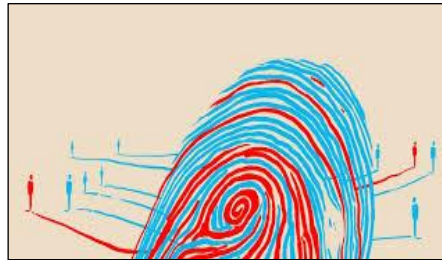
در جامعه سنتی، عموماً هویت از پیش محرز است و از طریق عضویت در گروه یا اجتماعات به افراد داده می‌شود و به این ترتیب، از بیرون و به دست نظام‌های خویشاوندی و دینی تعیین می‌شود. در فرهنگ‌های سنتی، هویت کم و بیش از همان بدو تولد به ثبوت می‌رسد و به صورت جزئی از ساختارهای کلی و به نسبت ثابت عرف، عقیده و آیین در می‌آید.

در جوامع پیش مدرن، انسان از جایگاه دقیق خود در قبیله و طایفه آگاهی داشت، اما جامعه مدرن، گستره وسیع‌تری از قوانین اجتماعی و تعریف تازه و پدیده‌تری از هویت را پیش روی او نهاد. یک نفر، هم پدر بود و هم پسر، هم خویشاوند بود و هم شهروند، هم دانشمند بود و هم جامعه‌شناس و یا از مجموعه مفصل‌تر یا مختصرتری از این نقش‌ها و امکانات اجتماعی برخوردار بود. بنابراین، امکانات گسترده‌ای از آنچه یک انسان می‌توانست باشد، فراهم بود و او می‌توانست در پیوند با این امکانات، هویت خود را برگزیند و دیگر محدود به آن نبود که تخته‌بند یکی از این چارچوب‌ها به دنیا آمده باشد و عمر خود را در آن به سرآورد. از همین جا هم بود که دل نگرانی‌های انسان آغاز شد و پای این پرسش به میان آمد که چه کسی می‌تواند باشد؟ همراه با این خودآگاهی‌ها، اندیشه یک هویت شناخته شده و یا ثابت هم پا گرفت.

در رویکرد پست مدرن، هویت به طور مستقیم متأثر از صورت‌های بیرونی دلالت شکل می‌گیرد. این صور مختلف دلالت، انواع کالاهای مصرفی، مخابرات، ارتباط‌های راه دور نظیر پخش برنامه‌های رادیویی و تلویزیونی و تلویزیون‌های کابلی و همچنین فناوری‌های اطلاع رسانی نظیر رایانه‌ها و بانک‌های اطلاعاتی را شامل می‌شوند. در این دیدگاه منشاء تکوین هویت دستخوش تحولی تاریخی شده است، منبع هویت دیگر از درونی‌سازی و به هم آمیزی نقش‌های اجتماعی مایه نمی‌گیرد، هویت اکنون با دخل و تصرف در کالاهای یک بار مصرف، انگاره‌ها و تصاویر ذهنی و نیز فنونی حاصل می‌شود که هر کس به دلخواه از خزانه عظیم اطلاعات فرهنگ مصرفی برمی‌گزیند. بر این اساس، به میزانی که فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات جای قالب‌های پیشین هم گروهی را پر می‌کنند، نقش‌ها و هویت‌ها، کیفیت تعاملی خود را از دست می‌دهند و در عمل، به منزله کارکردهای ابزاری و عملکردی یا اجرایی رسانه‌های گوناگون فرهنگی می‌شوند.

در حقیقت می‌توان گفت که ظهور فناوری‌های نوین، تغییرات اجتماعی و اقتصادی در پی داشته و حتی سبک جدیدی از زندگی را بنیان نهاده است.

پیشرفت رسانه‌ها، با گشودن دریچه‌های جدید دانش غیرمحلی و انواع اطلاعات نمادین رسانه‌ای به روی «خود»، سازمان بازتابی خود را پربار و تقویت می‌کند. صورت‌های جدید دانش غیرمحلی که از نظر فنی تکثیر می‌شوند و از طریق رسانه‌ها انتقال می‌یابند، دانش محلی را تکمیل می‌کنند و به نحو روزافزونی جای آن را می‌گیرند. دانش تخصصی به تدریج از سیر روابط قدرت ایجاد شده مبتنی بر تعامل رو در رو جدا می‌شود، زیرا افراد قادرند به شکل‌های جدید دانش که دیگر رو در رو انتقال نمی‌یابد، دسترسی بیابند. افق‌های درک افراد گسترده‌تر می‌شود، اندیشه آن‌ها دیگر به الگوهای تعامل رو در رو محدود نمی‌شود، بلکه به نحو روزافزونی متأثر از شبکه‌های رو به گسترش ارتباط‌های رسانه‌ای، شکل می‌گیرد».



منطقی (۱۳۹۴ الف) در مقاله «بررسی تحولات هویتی جوانان بعد از انقلاب اسلامی»^۱ می‌نویسد: «جوانان ایرانی با وقوع انقلاب اسلامی، از سویی تحت تأثیر رهبری کاریزماتیک امام و فضای پرشور انقلاب که با نفی ارزش‌های جامعه پیشین، از جامعه‌ای با ارزش‌های متفاوت سخن می‌گفت، و از سوی دیگر تحت تأثیر آرمان‌گرایی ذاتی خود و گشوده شدن عرصه‌های جدید برای تحقق عینی نوعدوستی و خیرخواهی درونی خویش در عرصه‌های دانشگاه (انقلاب فرهنگی)، جهادسازندگی و جنگ، تحقق هویت مورد علاقه خویش را با آنچه رهبران انقلاب از آن یاد می‌کردند، یکی می‌دیدند، و از این رو، از هویتی که رهبران انقلاب برای وی تعریف می‌کردند، استقبال به عمل آوردند. هویتی که در لسان جیمز مارسیا (نظریه‌پرداز هویت)، از آن با عنوان «هویت زود بسته شده» یاد می‌شود. پس از گذشت قریب یک دهه از پیروزی انقلاب، جوانان با مشاهده مخالفت‌هایی که برخی از روحانیون و سیاستمداران با رهبری کاریزماتیک امام داشتند، مشاهده اختلاف‌های عمیق و زیاد روحانیون حوزه‌های علمیه با یکدیگر و تعطیل شدن نهاد جهادسازندگی (با ادغام آن در وزارت کشاورزی)، خاتمه جنگ و بسته شدن عرصه حضور جوانان در پست‌های کلیدی نظام، در عمل وارد دومین عرصه تحول هویتی خویش شدند که از آن می‌توان با عنوان «هویت سردرگم» یاد کرد. جوانان در این برهه زمانی از سویی در جامعه خویش شاهد تحدید جریان‌های چپ در جامعه، جمع شدن فله‌ای روزنامه‌ها، تبدیل دانشگاه‌ها به محیطی خاموش و توقف تحقق کرسی‌های آزاداندیشی در

۱. مقاله ارایه شده در همایش نکوداشت دکتر علی شریعتمداری. دانشگاه خوارزمی، ۱۳۹۴.

دانشگاه‌ها (که از سوی رهبری در سال ۱۳۸۲ مطرح شد) بودند و از سوی دیگر با گسترش فضای مجازی و تحقق جریان آزاد اطلاعاتی، خود را با سناریوهای رقیب مواجه می‌دیدند.

هویت سردرگمی که ماحصل تعارض‌های داخلی و خارجی جامعه ایران بود، جوانان را بر آن داشت که به تدریج به قرائتی متفاوت از نسل پیشین خویش در زمینه‌های فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی و سیاسی برسند. منطقی در پژوهش از «هویت ایدئولوژیک تا هویت متعارض» گزارش می‌دهد، وی با ارایه بیانات رهبران انقلاب به جوانان از آن‌ها خواسته است تا میزان پذیرش نظری و عملی خود با این موارد را مشخص سازند که آنان ارقامی در حد ۶ و ۷ (در مقیاس ۲۰) را به عنوان پذیرش عملی خویش نسبت به بیانات مزبور نشان می‌دادند.

در همین دوره منطقی (۱۳۸۳ ب) در کتاب «رفتارشناسی جوان در دهه‌های سوم و چهارم انقلاب» که در دوره ریاست جمهوری آقای خاتمی منتشر شد، خاطرنشان ساخته بود، با ادامه تحولات فرهنگی- اجتماعی- سیاسی- عقیدتی با وضع موجود، جوانان به نوعی در تقابل با مسوولان قرار خواهند گرفت. سومین تحولی که در جریان تحولات هویتی جوانان ایرانی پس از انقلاب مشاهده می‌شود، شکل‌گیری «هویت پنهان» در آنان است.

جوانان در این مرحله از سویی خود را با تضعیف روابط خانوادگی، ضعف مفراطی نهادهای فرهنگی جامعه، نهادهای فرهنگی آموزش و پرورش و نهادهای فرهنگی دانشگاه‌های کشور مواجه می‌دیدند و از سوی دیگر جذابیت‌های عرصه فضای مجازی (که در آن برخلاف روابط عمودی بزرگسالان با جوانان در جامعه، روابطی افقی است و مضاف بر آن بزرگسالان در کاربری از آن در سطح نازل‌تری از جوانان قرار می‌گیرند)، روبرو می‌بینند.

علاوه بر آنچه از آن یاد شد، از منظر جوانان هزینه اقدام‌های سیاسی (نظیر سخنرانی دکتر آقاچری که به همین دلیل از سوی برخی از روحانیون برای وی تقاضای اعدام شد) در جامعه بسیار سنگین می‌نماید، از این رو جوانان با بسته دیدن نسبی عرصه سیاسی جامعه به روی خود، در صدد برمی‌آیند تا نظرات سیاسی خویش را در شکل فرهنگی که بسیار کم هزینه‌تر است، بیان کنند.

منطقی (۱۳۸۳ ج) در کتاب «از هویت ایدئولوژیک تا هویت متعارض» که در سال ۱۳۸۳ به تهیه آن مبادرت ورزید، از شکل‌گیری پدیده مقاومت فرهنگی در جامعه یاد کرده، تغییر بیان سیاسی جوانان به بیان فرهنگی را مورد تأکید قرار می‌دهد.

منطقی و دین پرور (۱۳۹۱ الف) در مقاله «شکل‌گیری هویت پنهان در کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته»، گزارش می‌کنند که جوانان با استفاده از امکانات فضای مجازی، در عمل از هویت دومی استقبال کرده‌اند و هویت آنان در جهان واقع و فضای مجازی غالباً متفاوت از هم است. منطقی (۱۳۹۲) در مقاله «بررسی تحولی چگونگی کاربری کودکان دبستانی از تلفن همراه» از کاهش سریع سن پیشه

کردن هویت پنهان در سطح کاربران فضای مجازی که به سطح دانش‌آموزان دختر و پسر ایرانی دبستانی رسیده است، خبر می‌دهند.

منطقی (۱۳۹۳ الف) در کتاب «بررسی فرصت‌ها و تهدیدهای تلفن همراه در سطح نوجوانان و جوانان ایرانی»، خاطرنشان می‌سازد، هم‌زمان با تضعیف اثرگذاری خانواده و نهادهای آموزشی در جریان جامعه‌پذیری جوانان، آنان با اثرپذیری از فضای مجازی، هویت‌های جدیدی مانند «هویت شبکه‌ای»، «هویت اشتراکی» و «هویت کاذب» را از خود به معرض دید نهاده‌اند.

از چهارمین مرحله تحولی در تحولات هویتی جوانان می‌توان با عنوان تحقق هویت «دو پاره»، «دو زیست» یا «دو وجهی» یاد کرد. به این معنا که جوانان با ملاحظه فروکش کردن جو انقلابی جامعه، افزایش نرخ بی‌کاری افراد (خاصه جوانان دانشگاهی)، افزایش فشارهای اقتصادی به خودشان و پاسخ نیافتن هیجان‌جویی آنان در جامعه، در عمل هویتی دو پاره و دو زیست را از خود به معرض دید می‌گذارند، به این معنا که آنان ضمن رفتار به صورت معمول در جامعه، در فضای مجازی به نوعی با به نمایش نهادن عصیان‌گری خویش، خود متفاوتی را از خویش به معرض دید می‌گذارند (و مثلاً همان دختر دانشجوی محجبه، در فضای فیس‌بوک یا دیگر شبکه‌های اجتماعی به صورت بی‌حجاب ظاهر می‌گردد).

منطقی (۱۳۹۳ ب) در مقاله «بررسی نگرش دانشجویان به کاربری از فناوری‌های ارتباطی فیس‌بوک، شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه و ماهواره» به گزارش استنفکاف و مقابله دانشجویان با مواضع یک طرفه مسوولان فرهنگی در قبال فیلتر کردن فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته است.

جوانان در هویت دو پاره، دو زیست یا دو وجهی از سویی بر لذت‌گرایی خویش صحه نهاده و از سوی دیگر رعایت اخلاق اجتماعی را سرلوحه امور خود قرار می‌دهند که این هویت دو وجهی با هویت ایدئولوژیک مطلوب طبع رهبران انقلاب که از جوانان انتظار عملکردی یک‌دست و کاملاً اخلاقی و انقلابی را دارند، متفاوت است.

از آخرین مرحله تحولی از تحولات هویتی جوانان می‌توان با عنوان «هویت معارض فرهنگی» یاد کرد.

بررسی شواهد گردآمده از سطح نوجوانان و جوانان حکایت از آن دارد که هویت دو پاره یا دو زیست، در اواخر دهه چهارم انقلاب، در حال تبدیل به هویت دیگری است که می‌توان از آن با عنوان «هویت معارض فرهنگی» یاد کرد. نوجوانان و جوانانی که به سمت هویت اخیر سوق یافته‌اند، در عمل سبک زندگی پیشنهادی مسوولان فرهنگی جامعه را به چالش می‌گیرند. به این معنا که نوجوانان و جوانان با ملاحظه مواردی مانند: نگاه منفی اولیای امور فرهنگی جامعه به فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، رو به کاستی نهادن اخلاق اجتماعی، اعتماد اجتماعی و کلاً سرمایه اجتماعی، فزونی گرفتن اختلاس‌ها و رانت‌خواری‌ها و موارد دیگری از این دست، به تدریج هویت دوپاره خویش را به کنار نهاده، به سمت هویت وحدت یافته‌ای سوق یافته و می‌یابند که وجه تعارض‌آمیز فرهنگی آن در قیاس با وجه سیاسی

آن (که در جامعه متضمن هزینه‌های بسیار سنگینی است)، از شکل بارزتری برخوردار هست، زیرا فاقد هزینه‌های سنگین موضع‌گیری‌های سیاسی است».

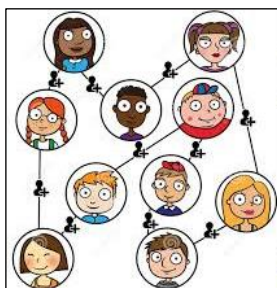
بنابراین با توجه به مباحث نظری اریکسون، مارسیا و برزونسکی از سویی و با عنایت به تحولات داخلی و جهانی معاصر که به سهم خود در تحولات هویتی نوجوانان و جوانان مؤثر واقع آمده‌اند، از سوی دیگر، در ادامه کوشیده خواهد شد تا با اشاره به بسترهای فرهنگی- اجتماعی مهیایی که کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید را به سمت و سوی اخذ هویت‌های اخیر سوق می‌دهند، دورنمای تحولات هویتی کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته ترسیم گردد. دورنمای تحولات هویتی اخیر ذیل عناوین هویت شبکه‌ای، هویت کاذب، هویت زودبسته شده، هویت سردرگم، هویت پنهان، هویت دو پاره شده و هویت فرهنگی معارض، مورد بحث قرار خواهند گرفت.

هویت شبکه‌ای

لورنته^۱ (۲۰۰۲) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازد: در حال حاضر تلفن همراه، نقشی را که مراسم گذر در قبایل بومی برای کودکان اجرا می‌کرد و از آن پس به آنان مجوز حضور در جهان بزرگسالان را می‌داد، برعهده گرفته است و کودکان و نوجوانان با دارا شدن تلفن همراه، در عمل به فضای شبکه‌ای خاصی گام می‌نهند که ضمن جداسازی نسبی آنان از خانواده‌هایشان، ارزش‌های خاص و جدیدی را برای آنان مطرح می‌سازد.



در فضای شبکه‌ای اخیر، هم‌زمان با تعمیق روابط جوان با دوستان مجازی وی، کم رنگ شدن روابط و تأثیرپذیری وی از خانواده‌اش، صورت می‌پذیرد.



هولمه^۱ (۲۰۰۱)، با استناد به برخی از نظریه پردازان، از وسعت یافتن ابعاد هویتی فرد، امکان بازسازی و باز تعریف آن و شکل گیری هویت جمعی جدید در فضای شبکه‌ای پدید آمده توسط تلفن همراه، می‌نویسد:

هویت افراد در گذر زمان شکل می‌گیرد و با اثرپذیری از عوامل مؤثری که در اطراف و اکناف فرد وجود دارد و فرد بدان‌ها توجه دارد، بازسازی‌های مجددی را تجربه می‌کند.

حال اگر توجه خود را به تلفن همراه معطوف سازیم، متوجه می‌شویم که این فناوری در حد و شأن فراتر از یک عامل معمولی که در زندگی روزمره فرد قرار دارد، ظاهر می‌شود. به این معنا که تلفن همراه امکان ایجاد ارتباط‌های گسترده و صمیمی را برای افراد ایجاد می‌کند و همین امر به نوعی سبب می‌شود کاربران تلفن همراه، هویت خویش را هویتی گسترده‌تر از پیش احساس کنند. پیترو الکساندر بر این باور است که جوانان، هویت خویش را در ارتباط با تلفن همراه به مثابه یک فناوری پویای اجتماعی، باز تعریف می‌کنند.

به زعم الکساندر، جوانان ۱۳-۱۹ ساله ممکن است به لحاظ بیانی، احساس علاقه‌مندی و راحتی چندانی با دیگر فناوری‌های موجود نداشته باشند، اما به سبب جذابیت‌هایی که تلفن همراه از آن برخوردار است و به نوعی یک مد فراگیر اجتماعی به حساب می‌آید، در ارتباط با تلفن همراه، احساس راحتی می‌کنند و همین فناوری به مثابه یک حد واسطه (کاتالیزور) روابط اجتماعی جوانان را در درون خرده فرهنگ آنان گسترش می‌دهد.

ژان بودریلارد نیز بر این اعتقاد بود که تلفن همراه نه تنها در شکل‌گیری هویت فردی جوانان، بلکه در هویت جمعی آنان نیز مؤثر است.



بیران و اخوان طباطبایی (۱۳۹۰)، در پژوهشی که در سطح ۲۸۵ دختر دبیرستانی در شهر تهران داشتند، در عمل به این نتیجه رسیدند که با افزایش میزان کاربری دانش‌آموزان دبیرستانی از تلفن همراه، از میزان روابط عاطفی آنان با خانواده‌شان کاسته می‌شود و تفاوت معناداری بین دو متغیر اخیر وجود دارد.

بنابراین، تلفن همراه می‌تواند ضمن خلق فضایی خاص و صمیمی برای جوانان، در ساخت هویت و یا بازسازی هویت آنان مؤثر واقع آمده، به مثابه عامل مهم و تعیین کننده‌ای در شکل دادن به هویت جوانان در نظر گرفته شود.

ویلی^۱ (۲۰۰۷)، با بیان این که کاربران تلفن همراه، عکس‌ها (و کلیپ‌هایی) را که تهیه کرده‌اند، برای یک‌دیگر ارسال می‌دارند، از شبکه اجتماعی جدیدی در بین کاربران تلفن همراه یاد می‌کند که نقطه عطف جدیدی در ارتباطات به شمار می‌آید.

منطقی (۱۳۹۳، ب) در مقاله شکل‌گیری هویت شبکه‌ای در دانشجویان، در معرفی این هویت جدید می‌نویسد:

«کودکان، نوجوانان و جوانان با دارا شدن تلفن همراه اندرودیدی، در عمل به فضای شبکه‌ای خاصی گام می‌نهند که هم‌زمان با جداسازی نسبی آنان از خانواده‌هایشان، از طریق دوستان مجازی، ارزش‌های خاص و جدیدی برای آنان مطرح می‌شود.

در فضای شبکه‌ای اخیر، اولاً امکان وسعت بخشیدن به ابعاد هویتی فرد، فراهم آمده و ثانیاً امکان بازتعریف و بازسازی آن، فزونی می‌گیرد.

در فضای اخیر، هم‌زمان با تعمیق روابط جوان با دوستان مجازی وی، تأثیرپذیری وی از خانواده و اولیای آموزشی او کمتر می‌گردد. از این رو تحولات اخیر به مثابه عامل مهمی در شکل‌گیری هویتی جدید جوان، مؤثر واقع می‌آیند.

با توجه به احتمال شکل‌گیری هویت شبکه‌ای در کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته (و در اینجا تلفن همراه)، بررسی مقدماتی تأثیر فناوری‌های ارتباطی جدید در شکل‌گیری هویت شبکه‌ای در دانشجویان دختر و پسر دانشگاه خوارزمی مورد توجه و بررسی قرار گرفت.

در بررسی مقدماتی که در سطح ۷۵ نفر از دانشجویان دختر و پسر دانشگاه خوارزمی به عمل آمد، ۶۵٪ دانشجویان در پاسخ به سوال صحت یا عدم صحت هویت شبکه‌ای، موافقت خود را با این مسأله اعلان داشتند، دانشجویان دلایل شکل‌گیری هویت شبکه‌ای را از سویی امکان عمل جدیدی که فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در اختیار آنان قرار داده است و از سوی دیگر مواردی مانند: کنجکاوی، شیطنیت، نوگرایی، مُد بودن، بی‌کاری، سرگرمی و یافتن دوست جنس مخالف اعلان داشتند. در هویت شبکه‌ای ایجاد شده، دانشجویان ضمن مراوده با افراد ناشناس در اتاق‌های گپ اینترنتی و یا شبکه‌های اجتماعی اینترنت، دست به رد و بدل کردن پیامک، عکس، آهنگ و کلیپ زده یا برای هم پیام نهاده و یا این که چت با وی را آغاز می‌کنند.

در مبادلات اینترنتی که از طریق اتاق های گپ و شبکه های اجتماعی صورت می پذیرد، مبادلات می توانند بر مبنای گذاشتن عکس، زندگی نامه و شرح علایق افراد آغاز شوند. انتخاب اسم های جذاب، تهیه متن های نوشتاری احساسی و جذاب یا ارسال عکس های جالب یا طرح چند پرسش مقدماتی، از دیگر اشکال آغاز مبادلات اینترنتی است. این مبادلات در ادامه ارسال تصویر و کلیپ یا تصاویر خود فرد ادامه می یابد و ممکن است به مبادله اطلاعات مختلف (از علمی گرفته تا هرزه نگار) بینجامد. آریوی ۴ ساله در مصاحبه اش، نمونه ای از رفتارهایی را که به هویت شبکه ای می انجامد را به دست داده است:

«- آریو تو تا حالا با تلگرام کار کردی؟

آره.

- تو که تلگرام نداری، پس چه جوری با تلگرام کار کردی؟

آرمین داره، من از اون بldم و کار کردم.

- خونه آرمین نزدیک خونه ی شما است؟

آره.

- آرمین همسایه شما می شه؟

آره.

- خوب آرمین گذاشت که تو با تلگرامش کار کنی؟

آره.

- تو توی تلگرام آرمین با کی چت می کردی؟

دوستای آرمین.

- پس تو اون جا با چند تا از دوستای آرمین چت می کردی؟

آره.

- چرا آرمین می گذاشت تو چت کنی؟ اصلاً خودش کجا بود؟

وقتی می ره دستشویی یا مشق می نویسه.

- پس وقتی آرمین نیست و نمی تونه چت کنه، می ده تو چت کنی؟

آره... .

- خوب دوستاش به همدیگه چی می گفتن؟

دوستاش خیلی حرفای بد می زدن خاله، یه بار یکی از حرفای بد رو جلو مامانم زدم.

- بعدش مامانت چی کار کرد؟

من رو تنبیه کرد.

- همین؟ کار دیگه ای مامانت نکرد؟

گفت دیگه با آرمین حرف هم نمی زنی».

بنابراین آنچه آریوی ۴ ساله از آن یاد می‌کند، در عمل تأییدی بر شکل‌گیری هویت شبکه‌ای در نزد کاربران فضای مجازی است. به تعبیر دیگر، متعاقب گسترش تعامل‌های آریو با دیگران (که فرصت آشنا شدن با بسیاری از آنان را نیز در فضای مجازی نیافته است)، وی مبادلات فرهنگی خویش با آنان را آغاز کرده و در روند بده بستان مضامین و محتویات فرهنگی، در عمل هویت جدیدی را که شایسته نام‌گذاری با عنوان هویت شبکه‌ای است، تجربه می‌کند.

هویت کاذب

آدلر^۱، در نظریه روانی اجتماعی خویش، دست به طرح مفاهیم حقارت، برتری‌جویی و چند مفهوم دیگر می‌زند. از منظر آدلر، انسان با حقارت به دنیا می‌آید و این حقارت ممکن است منشأ بدنی یا روانی داشته باشد. احساس حقارت آدمی، وی را برآن می‌دارد تا جهت رفع احساس حقارتی که در خود احساس می‌کند، دست به برتری‌جویی بزند و راه کمال، تعالی و پیشرفت را پیشه خویش کند (سیاسی، ۱۳۵۴). برخی از افرادی که از هویت مطلوب طبع و محقق‌ی برخوردار نبوده، از هویتی سردرگم و مغشوش برخوردارند، ممکن است بکوشند تا با توسل به دستاویزهای بیرونی، به نوعی برای خودشان هویتی را که از آن بی‌بهره‌اند، خلق کنند تا به نوعی طمانینه درونی‌ای را که فاقد آن هستند، برای خود رقم بزنند. از این رو، سهل‌الوصول‌ترین راه ممکن برای تحقق خواست اخیر، تمسک به ظواهری مانند: استفاده از البسه گرانبها، وسایل گران قیمت و نظایر آن‌ها است. در این میان تلفن همراه مستمسک برخی از جوانان قرار گرفته، برای کسانی که از هویت مطلوب طبعی برخوردار نیستند، هویتی هر چند کاذب به همراه می‌آورد.



ذکایی و ولی‌زاده (۱۳۸۸)، در گزارش پژوهشی که انجام داده‌اند، خاطرنشان می‌سازند: «به نظر می‌رسد اکثر جوانان تا اندازه‌ای اعتبار اجتماعی را با نوع گوشی مورد استفاده مرتبط می‌دانند و معتقدند گوشی فرد، معرف او است و او را به دیگران می‌شناساند».

ملاحظه جوانانی که گاه با قرض کردن، «در صدد ارتقای مدل گوشی خود برآمده» یا با دوستانشان در مورد این که مثلاً «چه کسی در شبکه های اجتماعی بیش تر عضو است»، «چه کسی لایک بیش تر دریافت می دارد»، «چه کسی بیش تر از سوی جنس مخالف آد شده است» و مانند آن، احساس می کنند که در صورت بیش تر بودن فرندهایشان، یا تعداد لایک هایشان، از هویت برتر و بالاتری برخوردارند.

احمدی، مهدی زاده و عقیلی (۱۳۸۸)، در پژوهشی که با عنوان تأثیر استفاده از تلفن همراه بر شکل گیری هویت کاربران داشته اند، در گزارش تحقیق خویش می نویسند:

هر چند که نتایج مطالعه حاضر، ارتباط بین هویت شخصی مدرن و میزان استفاده از تلفن همراه را تأیید نمی کند، اما بیانگر رابطه معنادار بین هویت شخصی مدرن و میزان استفاده از قابلیت های تلفن همراه است. چنان که استفاده های چند منظوره رسانه ای که ویژگی مهم تلفن همراه است، مانند گوش دادن به رادیو و موسیقی، تماشای تلویزیون و ورود به جهان مجازی اینترنت از عواملی است که کانونی بودن فرد و خواسته های او را معنا می بخشد. بنابراین ظهور و گسترش این رسانه نوین ارتباطی، هویت افراد را تحت تأثیر قرار داده است. به عبارتی، افراد با بهره گیری از آن به نوعی به بیان خود می پردازند.



منطقی (۱۳۹۳، الف)، در بحثی که با عنوان گوشی بازی مطرح کرده است، نمونه بارزی از افرادی که در صدد کسب هویت نداشته با اتکا به گوشی پیشرفته و گران قیمت خویش هستند را به دست داده است. وی در همین جهت می نویسد:

بررسی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که در حال حاضر افرادی وجود دارند که به طور متوسط طی هر یکی دو ماه، گوشی همراهشان را عوض می کنند و با وجود آن که این مسأله متضمن ضرر و زیان بسیاری برای آنان است، اما الزام به گوشی بازی و به دست آوردن گوشی هایی با مدل جدیدتر، کارآیی بالاتر و طرح و رنگی زیباتر، توجیهی بر زیان های مالی وارده بر آنان است.

اظهار نظرهای زیر که در مصاحبه با تنی چند از فروشندگان تلفن همراه یا افراد گوشی باز به دست آمده است، دورنمایی از مقوله گوشی بازی را به دست می‌دهد:

«من حتی مشتری داشتم که در طول هفته گوشی‌اش را عوض می‌کرد.»

«من خودم تقریباً هر ماه که بعضی از وقت‌ها هم به دو هفته رسیده است، گوشی خودم را عوض کرده‌ام.»

«من ظرف یک‌سال گذشته، ۹ تا گوشی عوض کرده‌ام.»

گروه پژوهش در بررسی که در سطح ۱۵۰ فرد گوشی باز در مراکزی مانند پاساژ علاءالدین تهران انجام داد، دلایل تعویض گوشی آنان را جویا شد. پاسخ‌دهندگان در تبیین دلایل گوشی بازی خویش، از مقولات: «تزلزل هویتی (و تلاش در جهت کسب هویت نداشته)»، «ارتقای پایگاه اجتماعی و باکلاس جلوه‌گر شدن»، «فخر فروشی و خودنمایی»، «تجمل‌گرایی»، «تبعیت از مد»، «نمایش به روز بودن»، «تنوع طلبی»، «سرگرمی و تفریح»، «مورد توجه جنس مخالف قرار گرفتن»، «فشار هنجاری گروه»، «اعتیاد و وابستگی به تعویض گوشی»، «رقابت جویی و چشم و هم چشمی»، «افزایش اعتماد به نفس»، «الگو برداری از دیگران مهم»، «کارآیی بیشتر گوشی» و «تبلیغات قوی و اثرگذار»، یاد کرده‌اند.



مصاحبه‌های انجام شده با کیان و علیرضای ۶ ساله، نمونه‌هایی از شکل‌گیری بستری برای هویت کاذب کودک، در سال‌های بعدی زندگی آنان به شمار می‌آیند:

«آقا کیان، شما تبلت داری؟

بله، دارم اول برای مامان لایلا بود، الان دیگه داده به من.

- چرا تبلتس رو به تو داد؟

آخه من خیلی دوست داشتم که تبلت داشته باشم، برای همین من هی اصرار کردم، اونقد اصرار کردم و بهش قول دادم که کم بازی کنم، اونم قبول کرد، ولی اصلاً قبول نمی کرد!!!!، اونقد گریه اینا کردم، دیگه قبول کرد.

- با تبلت چه کار می کنی؟
بازی.

- دیگه چی؟

امممم، همین فقط.

- خوب پس با تبلت فقط بازی می کنی؟

آره، البته تازگی ها یه سیم کارتم بابا اکبر انداخته توش، فقط برای این که بتونم به خود بابا اکبر و مامان لیلا و بابا حسن (پدربزرگ) زنگ بزنم.

- مگه بلدی خودت شماره بگیری؟

نه، ولی بابا اکبر عکس گذاشته، می زنم رو اون، شماره می گیره، ولی الان دیگه نمی تونم زنگ بزنم، همش می گه اعتبار کافی نیست.

- راستی نگفتی چرا اصلاً بابا اکبر سیم کارت توی تبلت انداخته؟

من خیلی بهش گفتم، آخه توی کلاس مون همه تبلت دارن، همه هم سیم کارت دارن، منم هیییییی به بابا و مامانم گفتم که سیم کارت می خوام.

- تو از کجا می دونی که اون ها تبلت و سیم کارت دارن؟

آخه میان تعریف می کنن.

- مثلاً چه چیزهایی به همدیگه می گن؟

مثلاً اون روز فرید داشت تعریف می کرد که با تبلت خودش زنگ زده به داداشش یا این که اون روز ابوالفضل می گفت، باباش برای تولدش تبلت خریده، سیم کارتم داره.

- یعنی همشون تبلت دارن؟

نه همه، ولی بیش تر بچه ها دارن دیگه.

- همه اون هایی که تبلت دارن، سیم کارت هم دارن؟

نه، فکر نکنم همه داشته باشن.

- تو تا به مامان و بابا گفتی، برات سیم کارت خریدن؟

اووووه نه بابا، هی چند روز بهشون گفتم تا قبول کردن.

- یعنی این قدر دوست داشتی که سیم کارت داشته باشی؟

آره دیگه، می گم وقتی دوستانم دارن، چرا من نداشته باشم؟

- یعنی به خاطر همینه فقط؟

آره، دوست ندارم از کسی عقب بمونم خوب.

- یعنی توی همه چی دوست داری که از دوست هات جلوتر باشی؟

«- علیرضا تو از پیش دبستان که میای خونه چه کار می کنی؟

خب اول می پرسم سر یخچال. بعد که عسرونه خوردم، می رم سر ماهواره، چون اون موقع کارتون لاک پشت های نینجا رو داره. تموم که شد، می رم سر تبتل. دوباره اگه کارتون داشته باشه وسطش می بینم. دیگه همین دیگه.

- یعنی جز کارتون و تبتل کاری نمی کنی؟

گفتم که با تبتلم بازی می کنم. آها وقتاییم که کارتونا به درد نمی خوره، مامانم فیلمو رو برام میاره، می شینم چیزی که دوست دارمو می بینم.

- با اسباب بازی هات بازی نمی کنی؟

نه بابا، مگه من بچه ام از این مسخره بازی کنم. البته با ایکس باکس بازی می کنم. اینم بگما، ایکس باکس اسباب بازی که نیست.

- پس بازی های ایکس باکس رو هم بلدی؟

آره خاله، مخصوصاً تیکن (مبارزه دو نفره)، فیفا (فوتبال) و هیتمن (بازی جاسوسی).

- حالا کدومشون رو بیش تر دوست داری ؟

معلومه تیکن.

- می شه راجب به اون بهم توضیح بدی؟ آخه من تا حالا بازی نکردم.

والله می شه. می ری مسابقه، بعد مرحله بندی داره. هی می بری هی آدمت عوض می شه تا

آخر سر برسی به بالای برج. اونجا با رئیس برجای دیگه می جنگی تا برنده شی.

- چه مسابقه ای می دی باهاشون؟

جنگیه دیگه.

- یعنی از اسلحه این ها استفاده می کنی؟

نه بابا. خاله هیچی بلد نیستیا. هفته پیش ایکس باکسمو پرت کردم، فعلاً مامانم جمع کرده. سری

بعد بیا بهت یاد می دم. اسلحه نداره. مشت می زنی. لقد می زنی. از برق استفاده می کنی، پتک و اینا.

- چه بازی ترسناکی شد. این که دیگه بازی نیست.

نه بابا خاله، من بزرگ شدم نمی ترسم. ولی انگار تو بچه موندیا (می خندد)».

مهدی ۶ ساله هم با فخر فروشی در این که وی کاربر محتویات پر خاشگروانه و بسیار ترسناک است،

در عمل از این جریان اجتماعی که کودکان هم سن وی کاربری از اطلاعات اخیر را دال بر بزرگ شدن

و اعتبار خویش می دانند، پرده برمی دارد.

«- ... خوب دیگه چه کارتونی می شناسی؟

یه کارتونی که قشنگ باشه، مثلاً کارتون جنگ با ستارگانه!

- خوب می شه راجع به اون بهم توضیح بدی؟

چهارتا قهرمان. بت من و سوپرمن و دوتا شو نمی‌دونم. بعد این که دشمنشون می‌ره پدر سوپرمنو می‌کشه، بعد می‌اندازه تقصیر بت من و رفیقاش. بعد این که سوپرمن می‌میره. بعداً همون اونا می‌رن از زیر اون خاک، درش میارن! یه چیزی همه قدرتاتو اونه. اونو می‌اندازن زمین. بعد بن‌تن با قدرت تموم می‌ره اونو برمی‌داره، بعد انگشت می‌زنه با یه عالمه قدرت سوپرمنو از زیر آب درمیاره! سوپرمن بعد اونا رو شبیه زامبی می‌بینه و با اونا می‌جنگه!

- ببینم تو نمی‌ترسی زامبی نشون می‌ده تو کارتون؟

من بترسم، مگه من بچه‌ام؟!

- یعنی اگر هر کی بترسه بچه‌اس؟

آره دیگه، آدم بزرگا نمی‌ترسن که!

- کی بهت گفته آدم بزرگ‌ها نمی‌ترسن؟

خودم می‌دونم دیگه!

- ببینم مهدی دوستاتم جنگ ستارگان یا بتمنو دیدن؟

همشون که نمی‌دونم! مثلاً مهیار بچه ترسوئه! اون اصن از این کارتونا نمی‌بینه! منم باهاش دوست نیستم! اما مثلاً سعید و طاها دیدن».



هویت زود بسته شده

برخی از اولیا، اولیای فرهنگی، عقیدتی و سیاسی جامعه، به جای ایجاد بستری برای اندیشه‌ورزی کودک، نوجوان و جوان، با القای ارزش‌های ثابت و انعطاف‌ناپذیر خویش به آنان، در عمل هویتی زود بسته شده را برای آنان رقم می‌زنند و به این ترتیب به لحاظ فکری آنان را به این مسیر سوق می‌دهند که در مواجهه با افکار مغایر با اندیشه خودشان، بدون تأمل و تأنی لازم، با روحیه‌ای تدافعی و جزم‌گرا، دست به نفی افکار و اندیشه‌های مخالف خود بزنند، هر چند که این اندیشه‌ها، صحیح و صواب باشند.



اگر چه فضای مجازی به دلیل طرح انواع اندیشه‌ها، با زود بسته شدن هویت افراد تا حدودی تغایر دارد، اما کودکان خردسالی که در مواجهه با فضای مجازی، تنها از بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌های آن بهره‌مند می‌گردند، در عمل در این محصولات فرهنگی با یک نظام ارزشی انسان‌مدار، لذت‌گرا و پرخشونت مواجه می‌گردند که این نظام ارزشی آنان را به سمت نوعی جزم‌اندیشی سوق می‌دهد، بنابراین کودک کاربر محصولات فرهنگی فضای مجازی، در عمل با هر اندیشه‌ای مواجه شود که در تغایر و تخالف با القائات محصولات فرهنگی اخیر باشند، خود به خود با رویکردی جزم‌اندیش و بسته‌نگر، دست به نفی اندیشه‌های چالش برانگیز فرارویش خواهد زد.



محمدطاهای ۵ ساله و آوین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود دو نمونه از مواردی را که به هویت زودبسته شده می‌انجامد را به دست داده‌اند:

«بیا این بازی جنگیه رو بریزیم.

- بلدیش؟

نه. می‌خوام ببینم چه جوریه. فک کنم خیلی سخت باشه. عراقیا توش نیستن.

- از کجا می‌دونی؟

خودت عکسش رو ببین دیگه. لباس شون از اونا نداره. نشونه‌ی تفنگشم سخت‌تره.

- خوب اگه عراقی نیستن، چرا باهاشون بجنگیم؟ اینا که دیگه نمی‌خوان خونه ما رو بگیرن.

آه. هر دفعه میای پیشم، هی می‌گی این چی، اون چرا. یه ذره ساکت شو... .

کشتمش، کشتمش. بالاخره اینم مرد.

- گناه داره خوب. دردش اومد. یعنی دیگه زندگی نمی‌کنه؟

نچ. ترکید!

- خوب مامان باباش ببینن بچه‌شون مرده، غصه می‌خورن که.

خب باید بمیرن. کجای اینا مامان بابا دارن؟

- همه‌ی آدم‌ها مامان بابا دارن دیگه. مگه می‌شه نداشته باشن؟

بعله که می‌شه. دشمن‌ها مامان بابا ندارن.

- پس حتما از تو لب لب در اومدن؟!

(خنده).

- اگه مامان بابا داشته باشن چی؟ باز هم اون‌ها رو می‌کشی؟

خب ندارن. قسم خدا رو می‌خورم که ندارن. ولی قسم خوردن بده.

- چرا بده؟

خب کار بدیه دیگه. ولی به جاش حرفتو باور می‌کنن.

حالا بیا این یکیا رو بترکونیم، برن دیگه پیداشون نشه.

- من دیگه این بازی رو دوس ندارم طاها. داره دردشون میاد. دلت نمی‌سوزه؟

نه.

- چرا؟

چون آدمای بدین.

- از کجا می‌دونی؟

چون می‌خوان ما رو بکشن.

- خوب ما هم که داریم اون‌ها رو می‌کشیم، حتماً بدیم.

نه. هر کی ما رو بکشه بده. نه این که ما اگه بکشیم همون باشیم.

- ولی امیرحسین می‌گه کشتن همیشه کار بدیه.

ولش کن. اگه بازم بگی، می‌زنم تو دهنتا...».

«- آوین گفتی رژ لب دوست داری؟

آره.

- رژ لب چه رنگی دوست داری؟

قرمز.

- خودت هم رژ لب داری؟

آره.

- چه رنگیه مال تو؟

بنفش.

- همیشه رژ لب می زنی؟

(به علامت نفی سر تکان می دهد).

- پس کی می زنی؟

موقع عروسی... جشن... .

- دیگه چی داری؟

رژ گونه هم دارم.

- رژ گونه ات چه رنگیه؟

ازون درخشان... ولی سبزه.

- خوب... دیگه چی؟

همین دوتا.

- ریمل هم داری؟

آره.

- خط چشم هم داری؟

آره.

- مامانت برات خریده؟

آره.

- اون ها رو کی استفاده می کنی؟

موقع های عروسی... جشن... تولد... جشن عقد.

- خودت می زنی یا مامانت برات می زنه؟

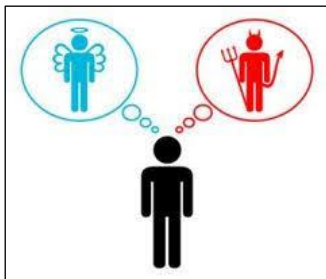
خودم.

- خودت هم بلدی؟

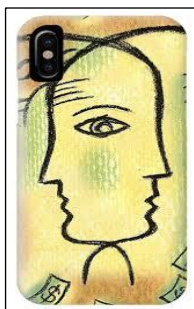
آره».



هویت سردرگم



اریک اریکسون معتقد است وظیفه اساسی جوان کسب هویت است. هویت از نظر اریکسون تصویر کلی است که یک فرد از خودش دارد. علاوه بر این وی با طرح مفهوم «بحران هویت» می‌کوشد تا نشان دهد، هویت و بحران هویت مسأله‌ای اساسی و حیاتی برای جوان هست و جوان با حل بحران اخیر باید به هویت مطلوب خود دست یابد. اریکسون با توجه به شرایطی که مطرح می‌سازد، از چند هویت مختلف یاد می‌کند که افراد بدانها دست یافته، می‌توانند در مسیر رشد و تحولشان، به هویتی برتر و بالاتر ارتقا یابند.



اریکسون معتقد است در جوامع دموکراتیک، هویت مغشوش بیش‌تر از جوامع دیگر ملاحظه می‌شود که این امر به سبب وجود گزینه‌های متعددی است که فراروی شهروندان این جوامع وجود دارد. در جوامع استبدادی، معمولاً افراد و جوانان به شکل واحد و هم‌سانی می‌اندیشند، چرا که شرایط استبدادی با گرفتن آزادی عمل آن‌ها، آنان را به شکل مورد نظر قدرت حاکمه جامعه تربیت می‌کند. جمعیت جوانان نازی که در دهه ۱۹۳۰ میلادی در آلمان پدیدار شد، نمونه بارزی در این جهت است، زیرا این جوانان تحت تأثیر انبوه تبلیغات آلمان‌ها، به اندیشه و ارزش‌های واحد و مشخصی دست یافتند که مورد نظر سرمداران رژیم آلمان نازی بود.

در برخی از جوامع، میزان انتخاب‌های افراد محدود است، زیرا ارزش‌های خانوادگی بر ارزش‌های شخصی ترجیح داده می‌شود. در حالی که در جوامع دموکراتیک به سبب تأکیدی که بر روی انتخاب‌های شخصی افراد هست، گزینه‌های مورد نظر برای انتخاب شهروندان، بسیار بیش‌تر از جوامع سنتی است.

اگر چه شرایط دموکراتیک ممکن است جوانانی را که با گزینه های متعددی روبرو شده اند، به تردید، اضطراب و آشفتگی بکشاند، اما در صورت گذر از این شرایط، افراد به هویت ارزشمندتری دست خواهند یافت.

پدید آمدن شک و تردید در ابتدای جوانی، امری طبیعی و عادی است. شیرک^۱ در بررسی که در سطح جوانان ۱۰، ۱۳ و ۱۶ ساله داشته است، نشان می دهد با افزایش سن، جوانان با نقش های اجتماعی اطرافشان آشناتر شده، از این رو به شکل هماهنگ تری می توانند با جامعه خود رابطه برقرار کنند، در نتیجه از میزان شک و تردید آن ها کاسته می شود (سانتروک^۲، ۲۰۱۰).

اریکسون در تحلیل اواخر جوانی، از این دوره با عنوان «دوره مهلت خواهی جوان»^۳ یاد می کند، از نظر او جوانان برای شکل دادن به هویت خویش نیازمند فرصتی هستند تا در زمان مزبور بتوانند برای سوال های اساسی خود پاسخ مناسب را یافته، به تحقق آن ها بپردازند.

دوره مهلت خواهی در جوامع ماقبل صنعتی وجود ندارد، و برخی از محققان با توجه به ویژگی های جامعه صنعتی غرب، پیشنهاد می کنند که مهلت خواهی پیش گفته، خاص جوامع غربی است که امکان عمل های گسترده ای را فراروی جوانان پدید آورده است. پژوهش گران دیگری با بیان این که ارزش های مطرح شده در غرب، در بسیاری از موارد در تضاد و تعارض با یک دیگر قرار دارند، خاطرنشان می سازند که تشتت اخیر به پدید آیی دوره مهلت خواهی جوان انجامیده است.

از نظر اریکسون، تمدید دوره مهلت خواهی، منفی نبوده، مثبت نگریسته می شود، زیرا دوره اخیر زمینه شکل گیری هویتی مثبت را در جوان پدید می آورد، اگر چه برخی از جوانان قادر به تحمل مواجهه با ابهام موجود در دوره مهلت خواهی نبوده، به سمت یافتن هویتی زود بسته شده سوق می یابند.

از نظر اریکسون آیین ها و تشریفات مذهبی در هر دو جهت ایجاد هویتی منفی یا مثبت، می توانند ایفای نقش کنند. در صورتی که آیین مذهبی مورد نظر، رفتاری جزمی را از پیروان مذهب انتظار داشته باشد، آنان از هویتی منفی و در صورتی که بدان ها در جهت انتخاب هایشان امکان عمل بدهد، طرفداران از هویتی مثبت برخوردار خواهند شد.

اریکسون در مورد جوانان ایده آلیست بیان می دارد، آرمان گرایی و اندیشه های ایده آل گرایانه، هویتی ارزشمند را برای صاحبانشان رقم خواهد زد، زیرا افراد آرمان گرا با یافتن ارزش ها و تعهدی که نسبت به آن ها احساس می کنند، امکان دست یابی به هویت مطلوب تحقق یافته را برای خود پدید می آورند (دیزی^۴ و کنی^۵، ۱۹۹۷).

-
1. Shirk
 2. Santrok, J. W.
 3. Period of moratorium
 4. Dacey, J.
 5. Kenny, M.

اریکسون، برخلاف فروید که معتقد بود شخصیت آدمی در دوره کودکی شکل می‌گیرد، معتقد بود شخصیت در هر مقطع از زندگی می‌تواند تغییر کند. اریکسون در یک جهت‌گیری متفاوت، برخلاف فروید که غالب رفتارهای آدمی را نشأت گرفته از غرایز جنسی و پرخاشگری وی می‌دانست، مسایل فرهنگی را مورد توجه قرار داد و در همین راستا، در کنار تأکید نقش اولیا در زندگی کودک، مانند فروید، به تأیید نقش هم‌سالان، دوستان و اطرافیان فرد در شکل‌گیری شخصیتی و هویتی وی پرداخت. از نظر اریکسون هر بحران در بستر خاص خود، مانند خانواده، گروه هم سن و سال‌ها، مدرسه، همسایه‌ها یا محل کار باید برطرف شود و در جریان مرتفع شدن بحران، یاری و معاضدت دیگران ضرورت دارد» (شپارد^۱، ۱۹۹۹).

به اعتقاد بسیار از روان‌شناسان، اریکسون عمده‌ترین نظریه‌پرداز نوجوانی و جوانی در عصر حاضر است و هم اکنون بیش‌ترین تحقیقات درباره مسایل هویتی جوان با توجه به نظرات وی انجام می‌پذیرد، هر چند که اختلاف‌های فرهنگی جوامع، ما را از تعمیم ساده نگرانه نظریات اریکسون در سطح همه جوامع باز می‌دارد.

یکی از اختلاف‌های فرهنگی موجود بین ایران و غرب، فرهنگ جمع‌گرای ایران در برابر فرهنگی فردگرایی غرب است. اختلاف دیگر، دید ایدئولوژیک حاکم در تربیت کودکان، نوجوانان و جوانان در ایران، در برابر دید غیرایدئولوژیک در جامعه غرب است. اختلاف‌های اخیر و موارد مشابه آن‌ها در مجموع سبب می‌شوند، کودکان ایرانی که در محیط فرهنگی نسبتاً متفاوتی با محیط فرهنگی غرب زندگی می‌کنند، در جریان مصرف و کاربری از تولیدهای فرهنگی غرب در قالب بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، با فرهنگی نسبتاً متفاوت مواجه شده، دچار سردرگمی شوند. سردرگمی اخیر بسته به میزان کاربری از محصولات غربی از کم تا زیاد در نوسان خواهد بود. مصاحبه با فاطمه ۵ ساله، نمونه‌ای از تعارض‌هایی را که به هویت سردرگم کودک درآینده خواهد انجامید، به معرض دید می‌گذارد:

«- اسمت چیه؟

آیسا و فاطمه.

- بالاخره آیسا یا فاطمه؟

می‌دونی، من دو تا اسم دارم.

- خوب؟

یکیش توی شناسنامه، یکیش هم توی بیرون.

- چرا تو دو تا اسم داری؟

چون مامانم دوس داره اسمم فاطمه و این چیزا باشه، ولی من دوست ندارم.

- آیساً رو کی انتخاب کرده؟
خودم به خاله‌ام گفتم بیا یه اسم جدید پیدا کنیم، با هم گشتیم، از این خوشم اومد... .
- حالاگفتی روزی چه قدر با تبلت بازی می‌کنی؟
خیلی خیلی زیاد!».



هویت پنهان

تعمیق هویت غیررسمی کاربران، مقوله هویتی جدید دیگری است که با ظهور فناوری‌های ارتباطی پیشرفته جدید، از جمله تلفن همراه، بروز و ظهور یافته است. تلفن همراه به دلیل برخورداری از امکاناتی نظیر فایل‌های پنهان، سیم کارت و رم جانبی، امکان تعمیق هویت غیررسمی کاربران را فراهم می‌آورد.



منطقی، موسوی و عباسی قرایی (۱۳۹۱ ب)، در پژوهشی با عنوان «بررسی شکل‌گیری هویت غیررسمی در فضای مجازی (مطالعه موردی دانشجویان دانشگاه خوارزمی)» می‌نویسند:

«فناوری‌ها، حاوی ترکیبی از فرصت‌ها و تهدیدها هستند و با توجه به تحمیل فناوری‌ها به جوامع مختلف، گریز از آن، امکان‌پذیر نیست. مسأله اخیر، جوامع را با این واقعیت روبرو می‌سازد که آن‌ها بیشتر از آن که در برخورد با فناوری‌ها با انتخاب مواجه باشند، با تحمیل ناخواسته فناوری‌های جدید، مواجه هستند. از این رو به جای نفی و انکار فناوری‌ها که فقط به فرصت‌سوزی و از دست رفتن سرمایه‌گذاری لازم در جهت گسترش فرصت‌های فناوری‌ها می‌انجامد، باید با پذیرش واقعیت فناوری‌ها، تلاش کرد با بسترسازی فرهنگی مناسب، از میزان تهدید آن‌ها کاست و بر میزان فرصت‌های آن‌ها افزود.

اما اگر در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، بخواهیم به شکل بومی‌تری بیاندیشیم، به نظر می‌رسد، تعلل در زمینه پیش‌گفته و عدم بسترسازی فرهنگی مناسب در ایران، به دلیل برخی از مسایل حل نشده اجتماعی، به شکلی دو چندان انعکاس داشته، تخریبی‌تر از بسیاری از کشورهای مشابه عمل کند. مواردی مانند: گسست نسلی، انقطاع گفتمان بین نسلی، قطع ریشه‌های تاریخی جوان، جامعه‌پذیری مغشوش جوان، ضعف الگوپردازی برای جوانان، بحران هویت، عدم پاسخ مقتضی به هیجان‌جویی جامعه، عدم ارضای مناسب نیازهای جنسی جامعه، افسردگی اجتماعی، بی‌اعتمادی اجتماعی و مقاومت فرهنگی از سویی و موارد دیگری نظیر: مسکوت ماندن مقوله جهانی شدن در جامعه، تلاش در جهت کسب مهارت‌های نوین ارتباطی، تجربه شهروندی جهانی، و پناه جستن به فضای مجازی در برخورد با مشکلات از سوی دیگر، زمینه و بستر مساعدی جهت تخریبی عمل کردن بیش از پیش فناوری‌های ارتباطی در ایران، فراهم می‌آورد.

موارد اخیر سبب شد گروه پژوهش بررسی مقدماتی شکل‌گیری هویت غیررسمی در فضای مجازی را در دستور کار خود قرار دهد.

از مجموع دانشجویان پاسخ دهنده، ۳۲٪ دارای سیم کارت دوم و بیشتر، ۶۴٪ دارای رم جانبی و ۲۰٪ دارای فایل‌های پنهان روی گوشی خودشان بودند.

دلایل مطرح شده از سوی جمعیت مورد بررسی در زمینه برخورداری از سیم کارت دوم، عمدتاً به مواردی مانند: پنهان کاری از خانواده، پنهان کاری از دوست دختر یا پسر دیگر، ایجاد مزاحمت برای دیگران، مردم آزاری و سرکار نهادن دیگران برمی‌گشت. دلایل مطرح شده در ارتباط با استفاده از رم جانبی به استفاده از آهنگ و کلیپ و کلیپ‌های «خفن» یا «مطالب سیاسی»، بازمی‌گشت. به همین ترتیب از نظر کاربران علت قفل یا پنهان کردن فایل‌هایشان روی گوشی همراهشان، عمدتاً به این اعتقاد برمی‌گشت که اطلاعات موجود روی گوشی کاربر، جنبه شخصی و محرمانه دارد و دلیلی ندارد که دیگران از آن مطلع شوند.

۲۶٪ افراد پاسخ دهنده، در پاسخ به سوال تغییر صفحه پردازشگر تلفن همراهشان، به این سوال پاسخ مثبت دادند و بیان داشتند که تصویر صفحه پردازشگر تلفن همراه آنان در خانه، جمع دوستان و نزد دوست جنس مخالفشان، متفاوت است. البته برخی نیز تنوع طلبی را علت تغییر تصویر صفحه پردازشگر تلفن همراه خود قلمداد کردند.

در پاسخ به سوال امکان بازدید اطرافیان از پیامک‌ها، تصاویر گالری عکس و کلیپ کاربران، نتایج حاصل دلالت بر آن دارد که در غالب موارد، تنها افراد «خاص» اجازه خواندن پیامک‌ها، دیدن تصاویر گالری عکس و دیدن کلیپ‌های ذخیره شده در تلفن همراه جمعیت مورد بررسی را دارند.

در پژوهش مقدماتی دیگری، از ۸۰ نفر از دانشجویان دختر و پسر، اولاً کاربری آنان از رم جانبی، فایل های پنهان، تغییر زمینه تصویر و استفاده از سیم کارت جانبی و ثانیاً دلایل کاربری آنان از موارد مزبور، مورد پرسش قرار گرفت.

همان گونه که از اطلاعات کیفی پژوهش برمی آید، به نظر می رسد که کاربران جوان بیش تر از استفاده مثبت و بهینه از تلفن همراهشان، با پنهان کاری، دور زدن خانواده و کاربری نامناسب از امکانات رم جانبی، فایل های پنهان، تغییر زمینه تصویر تلفن همراه و استفاده از سیم کارت دوم، از امکانات اخیر استفاده بهینه ای ندارند.

در پژوهش مقدماتی دیگری جهت تدقیق دلایل کاربری جوانان از دو یا چند سیم کارت، دلایل استفاده از سیم کارت ایرانسل به عنوان سیم کارت دوم، از جمعی از دانشجویان دختر و پسر که دارای دو یا چند سیم کارت بودند، در این ارتباط پرسش به عمل آمد. این دانشجویان که در مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد مشغول به تحصیل بودند، به شکل تصادفی و از نمونه در دسترس انتخاب شده بودند. نتایج تحقیق دلالت بر آن دارند که سه اولویت اول دختران خدمات ایرانسل، رابطه با جنس مخالف و پنهان کاری (از خانواده و دیگر دوست پسرها) و سه اولویت اول پسران، خدمات ایرانسل، ایجاد مزاحمت و هزینه کمتر ایرانسل در مقایسه با سیم کارت همراه اول است که تفاوت های موجود با توجه به روان شناسی اختلافی دو جنس قابل تبیین است.

در بررسی مشابهی که توسط گروه پژوهش در سطح دانش آموزان دختر و پسر به عمل آورد، از آنان مواردی مانند: تغییر تصویر صفحه پردازشگر تلفن همراه، استفاده از دو سیم کارت یا بیش تر، استفاده از رم جانبی و فایل های پنهان و دلایل و چگونگی پنهان کاری آنان پرسش به عمل آمد. درصد قابل تأملی از دانش آموزان ضمن تأیید موارد پیش گفته، دلایل خود را در این جهت طرح کرده بودند.

دانش آموزانی که به سوال آیا شما رم جانبی دارید، پاسخ مثبت داده بودند، علت کار خودشان را مواردی مانند: ریختن «عکس»، «فیلم» و «آهنگ» و ذخیره «تصاویر» و «کلیپ هایی» که مورد پذیرش اولیا نیست، بیان کرده بودند. مضاف بر این، بیش از نیمی از دانش آموزان مورد بررسی اظهار داشته بودند که آنان اسامی مخاطبان خود را بعضاً به صورت مستعار در گوشی خود ضبط می کنند تا اولیای آنان متوجه ماهیت واقعی مخاطبان آنها نشوند (منطقی، ۱۳۹۳، الف).

منطقی (۱۳۹۵)، خاطر نشان می سازد، هویت پنهانی که در اوایل دهه ۹۰ در سطح دانشجویان مطرح بود، در حال حاضر به سطح دانش آموزان دبستانی رسیده است.

مصاحبه های زیر که با نوشین ۱۱ ساله و مریم ۱۳ ساله انجام گرفته است، نمونه ای از هویت پنهان نوجوانان ایرانی را به معرض دید می گذارد:

«- نوشین خانم موبایل داری؟»

بله گوشی دو سیم کارته دارم.

- چرا دو سیم کارته؟

خصوصیه نمی تونم بگم.

- چه استفاده‌ای از موبایل می‌کنی؟

زنگ می‌زنم، اس می‌دهم، آهنگ رپ گوش می‌دم.

- از طریق موبایل به اینترنت وصل می‌شی؟

بله! مثلاً آهنگ‌های رپ را دانلود می‌کنم، آهنگ یاس، ساسی مانکن، زد بازی. عضو فیس بوک

هم هستم .

- چه کارهای در فیس بوک انجام می‌دی؟

نمی‌خوام بگم چون خصوصیه.

- در موبایل چه نوع کلیپ‌هایی داری؟

فیلم‌هایی که از فیس بوک می‌گیرم.

- چه چیزهایی رو با دوستان رد و بدل می‌کنی؟

چیزهای خصوصی و چیزهای با حال».

«- خوب مریم خانم، دیگه چه استفاده‌هایی از گوشت می‌کنی؟

عکسای بدحجابم رو برای پسرا می‌فرستم، اونا هم عکسای عاشقونه و سکسی به من می‌فرستن،

شعرا عاشقونه و طنز هم برای هم می‌فرستیم.

- تا به حال دوست‌های اینترنتی خودتو دیدی؟

بله، یک بار با همه‌ی کسانی که تو وایبر هم گروه شدیم، قرار گذاشتیم و توی یک کافی شاپ

هم‌دیگه رو دیدیم. خیلی خوش گذشت، با هم خرید رفتیم، پسرا هم برامون انگشتر خریدن و... .

- چه جوری از این شبکه‌ها استفاده می‌کنی که مامانت متوجه نمی‌شه؟

خب، بعضی وقتا به بهونه‌ی حسینی، می‌رم خونه‌ی همسایمون که واقعاً حسینی دارن، بعد می‌رم تو

اتاق، با دختر همسایمون می‌ریم لاین و وایبر. دوست پسرامون برامون عکسای لختی و فیلمای عاشقونه

می‌فرستن، ما هم عکس خودمون رو می‌فرستیم یا اگه توی خونه تنها باشم، فیلمای عاشقونه نگاه

می‌کنم.

- فیلم‌های عاشقونه مگه بد هستند که تنهایی نگاه می‌کنی؟

بله، مثلاً توی یه فیلمی، چند تا پسر به دوست دختر یه پسر دیگه، ... می‌کنن، تازه فیلمای زامبی

هم قایمکی نگاه می‌کنم.

- زامبی مگه ترسناک نیست؟!

بله، ترسناکه! ولی صحنه‌های عاشقونه هم زیاد داره... . فیلمای قدیمی هم برامون می‌فرستند که پر

از صحنه‌های عاشقونه است.

- عاشقونه یعنی چی؟!

یعنی سکسی!

- عشق یعنی سکس؟

بله!

- خوب، ادامه بده!

من شبا می رم توی اتاقم، در اتاقم رو قفل می کنم، فیلم می دارم می بینم».



مصاحبه های انجام شده زیر که با ویونا و ستاره ۵ ساله و پرهام و مهتاب ۶ ساله صورت پذیرفته است، مصادیقی از رفتارهای پنهان که به هویت پنهان می انجامند را در کودکان پیش دبستانی به معرض دید می گذارند:

«- (صفحه پردازش گر گوشی خودم را به ویونا نشان می دهم)، ویونا تو این برنامه رو می شناسی؟ آره، واتز آپه!

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

نه، اون نمی دونه، اشتباه گفته، من با همون زنگ می زنم به دوستام دیگه.

- دیگه چه کار می کنی؟

اصلاً کارتون نمی بینم، از صب تا شب عکس اینا می بینم با دوستام، بهشونم زنگ می زنم.

- مامانت نمی گه زیاد استفاده نکن؟

نه... یواشکی این کارا رو می کنم... مامانم فک می کنه رفتم اسباب بازی بازی کنم... بعد تا شب با

تبلتم بازی می کنم.

- نمیداد بهت بگه؟

نه، چون که در رو قفل می کنم، کلیدشم می دارم توی شلوارم که مامانم در رو باز نکنه» (ویونا، ۵

ساله).

«- تو توی گوشیت، فقط بازی های 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 می‌کنه.

- به مامان تبلت رو نشون نمی‌دی؟

یواشکی بازیامو قایم می‌کنم که نبینه. اونوخ نمی‌بینه.

- یعنی بازی‌هات رو توی یه پوشه قایم می‌کنی؟

آره، اونوخ دیگه بازیامو 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.

- این‌ها رو از کی یاد گرفتی ستاره جون؟

از دوستانم.

- دوست‌هات هم بازی‌هاشون رو قایم می‌کنن؟

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

«- تا حالا شده مامانت بازی‌هات رو حذف کنه؟

نه.

- اگه حذف کنه، ناراحت می‌شی؟

اگه حذف کنه، دوباره نصب می‌کنم.

- بابا و مامانت نمی‌گن، بازی‌هات یک کم خشن هستن؟

نه، چون اونا رو ریختم یه جایی، هیچ‌کس نمی‌بینه.

- چه جووری می‌شه هیچ‌کس بازی‌هات رو نبینه؟

نمی‌دونم، من یه جایی قایم می‌کنم، خودمم یادم می‌ره» (پرهام، ۶ ساله).

«- تبلتت رمز داره؟

آره رمز داره.

- خوب چرا رمز براش گذاشتی؟

- چون نمی‌خواستم مامان و بابام به تبلتم دست بزنن.
- چرا دوست نداشتی مامان و بابات بهش دست بزنن؟
چون چیزای خصوصی داخلش بود.
- مثلاً چه چیزهای خصوصی؟
مثل واتس‌آپ و تلگرام. می‌ترسم برن یه چیزی رو پاک کنن.
- واتس‌آپ داشتی؟
آره.
- نمی‌خواستی مامانت ببینتش؟
آره، به خاطر همین رمز گذاشتم که نفهمن مامان و بابام.
- خوب یعنی تو بازی‌هایی داری که مامانت نمی‌دونه اون‌ها رو داری؟
آره، بعضیاش هستن خب».

هویت دو پاره

هویت دو پاره شده، هویتی است که در آن فرد در عین پنهان نگاه داشتن وجه اصلی هویت خویش، وجه دیگر آن را به معرض دید دیگران قرار می‌دهد که شاید چندان مورد قبول خود وی نیز نباشد، اما به هر حال هویتی است که با اقتضائات فرهنگی - اجتماعی فرد همخوانی و هماهنگی بیش‌تری داشته، به رضایت خاطر اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه می‌انجامد.



منطقی (۱۳۹۳، ب)، در توصیف هویت دو پاره، دو وجهی یا دو زیست بیان می‌دارد:
نوجوانان و جوانان ایرانی در برخورد با مسایل فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و اقتصادی جامعه، در عمل با شرایط دشواری برای خودشان مواجه می‌گردند، به بازی گرفته نشدن جوانان در روابط اجتماعی از سویی و مشکلات عدیده قشر جوان در ارتباط با اوقات فراغت، تحصیلات، ازدواج، مسکن و نظایر آن‌ها، سبب می‌شود نوجوانان و جوانان با توجه به سوابق ممتد تاریخی در جهت برخورد دوگانه مردم (که به عنوان مثال، حافظ در اشعار خویش به کرات از آن یاد می‌کند)، برخورد دوگانه‌ای را در مواجهه با اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی نظام پیشه خویش کنند. به این معنا که نوجوانان و جوانان در فضایی که به جای گفتمان و دیالوگ، عمدتاً خود را با مونولوگ مواجه می‌بینند، برای حفظ ظاهر، در برخورد با

بزرگ‌سالان، هویت رسمی و مطلوب طبع اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی نظام را از خود به معرض دید می‌گذارند، اما از سوی دیگر آنان هویت دیگری برای خویش رقم زده‌اند که در آن فارغ از کنترل‌های اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی کشور، بر نهج و منوالی که خودشان آن را می‌پسندند، عمل و رفتار می‌کنند. دور زدن اولیا و اولیای آموزشی توسط دانش‌آموزان دبستانی کاربر شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، شاهد مثال بارزی در جهت شکل‌گیری هویت دو پاره در سطح نوجوانان و جوانان کشور است.



مصاحبه‌های آوای ۵ ساله و مهدیس ۶ ساله، مصادیق بارزی از بنیان نهادن هویت دو پاره شده کودک در آینده را به دست می‌دهند.

مهدیس که مهد قرآن می‌رود و در آنجا یاد گرفته است که فقط از محصولات فرهنگی ایرانی کاربری داشته باشد و به شکلی شعارگونه بیان می‌دارد که ایران ریشه من است، پس به همین سبب آن را بر هر جای دیگری ترجیح می‌دهد، در مصاحبه خویش مستقیم و غیرمستقیم علایق خود به محصولات فرهنگی غرب و استانداردهای زیبای آن را به معرض دید می‌گذارد:

«- داداشت چه بازی‌هایی داره، آوا خانم؟»

داداشم همه نوع بازی داره، همه بازیای منو داره.

- یعنی بازی‌های دخترونه هم داره؟

آره، داره خب.

- تو چی بازی پسرونه داری؟

نه من بازی پسرونه ندارم.

- چرا عزیزم؟

مامانم دعوا می‌کنه، بازی پسرونه بازی کنم.

- آوا بازی‌های پسرونه چه طوری هستن؟

ماشین بازی، فوتبال، تفنگ بازی، بتمن بازی، اسپایدرمن.

- چرا ماشین بازی پسرونه هست؟

مامانم می‌گه.

- به نظر تو هم این ها پسر و نه هستن؟
نه، به نظر من اینا با حالن، دوششون دارم. با تبلت داداشم بازی می کنم اینا رو.
- خوب چرا به مامانت گوش نمی دی؟
چون خیلی مزه می ده بازی کردنش، با سرعت می ری می ری یا با تیر می زنی یکیو.
- خودت چه بازی هایی داری؟
بازیام، دکتري دارم، عروسی دارم.
- عروس بازی چه طوریه؟
یه عروسی رو آرایش می کنیم، لباس می پوشیم، عکس می گیریم.
- دوست داری خودت هم آرایش کنی؟
آره، خیلی زیاده، ولی بابام نمی ذاره، دعوا می کنه، ولی من بعضی وقتا که نیس، آرایش می کنم.
- بعد بابات نمی فهمه؟
نه، بابام که می خواد بیاد، پاک می کنم. بابام می گه آفرین که آرایش نکردی.
- کارت بد نیست؟
نه خاله، خیلی آخه دوست دارم آرایش کنم، خیلی خوشگل می شم».



«- سلام خانومی!

سلام.

- اسمت چیه خانمم؟

مهدیس.

- مهدیس خانم، تو مهد کودک می‌ری؟

نه، می‌رم مهد قرآن.

- فرق مهدکودک با مهد قرآن چیه؟

زیاد فرقی ندارن، ولی ما قرآن رو یه کم بیش‌تر یاد می‌گیریم... .

- گفتی چرا پاندای کونگ‌فوکار رو دوست داری؟

چرا؟! واسه این که چاقالوئه.

- خوب چرا از چاقالو بودنش خوشت میاد؟

آخه بانمکه دیگه. خرابکاری می‌کنه، ولی ته دلش مهربونه.

- تو هم دوست داری چاقالو باشی؟

نه، زشت می‌شم.

- یعنی هرکس چاقه، زشته؟

نه، پاندا اگه چاق باشه، بامزه‌اس، ولی آدم‌ا نباید چاق بشن.

- چرا آدم‌ها نباید چاق بشن؟

چون مریض می‌شن، بعدشم دیگه لباسای خوشگل، اندازه‌شون نمی‌شه.

- خوب ما باید چه کار کنیم که چاق نشیم؟

ورزش کنیم.

- رژیم هم می‌تونیم بگیریم؟

نه، من چون کوچیکم، بدنم به غذا نیاز داره، مامانم گفته رژیم مال بزرگاس.

- چرا مامانت این رو بهت گفته، مگه می‌خواستی رژیم بگیری؟

آره.

- چرا می‌خواستی رژیم بگیری؟

که تو عروسی دخترداییم، خوشگل باشم.

- یعنی اگه لاغر نشی، خوشگل نیستی؟

نه دیگه.

- از کجا می‌دونی کسانی که لاغر نیستن، خوشگل نیستن؟

چون همه‌شون رژیم می‌گیرن، معلومه چاقی بده... .

- خوب گفتی جز باب اسفنجی چی رو دوست داری؟

شکرستان.

- برنامه کودک باب اسفنجی رو بیش‌تر دوست داری یا شکرستان؟

شکرستان رو خیلی دوست دارم.

- چرا شکرستان رو خیلی دوست داری؟

چون آدمای بیش تری توش داره، بعد قصه های جالب تری داره.

- مثلاً کدوم قصه هاش جالب تره؟

توش ماجراهای مختلف هست، ولی تو باب اسفنجی فقط دو نفرن، ولی باب اسفنجی هم قشنگه ها.

- دوست داری برنامه کودکها بیش تر ایرانی باشه یا خارجی؟

ایرانی!!!!!!انی!

- چرا ایرانی؟

چون ساخت کشور ایران.

- اووووه، بله، پس دوست داری برنامه هایی رو ببینی که ساخت کشور خودت باشه، مثلاً باب اسفنجی رو که آمریکایی ها ساختن رو دوست نداری ببینی؟

نه، دوست ندارم ببینم.

- اما تو که باب اسفنجی رو می بینی؟

من؟ نه بابا، من نمی بینم هیچ وقت.

- اما همین الان گفتی؟

نخیر، من گفتم کارتون که ایرانی باشه رو می بینم.

- آهان، یعنی باب اسفنجی رو می بینی که ایرانی باشه؟

آره.

- ولی باب اسفنجی ایرانی نداره که؟

چرا داره، ایرانی حرف می زنه باب اسفنجی... .

(مادر مهدیس می گوید که او علاقه ی زیادی به کشیدن نقاشی سه بعدی دارد، مهدیس بعد از کشیدن یک نقاشی آن را برای من می آورد) بفرما ببینشون.

- به به، تو واقعاً یه هنرمندی مهدیس!

ممنون.

- مهدیس این پرچم ایران رو تو کشیدی؟

آره.

- چرا کشیدی؟

چون ایران رو خیلی دوست دارم.

- چرا ایران رو دوست داری؟

واسه این که ایران ریشه ی منه.

- یعنی چی ایران ریشه منه؟

یعنی جایی که توش به دنیا اومدم دیگه.

- این رو کی بهت گفته؟

خودم به خودم گفتم (با خنده).

- خوب مهدیس تو گفتی که دوست داری نقاشی‌های سه بعدی بکشی. دوست داری کارتون‌های سه بعدی هم ببینی؟
آره، خیلی دوست دارم ببینم، ولی باید ایرانی باشه...»



هویت فرهنگی معارض

هویت فرهنگی معارض، هویتی است که در بن‌بست راهکارهای سیاسی اجتماعی که فراروی خویش می‌بیند، به راهکارهای فرهنگی متوسل می‌گردد و نقطه نظرهای خویش را به گونه‌ای فرهنگی ابراز می‌دارد. به چالش کشیدن سبک زندگی پیشنهادی توسط اولیای فرهنگی و اجتماعی جامعه، وجه بارز هویت فرهنگی معارض به شمار می‌آید.



منطقه (۱۳۹۵) درباره هویت اخیر می‌نویسد:

«بررسی شواهد گردآمده از سطح نوجوانان و جوانان حکایت از آن دارد که هویت دو پاره یا دو زیست، در حال حاضر در حال تبدیل به هویت دیگری است که می‌توان از آن با عنوان «هویت معارض فرهنگی» یاد کرد.

نوجوانان و جوانان با ملاحظه مواردی مانند: نگاه منفی اولیای امور فرهنگی جامعه به فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، لغو پی در پی کنسرت‌هایی که در آن‌ها قرار است از حافظ و مولوی خوانده شود، رو به کاستی نهادن اخلاق اجتماعی، اعتماد اجتماعی و کلاً سرمایه اجتماعی، فزونی گرفتن اختلاس‌ها و رانت خواری‌ها، لاینحل ماندن پارازیت‌های ماهواره‌ای که سلامت مردم را در جامعه تهدید می‌کند و موارد دیگری از این دست، به تدریج هویت دوپاره خویش را به کنار نهاده، به سمت هویت وحدت

یافته‌ای سوق یافته و می‌یابند که وجه تعارض آمیز فرهنگی آن در قیاس با وجه سیاسی آن (که در جامعه حاضر متضمن هزینه‌های بسیار سنگینی است)، از وجه بارزتری برخوردار می‌باشد، زیرا فاقد هزینه‌های سنگین موضع گیری‌های سیاسی است.

آغاز بروز هویت معارض فرهنگی را شاید بتوان از مرگ مرتضی پاشایی به بعد در نظر گرفت، به این معنا که جوانان با وقوع مرگ مرتضی پاشایی، زمانی که شاهد برخورد بی تفاوت رسانه‌های دولتی در این جهت شدند، با بسیج خویش در فضای مجازی، دست به واکنشی پر شکوه و قابل تأمل از خود در مراسم تشییع جنازه پاشایی زده، بعضاً تصویر پروفایل خویش در شبکه‌های اجتماعی را به تصویر وی آراسته یا سیاه کردند. به شکل مشابهی وقوع پدیده‌های دیگری مانند حضور بی حجاب دختران در فضای مجازی، استقبال از «ازدواج سفید» در جامعه، به سخره گرفتن مسوولان در فضای مجازی و موارد مشابه، از بروز هویت معارض فرهنگی در سطح جوانان خبر می‌دهد.

منطقه (۱۳۹۴ ب)، در گزارش پژوهش «۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش آموزان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه)»، به ارایه نمونه‌هایی از هویت فرهنگی معارض در سطح نوجوانان دختر و پسر دانش آموز زده است.



امیرضای ۶ ساله، در مصاحبه خود نمونه و مصداقی از مجموعه رفتارهایی که به شکل گیری هویت فرهنگی معارض در زندگی آینده کودک منجر می‌شود را ارایه کرده است:

«- این کارتون رو که گفتم، تلویزیون نشون می‌ده؟

نه، من کارتونای تلویزیون رو دوست ندارم. همش تکراری نشون می‌ده یا از ماهواره نگاه می‌کنم یا

سی‌دیش رو می‌بینم.

- یعنی اصلاً تلویزیون خودمون رو نگاه نمی‌کنی؟

نه، بابام اینا هم می‌گن تلویزیون خودمون خوب نیست، منم دوست ندارم.

- خوب چرا می‌گن تلویزیون خودمون خوب نیست؟

بابام می‌گه باید آزاد باشه تلویزیون، تلویزیون ما همش رو سانسور می‌کنه».

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، اگر چه سخن گفتن از شکل گیری هویت در سنین پیش دبستان، مقوله‌ای دشوار و ناشدنی می‌نماید، اما به نظر می‌رسد بسترهای فرهنگی که

فضای مجازی در برابر کاربران خردسال گشوده است، از این ظرفیت برخوردار هست که بسته به نوع کاربری مثبت تا خنثی و یا منفی کاربران، بنیان شکل‌گیری هویتی متفاوت را در آنان نهاده، این هویت در استمرار کاربری کودکان، در نوجوانی آنان به صورت هویت غالب نوجوان، خود را به معرض دید بگذارد.



۲-۱۵- پیش‌بینی بلوغ زودرس

برخی از شواهد علمی موجود، حکایت از بلوغ زودرس کودکان دارند. عوامل متعددی نظیر مصرف غذاهای پر کالری، بهبود بهداشت، آلودگی هوا، چاق شدن کودکان (در اثر کم تحرکی آنان)، تحریک‌های محیطی و برخی از موارد دیگر، بلوغ زیستی کودکان را تسریع می‌بخشند. در این میان کاربری نامناسب کودکان از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های موجود در فضای مجازی از سویی مانع از تحرک کافی کودکان نسل دهه ۹۰ شده، اسباب چاق شدن آنان را فراهم می‌آورند و از سوی دیگر مضامین و محتواهای نامناسب، اسباب تحریک کودکان و در نتیجه تسریع بلوغ آنان را فراهم می‌آورند.



نتایج حاصل از برخی از آزمایش‌ها دلالت بر آن دارد که با افزایش کاربری از ادبیات هرزنگار، بلوغ جمعیت مورد بررسی، زودتر رخ داده است.

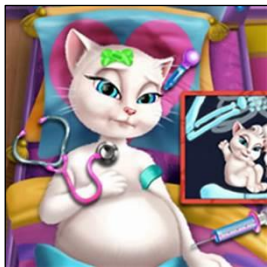
سانتروک^۱ (۲۰۰۵) گزارش می‌دهد، تحریک‌های محیطی، یکی از عوامل جلوافتادن بلوغ زیستی است. سکوگ^۲ و همکاران (۲۰۰۹) هم در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، در بررسی که آنان در سطح ۹۷ نفر از دانش‌آموزان پسر سال هشتم سوئد انجام دادند، سن بلوغ آنان و همین‌طور میزان کاربری آنان از ادبیات هرزه‌نگار را مورد پرسش قرار دادند. نتایج حاصل از این آزمایش دلالت بر آن داشت، با افزایش کاربری از ادبیات هرزه‌نگار، بلوغ جمعیت مورد بررسی، زودتر رخ داده بود. بییتز^۳ و همکاران (۲۰۱۵) به شکل مشابهی گزارش می‌دهند، پسرانی که در فضای مجازی از محتوای هرزه‌نگار استفاده می‌کنند، زودتر بالغ می‌گردند.

برخی از بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌ها، با طرح دوست جنس مخالف در کنار قهرمان بازی یا کارتون، به شکل غیرمستقیم بر ضرورت داشتن دوست جنس مخالف برای دختران و پسران کاربر تأکید می‌ورزند.

در بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌های دیگری، عشق نه تنها در سطح انسان‌ها، بلکه حتی در سطح حیوان‌ها هم مطرح می‌شود، و در ادامه، تبعات دیگر آن نظیر روابط جسمانی و بارداری نیز در این بازی‌ها برای کودکان کاربر به نمایش نهاده می‌شود. در برخی از بازی‌های دیگر، از روابط جسمانی دو جنس به شکلی معمول و متعارف (نظیر رقصیدن سیندرلا با شاهزاده) یا به شکلی قداست‌آمیز (نظیر بوسیدن زیبای خفته که به بیدار شدن وی می‌انجامد) یاد شده است. سرانجام در بعضی از بازی‌ها و کارتون‌ها مضامین جنسی به صراحت مطرح شده، با ترسیم روابط متعارف و غیر متعارف جنسی (نظیر هم‌جنس‌گرایی) فضای ذهنی کودکان خردسال را به شدت تحت تأثیر خود قرار داده، به شدت آنان را تحریک می‌کنند. مجموعه موارد پیش گفته، به علاوه بهبود تغذیه و بهداشت کودکان خردسال، افزایش آلودگی‌های زیست محیطی و مانند آن‌ها، اسباب تسریع بلوغ زیستی آنان را فراهم می‌آورند. تصاویر زیر متعلق به بازی تام عاشق آنجلا می‌شود، است:



-
1. Santrock, J. W.
 2. Skoog, T.
 3. Beyens, I.



موضوع اخیر در بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌های عرضه شده معطوف به روابط انسانی در فضای مجازی در اوج خودش قرار داشته، روند پیش‌گفته در آن‌ها به کرات به نمایش نهاده می‌شود. تصاویر زیر متعلق به عروسک باربی حامله و بازی السای حامله هستند (و قابل توجه است که در بازی آنا و السا، تنها آنا هست که ازدواج کرده، السا مجرد می‌ماند).



بازی‌های متعدد دیگری حول محور حامله شدن در دسترس کودکان نسل دهه ۹۰ قرار دارند که پیش‌تر نمونه‌هایی از آن مطرح شد.

ملاحظه مصاحبه‌های آوین، محیا و آیین ۶ ساله و یسنای ۵ ساله، دلایل واضحی مبنی تحریک کودکان خردسال کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و فیلم‌های عرضه شده در تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، اینترنت و ماهواره و بسترسازی برای بلوغ زودرس آنان را به دست می‌دهند:

«- چیز بدی در کارتونها دیدی؟»

نه. فقط یه بار که از یکی از دوستانم سی دی گرفته بودم و رفتم نگاه کنم، دیدم که تووی کارتونها، دو نفر همدیگه رو بوس می کنند، بعد که می بوسیدند، به جای این که لب های همو بوس کنن، لب های همو می بوسیدند.

- خوب.

بعد که اومدم منم یکی از بچه ها رو این جور بوس کردم، خانم مربی محکم منو دعوا کرد.»

«- تو تا حالا سریال اکیا رو دیدی؟»

یه بار خونه عمم بودیم، داشت نشون می داد، ولی بابام زد یه کانال دیگه.

- چرا؟

(محیا کلی می خندد) رو تخت لالا کرده بودن، نمی دونم چرا کانال رو عوض کرد.»



آیین در قسمتی از مصاحبه خودش بیان می دارد:

«- تا حالا شده دوست هات بهت فیلم ها یا عکس های بی ادبی نشون بدن؟»

- نه، فقط یه بار عکس یه دختر و پسر نشونم دادن.

چه جوری بود؟

- با هم نامزد بودن.

- یعنی چه جوری؟

بغل هم.

- مگه نامزدا تو بغل هم هستن؟

آره، دوستم از برادرش شنیده به من گف.

- دیگه تلگرام چه چیزهای بدی داره؟ دوستت تا حالا تو تلگرام چیز بدی ندیده؟

چرا، ولی نمی شه بگم.

- من به کسی نمی گم، می شه بهم بگی؟

دوستم گف تو گوشی برادرش عکس لب و باسنه.»

آیین در فراز دیگری از مصاحبه خویش یادآور می گردد، وقتی آنان در جمع خانواده مشغول دیدن

سریال های ماهواره ای هستند، مادر او در برخورد با صحنه های نامناسبی که در فیلم به نمایش درمی آید،

با عوض کردن کانال تلویزیونی، در عمل به کنجکاوی فرزندش دامن می زند.

یسنای ۵ ساله، در مصاحبه خویش نشان می‌دهد که ذهن وی مالا مال از اندیشه دوست پسر، ازدواج، حاملگی و به دنیا آوردن نوزاد می‌باشد. وی در قسمت دیگری از مصاحبه خویش با اذعان به این که عاشق پسر بچه‌ای به نام متین هست، از عجز و لابه خویش در ارتباط با وی چنین یاد می‌کند:

«- قورباغه کشیدی... منم نقاشی بکشم؟

عروس دوماد بکش.

- باشه. یسنا خانوم هم دوست داره عروس بشه؟

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

دوشش دارم، ولش نمی‌کنم، اونا عباس‌آبادن.

- تو دوست داری اون داماد بشه؟

آره.

- خوب دوماد بشه، چی می‌شه؟

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

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

- پس باید صبر کنی.

(بعد یسنا رفت و در ورودی به بالکن را بست و به عمه‌اش گفت در رو می‌بندم، چون داره سوسک

میداد - درحالی که واقعاً سوسکی در کار نبود- و برگشت و گفت: آخیش خیالم از دست عمم راحت شد).

- یسنا ازدواج یعنی چی؟

یعنی ما هر دوتامون خودمون رو دوست داریم.

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

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

- آره.

یا تو مامانم شو.

تو مامان شو، من بچه‌ات... .

مثلاً اومدم عروسی تو.

- باشه خوش اومدین، خوش اومدین.

عروسیتون مبارک.

- مررررسی.

شوهرتون کو پس؟

- اتاقه مردونه‌اس دیگه.

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

چه کفش قشنگی پوشیدی دوستم.

- دیگه گفتم عروسیه، کفش پاشنه بلند بپوشم.

مثلاً تو حامله ای.

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

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

- چرا نباشه؟

حالا همینا رو تو بگو.

- خوب دیگه برید، نمی خوام اینجا باشید.

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

کنیم).

مثلاً زنگ می زنم به متین و می گم بیاد دنبالم، بعد جلو می شینم و با خجالت و گریه بهش می گم، با

من ازدواج می کنی؟

- شمارش رو می گیری؟

آره... می گم متین جونم، تو رو خدا جواب بده...».

الزام طرح الگوهای مختلف در کنار دوست جنس مخالف، مسأله مشهودی است که در اکثریت قریب

به اتفاق بازی های ارایه شده آن سوی آب ملاحظه می گردد:



در بازی تام عاشق آنجلا^۱، پس از موفقیت کاراکترهای تام و آنجلا در بازی‌های مستقلی که داشته‌اند، در یک بازی در کنار هم آورده شده‌اند و کودکان کاربر در جریان بازی شاهد روابط تام و آنجلا باشند.



برخی از بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌ها، با طرح دوست جنس مخالف در کنار قهرمان بازی یا کارتون، به شکل غیرمستقیم بر ضرورت داشتن دوست جنس مخالف برای کودکان کاربر تأکید می‌ورزند. کیمیای ۵/۵ ساله و ستایش ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش در همین رابطه، چنین بیان می‌داشتند:

«- کیمیا خانم مرسته دوستته؟

آره.

- اونم می‌خواد وقتی بزرگ شد، باله برقصه؟

نمی‌دونم دیگه.

- اونم شبیه باریبه؟

نه نیس، اون تپله، دوس پسرمر نداره.

- مگه تو داری؟

(با صدای آرام می‌گوید): آره.

- کی هست؟

تو مهد کودکه.

- اسمش چیه؟

رادین.

- چند سالشه؟

۵ سالشه.

- رادین دوست پسرته؟

آره.

- خوب دوست پسرت با بقیه دوست‌هات 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.

- این ها همشون دوست پسر دارن؟

آره.

- از کجا می دونی؟

خودم دیدم.

- تو کارتون دیدی؟

آره تو ایستا (اینستا گرام) دیدم.

- چی دیدی؟

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

- می شه به منم نشون بدی؟

بیا ببین.



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

آره».

«- ستایش خانم تو بازی هم داری؟

من اصلاً تبلت ندارم، خراب شده، بابام گفته برات می خرم.

- خوب قبلاً که داشتی چه بازی هایی توش بود؟

یه باربی داشتم که باید آرایشش می کردم، یکیش یه توپ بود که نباید می داشتی بخوره به دیوار.

- خوب چه طوری بودن برام توضیح می دی؟

مثلاً یه باربی رو می آوردی، بعد آرایش می کردی، بعد براش کفش و لباس می خریدی، بعد می بردیش

یه مرد براش انتخاب می کردی.

- یعنی چی مرد انتخاب می کردی؟

یعنی دوست پسر.

- خوب بعد چی می‌شد؟
- باهم می‌رفتن توی یه تالار و می‌رقصیدن.
- تو هم دوست داشتی که جاش باشی؟
- آره.
- چرا دوست داری؟
- چون مثل عروسه، منم دوست دارم.
- چرا دوست داری مثل عروس بشی؟
- چون کفش پاشنه بلند می‌پوشه، لباسای خوشگل می‌پوشه، بعد می‌رقصه با یه مرد.
- تو هم دوست داری که یه مرد رو برات انتخاب کنن؟
- آره، دوست دارم.
- چرا دوست داری؟
- نمی‌دونم اونجاشو، ولی خیلی دوست دارم».
- ارسلان و سهیل ۶ ساله در مصاحبه‌های خویش اظهار می‌دارند، آنان در جریان کاربری از بازی اسکوبی دوو و کارتون فوتبالیست‌ها، شاهد بوسیدن دختران و پسران قهرمان بازی یا دوست پسر داشتن مادر یکی از بچه‌های فوتبالیست بوده‌اند:
- «- خوب ارسلان وقتی روح رفت، بقیه چه کار کردند؟
- خوش حال شدن و همدیگه رو بوس کردن.
- کی رو بوسیدن؟
- دوستای اسکوبی همو بوسیدن.
- مگه دوستای اسکوبی مرد نبودن؟
- دوتاشون مرد بودن.
- چند تا زن هستن؟
- اونا هم دوتان.
- خوب دوست‌های اسکوبی همدیگه رو بوسیدن؟
- آره.
- خوب بعد از این که همدیگه رو بوسیدن چی شد؟
- همه خوششون اومد.
- برای چی همه خوششون اومد؟
- خب با هم دوست شدن و دیگه قهر نبودن.
- چرا با هم قهر بودن؟

چون زنه رو نگرفتش، یه دفعه خوردش زمین.

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

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



«- سهیل جان می تونی بگی کارتون هایی رو که توی تلویزیون می بینم، چی ها هست؟

پلنگ صورتی، باب اسفنجی، تام و جری، رنگین کمون و عمو پورنگم می بینم.

- تو کدوم یکی از این کارتون هایی رو که گفتی، بیش تر دوست داری؟
هیچ کدومشون.

- چرا هیچ کدومشون؟

چون همشون خسته ام می کنن.

- چرا تو رو خسته ات می کنن؟

چون حوصلمو سر می برن.

- چرا حوصله ات رو سر می برن؟

چون کارای تکراری و بی مزه می کنن.

- مثلاً چه کارهایی؟

مثلاً پلنگ صورتی داره خونه درست می کنه، همش خراب می کننش.

- این کارها خسته ات می کنه؟

آره خاله، تازشم عصبیم می شم.

- چرا عصبی می شی؟

چون احمقه.

- بقیه شون رو چرا دوست نداری؟

همشون احمقن، بعدشم فکر می کنن من بچه یه ساله حرف می زنم.

- چرا فکر می کنن تو بچه هستی؟

نمی‌دونم، ولی ازشون بدم میاد.

- تو از کجا می‌دونی که اون‌ها فکر می‌کنن، تو بچه هستی؟

خاله کارتون فوتبالیستا رو دیدی.

- آره، مگه این کارتون چی هستش؟

تو تلویزیون نشون می‌دادنش 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... .

- خوب حالا برنامه‌های رنگین کمون و عموپورنگ رو دوست داری؟

نه.

- چرا نه؟

چون انگاردارن با بچه حرف می‌زنن.

- چرا این جور حرف می‌زنن؟

چون خنگن، همش یه جور می‌گن، انگار ما نمی‌فهمیم.

- شماها چی رو نمی‌فهمین؟

حرفای بزرگونه.

- حرف‌های بزرگونه یعنی چی؟

فوش (فحش)، دوست پسر.

- تو فحش رو از کی یادگرفتی؟

سوباسا.

- توی کارتون سوباسا کی فحش می‌ده؟

ایشی (با آوردن اسم این شخصیت کودک لبخند می‌زند).

- دوست پسر رو از چه کسی یاد گرفتی؟

سوباسا.

- خوب دوست پسر یعنی چی؟

یعنی دختر رو ماچ کنه و بعضی وقتام با هم بیرون برن.

- توی کارتون سوباسا کی از این کارها می‌کرد؟

دوست پسر مامانش.

...

- به نظر تو هم زیبای خفته خوشگله؟
آره.

- چه قدر خوشگله؟
خیلی خاله.

- چرا خیلی؟
چون لباس صورتیه.

- چون لباس صورتیه خوشگله؟

آره، تازشم خاله جون می خوام یه زن بگیرم، لباس مثل زیبای خفته صورتی باشه.

- فقط لباس مثل زیبای خفته صورتی باشه؟
نه، لپاشم قرمز باشه.

- خوب زیبای خفته چه جوری از جادوی اون جادوگره خلاص شد؟
یه پسر باید ماچش می کرد...».

یاسمن ۶ ساله هم در مصاحبه خویش به شکل ستایش آمیزی از بوسه عاشقانه ای که قلب یخ زده آنا را دوباره به تپش می آورد، یاد می کند:

«اون پسر اولی بدجنس بود.

- مگه می خواست چه کار کنه؟

می خواست آنا وقتی رفته قصر هانس... بعد آنا فقط می تونست بوس عشقی اونو خوب کنه. بعد هانس این کار رو نکرد. آنا مرد. یخ شد. اون آنا اومد، السا رو بکشه، اون زد، السا بش یخ زد، یهو اشتباهی خورد به آنا، آنا یخ زد. بعد السا بغلش کرد، یخش رفت، بعداً زنده شد. آخر سر با هانس ازدواج نکرد، با یه پسر دیگه ازدواج کرد».

آرشام ۶ ساله در مصاحبه خود بیان می دارد با مفهوم عشق در کارتون جنگی اسپایدرمن (مرد عنکبوتی) آشنا شده است. آزیتای ۶ ساله هم اظهار می دارد، اگر قهرمان های کارتون می خواستند با هم ازدواج کنند، باید حلقه رد و بدل می کردند. اما آن ها پس از بوسیدن یکدیگر از هم جدا شده اند:

«- پس آرشام تو دوست داری با اسپایدرمن بری و آدم ها رو نجات بدی؟
آره.

- حاضری به جای رفتن با اسپایدرمن و نجات دادن آدم ها، چه کار دیگه ای بکنی؟
نمی دونم چی کار کنم، ولی اسپایدرمن باید باشه.

- یعنی فرقی نمی کنه چه کاری بکنی، مهم اینه که اسپایدرمن پیش تو باشه؟
آره.

- خوب فکر کن با اسپایدرمن بیرون رفتی، حالا می خواین با هم دیگه چه کارهایی بکنین؟
بریم با عشقامون بگردیم.

- مگه اسپایدرمن، عشق داره؟
آره.

- تو عشق اسپایدرمن رو از کجا دیدی؟
تو فیلمش.

- همون فیلمی که داشتی بدون اجازه نگاه می‌کردی؟
آره.

- عشق یعنی چی؟

کسی که قبول داره، من می‌تونم نجاتش بدم.

- عشق رو اولین بار کجا شنیدی؟
تو فیلم اسپایدرمن.

- تو فیلم کی می‌گه عشق؟

اسپایدرمن می‌گه، من باید عشقم رو نجات بدم.

- تو فیلم، دختره، اسپایدرمن رو قبول داره که می‌ره آدم‌ها رو نجات می‌ده؟
آره.

- خوب آرشام مگه تو هم عشق داری؟
آره.

- عشق تو کی هستش؟
مریم.

- کجا مریم رو دیدی؟
همسایمونه.

- آرشام، تو قبل از این که دوست اسپایدرمن بشی، اون موقع مریم عشقت بود؟
نه.

- می‌توننی بگی مریم چه جوری عشقت شد؟

من دیدم مریم از یه گربه داره می‌ترسه و گریه می‌کنه. منم تار زدم و سریع رفتم نجاتش دادم.

- یعنی چی کارکردی؟

گربه رو نوازش کردم و رفت.

- تو از گربه نمی‌ترسی؟

نه. مگه تام ترس داره.

- منظورت تام تو کارتون تام و جری هستش؟
آره.

- مامانت نمی گه که گربه باعث می شه، آدم مریض بشه؟
چرا.

- ولی تو گوش نمی دی؟
نه.

- چرا گوش نمی دی؟
آخه اگه این جوریه، پس چرا صاحب تام مریض نمی شه.
- پس چون صاحب تام مریض نمی شه، ما هم مریض نمی شیم؟
آره».

- «خوب آریتا خانم، پیش دبستانی که می ری رو دوست داری؟
نه.

- چرا دوست نداری؟
اصلاً ما بچه ها رو دوست ندارن.
- چرا شما بچه ها رو دوست ندارن؟
برامون کارتونای ترسناک می ذارن.
- مگه چه کارتون هایی برای شما می گذارن؟
خیلی ترسناکه، اسمش شهر اشباح^۱ بود (کودک از ترس نفس نفس می زند و پریشانی را در چهره خود نشان می دهد).

- می تونی بگی ترسناک یعنی چی؟
مامان و باباش پیش دختره خوک می شن، اون دختر هم مامان و باباش رو ازدست می ده و هم تنها می شه.

- به نظرت از دست دادن مامان و بابا و تنها شدن خیلی ترسناکه؟
وای آره، خیلی ترسناکه. اون دختره بدون مامان و باباش چی کار کنه.
- چرا مامان و باباش خوک شدن؟
از غذای شهر اشباح خوردن، ای چه قدر غذا اشباح باید بدمزه باشه.
- تو از کجا می دونی بدمزه بود؟
چون خوک شدن.

- آریتا یادت هست که دیگه توی کارتون چی دیدی؟
آره.

۱. شهر اشباح، ساخته کشور ژاپن است. این کارتون ژانر ترسناک- عاشقانه دارد و ماجرای آن از این قرار است که دختری با خانواده اش برای پیک نیک می روند، ولی راه را گم کرده و اسیر اشباح می شوند. در تمام طول داستان دختر برای نجات خانواده خود می جنگد و سرانجام اشباح را نابود می کند.

- می‌تونی به من بگی؟

دختره با سایمون دوست می‌شه، سایمون کمکش می‌کنه، مامان و باباش آدم بشن.

- سایمون کی هست؟

یه پسر خوشگل که قبلاً اشباح، مامان و باباش رو کشتن و خودش رو هم شیخ کردن.

- خوب آخر کارتون همه چیز خوب تموم می‌شه و مامان و بابای دختره هم برمی‌گردن؟
نه.

- چرا نه؟

مامان و باباش برمی‌گردن، ولی دختره نمی‌تونه با سایمون ازدواج کنه.

- چرا نمی‌تونه با سایمون ازدواج کنه؟

چون سایمون شیخ بود، برای این که دختره شیخ نشه، با دختره ازدواج نکرد.

- خوب تو ناراحت شدی که با سایمون ازدواج نکرد؟

آره، خیلی گریه کردم.

- چرا گریه کردی؟

جداییشون خیلی بد بود.

- مگه موقع جدایی چی کار کردن؟

همدیگه رو بوسیدن و بعد دختره رو انداخت و خودش هم رفت آسمون و نابود شد.



- خوب آریتا به نظرت اگر می‌خواستن ازدواج کنن، باید چه کار می‌کردن؟

انگشتر دست می‌کردن.

- پس اگر آدم‌ها انگشتر دست هم بکنن، یعنی با هم ازدواج کردن؟

آره.

- تو از کجا یادگرفتی که ازدواج یعنی انگشتر دست کردن؟

تو فیلم دیدم».

هلیای ۶ ساله، از ازدواج آنا و مجرد ماندن السا در کارتون فروزن یاد می کند و سرانجام مهربان ۵/۵ ساله، از باربی حامله (بدون آن که بحث ازدواج باربی در جریان بازی های دیجیتالی و پویانمایی ها یا کارتون های باربی مطرح شده باشد)، سخن می گوید:

«- تا حالا با دوست هات السا و آنا بازی کردی؟

آره، تو تولدم بازی کردیم. یکی گوزن شد، دوتامون آقا شدن، من و دوستم هم السا و آنا شدیم. ولی نباید خیلی سر و صدا می کردیم، چون مامانم بهم گفت، شلوغ نکنید.

- اون دو تا آقا کی بودن؟

یکیش شوهر آنا بود، ولی بعدش آنا رفت با یکی دیگه عروسی کرد. السا هم شوهر نداشت».

«- مهربان خانم، گفتی که باربی بچه داره، حالا بعد باربی بچه هاش رو چه جور بزرگ می کنه، باهاشون خوب رفتار می کنه؟

الکی!، چند تا کوچیک کوچیک داره، اون کوچیک کوچیک داره، بعد الکی شکمشو پاره می کنیم، می گیریم، مثلاً نی نی شه.

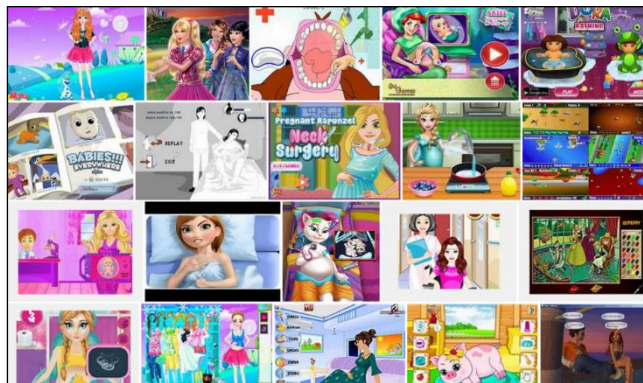
- ا شکمش هم گنده می شه؟

آره، بعد پاره هم می شه.

- چه جور پاره می شه؟

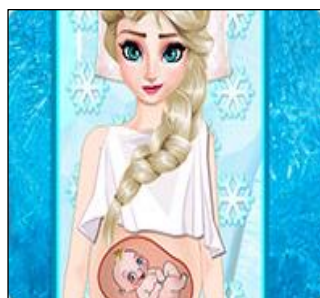
با یه چاقوی الکی، مثلاً پاره می شه، ولی واقعنم پاره می شه اونو (نی نی) رو می ذاریم توش. اون رو الکی مثلاً می بندیم. بعد اگر سه تاش رو بذاری، انقده چاق می شه، انقده یعنی (با دست اندازه بزرگی را نشان می دهد)».

برخی از بازی های دیجیتالی، به مقوله بارداری و چگونگی تولد نوزاد برای کودکان می پردازند:



Elsa Birth Surgery - Ergebnisse in der Bildersuche





پارمیدای ۶ ساله که به ظاهر کاربر این بازی (یا یک بازی مشابه) بوده است، در قسمتی از مصاحبه خویش در همین جهت بیان می‌دارد:

«- خوب پارمیدا تو آی‌پد خودت چه بازی‌ای داری؟»

دل آدم بزرگه.

- یعنی چی؟

یعنی یه آدم بزرگه، بچه میاره، بعدم رنگ می‌کنی اتاق بچه رو، بعدم هر موقع عرق کرد، خشک می‌کنی، بعدش یه دونه عکسه که می‌خری برای بچه، می‌زنی به اتاقش.

- نی‌نی رو تو بازی چه جوری به دنیا میارن؟

بین وقتی می‌خواد به دنیا بیاد، اول نایلون می‌ذارن رو زمین، بعدش خون میاد، بعدشم بچه رو می‌گیری، می‌دی دست مادرش و میاد به دنیا... من خودم بچه بودم، اون قدر شیطون بودم که همه‌اش گریه می‌کردم...».

۲-۱۶- احساس حقارت و کاهش اعتماد به نفس

اگر زندگی خانوادگی کودکان، زندگی متعارفی باشد و کودک در کنار شیر جسمانی با مهر و محبت اولیا، از شیر روانی لازم نیز برخوردار شده باشد، رشد وی رشدی متعادل خواهد بود و با نگاهی باز و امیدوار به جهان فراروی خویش خواهد نگریست.



اما در این میان برخی از عوامل مداخله کننده وجود دارند که ممکن است دید امیدوار کودک به جهان آینده را مخدوش کرده، وی را فردی نامتعادل و تحقیر شده بار بیاورند. یکی از مهم ترین عوامل موجود در این زمینه، تغذیه کودک از الگوهای نامناسب است، به این معنا که کودکان اولاً به سبب نیازی که در روند تحول خویش به الگو احساس می کنند و ثانیاً به دلیل جذابیت های فراگیر و گسترده ای که کاربری از فناوری های ارتباطی جدید از آن برخوردار است، متوجه کاربری از وسایلی مانند تبلت، پی اس فور، رایانه، ماهواره و تلفن همراه می شوند و در این میان به دلیل بی توجهی و ضعف نهادهای فرهنگی داخلی، ۹۵٪ از محتوایی که کودکان ایرانی از آن کاربری می کنند، محتوایی است که از آن سوی آب آمده اند.

محتویات اخیر از سوی نهادهای فرهنگی مردمی و دستگاه های تبلیغاتی جهان سرمایه داری تولید شده اند که البته به لحاظ ارزشی، از تفاوتی ماهوی برخوردارند، اما به دلیل ضعف مالی جریان های مردمی و انسان گرا از سویی و امکانات مالی گسترده دستگاه های تبلیغاتی جهان سرمایه داری از سوی دیگر، غالب بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی هایی که کودکان ایرانی کاربر آن هستند، متعلق به تولید های نهادهای زیر پوشش نظام سرمایه داری هستند و بالطبع دستگاه های مزبور در جریان تولید محصولات اخیر، اهداف ارزشی خود را در تولید های خویش می گذارند و محصولات آنان در واقع در صدد تربیت انسان هایی است که در درجه نخست شخصیت مستقلی در خود احساس نکنند (تا بعداً علیه اهداف نظام سرمایه داری خدشه ای وارد نیاورند) و در درجه بعدی اهمیت، مصرف برای آنان به صورت هدف و ایدئولوژی درآمده باشد و در درجه آخر، اندیشه شهوی القایی آنان، تحقق دو هدف قبل را تضمین کند.

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

خوارکیان (معاون محتوای شورای عالی فضای مجازی) نیز در همایش فضای مجازی دانشگاه فرهنگیان که در شهریور ۱۳۹۷ برگزار شد، گزارش می دهد که تنها ۵٪ از کاربری کاربران ایرانی، بازی های داخلی بوده، بقیه کاربری آنان از تولید های کمپانی های غربی است.

گلدن^۱ و جاکوبی^۲ (۲۰۱۷) در مقاله‌ای که در مورد کارتون‌های والت دیسنی تهیه کرده‌اند، خاطرنشان می‌سازند، بررسی‌های آنان حکایت از آن دارد که دختران کوچک کاربر محصولات دیسنی در همه جای جهان آرزوی آن را دارند که شبیه شاهزاده‌های کارتون‌های دیسنی باشند و این امر در واقع بیانگر موفقیت اهداف کمپانی والت دیسنی در القای اندیشه‌های فکری- فرهنگی خودش است.



بررسی‌های میدانی گروه پژوهش دلالت بر آن دارد که کودکان کاربر بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها در مواجهه با الگوهایی نظیر باری، برتز، السا، آنا، مریدا، سفید برفی، سیندرلا، بن‌تن، اسپایدرمن، بتمن، باب اسفنجی، هالک، ثور و مانند آن‌ها، از ارزش‌های فردی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی موجود در این الگوها متأثر می‌گردند. کودکان کاربر محصولات فرهنگی اخیر، پس از برخورد با معیارهای نسبتاً متفاوت مطرح شده در بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب (که در واقع معیارهای مبلغ جهان سرمایه‌داری هستند)، نه تنها در معیارهای فردی مانند جذابیت فیزیکی (برای دختران) و قدرت بدنی (برای پسران)، فاصله خود را با الگوهای مورد علاقه‌شان بسیار زیاد می‌بینند، بلکه با تأمل و تأنی در معیارهای فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی مطرح شده در کارتون‌های امریکایی، فاصله معیارهای غالباً مادی و شهوانی آثار اخیر را با

1. Golden, J.

2. Jacoby, J.

معیارهای مشابه در جامعه خودشان، زیاد می بینند و از آنجا که در مشکلات و تعارض های پیش آمده، غالباً آن ها را به نفع الگوهای مورد علاقه شان حل می کنند، به سادگی دچار احساس حقارت مضاعف (و البته در ابعاد سیاسی - اجتماعی احساس حقارت ملی) می گردند.

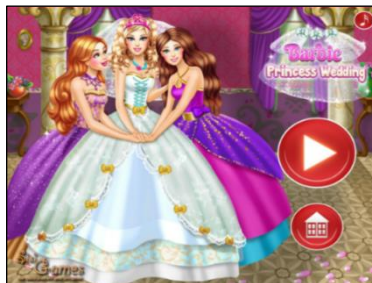
احساس حقارت اخیر بر خلاف حقارت ساده که ممکن است به دلیل زیبا نبودن یا پولدار نبودن گریبان کودک را بگیرد، به دلیل آن که همزمان کودک احساس می کند نه زیبا است، نه پولدار و چندین فقدان مشابه، حقارتی چندوجهی و بسیار عمیق تر از حقارت عادی است که تا کنون در عرف مردم شناخته می شده است.



در ادامه پس از طرح اجمالی برخی از شواهد گردآوری شده در ابعاد فردی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی، خاطرنشان خواهد شد، شواهد اخیر به تحقق معیارها و استانداردهایی در کودکان کاربر می انجامند که این معیارها ضمن آن که با معیارهای فردی، بومی و ملی وی سنخیت چندانی ندارند، فاصله زیادی با آن ها دارند که در مجموع موارد پیش گفته، اسباب حقارت مضاعف و چند بعدی وی (در ابعاد روانی، اجتماعی و فرهنگی) و حقارت ملی او (به شکل احساس عقب ماندگی جامعه وی از جوامع موطن الگوهای مورد علاقه اش) را رقم خواهند زد.

ارایه برخی از معیارهای فردی

کودکان نسل دهه ۹۰ غالباً در جریان کاربری از کارتون ها و پویانمایی های غربی با الگوهای مواجه می شوند که از حالتی ایده آل برخوردار بوده، در اوج جذابیت فیزیکی ممکن (در الگوهای دخترانه) و یا در اوج قدرت فیزیکی ممکن (در الگوهای پسرانه) قرار دارند. بالطبع در آغاز، کودک به شکلی شگفت زده، جذب الگوهای اخیر می گردد، اما زمانی که به مقایسه خودش و الگوهای مورد نظر دست می زند، به دلیل تفاوت بارز و آشکاری که بین خود و الگو می یابد، احساس عقب ماندگی و حقارت وجود وی را فرامی گیرد.



بیانات زیر قسمتی از مصاحبه‌های انجام شده با ساره و آنیسای ۵ ساله و حسنی و رهای ۶/۵ ساله هستند. در این مصاحبه‌ها کودکان اخیر آشکارا جذابیت خود را پایین‌تر از الگوهای مطرح شده دانسته، اذعان می‌کنند که فاصله موجود بین جذابیت آنان و الگوهای مورد علاقه‌شان پر نشدنی است:

«- پس گفתי به نظر تو سیندرلا خوشگله؟

آره. لباساش خیلی قشنگن دیگه. تازه موهاشم طلاییه.

- حالا تو خوشگل‌تری یا سیندرلا؟

سیندرلا!

- تو نمی‌تونی مثل سیندرلا خوشگل باشی؟

نه، هیشکی نمی‌تونه مثل سیندرلا باشه.

- تو خوشگلی؟

یه کوچولو.

- چرا یه کوچولو؟

آخه دوستم درسا خیلی خوشگل‌تره، ولی مثل سیندرلا مهربون نیست اصلاً.

- یعنی چی مثل سیندرلا مهربون نیست؟

آخه یه بار لباسم کثیف شده بود، کلی مسخرم کرد.

- پس چرا با اون دوستی؟

آخه خیلی خوشگله.

- فقط چون خوشگله با اون دوستی؟
آره.

- یه بچه ی دیگه ای به من گفته بود، نباید با آدم هایی که مهربون نیستن دوست شد، نظر تو چیه؟
آخه اونایی که خوشگلن، همیشه کلی دوست دارن».



«- تا حالا وسیله هایی از باربی رو خریدی؟

آره، عروسکشو دارم تو خونمون... . مامانم برا تولدم خرید. یه جعبه هست، توش باربیه با کلییی لباس و آینه و کیف و کفش... .

- باربی چه لباس هایی می پوشه؟

لباسایی که خیلی خوشگلن رو می پوشه، همیشه هم لباساش قشنگ تر از همه هست، دامن می پوشه، گردنبند می ذاره، گوشواره می ذاره، کیف و کفشای سِت می پوشه... .

- تو هم مثل باربی لباس می پوشی؟

نه، من شبیه باربی نیستم.

- آخه چرا؟

باربی لاغره.

- مگه تو لاغر نیستی؟

نه، دوستانم به من می گن تو پولو، من لاغر نیستم.

- از باربی چه چیزهایی یاد گرفتی؟

یاد گرفتم آدما رژ بزنن قشنگ تر می شن، یه عالمه لباس داشته باشن، یه عالمه وسیله داشته باشن... .

- تو اگر مثل باربی بودی، چه کارهایی می کردی؟

والایی اگه مثل اون بودم، دوست داشتم همه لباسا رو بپوشم و باهاش برم بیرون، به دوستانم نشونشون بدم».



«- حسنی خانم تو باربی داری؟

آره.

- باربیت چه طوره؟

خب اون خوشگله، چشاش آبیّه. لاغره، وسایلاش بیش‌تره، ماشین داره، وسایل آرایش داره، دوست

پسرم داره.

- باربی چه وسایلی داره؟

یه عالمه لباسای خوشگل خوشگل داره، کمد داره، لاک داره، رژ لب داره!».

«- رها جان به نظر تو السا چه شکلیه؟

یه دختر خوشگله که خیلی لاغره و موهاش بلنده، دماغشم قشنگه.

- دماغش قشنگه یعنی چی؟

یعنی دماغش رو عمل کرده.

- عمل کرده یعنی چی؟

یعنی کوچیک کرده.

- خوب مردم برای چی دماغشون رو عمل می‌کنن؟

برای این که قشنگ نبوده، مجبور شده قشنگش کنه.

- یعنی هر کی دماغش قشنگ نیست، باید عمل کنه؟

آره دیگه.

- تو هم دوست داری دماغت رو عمل کنی؟

آره، بزرگ بشم، حتماً عمل می‌کنم.

- تو که دماغت خوبه، چرا می‌خوای عمل کنی؟

نه، دماغ من نوکش تیزه.

- به نظرت دوست‌هایی که داری هم دماغشون رو عمل می‌کنن؟

نمی‌دونم، ولی فکر کنم مریم نتونه عمل کنه.

- چرا؟

چون پول اونا نمی‌رسه که عمل کنن.

- مگه برای عمل کردن پول زیادی لازمه؟
آره.

- به نظرت السا عمل‌های دیگه‌ای هم کرده؟

آره. فکر کنم چشماشم عمل کرده، چون خیلی قشنگه.

- مگه چه شکلیه؟

رنگش آبییه.

- مگه چشم رو هم می‌شه عمل کرد؟

آره. چون هیچ کس رو ندیدم که رنگ چشماش آبی باشه.

- مگه اون‌هایی که رنگ چشم‌هاشون آبی نیست، زشت هستند؟

نه زشت نیستن، ولی آبی بهتره.

- تو بزرگ بشی، می‌خوای چشم‌هات رو هم عمل کنی؟

نه.

- چرا؟

چون اگه بخوام دماغم عمل کنم، پول برام نمی‌مونه که چشمام عمل کنم.

- دوست داری شبیه السا بشی؟

آره. عمل می‌کنم و شبیه اون می‌شم».





ارایه برخی از معیارهای فرهنگی



کودکان نسل دهه ۹۰ در جریان استفاده از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، در عمل با برخی از معیارهای فرهنگی مدنظر سازندگان بازی‌ها و کارتون‌ها آشنا می‌شوند. این معیارها مواردی مانند روابط باز دو جنس، استقبال از امور شهوانی (نظیر رقص و رقاصی)، استقبال از تجمل‌گرایی و نظایر آن‌ها هستند که کودک پس از پذیرش آن‌ها، به تدریج متوجه فاصله نسبی رفتارهای تبلیغ شده در کارتون‌ها و پویانمایی‌ها با معیارهای فرهنگی جامعه خودش می‌شود و درک فاصله اخیر برای وی ناراحت کننده است. البته غالب کودکان، به دلیل علاقه وافری که نسبت به الگوهای مورد علاقه خویش احساس می‌کنند، تعارض پیش آمده را به نفع علایق فرهنگی الگوهای غربی مورد علاقه خودشان حل می‌کنند. اظهارات هدی ۶ ساله و حسنی و رهای ۵/۶ ساله، مصادیقی در همین رابطه را مطرح می‌سازد:

«- خوب هدی خانم، تو بازی هم می‌کنی؟»

آره.

- خودت تنها؟

نه، با احسان دوستم، خنوشون نزدیک خونه ماست، میاد خونمون.

- خوب با هم چه بازی هایی می کنید؟

خاله من به احسان می گم من پرنس می شم، تو شاهزاده شو، ولی اون قبول نمی کنه، می گه من بازی های دخترانه دوس ندارم.

- خوب چرا شاهزاده بشه؟

مثل اون کارتون سیندرلا، آخه کفش سیندرلا افتاد، بعدش شاهزاده اون رو پیدا کرد، رفت بهش بده.

- تو هم دوست داری مثل سیندرلا باشی؟

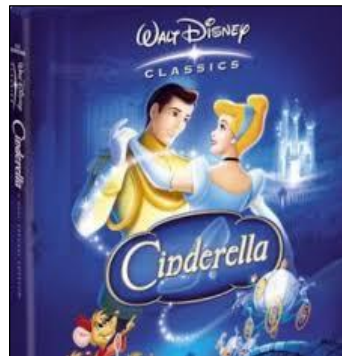
آره با یه شاهزاده.

- آهان، خوب اگه شاهزاده بود، تو دوست داشتی چه کاری برات انجام بده؟

خب کفشمو بده، با هم برقصیم دیگه، از این جور چیزا.

- آهان، یعنی اگه احسان قبول می کرد که بازی کنه، می خواستی باهاش برقصی؟

آره دیگه، تازه آخرش هم اون دست منو بوس می کرد».



«- لباس های تو قشنگ تره یا باربی؟

مال باربی.

- چرا مال اون قشنگ تره؟

مال اون برق برق می زنه، کاش منم داشتم!

- به مامانت گفتی برات بخره؟

آره، ولی اون روز که رفتیم بخریم، من مثل اون رو ندیدم».

«- پس گفتی دوست داری شبیه انیکا بشی!

آرره!

شغل انیکا توی کارتون چی بود؟

اسکیت سوار می‌شد، می‌رقصید.

تو هم دوست داری همین کارها رو بکنی؟

آره!

- انیکا پولدار بود؟

آرره، خیلی!

- تو هم دوست داری مثل اون پولدار بشی؟

آرره! می‌خوام اونقدر پول داشته باشم که قصر درست کنم و مثل انیکا، صندوق طلا داشته باشم

و کلی لباس هم بخرم.

- رها خانم تو دوست داری بزرگ شدی، چه کاره بشی؟

گفتم که، می‌خوام مثل انیکا رقص بشم. من الآن هم کلاس رقص می‌رم.

- برای چی می‌خوای رقص بشی؟

خب بعداً با شوهرم توی عروسی‌ها می‌رقصیم».



ارایه بعضی از معیارهای اجتماعی

بررسی کارتونها و پویانمایی‌هایی که مورد توجه و کاربری کودکان نسل دهه ۹۰ قرار دارند، حکایت از آن دارد که این محصولات به شکل ضمنی حاوی برخی از معیارهای اجتماعی موجود در غرب هستند. مواردی مانند روابط عمیق با دوست جنس مخالف، دست زدن به ماجراجویی‌های مختلف (خاصه در جنس مؤنث)، خشونت‌ورزی، استقبال از الگوهای فمینیستی و نگاه مثبت به شکاف نسل‌ها، از جمله

معیارهای اجتماعی هستند که کودکان کاربر ایرانی در جریان کاربری خود از کارتونها و پویانمایی‌ها با آن‌ها مواجه شده و بالطبع تحت تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرند. اما همان‌گونه که از آن یاد شد، تفاوت نسبی این معیارها با معیارهای اجتماعی موجود در ایران، تعارضی نسبی در ذهن کاربران خویش ایجاد می‌کند که این تعارض غالباً به نفع معیارهای مورد پذیرش الگوهای مورد علاقه کودک، حل می‌گردد.



اظهارات زهرای ۶ ساله و کیمیای ۶/۵ ساله، حکایت از پذیرش دوست جنس مخالف توسط کودک و ماجراجویی دختران جوان را دارند.

بیانات گلسا و فاطمه ۶ ساله هم دلالت بر آن دارد که این کاربران با دیدی مثبت به الگوهای فمینیستی که از طریق کارتونها با آن‌ها آشنا شده‌اند، می‌نگرند و سرانجام اظهارات پارمیس ۶ ساله و فرزاد ۶/۵ ساله، بیانگر پذیرش شکاف موجود بین نسل‌ها (و بالطبع کم بها دیدن نسل بزرگ‌تر) است. «- خوب زهرا خانم تو خودت نمی‌خواهی بتونی دشمنات رو نابود کنی؟ مثلاً بت من زن گربه‌ای کنارش و مثل خودش قویه.

نه، نمی‌خوام اون جوری باشم، می‌خوام م‌ث اون یکی دوس دخترش باشم.

- دوست دختر، دوست دختر چیه؟

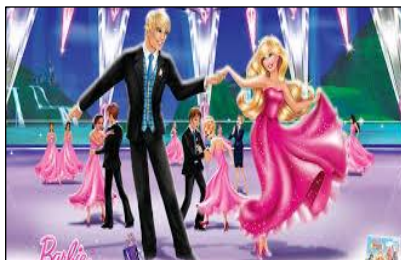
همو دوس دارن ینی، دختره دختر خوبی بود، خودش م‌ث بت من نبود، ولی اون دوسش داشت.

- دوستش داشت، یعنی چی، یعنی با هم چه کار می‌کردن؟

هیچی، می‌رفتن می‌گشتن، بت من حواسش بهش بود.

- دوست داری با یکی این جوری دوست بشی؟

آره، دوست دارم».



- «- خوب کیمیا... بهم بگو چرا از باربی خوشت میاد؟
چون که... مثلاً تو کارتون‌هاش هیجان هست... مثلاً... چیز... ماجراجویی داره...»
- ماجراجویی‌های باربی رو دوست داری؟
خیلی.
- چرا؟
خوب خوبه دیگه... با حاله... آدم می‌خنده... خوش می‌گذره.
- دیگه چی؟
آدم چیزهای جدید می‌بینه. جاهای جدید... خوش می‌گذره.
- تو هم دوست داری ماجراجویی‌های باربی رو داشته باشی؟
دوست که دارم... .
- به نظرت می‌تونی این همه ماجراجویی داشته باشی؟
نه.
- چرا؟
خب نمی‌شه... من می‌رم پیش... می‌رم کلاس شنا... کلاس نقاشی... من که مثل اون زندگی نمی‌کنم.
- باربی هم نقاشی می‌کشه یا شنا می‌کنه؟
آره.
- خوشت میاد از این که باربی هم نقاشی می‌کشه و هم شنا می‌ره مثل تو؟
اوووم... خب راستش من چون بعضی از کارهایش رو می‌کنم، ازش خوشم میاد.
- جز نقاشی و شنا، دیگه کدوم یکی از کارهایش رو می‌کنی؟
اوووم... فکر کنم همین دو تا... .
- چرا بقیه‌ی کارهایش رو انجام نمی‌دی؟
خب... خب چون نمی‌شه دیگه... .
- مثلاً چه کارهایی رو نمی‌تونی انجام بدی؟

- خب... اوم نمی تونم برم بندبازی... نمی شه فشانورد بشم... اومم... از همین چیزها.
- باربی چی کارهایی می کنه که تو بهش می گی ماجراجویی، همین فشانوردی و اینها؟
- خب آره دیگه... بعدشم اون شهرهای جدید رو می بینم. می ره مسافرت... می ره قطب... می ره جنگل...
- با کشتی سفر می کنه. با قطار... سوار موتور می شه... .
- خوب دیگه چی؟
- خب دیگه مثلاً پلیس می تونه بشه... دکتر می تونه بشه... .
- پس یعنی باربی هر کاری رو که می خواد می تونه انجام بده، آره؟
- آره دیگه... توی هر سریش یه کاری می کنه.
- ...
- کیمیا تو تا حالا با مامان یا بابا یا داداشت، درباره ی این که باربی این کارها رو می کنه و چه قدر کارهایش با حال و هیجان انگیزه، حرف زدی؟
- آره... .
- اون ها چی گفتن بهت؟
- مامانم گفت این چیزها فقط برای سرگرمیه... آدم نباید این چیزها رو باور کنه.
- دیگه چی گفت؟
- همیشه می گه یه دختر واقعی زندگیش این جور نیست... این مال کارتون هاست.
- به نظرت، مامانت راست می گه؟
- بله.
- ولی با همه ی این ها باز هم تو وقتی توی رؤیا بهش فکر می کنی، ازش خوشت میاد، آره؟
- (با خنده) بله!
- کیمیا دوست هات چی؟ اون ها هم باربی رو دوست دارن؟
- بله، همشون.
- با هم درباره ی این چیزها حرف می زنید؟
- (با خنده) بله.
- چی به هم می گید؟
- مثلاً چند روز پیش که تولد شصت سالگی باربی بود، بچه ها همه اش درباره اش حرف می زدن.
- چی می گفتن؟
- این که مثلاً کدوم کارتونش بهتره... کدوم لباسش بهتره... کدوم رنگ موهایش خوشگل تره.
- تو کدوم لباس و رنگ موش رو بیش تر دوست داری؟
- من... (کمی فکر می کند) به نظرم خیلی هاش قشنگه... ولی کلاً اونی رو که توش پلیسه، دوست دارم.

- چرا؟

خب پلیسه دیگه... هیجانش زیاده.

- باربی وقتی پلیس بود، چه کارهایی می‌کرد؟

(با خنده) کاری نمی‌کرد... کارها رو بقیه می‌کردن.

- یعنی باربی خیلی زرنگ نیست؟

نه، خوشگل و خوش‌تیپه.

- به نظرت یه دختر زرنگ و باهوش باشه بهتره یا خوشگل و خوش‌تیپ باشه؟

اووووم... خب... فکر کنم جفتش خوبه.

- تو دوست داری بیش‌تر کدوم باشی؟ دختر زرنگ و باهوش که مثلاً درسش خوبه و کلی کار بلده

یا یه دختر که مثل باربی فقط خوشگل و خوش‌تیپه؟

یه... یه دختر باهوش و زرنگ که خوشگل و خوش‌تیپ هم هست (خنده‌ی بلند).

- کیمیا باربی کلاً چه کارهایی توی زندگیش می‌کنه؟

ماجراجویی... .

- یعنی همه‌اش دنبال یه چیزیه؟

نه تو همه‌اش... بعضی‌هاش هست عاشقانه هست... من دوست ندارم... مامانم هم گفته نبینم... ولی

بعضی‌هاش هست که هیجان داره... مثل باربی و جادوی دلفین... ماجراجویی استارلایت... راپونزل و

قلم جادویی، این‌ها خیلی هیجان دارن.

- توی این کارتون‌ها، باربی چه کار می‌کنه؟

مثلاً تو راپونزل و قلم جادویی، باربی خونه‌ی یه جادوگر گیر افتاده و باید از اونجا فرار کنه.

- فرار می‌کنه؟

آره... با یه خرگوش.

- باربی مشکلاتی رو که براش پیش میاد، چه جوری حل می‌کنه؟

(با خنده) تا حالا بهش فکر نکردم.

- یعنی خودش مشکلاتش رو حل می‌کنه.

(با خنده) نه خانم... بیش‌تر شانس میاره... بعضی وقت‌ها هم اونی که از باربی خوشش میاد، میاد و

کمکش می‌کنه.

- تو هم دوست داری مشکلاتت رو این جوری حل کنی؟

نه. من خودم حل می‌کنم... .

- به نظرت چرا باربی خودش نمی‌تونه مشکلاتش رو حل کنه؟

اووووم... فکر کنم چون خیلی زرنگ نیست خانم.

- دوست‌ها در این باره چه طور فکر می‌کنند؟
(غش غش می‌خندد) نه اون‌ها دوست دارن اندازه‌ی باربی پول داشته باشن تا هیچ کاری نکنن... فقط همه‌اش بخرن و کیف کنن... بعد اون‌ها مثلاً باربی و راپونزل رو دوست ندارن... مثلاً باربی و خانه‌ی رؤیایی رو دوست دارن...
- درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنن؟
خیلی خانم... خیلی ها!!!!
- چی می‌گن؟
می‌گن... اووووم... من می‌خوام انگشتر الماس داشته باشم... من می‌خوام برم ساحل آفتاب بگیرم... من می‌خوام... مثلاً من می‌خوام ماشین طلا داشته باشم».



بیانات گلسا و فاطمه ۶ ساله، دلالت بر آن دارد که این کاربران با دیدی مثبت به الگوهای فمینیستی که از طریق کارتون‌ها با آن‌ها آشنا شده‌اند، می‌نگرند:
«- گلسا خانم تو فکر می‌کنی بت من قوی‌تره یا السا؟
بت من هیكلش بزرگ‌تره، آهن می‌پوشه، اما السا هم قویه خب، شاید مثل هم باشن.
- اگه با هم مبارزه کنن، کی اون یکی رو شکست می‌ده؟
اگه السا بتونه اونو به یخ تبدیل کنه تا نتونه هیچ کاری کنه، خب معلومه که السا اونو شکستش می‌ده، اما تو که نمی‌دونی بت من چه وحشیه، آهن می‌پوشه، سیاه و گنده است، خدا کنه اون نتونه قبل از یخ شدن، السا رو بکشه».



«- فاطمه جان تو چه کارتونهایی رو دوست داری و می‌بینی؟
مولان و مریدا.

- چرا مولان رو دوست داری؟

آخه مولان یه دختر شجاعیه.

- چرا بهش می‌گی شجاعه؟

مولان به جای پدرش رفت با دشمنایی که به کشورش حمله کردن، جنگید.

- آگه تو جای مولان بودی، همچین کاری رو می‌کردی؟

آره، من خیلی دوس دارم از کشورم دفاع کنم.

- آگه یه روزی تو کشورمون جنگ بشه، تو می‌ری با دشمن‌ها بجنگی؟
آره.

- زورت بهشون می‌رسه؟

شاید مٹ مولان اژدادم (اجدادم) یه اژدها بفرستن که کمکم کنه.

- به نظرت اجدادت می‌تونن همچین کاری کنن؟

نمی‌دونم، شاید بتونن.

- آگه نتونستن چه کار می‌کنی؟

خودمو قوی می‌کنم تا مٹ مولان بشم، بعد می‌رم باهاشون می‌جنگم.

- دوست‌های تو هم مولان رو دوست دارن؟

فقط یکیشون، بقیه‌ام که دوشش ندارن، ما رو مسخره می‌کنن.

- چرا؟

می‌گن مولان اخلاق پسرونه داره.

- چرا؟ مگه مولان چه کار می‌کنه؟

مولان مٹ بقیه دخترها لباسای تنگ و باز نمی‌پوشه و آرایش نمی‌کنه، برای همین دوستام دوستش

ندارن، ولی من خیلی دوشش دارم.

- پس دوست‌هات چه کارتونهایی رو دوست دارن؟

اونا باربی، سیندرلا، زیبای خفته، آنا و السا رو دوس دارن.

- تو این کارتونها رو دوست نداری؟

نه، یک‌بار دیدم، خوشم نیومد.

- چرا؟

باربی که خیلی لاغره، ضعیف هم هس، نمی‌تونه مٹ مولان از خودش دفاع کنه. سیندرلا هم همین

طور. فقط السا یه کم قویه، ولی لباساش بازه، دوشش ندارم.

- تو فقط به خاطر این که لباس مولان پوشیده هست، از لباس های باز بدت میاد؟
- آره، بعدشم این که ما تو ایران زندگی می کنیم، باید باحجاب باشیم.
- چرا فقط ما ایرانی ها باید حجاب داشته باشیم؟
- چون که ما مسلمونیم، باید اون چیزی که خدا گفته رو انجام بدیم.
- دوستان تو دوست دارن برن کدوم کشور زندگی کنن؟
- اونا می گن می خواییم بریم اروپا. می گن کشور قشنگیه».



- اظهارات پارمیس ۶ ساله و فرزاد ۵/۶ ساله نیز بیانگر پذیرش شکاف موجود بین نسل ها (و بالطبع کم بها دیدن نسل بزرگسال) است:
- «- پارمیس جان، به نظر تو السا و آنا کار اشتباهی هم ممکنه انجام بدن؟
- نه، اصلنم کار اشتباه نمی کنن.
- لباس پوشیدنشون هم خوبه؟
- آره، خوشگل و نازه.
- لباس های السا چه شکلیه که می گی نازه؟
- یه پیراهن دکلتیه بلنده.
- تو هم دوست داری مثل السا لباس بپوشی؟
- آره، من از لباساشم دارم.

- کی برات خرید؟
مامانم.
- خودش برات خرید؟
نه، من گفتم که برام بخره، آخه وقتی السا رو دیدم، خیلی از لباسش خوشم اومد.
- اگه برات نمی‌خرید چه کار می‌کردی؟
باهاشون قهر می‌کردم تا برام بخرن.
- قهر کردن به نظرت کار خوبیه؟
نه، ولی بعضی وقتا لازم می‌شه.
- لباس السا رو که می‌پوشی دست‌هات معلومه، گردنت هم معلومه، کسی بهت چیزی نمی‌گه؟
چرا اون دفه پوشیدم، بابا بزرگم و مادر جونم با اخم نگام کردن.
- تو بعدش چه کار کردی؟
هیچی، به روی خودم نیاوردم.
- برای چی؟
آخه اونا قدیمی‌ان، فک می‌کنن همش باید باحجاب باشم، ولی من دوس ندارم».
- «- آقا فرزام به نظر تو اون دختره که اسپایدرمن با اون می‌ره این ور و اون ور و نجاتش می‌ده، کی هست؟»
- مامانم می‌گه نامزدشه... ولی من می‌دونم، دوست دخترشه.
- این رو تو از کجا می‌دونی؟
همه می‌دونن.
- دوست‌هات هم می‌دونن؟
آره!
- از کجا فهمیدن؟
(با مکث) آدم می‌فهمه دیگه... .
- کسی بهتون گفته یا خودتون فهمیدید؟
خب... اوووم... هم بهمون گفتن، هم خودمون فهمیدیم.
- می‌شه یه ذره بهم توضیح بدی؟
خب... مثلاً من عمه‌ام هم دوست پسر داره... همه‌اش می‌رن بیرون.
- چی شد که فهمیدی اون دختره، دوست دختر اسپایدرمنه، نه نامزدش.
چون با هم زندگی نمی‌کنن تو یه خونه.
- دیگه چی؟

با هم دیگه هم خیلی مهربونن.

- مگه زن و شوهرها با هم خوب نیستن؟

نه.

یعنی اون هایی که با هم مهربونن، به نظرت دوست پسر، دوست دخترن؟

بله.

- چی کار می کنن که می گی با هم مهربونن؟

به هم می خندن... می رن رستوران... می رن سینما... کادو می دن به هم... به هم می خندن... زنگ

می زنن به هم... کمک می کنن به هم... .

- یعنی دوست پسر، دوست دخترها این جور می هستن؟

آره.

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

عروسی نکردن!

- عمه ات که دوست پسر داره، به مامان بزرگ، بابا بزرگت این رو می گه؟

نمی گه!

- مگه اون ها چه کار می کنن؟

دعوا!

- خوب به نظرت چرا دعواش می کنن؟

چون پیرن!

- این کارشون درسته یا غلط؟

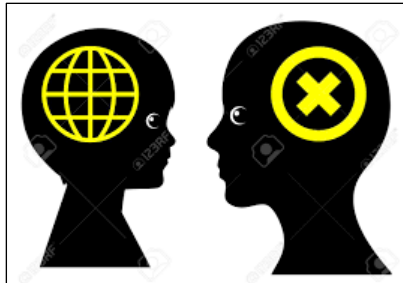
غلط!

- چرا؟

خب بد نیست دیگه... همه دارن.

- یعنی مامان بزرگ و بابا بزرگت که این حرف رو می گن، قدیمی ان؟

آره».



ارایه برخی از معیارهای اقتصادی

غالب الگوهای مطرح شده در کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب، در اوج رفاه مادی و امکانات اجتماعی ترسیم شده‌اند. این مسأله به قدری در کارتون‌ها و پویانمایی‌ها شایع است که خود به خود کودکان کاربر محصولات اخیر تصور می‌کنند، برخوردار بودن از اوج امکانات ممکن و مثلاً زندگی در قصر و داشتن خدمتکار و مانند آن، امری شایع و طبیعی است و آنان نیز در آینده به راحتی می‌توانند از امکاناتی مشابه برخوردار گردند.



پرنیای ۶ ساله که از خانواده مرفهی برخوردار نیست، در مصاحبه خویش بیان می‌دارد که می‌خواهد با جمع کردن پول‌های عیدش، لباس السا را بخرد. آوای ۶ ساله و رهای ۶/۵ ساله هم پس از کاربری از کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب، از علاقه خود به زندگی کردن در قصر یاد کرده‌اند. آرام ۶ ساله هم ضمن تأکید بر آن که مایل است در قصر زندگی کند، با غرور و تفاخر می‌گوید، امکانات مورد نظر وی باید برایش تهیه شوند:

«- پرنیا به نظرت السا چند تا لباس داره؟»

خیلی، یه لباس قدرت ضدیخی، یه لباس جشن، لباس بیرون، کت، شنل، روسری کرم هم داره، تازه موهاش هم کرمه.

- السا چه جوری لباس می‌پوشه؟

کفش‌های قشنگ می‌پوشه با لباسای قشنگ. خاله آنا رو هم بگم؟

- آره بگو!

آنا هم کفش قهوه‌ای نارنجی داره، موهاشم می‌بافه و دیگه همه جاش قشنگه السا هم همین طور.

- تو لباسی عین لباس اون‌ها داری؟

نه، دوست دارم لباس السا رو بگیرم برام.

- می‌گی برات بخرن؟

آره، گفتیم موقع تولدم برام بخرین، چون الان مامانم پولش کم کم داره تموم می شه، منم پولای عیدم رو جمع کردم، می خوام بدم مامانم برام لباس بخره».



«- تو دوست داری مثل السا و آنا لباس بپوشی؟

آره، اصن لباسشو دارم. لباسش توریه، آبییه. آنا تو خونه لباس زمستونی تنشه. از این چیزا هست روسریا، فقط همین قدر (با دست سطح کوچکی را نشان می دهد).

- یعنی حجاب داره و روسری سرش می کنه که کسی موهاش رو نبینه؟
نهههههه. فقط از حموم میاد سرش می کنه.

- حالا آنا حجاب نداره، خوبه یا بده؟

خوبه حجاب نداره، من دوست دارم.

- دوست داشتی جای السا و آنا بودی؟

آره، دوست داشتم جای اونا باشم، قصر یخی داشته باشم، لباسای خوب بپوشم، مامان بابای پولدار داشته باشم».

«- رها خانم، توی مهدکودک، براتون کارتون می گذارن؟

آره، امروز هم برامون کارتون گذاشتن.

- چه کارتونی بود؟

لوک خوش شانس.

- دوستش داشتی؟

نه خیلی.

- چرا؟

چون اون پسرונה بود، داخلش پرنسس نبود.

- مگه فقط کارتونی که توش پرنسس باشه، خوبه؟
آره.

- پرنسس یعنی چی؟

یعنی یه زنه که تو قصر زندگی می‌کنه.

- مگه زنی که توی قصر زندگی می‌کنه، چه طوریه؟
خوشگله، پولداره، مرتبه.

- پس هر کسی بیرون قصر باشه، نمی‌تونه این ویژگی‌ها رو داشته باشه؟
همه‌اش رو نه، ولی مثلاً می‌تونه مرتب باشه.

- خودت دوست داری توی قصر زندگی کنی؟
آره، خیلی دوست دارم».

«- آرام جان، به نظر تو السا آرایش هم می‌کنه؟

آره، رژ قرمز می‌زنه. آنا هم رژ صورتی می‌زنه.

- تو هم آرایش می‌کنی؟

الآن نه، ولی توی عروسیا مامانم برام رژ می‌زنه.

- دوست داری بزرگ شدی، مثل مامانت بشی یا شبیه السا بشی؟
مثله السا.

- خوب چه جوری می‌خواهی مثل السا بشی؟

می‌خوام بزرگ شدم، مثل اون ملکه بشم، کلی لباس خوشگل بگیرم.

- یعنی دوست نداری بزرگ شدی، عروس بشی؟

نه، می‌خوام ملکه بشم. یه قصر بزرگ یخی داشته باشم.

- خوب بعد از این که ملکه بشی، می‌خواهی چه کار کنی؟

خوب از مردم هر چی بخوام، برام میارن.

- مثلاً از وسایل السا کدوم رو می‌خواهی که برات بیارن؟
جواهر، لباس، کفش پاشنه بلند.

- خوب شاید اونا نتونن برات همه این‌ها رو بیارن، اون وقت چی؟
نخیر، باید بیارن».



ارایه برخی از معیارهای عقیدتی

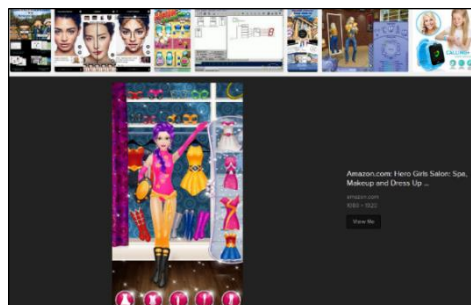
کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر بازی های دیجیتال، کارتون ها و پویانمایی ها در جریان کاربری از موارد پیش گفته، خود را با القائات عقیدتی قابل توجهی مواجه می بینند، نفی حجاب، پذیرش روابط جسمانی جنس های مخالف، عدم استقبال از عبادت و به جای آن طرح جادو و خرافاتی مانند آن، قسمتی از القائات عقیدتی است که کودکان ایرانی در جریان کاربری از محصولات آن سوی آب، با آن ها مواجه می گردند.



اظهار نظرهای ستایش و پوریای ۶ ساله، شواهدی از عدم پذیرش حجاب و روابط جسمانی دو جنس را به دست می دهند. بیانات ارایه شده مهن و آرام ۶ ساله هم حکایت از عدم ضرورت عبادت در الگوهای مورد علاقه کودکان مصاحبه شده دارد. سرانجام فاطمه ۶ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می سازد که وی در جریان کاربری از کارتون های غربی، با مقوله جادو و جادوگری آشنا شده است:

«- ستایش خانم الان مادر تو یا مربی مهدت روسری دارند، اما باربی روسری نداره، تو دوست داری مثل مادر و مربیت باشی یا مثل باربی.

من دوست ندارم روسری سرم کنم، دوست دارم بزرگ شدم، یه دکتر بشم و موهای سرم رو مثل باربی باز بگذارم».



«- تو گفتی اسکوبی دو رو هم دوست داری؟
آره.

- توی اون کارتون چه کسانی هستند؟
اسکوبی دو، شگی، فرد، دافنه، ولما.
- اسکوبی دو کیه؟

سگ اوناست، دوست شگی.
- دوتاشون دخترن و دوتاشون پسر؟
آره، شگی و فرد پسرن.

...

- وقتی اون‌ها موفق شدن، چه کار کردن؟
هم دیگه رو بوسیدن.
- اون‌ها با هم ازدواج کردن؟
نه دوستن.

- خوب اشکال نداره دختر و پسر همین طوری با هم دوست باشن؟
نه دیگه».

مهن و آرام ۶ ساله هم در جریان کاربری از کارتون‌های آن سوی آب، در عمل به نتیجه عدم ضرورت عبادت در الگوهای مورد علاقه‌شان رسیده‌اند:

«- مهن به نظرت بت‌من نماز می‌خونه؟
نه، نمی‌خونه.

- چرا نمی‌خونه؟

اِممم نمی‌دونم.

- به نظرت نماز خوندن کار خوبیه یا نه؟
بابام می‌گه کار خوبیه.

- اگه بابات بگه نماز بخون، نماز می‌خونی؟
آره، چون کار خوبیه.

- حالا اگه بت‌من بهت بگه نماز نخون چی؟
نمی‌خونم.

- چرا؟

چون بت‌من آدم خوبیه، کار بد نمی‌گه انجام بدیم».



- «- آرام خانم تو می دونی شغل السا و آنا چیه؟
کمک کردن به مردم، به اونایی که تو کوهستان، پتو می دن که گرمشون بشه.
- السا و آنا نماز می خونن یا دعا هم می کنن؟
دعا می کنن، با خدا حرف می زنن، ولی نماز نه.
- چرا نماز نمی خونن؟
چون که السا ملکه هست.
- یعنی ملکه ها نباید نماز بخونن؟
نه دیگه».



- فاطمه ۶ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می سازد که وی در جریان کاربری از کارتون های غربی، با مقوله جادو و جادوگری آشنا شده است:
- «- فاطمه اسب تک شاخ که گفتی چه کار می کنه؟
جادو می کنه، کیک درست می کنه.
- مگه جادو واقعیت داره؟
آره، آره من خودم بزرگ شدم، می خوام جادو بکنم.
- مثلاً چه جادوهایی می خوای بکنی؟
مثلن لباسمو عوض کنم. جارو بزنم.
- مامانت هم جارو می کنه؟
نه.
- چرا اون جارو نمی کنه؟

می‌کنه، ولی همش می‌گه، کمرم درد می‌گیره.
- یعنی اگه جادو بلد باشه، کمرش خوب می‌شه؟
آره دیگه، اگه جادو کنه، همه چیز تمیز می‌شه».



القای برخی از ارزش‌های سیاسی

یکی از اهداف مهمی که توسط بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری پیگیری می‌گردد، القای ضعف و فتور و سستی کشورهای جهان سوم و القای برتری بی‌چون و چرای امریکا است. از این رو محصولات اخیر تا آنجا که به ایران مربوط می‌شوند، ایران را کشوری عقب مانده و متزلزل ترسیم می‌کنند، اما در برابر می‌کوشند تا امریکا را در اوج اقتدار ترسیم کنند. هدف اخیر با ارایه کارتون‌ها و پویانمایی‌های پر آب و رنگ و به نمایش کشیدن ماشین‌های پیشرفته، ساختمان‌های بلند مرتبه، الگوهای زنانه‌ای که در اوج جذابیت و اغواگری خویش قرار دارند و طرح الگوهای مردانه‌ای که واجد یک دنیا انرژی و قدرت هستند، میسر می‌گردد.



اظهارات بهرام ۶ ساله، حکایت از چگونگی برتری یافتن امریکا در چشم و دل او را دارند. بیانات امیرمحمد و آسانای ۶ ساله هم حکایت از آن دارد که این کودکان با مقایسه کارتون‌های ایرانی (که فاقد جلوه‌های ویژه خاصی بوده و ساده هستند) و کارتون‌های خارجی (که با صرف هزینه‌های بسیار گزاف، به شکل بسیار مهیج پردازش شده‌اند)، به سادگی ضعف سیاسی-اقتصادی-اجتماعی کشورشان را نتیجه گرفته‌اند:

«- گفتم بت من برای آمریکا هست؟

آره، چون که انگلیسی حرف می‌زنه تو کارتون‌هاش.

- تو زبان انگلیسی رو بیش‌تر دوست داری یا فارسی رو؟

انگلیسی.

- چرا؟

چون بهتره.

- خوب مهن به نظرت آمریکا چه جور کشوریه؟

کشور خوبییه، چون برا بچه ها کارتون های خوب می ذاره.

- به نظرت امریکا قویه یا ضعیفه؟

نه، خیلی قویه.

- چرا؟

چون بت من آمریکاییه و کارتون هاش قشنگه.

- تو ایران رو دوست داری یا آمریکا رو؟

آمریکا رو.

- ماما و بابا کدوم رو دوست دارن؟

بابا و ایا ایران رو دوست داره و می گه ایران خوبه.

- تو بزرگ شدی، می ری آمریکا زندگی کنی؟

آره می رم».



«- امیر محمد فکر می کنی کارتون ربات ها مال کدوم کشور هست؟

اونا مال هر کشوری به غیر از ایران هستند.

- چرا این طوری فکر می کنی؟

چون ایران قوی نیست و زور اون کشورا بیش تر هست».

«- آسانا تو دوست داری کارتون هایی که می بینی خارجی باشن یا ایرانی؟

فرقی هم نمی کنه.

- پس فقط دوست داری فقط خوشگل باشن؟

بله.

- پس کارتون های ایرانی هم می بینی؟

نه.

- چرا؟

(با خنده) چون خوشگل و خوب نیستن.

- به نظرت چرا کارتون‌های ایرانی خوشگل و خوب نیستن؟

نمی‌دونم.

- تا حالا به این فکر کردی؟

اووووم... یه بار.

- کی؟

وقتی شکرستان رو می‌داد.

- خوب با کسی هم درباره‌ی این مسأله حرف زدی؟

با پندار داشتیم با هم می‌دیدیم... بعد به پندار گفتم... پندار گفت، چون بی‌عرضه‌ایم.



البته در موارد دیگری کودکان مصاحبه شده، خاطرنشان می‌ساختند که آنان هم‌زمان تحت تأثیر چند ویژگی الگوهای مورد علاقه‌شان قرار گرفته‌اند. به عنوان مثال، کودکان خردسال که به دلیل برخورداری از تفکر عینی، فاقد دید تحلیلی، انتزاعی و نقاد هستند، با دیدن مثلاً چشم‌های درشت برتز یا قد بلند باربی یا گیسوان پرپشت السا، پس از شیفته شدن به این موارد، ممکن است به خودشان وعده بدهند که در آینده پس از بزرگ شدن خودشان، آن‌ها نیز از ظواهری مانند الگوهای مورد علاقه خویش برخوردار خواهند شد، به همین ترتیب کودکان اخیر با دیدن امکانات مادی گسترده‌ای که در اختیار الگوهای دوست داشتنی خود می‌بینند، ممکن است به خود وعده بدهند که به فرض آن‌ها نیز مانند سیندرلا یا زیبای خفته، سرانجام با پرنسی که از راه می‌رسد، ازدواج خواهند کرد و به قصر وی راه پیدا خواهند کرد و یا در آینده، آنان نیز نظیر پرنسس‌هایی که در بازی‌هایشان بارها و بارها در نقش آنان بازی کرده‌اند، روزی لباس‌های پرنسسی پوشیده، با آویختن جواهرات سلطنتی به خود، در حالی که

چندین و چند خدمتکار در خدمت وی هستند، در افق به آواز خواندن خواهد پرداخت و به این ترتیب به رؤیاهای خود تحقق خواهد بخشید.

تکرار مکرر صحنه های اخیر چنان متعدد و زیاد است که شاید کودکان کاربر بازی ها تصور نکنند که چنین شرایطی ممکن است برای آنان محقق نشود.

اما همان گونه که از آن یاد شد، برخلاف جهان بازی ها، کارتون ها و پویانمایی ها که گاهی دنیایی همچون بهشت را برای کودک رقم می زنند، واقعیت امر جهان حاضر چیزی جز تراحم نیست و اوضاع و احوال زندگی آنان، آن گونه که آن ها دوست دارند و آرزوی آن را در سر می پروراند، محقق نخواهد شد و کودکان در برخورد با جهان واقعی بلافاصله و یا در برخی از موارد پس از گذشت مدتی، درمی یابند که تصورات شیرین آن ها، پایه در واقعیت نداشته، رؤیایی بیش نبوده است و همین مسأله سبب می شود که آنان دچار یأس و سرخوردگی شوند و احساس کنند اندام ایده آلی که آرزوی آن را داشتند، خیالی دست نیافتنی است و یا قصر و امکاناتی که دوست داشتند در اختیار آنان باشد، یا امکاناتی که علاقه داشتند از آن بهره مند گردند، هرگز در دسترس آنان قرار نخواهد گرفت.

بیانات زیر حکایت از علاقه برخی از کودکان مصاحبه شده به کسب قدرت اقتصادی و در عین حال دستیابی به جذابیت فیزیکی مورد نظر کودک است که عدم تحقق آن ها در جهان واقع، احساس شکست، عدم اعتماد به نفس و از دست دادن باور به خود را برای کودکان کاربر بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها رقم می زند.

«- مانیا خانم، به نظرت زندگی ما بهتره یا زندگی باربی؟

زندگی باربی.

- چرا؟

چون که خیلی خونه ی قشنگی داره. خیلی خودشم قشنگه، خوبه» (مانیا، ۶ ساله).

«- آدم های واقعی خوشگل ترن یا باربی؟

باربی اینا.

- چرا؟

لباس خوشگل دارن، پولدارن، بعد یه شاهزاده باهاشون ازدواج می کنه.

- یعنی تو هم دوست داری مثل باربی ها با شاهزاده ازدواج کنی؟

(می خندد).

- آره؟ دوست داری؟

- آره» (فرشته، ۶ ساله).

«- افسانه از نظر تو سیندرلا خوشبخته؟

آره.

- چرا؟ اون که مادرش رو از دست داده، تازه مثل تو هم یه خواهر مهربون نداره.

آره، خواهر نداره، ولی دوستای زیادی داره، تازه فرشته هم باهاش دوس می‌شه، همه دوش دارن، بعدشم با یه شاهزاده ازدواج می‌کنه که دوش داره.

- خوب دوست‌های تو، تو رو هم دوست دارن، مگه نه؟

آره، منم دوشون دارم، ولی یکی از دوستانم هست، موهاش طلاییه، مٹ سیندرلا، من بهش حسودی می‌کنم....

- افسانه گفتی دوست داری یه روزی مٹل سیندرلا توی قصر بری؟
آره.

- ولی الآن که قصر نیست؟

خب، خونه بزرگا، مٹل قصرن دیگه.

- افسانه گفتی می‌ری عروسی لباس آبی می‌پوشی، آرایش هم می‌کنی؟
آره، نامادریم منو آرایش می‌کنه، با هم می‌ریم آرایشگاه، خوشگل بشیم.

- خودت می‌گی چه جوری آرایش کنن؟
نه، نامادریم می‌گه.

- دوست داری شبیه سیندرلا بشی؟

آره، ولی الآن کوچیکم، بزرگ شدم، لنز می‌ذارم، موهامو رنگ می‌کنم، مٹ سیندرلا می‌شم، تازه با یه پسر از دواج می‌کنم که منو ببره تو قصر.

- به نظر من، خودت خیلی خوشگل‌تر از سیندرلا هستی‌ها.

نخیر، سیندرلا خیلییییییییی خوشگله، همه دوش دارن، مٹ من چاق نیست که، لاغره، لباسای خوشگل می‌پوشه، قشنگ می‌رقصه.

- چرا فکر می‌کنی کسی دوستت نداره؟

همه دوسم ندارن، یکی تو دوسم داری، یکی ام آبجیمه. بابام نامادریمو بیش‌تر دوس داره.

- افسانه دوست داری بزرگ شدی چه کار کنی؟

من بزرگ شم، یه پسر منو می‌بره تو قصر، مٹ سیندرلا» (افسانه، ۶ ساله).

«- تو بزرگ شدی، می‌خوای چه کاره بشی؟

می‌خوام برم آمریکا، تو هاوایی پلیس شم.

- مگه اینجا نمی‌شه پلیس بشی؟

نه، می‌خوام اونجا برم پیش کونا.

- کونا کیه؟

یه دخترست اونجا، تو هاوایی پلیسه، خیلی عاشقشم (اسم اصلی فیلم مأموریت در هاوایی است).

- واسه چی این قدر عاشق کونا هستی؟

چون یه دختر خوشگل بود که یه سگم داشت، مثله پاپت که من داشتم. کارشم خیلی با حال بود.

- مگه چه شکلی بود که می گی خوشگل بود؟

چشمش درشته، گونه هاش بعد دماغش کوچول موچوله، لباشم کوچولو بود.

- تو هم دوست داشتی شبیه اون بشی؟

آره، خیلی.

- خوب چه کار می کنی که شبیه اون بشی؟

لنز می دارم.

- چشم هات درد نمی گیره بخوای لنز بگذاری؟

اگه شبیه اون بشم، نه دیگه.

- مگه الان زشتی اصلن؟

نه، مامانم می گه خوشگلم، ولی کونا قشنگ تره خوب» (آمییدا، ۶ ساله).

برخلاف مواردی که کودک ممکن است به آینده امید بسته، به خود دلداری بدهد که در آینده

آرزوهای وی محقق خواهد شد، در برخی از موارد کودکانی که دارای مشکل جسمانی خاصی بوده یا

خود را به صراحت فاقد معیارهای مطرح شده الگوهای عروسکی - کارتونی غربی می بینند، شکست را

به عینه تجربه کرده، به همین سبب تصویر منفی از خویش به دست می آورند.

مهتاب ۵ ساله که به علت ازدواج فامیلی پدر و مادرش، از بدو تولد از وجود مشکل کم بینایی رنج می برد

و همیشه از ابزارهای کمکی مثل عینک، لنز، ذره بین، کتاب های با فونت درشت و مانند آنها استفاده

می کند، در مصاحبه خود بیان می دارد او در مقایسه خود با الگوهایی نظیر السا خود را هیچ می پندارد:

«- خوب مهتاب خانم تو دیگه چه کارتونی رو داری؟

خب کارتونای السا و آنا. اینا خیلی قشنگن سمانه جون. همچین رمانتیک ایناس.

- یعنی چه جور می هستن؟

مثلاً توش رقص تمرین می کنن. السا خیلی خوشگله. من دوست دارم مته اون موهامو بلند و طلایی

کنم، اما خب مامانم اجازه نمی ده. بعد همه السا رو دوست دارن. تازه اون مته من عینکی نیست. بعد

عاشقش می شن و اینا دیگه.

- اما تو خودت خیلی دختر خوشگلی هستی عزیزم. هر کس یه زیبایی برای خودش داره.

نه من عینکی ام. اگه عینکم نباشه، هیچی نمی بینم یا مثلاً قدم کوتاهه. السا اگه شکل من بود که

هیچ کس عاشقش نمی شد. (می خندد). کلاً هر کی موهاشو طلایی می کنه، خوشگل می شه! حتی مامانم

برا عروسی دایی، موهاشو طلایی کرده بود و خوشگل شده بود!

- یه سوال! تو اگه می تونستی شبیه قهرمان یکی از کارتونها بشی، کدوم کارتون رو انتخاب می کردی؟

وای سمانه جون، من همیشه تو خاله بازیام فکر می کنم السا شدم. همش فکر می کنم شاهزادم و از

مامان و بابام می خوام حتی منو السا صدا کنن. تازه کیفمم روش السا داره!

- پس خیلی خوشحال می‌شی که همه تو رو مثل السا بدونن؟
خب تو اون لحظه آره، اما بعدش نه، چون یادم میاد که من عینکی‌ام! قدمم کوتاهه! موهامم نه بلنده نه طلاییه!».

سوگند ۶ ساله نیز در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد که او در برخورد با کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که استانداردهای زیبایی غرب (یعنی موی صاف، لخت و طلایی، قد بلند و اندام باریک) را در معرض دید کودکانی همچون او گذارده‌اند، به دلیل صاف نبودن موهایش احسان خسران و شکست می‌کند:
«- تو چه چیزی از السا و آنا رو دوست داری؟

مثلاً همین که السا موهایش بلنده و خوشگل می‌بافه. منم موهامو بلند کردم، مامانم برام می‌بافه. ولی به خوشگلی اون نمی‌شه. چون اون موهایش بولوند و خوشگله. اینم بگم خیلی لاغر و خوش‌هیكله. یا مثلاً قدرتش با حاله.

- بلوند یعنی چی؟
یعنی اونایی که موهایشون طلاییه. منم به مامانم گفتم موهامو مته السا رنگ کنم، اما گفت وقتی بزرگ شدی می‌تونی این کارو کنی، ولی وقتی با سبحان دعوا می‌شه، همش بهم می‌گه تو بزرگ شدی باید ببخیش و اینا، نفهمیدم کی بزرگم پس، ولی بزرگ شم، حتماً موهامو مته السا می‌کنم.

- یعنی اگه کسی موهایش بلند یا طلایی نباشه خوشگل نیست؟
- هست، اما خب بلند و طلایی خوشگل‌تره دیگه. آدم می‌شه مته این خارجیا. برا همینم به مامانم گفتم برا تولدم موی السایی خریدم! اصن می‌دونی الهه جون، الان مو این شکلی مده. همه می‌رن برای عید موهایشون طلایی می‌کنن یا همه به کسی که موی بلند داره می‌گن، وای چه موی خوشگلی. پس منم اون طوری دوست دارم.

- یعنی چی موی السایی؟
(از داخل کشوی وسایلش کلاه‌گیس مصنوعی به رنگ موهای السا را درمی‌آورد و روی سرش می‌گذارد) یعنی این دیگه. مثلاً من السام، موهامم مته اونه!

- موهای خودت به این خوشگلی رو دوست نداری اون وقت؟!
نه، خیلیم فرفری و زشته و سیاهه. بزرگ شم می‌رم گِلَت می‌کنم!
- اون وقت گِلَت یعنی چی؟

یعنی صافشون می‌کنم، می‌بافم وزوزی نشه!»



در موارد دیگری ممکن است کودکانی که خود را از امکانات مادی الگوهای عروسی- کارتونی مطرح شده در غرب دور می‌پندارند، احساس خسران مشابهی را در خود تجربه کرده و به منصفه دید بگذارند. کیانای ۶ ساله، نمونه‌ای در همین جهت است:

«تذکر پژوهش‌گر در حاشیه گزارش مصاحبه با کیانای ۶ ساله:

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

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



با توجه به آنچه از آن یاد شد، کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب، پس از برخورد با معیارهای نسبتاً متفاوت مطرح شده در محصولات اخیر (که در واقع معیارهای مبلغ جهان سرمایه‌داری هستند)، نه تنها در معیارهای فردی (جذابیت فیزیکی برای دختران و قدرت بدنی برای پسران)، فاصله خود را با الگوهای مورد علاقه‌شان بسیار زیاد می‌بینند، بلکه با تأمل و تأنی در معیارهای فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، عقیدتی و سیاسی مطرح شده در کارتونها و امریکایی، فاصله معیارهای غالباً مادی و شهوانی آثار اخیر را با معیارهای مشابه در جامعه خودشان، زیاد می‌بینند و از آنجا که در مشکلات و تعارض‌های پیش آمده، غالباً آن‌ها را به نفع الگوهای مورد علاقه‌شان حل می‌کنند، به سادگی دچار احساس حقارت و عدم اعتماد به نفس می‌گردند.



برخلاف گذشته که احساس حقارت کودکان در برخورد با الگوهای معمولی در یک مورد (مثلاً جذابیت فیزیکی، قدرت اقتصادی و مانند آن) خلاصه می‌شد، ویژگی مهم احساس حقارت مضاعف، احساس حقارت هم‌زمان در چند مقوله مختلف، مانند جذابیت، رفاه و نظایر آن است که با اتکا به سناریوهای از پیش تعیین شده دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری پردازش شده‌اند و در این میان کودک کاربر پس از تأمل درونی در معیارهای فردی و جمعی خود و جامعه‌اش و مقایسه آن‌ها با معیارهای فردی و جمعی که از طریق الگوهای مورد علاقه‌اش، به وی ارایه شده است، فاصله‌ای دست نیافتنی بین امکانات خود و الگوهای مورد علاقه‌اش احساس می‌کند و همین مسأله سبب می‌شود، وی در آغاز زندگی، احساس عدم اعتماد به نفس، حقارت و ناکامی دو چاندانی را در خود تجربه کند.

۲-۱۷- تعمیق رابطه با جنس مخالف

انسان‌ها از طبعی مدنی برخوردارند، از این رو گرد هم آمده، تعامل با یکدیگر را پیشه خود می‌کنند، مضاف بر طبع مدنی آدمی، اقتضائات زندگی اجتماعی انسان‌ها، آنان را وادار به تعامل، همکاری و همیاری با یکدیگر می‌کند. اما در کنار اقتضائات یاد شده، مسأله جذابیت جنسی دو جنس هم در این میان مطرح هست که بسته به نوع نگاه افراد، می‌تواند از سطح روابط مبتنی بر مسایل جسمانی، شهوانی و حیوانی، تا سطح روابط مبتنی بر اخلاق‌مداری و ارتقای جوامع انسانی در نوسان باشد. به این معنا که در دیدی می‌توان تعامل با جنس مخالف را مبتنی بر جذابیت جنسی وی سامان داد و در پی این امر سایر اهداف مترتب بر آن را پی گرفت، اما در نگاه دیگری می‌توان تعامل اخیر را فارغ از مقوله جذابیت جنسی و تنها بر مبنای همکاری دو جنس در جهت پیش‌برد اهداف اجتماعی دید و بر همین مبنا سایر اهداف مترتب بر آن را دنبال کرد.



در سطح فلسفی، دیدگاه های اصالت انسان و اومانیسیم و دیدگاه تئستی و جهان بینی الهی، می توانند بیانگر و معرف جریان های پیش گفته باشند. به این معنا که در دیدگاه اومانستی که اصالت را به آدمی و لذات وی می دهد، تعامل با دیگران نیز باید تا حد ممکن در خدمت لذت مداری آدمی باشد، حال آن که در دیدگاه دینی، از آنجا که آدمی تکلیف مدار در نظر گرفته می شود و باید در صدد به تعالی کشاندن خود و جامعه اش باشد، هدف تعامل با جنس مخالف نیز اعتلا بخشی به اهداف انسانی و همکاری و معاضدت در جهت رفع کمبودها، حرمان ها و کاستی هایی است که جامعه بشری (و حتی جمیع حیوانات و زیست محیط فرد) را تهدید کرده، با تبعات ناگوار و آلام عدیده ای روبرو می سازند.

با بررسی کتاب های آسمانی مشخص می گردد که کتاب های اخیر روابط دو جنس را تنها در صورتی که مبتنی بر نگاه تکلیف گرایی آدمی باشد، می پذیرند، به عنوان مثال، در قرآن همکاری حضرت موسی، علیه السلام، با دختران حضرت شعیب، علیه السلام، در جریان بیرون کشیدن آب برای سیراب کردن گوسفندان، با نگاهی مثبت نگریسته شده است، اما آنجا که مدار روابط دو جنس از محور پیش برد مسایل اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی جامعه خارج شده و لذت مداری در دستور کار افراد قرار گیرد، آنگاه دیدگاه دینی دست به نفی و انکار رابطه اخیر می زند. در حالی که در دیدگاه اومانستی که مبتنی بر اصالت دادن به انسان و بالطبع در محور قراردادن لذات وی است، حتی اگر روابط دو جنس بر مبنای تحریک شهوات، لهو و لعب و هززه گردی قرار بگیرد، دیدگاه اخیر آن را با نگاه مثبتی دیده و دست به پذیرش آن می زند.

گذشته از نوع نگاه به روابط بین دو جنس، آغاز سن روابط اخیر نیز به سهم خود در این میان مهم هست. به این معنی که با بررسی بسیاری از کتاب ها و مقالات علمی موجود، مشخص می شود که منابع پیش گفته، عمدتاً شکل گیری روابط معنادار دو جنس را در محدوده سنی خیزش بیداری هر دو جنس مذکر و مؤنث دیده و به تبیین آن پرداخته اند. به عنوان مثال، دانشنامه ویکی پدیا در مورد روابط دوستی دختر و پسر می نویسد:

«در گذشته دوستی (با جنس مخالف) و ارتباط ایشان خارج از ازدواج، چه به صورت عاشقانه و چه

به صورت جنسی، نامشروع و خارج از مقررات بود، اما امروزه این رابطه عموماً پذیرفته شده و به دور از بار معنایی منفی است. در هر فرهنگی و بنا بر آداب و فرهنگ هر قومیتی روش انتخاب فرد مورد نظر از جنس مخالف و همچنین چگونگی برقراری ارتباط با او مختلف و گاهی هم متضاد است، در کشورهایی مثل آمریکا نیز که فضای آزاد برای ارتباط های دو جنس به گونه ای فراهم است، حدود ۵۰ تا ۸۰ درصد دختران و پسران نوجوان در آن پیش از ازدواج در فعالیت های جنسی شرکت دارند، با این حال محدودیت های اخلاقی، عرفی و قانونی برای این خواسته و غریزه انسانی وجود دارد. در کشور ایران نیز مسأله روابط دختران و پسران قبل از ازدواج به عنوان یکی از مسایل مبتلا به و در عین حال چالش برانگیز است. در ایران طبق چند تحقیق به عمل آمده مشخص شده است که حدود ۳۰ تا ۷۰ درصد نوجوانان به نوعی با موضوع دوستی با جنس مخالف درگیرند، همچنین در یک پژوهش گسترده که روی ۷۵ هزار نفر از جوانان و نوجوانان ۱۴ تا ۱۹ ساله در سراسر کشور انجام شد، ۴۵ درصد از نمونه ها عنوان کردند که مسایل جنسی فکشان را آزار می دهد و ۳۵ درصد مطرح کردند که به خاطر مسایل جنسی گاهی

به درد سر افتاده‌اند. با وجود این که نوع ارتباط بین دو جنس، نگرانی‌هایی را در جوامع مختلف به وجود آورده و حتی به عنوان نشانه برخی معضلات و ناپهنجاری‌ها و نیز نتیجه آن شناخته می‌شود، با این حال هنوز اختلاف نظر در مورد بهترین راه‌ها برای برقراری ارتباط مناسب بین دو جنس وجود دارد. برای مثال، تا ۳۰ سال پیش در آمریکا اگر دختر و پسری می‌خواستند با هم بیرون بروند، یک نفر با آن‌ها می‌رفت. به تعبیر دیگر هرچه به سمت گذشته می‌رویم، دوستی‌ها کم‌تر است، اما هر چه به سمت زندگی مدرنیته پیش می‌آییم، این روابط نیز بیش‌تر می‌شود.



فضای اجتماعی جامعه از سویی و سیطره‌یابی بیش از پیش فضای مجازی از سوی دیگر، در حال حاضر تعمیق رابطه با جنس مخالف را برای اقشار مختلف جامعه دامن می‌زند. مطالعه دکتر گلزاری در سال ۱۳۹۰ در سطح دانش‌آموزان شهر تهران و اعلان ۸۰٪ روابط دوستی دختر و پسر در سطح آنان و هشدار گرایش روابط عاطفی دوستی دختر و پسر به سمت روابط جنسی، از تحول‌های اجتماعی موجود در این زمینه در جامعه خبر می‌دهد.

به گزارش ایسنا در اردیبهشت ۱۳۹۳، محمود گلزاری معاون ساماندهی امور جوانان وزیر ورزش و جوانان گفت: «متأسفانه ارتباط دختران و پسران نسبت به ۳۰ سال گذشته، سه برابر شده و زمان شروع رابطه به دوران تحصیلی راهنمایی و نوع رابطه از عاطفی به جنسی رسیده و ارتباط هم‌زمان با چند نفر زیاد شده‌است».



با بررسی بازی های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی های مورد کاربری کودکان پیش دبستانی مشخص می شود که تقریباً تمامی الگوهای پسرانه و دخترانه در تولیدات اخیر، همواره دارای دوست جنس مخالف هستند. به این معنا که بررسی شواهد میدانی در زمینه نگاه و دید کودکان حکایت از آن دارد که اگر روابط معنادار دوستی دختران و پسران تا یکی دو دهه قبل، عمدتاً متمرکز بر دوره خیزش جنسی دو جنس بوده است، در حال حاضر این مسأله در اثر کاربری کودکان از کارتونها و پویانمایی های دستگاه تبلیغاتی جهان سرمایه داری، به سطح سنی کودکان نسل دهه ۹۰ رسیده است و کودکان اخیر توسط محصولات پیش گفته در عمل تشویق می شوند که حتی پیش از بلوغ زیستی خودشان، متوجه جنس مخالف شده، سنخ توجه شان نیز در این میان به طور عمده معطوف به روابط نزدیک و جسمانی دو جنس باشد، نه تعامل برای رقم زدن خیر و رفاه برای بشر و رفع مشکلات و آلام جوامع بشری، به تعبیر دیگر، تولید محصولات فرهنگی دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه داری در راستای هدف تربیت انسان هایی است که به بهترین شکل ممکن سود جهان سرمایه داری را تأمین و تضمین کنند.

در تعقیب اهداف اخیر، کارتونها و پویانمایی های تهیه شده توسط دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه داری، از سویی با دامن زدن به شهوت گرایی و مصرف گرایی کاربران خردسال و نوجوان محصولاتشان، به دنبال افزایش فروش خویش هستند و از سوی دیگر با تهیه و ارایه کارتونها و پویانمایی های که دست به ترسیم خشونت های بی حد و حصری در جوامع انسانی می زنند، کودکان و نوجوانان مخاطب خود را چنان مرعوب می سازند که اندیشه طغیان علیه نظام فاسد سرمایه داری را از ذهن خویش بیرون کنند.



نکته مهم دیگری که در محصولات کارتونی و پویانمایی های آن سوی آب قابل توجه است، محو، گم و ناپیدا بودن خانواده در این محصولات فرهنگی است که به نوعی انعکاس دهنده روابط خانوادگی متشتت در غرب است، بنابراین روابط دوستی دختران و پسران در این میان به سادگی می تواند جایگزین روابط خانوادگی پر مهر و محبت آنان شود و جای خالی آن را به شکل نسبی پر کند.

بررسی اطلاعات میدانی گردآوری شده از سطح دختران و پسران پیش دبستانی ایرانی از شهرهای مختلف ایران، حکایت از آن دارد که اهداف نظام سرمایه داری که در تولیدهای کارتونی و پویانمایی آن مندرج گردیده است، به مخاطبان منتقل گردیده، آنان نه تنها برقراری رابطه با جنس مخالف با رنگ و صبغه جسمانی را از اوان زندگی به میزان زیادی پذیرفته اند، بلکه رابطه اخیر را به جای اولیا و کانون گرم خانواده نیز کم و بیش می پذیرند.

تصاویر ارایه شده زیر، دورنمایی از تلاش دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری را نشان می‌دهند که در جریان پردازش الگوهای مختلفی که برای کاربری کودکان و نوجوانان طراحی و تدوین کرده است، در اکثریت قریب به اتفاق موارد در کنار جنس مخالف خودشان قرار دارند.^۱



بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی، دلالت بر آن دارد که پیام ضمنی تولیدهای دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری در حد زیادی موفق عمل کرده است و کودکان کاربر محصولات اخیر، نسبت به ضرورت دوستی دختر و پسر (با جهت‌گیری عمدتاً جسمانی) قانع شده‌اند. اظهارات مهن ۶ ساله و علی ۶/۵ ساله، حکایت از پذیرش خطمشی الگوی مطلوب طبع مهن و علی در جهت ضرورت داشتن دوست جنس مخالف دارند:

۱. البته در این قسمت لازم به یادآوری است که چون در غالب کشورهای غربی مسأله هم جنس‌گرایی به مثابه یکی از صور حیات جنسی پذیرفته شده است، برخی از کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید شده دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، این مسأله را مورد توجه و تأکید قرار داده‌اند. کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی مانند باب اسفنجی و دهکده لازلو، نمونه‌های بارزی در این جهت هستند که کتاب در این قسمت متعرض بحث آن نشده است. تصاویر زیر معرف نمونه‌هایی از این بازی‌ها است:



- «- مهن به من می گی تو چه جوری بازی می کنی؟
با پای بت من می زنم تو سر جوکر، بعد فرار می کنیم با دوست دخترش.
- مگه بت من دوست دختر داره؟
آره، همیشه هم بهش کمک می کنه.
- تو دوستش داری؟
آره، خیلی زیاد دوستش دارم.
- بزرگ شدی، دوست دختر می گیری؟
آره.
- چرا؟
چون کمکم می کنه بجنگم با آدم بدا.
- تو از کجا فهمیدی دوست دخترش هست؟
سینا، پسر عمه ام بهم گفت.
- سینا از تو بزرگ تره یا کوچیک تره؟
سینا بزرگ تره، ولی من قوی ترم ازش.
- بت من فقط دوست دختر داره یا زن هم داره؟
نه، دوست دختر داره.
- راجع به دوست دختر بت من، با چه کسانی حرف می زنی؟
با سینا.
- با مامان و بابات چی؟
نه، با اونا نه.
- چرا با اونا ها صحبت نمی کنی؟
آخه اونا ندیدن کارتونو، ولی سینا دیده».



- «- اون دختره که توی فیلم مرد عنکبوتی بود، چه کاره اون می شد؟
دوست دخترش بود.
- دوست دختر یعنی چی؟
یعنی با هم دوست می شن، بعد ازدواج می کنن.

- از کجا می‌دونی آخرش با هم ازدواج می‌کنن؟
دایم گفته.

- به نظرت اشکال نداره آدم دوست دختر داشته باشه؟
نه، خیلی هم خوبه، مثلاً دایم دوست دختر داره، با هم می‌رن بیرون، خیلی بهشون خوش می‌گذره.
- تو هم دوست دختر داری؟
نه، من هنوز خیلی کوچیکم، وقتی بزرگ شدم، باید دوست دختر داشته باشم».

نکته قابل توجهی که در این قسمت لازم به ذکر است، پذیرش خطمشی ضرورت داشتن دوست جنس مخالف، در سطح دختران نسل دهه ۹۰ کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها است، زیرا دختران به دلیل آن که هورمون ترششان بیش‌تر از پسرها است، نسبت به ارتکاب رفتارهای خلاف و بزه، حساسیت بیش‌تری از خود نشان می‌دهند و بر همین مبنا، در همه جوامع بشری به عنوان جنس با حیاتر شناخته می‌شوند. مضاف بر این، جنس مؤنث، برخلاف جنس مذکر از تمایلات جنسی کم‌تری برخوردار است^۱، بنابراین وقتی دختران که عفاف و حیای جامعه شناخته می‌شوند، در امر دوستی دو جنس پیش قدم شوند و روابط دو جنس (با خمیرمایه جسمانی آن) را مورد تأکید قرار دهند، پذیرش معنای اخیر در سطح پسران که به لحاظ زیستی مستعد جنسی‌تر اندیشیدن هستند، به مراتب سهل‌تر و آسان‌تر خواهد بود.



بیانات پارمیس ۶ ساله و نیلوی ۶/۵ ساله، در مورد پذیرش القائات کارتون‌ها و پویانمایی‌های مورد کاربری آنان به قرار زیر است:
«... آنا و السا خوشگلن، همه عاشقشونن.

- کی عاشقشونه؟
هانس عاشق آناعه.
- هانس شوهرشه؟

۱. در جنس مذکر، غده هیپوتالاموس که ناظر بر مسایل جنسی است، سنگین‌تر از غده هیپوتالاموس زن است. به همین ترتیب در سیستم حاشیه‌ای (لیمبیک سیستم) مغز، در جنس مذکر قسمت قدیمی و در جنس مؤنث قسمت جدید آن فعال‌تر هستند، قسمت قدیمی لیمبیک ناظر بر مسایل جنسی و پرخاشگری و قسمت جدید آن ناظر بر مسایل عاطفی است به همین ترتیب تستوسترون به عنوان بستر هورمونی مرد، وی را به سمت مسایل جنسی و پرخاشگری و استروژن و پروژسترون به عنوان بستر هورمونی جنس مؤنث، زن را به سمت مسایل عاطفی سوق می‌دهند (منطقی، ۱۳۹۰).

نه، دوس پسرشه.

- از کجا می دونی دوست پسرش هست؟

چون با هم عروسی نکردن.

- این رو از کجا فهمیدی؟

فهمیدم دیگه... تو فیلما وقتی دو نفر عروسی کردن، می شن زن و شوهر، وقتی قراره عروسی کنن،

می شن نامزد، وقتای دیگه ام می شن دوس پسر، دوس دختر.

- به نظرت دوست پسر داشتن کار خوبیه؟

آره.

- یعنی تو هم دوست پسر داری؟

آره.

- دوست پسرت کیه؟

آرمین (همبازی پارمیس در مهد).

- کجا با هم آشنا شدین؟

توی مهد.

- چی شد که با هم دوست شدین؟

آرمین همش موهامو می بافت، کسی موهامو می کشید، اونا رو دعوا می کرد. هر وقت ناراحت بودم،

منو می خندوند.

- مامان و بابات می دونن با آرمین دوستی؟

نه.

- اگه بفهمن چه کار می کنن؟

عصبانی می شن.

- چرا عصبانی می شن، مگه تو کار بدی انجام دادی؟

نه، کار بدی نیست.

- پس چرا عصبانی می شن؟

نمی دونم.

- به نظرت این که دختری دوست پسر داشته باشه، کار غلطی نیست؟

نه.

- چرا؟

اگه غلطه پس چرا آنا با هانس دوسته؟

- به نظرت هرکاری اون ها می کنن درسته؟

آره... .

- خوب گفتی که زیبای خفته رو هم دوست داری، بهم می‌گی چرا؟
خوب اونم مٲ السا، موهای بلند طلایی داره... لباساشم دکلته‌ی بلنده.
- به خاطر این که مثل السا موهای طلاییه و لباسش مثل لباس السا هست، دوستش داری؟
آره. بعدشم اونم خوشگله، همه عاشقش.
- کی عاشقشه؟
شاهزاده فیلیپ.
- شاهزاده فیلیپ چه نسبتی با زیبای خفته داره؟
می‌خوان با هم عروسی کنن.
- دوست داری تو هم با یه شاهزاده عروسی کنی؟
آره، آرمین منم یه شاهزاده‌اس.
- چرا بهش می‌گی شاهزاده؟
چون آرمین، مٲ فیلیپ خوش تیپ و خوشگله، مٲ اونم از من کلی دفاع می‌کنه.
- مثلاً چه کار می‌کنه؟
وقتی با آرمینم کسی منو اذیت نمی‌کنه.
- دوست داری تو هم مثل زیبای خفته که با فیلیپ عروسی کرد، با آرمین عروسی کنی؟
آره خیلی».



- «- به نظرت باربی کارهای خوب انجام می‌ده یا کارهای بد؟
کارای خوب!
- مثلاً چه کار می‌کنه؟
همش به خودش می‌رسه و مرتب می‌گرده. منم همیشه سعی می‌کنم مثل باربی برم حموم و لباس تمیز بپوشم و به خودم برسم.
- خوب باربی دوست پسر هم داره؟
آره!
- خوب دوست پسر یعنی چی؟
یعنی کسی که همش با باربیه و با هم می‌رن بیرون و غذا می‌خورن.

- تو هم دوست پسر داری؟
- آره، یکی از پسرای توی پیش دبستانی مون رو خیلی دوس دارم، اسمش ابوالفضل.
- چرا دوستش داری؟
- آخه خیلی پسر خوب و با حالیه.
- به نظرت عیب نداره آدم دوست پسر داشته باشه؟
- نه، همه دارن دیگه!
- یعنی چی همه دارن؟
- مثلاً دوستام دوس پسر دارن، مثل باربی.
- اسم دوست پسر باربی رو یادته هست؟
- آره، رادرد اسمشه. آخرش با باربی ازدواج می کنه و بهش حلقه می ده.
- به نظرت همه دوست پسرها و دوست دخترها با هم ازدواج می کنن؟
- آره، بیش ترشون».



اگر چه برخی از دختران نسل دهه ۹۰ مصاحبه شده، روابط دوستی دختر و پسر را منتهی به ازدواج می دیدند، اما برخی از آنان نیز با توجه به رفتار الگوهای مطلوب طبعشان ازدواج را ماحصل نهایی دوستی دختران و پسران نمی دانستند.

سارا و لیلای ۶ ساله، با استناد به کارتون راپونزل، روابط یک دختر و پسر را (حتی اگر پسر در پوشش دزدی به وی نزدیک شده باشد)، روابطی می دانند که می تواند به سادگی عاطفی شده و به ازدواج با وی بینجامد:

«- خوب آخر راپونزل خانواده اش رو پیدا می کنه؟
آره.

- چه طوری؟

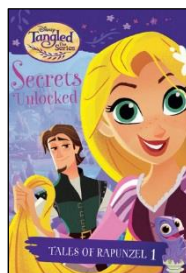
یک پسره بود، دزدی کرده بود. فرار می کنه از دست پلیس های شاه، می ره تو قصر راپونزل. راپونزل با ماهیتابه می زنه تو سرش، بی هوش می شه.

- خوب؟

پسره یک تاج داشت دست راپونزل، واسه این که پس بگیره، به راپونزل کمک می کنه بره شب تولدش از قصر بیرون.

- پسره آدم خوبی بود؟

- آره خیلی بامزه بود، مخصوصاً دعواش با اسب و این که به راپونزل کمک می‌کنه.
- جادوگره نفهمید؟
- نه، آخه تا فردا خونه نمی‌اومد.
- راپونزل با پسره رفت؟
- آره.
- کجا رفتن؟
- شهر پادشاه.
- اون پسر کی بود؟
- دوست پسرش.
- دوست پسر یعنی چی؟
- خوب اونا با هم آشنا شدن، بعد دوست شدن، آخرم ازدواج می‌کنن، دوست پسرشه.
- به نظر تو همه با دوست پسرانشون ازدواج می‌کنن؟
- بله.»



- «- گفتی به خاطر این که موهای راپونزل بلنده، دوستش داری؟
- اوهوم.
- تو هم دوست داری موهاش بلند باشه؟
- اوهوم.
- خوب موهاش بلند باشه، بعد با اون‌ها می‌خوای چه کار بکنی؟
- بعدش در کمدمو باهاش باز کنم.
- چه جور؟
- گره بزنم به در کمد.
- به نظرت می‌شه؟
- آره.
- دیگه چه چیز کارتون راپونزل رو دوست داری؟
- همون که با ملاقه می‌زنه تو سر آقاهه.

- خوب چرا زد تو سر آقاهه، اومده بود دزدی کنه؟
نیومده بود دزدی کنه. اومده بود باهاش دوست بشه که با ملاقه زد تو سرش. بعد با موهاش بستش به کمد.
- آهان، یعنی پسره می خواست با راپونزل دوست بشه.
آره.
- خوب به نظرت کار خوبی کرد که باهاش دوست نشد؟
نح!
- چرا؟
چون، چون خوب بود پسره. آدم خوبی بود.
- پسره خوب بود و باید با اون دوست می شد؟
آره، اگر می خواست.
- آهان اگه راپونزل می خواست؟
آره! ولی اون فک کرد که اون دزده.
- به نظرت خوبه که راپونزل با پسره دوست بشه؟
آره».



بهار ۵ ساله نیز در مصاحبه خود از «ازدواج بازی» یاد می کند که گاهی با دوست پسرش مشغول آن می شوند:

«- وقتی تو و منی با هم بازی می کنید، بیش تر چه بازی هایی می کنید؟
من اسباب بازی نمیارم، همین جوری خالی میارم بازی می کنم... ولی خیلی دوست دارم خونه بازی کنیم.

- خونه بازی بازیش چه طوری هست؟
یعنی مثل کارتونا من موهام بلند بشه، لباس پفی بپوشم و من و تو خونمون با هم زندگی کنیم.
- یعنی می خواهی با منی زندگی کنی؟
چون تو همه کارتونا مثل گیسو کمند، اون پرنسسا با یکی ازدواج می کنن دیگه!»



اما سوگل ۵/۵ ساله، به استناد بسیاری از کارتون‌ها و پویانمایی‌های دیگر (نظیر باربی که پس از گذشت ۶۰ ساله از تولید آن، با دوست پسرش کین، ازدواج نکرده است، یا بازی سیمز که هر روز فرد بازیگر می‌تواند بیرون از خانه رفته و با یک جنس مخالف – و حتی موافق – خود به خانه برگردد)، در جمع‌بندی خویش اظهار می‌دارد که در روابط دوستی دختران و پسران، هدف رابطه تنها لذت بردن است و در این میان الزامی به ازدواج نیست:

«- اون پسرها که با دوازده پرنسس می‌رقصیدن، کی پرنسس‌ها بودند؟

دوستشون بودن. فکر کنم همشونم شاهزاده بودن.

- اون وقت این شاهزاده‌ها آخرش با دخترها ازدواج کردن؟

نه، فقط باهاشون رقصیدن، ولی آخرش فقط یه دونه‌شون با جنی ازدواج کرد، با هم‌دیگه سوار کالسکه شدن، بعدش عروسیشونم نشون داد.

- فکر می‌کنی بقیه‌شونم آخرش با اون پرنسسای دیگه ازدواج کنن یا نه؟

اممم... نمی‌دونم. ولی فکر کنم بعضیاشون عاشق اون خواهرهای جنی شدن، بعدش با هم‌دیگه ازدواج کنن.

- به نظرت اگه با هم دیگه ازدواج کنن، خوبه یا این که با هم دیگه دوست بمونن؟

اممم... ازدواج کنن.

- چرا؟

اممم... اگه عروسی کنن، خب لباس عروس می‌پوشن. خونه می‌خرن. با هم زندگی می‌کنن. جنی و

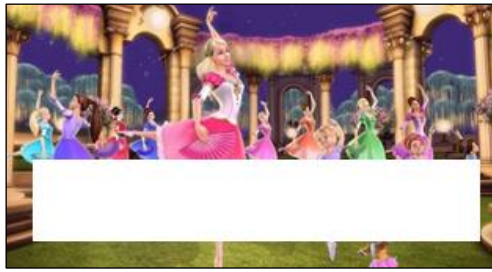
اون شاهزاده‌ه هم سوار کالسکه شدن، بعدش رفتن خوششون، بعد با هم زندگی کردن.

- سوگل به نظرت این که اون دختر پسرها با هم ازدواج نکردن، ولی با هم دیگه می‌رقصن، کار خوبیه یا کار بدیه؟

کار بدی نیستش.

- چرا؟

چون که اونا با هم‌دیگه دوستن، بعدش با هم می‌رقصن، بهشون خوش می‌گذره».



نکته مهمی که در اینجا باید متذکر آن شد، صبغه جسمانی روابط دختران و پسرانی است که روابط دوستی بر آنان حاکم است. اظهارات آنیسای ۵ ساله و میلاد ۶/۵ ساله، شواهدی در این جهت را به دست می دهند:

«... باربی هر وقت می خواست با کِن قرار بذاره، یه عالمه آرایش می کرد.

- کِن کیه؟

دوست پسر باربیه، هر سال جشن می گیرن با هم، کِن هم براش یه دسته گل می خره.

- جشن چی؟

سالگرد دست دادنشون بهم.

- می دونی دوست پسر یعنی چی؟

آره دوستی که پسره.

- چه فرقی داره با دوست دختر؟

فکرکنم فرق کنه، چون براش گل می خره و بغلش می کنه».



«- گفتی بن تن دوستی هم داره؟

آره.

- اسمش چیه؟

جولی.

- جولی دختره یا پسر؟

دختره.

- اون هم ساعت داره و تبدیل به آدم فضایی می شه؟

نه، اون فقط دوست بن‌تنه.

- اون‌ها همدیگر رو دوست دارن؟

آره، جولی میاد خونه بن‌تن با هم فیلم می‌بینن، پفیلا می‌خورن، همدیگه رو بوس می‌کنن».



نکته مهم دیگر این که در بسیاری از محصولات فرهنگی تهیه شده در آن سوی آب، خانواده نقش کم رنگ، گم و محو ناپیدایی در کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی دارد که کودکان کاربر ایرانی نیز با پذیرش نسبی همین معنا، همان‌گونه که الگوهای مورد علاقه آنان دوست جنس مخالف را جایگزین خانواده خود کرده است، کاربران خردسال ایرانی نیز با تبعیت از همین خط‌مشی، در عمل دوست جنس مخالف را به مثابه جایگزین خانواده پذیرفته‌اند. اظهارات دنیای ۳/۵ ساله، مریم ۶ ساله و فرزام ۶/۵ ساله، شواهدی در همین جهت به شمار می‌آیند:

«- خاله توی روز چه قدر کارتون می‌بینی؟

کم.

- کم کارتون می‌بینی؟

(مادر با دست‌ان‌ش نشان می‌دهد و می‌گوید: ماما کم یعنی این قدر و زیاد یعنی این قدر، تو چه قدر می‌بینی؟)
دنیا با دست‌ان‌ش حجم زیاد را نشان می‌دهد.

- خوب پس زیاد کارتون می‌بینی. حالا چه کارتون‌هایی می‌بینی؟ اسم‌اشون رو بهم بگو بینم چه قدر یادته.

سوفیا، پرنسس‌ها، السا و آنا.

- پرنس‌ها همونی هستن که باله می‌رقصن؟

آره.

- بلدی داستان‌شون رو برام تعریف کنی؟

خب اصن یادم نمیداد.

- خیلی خوب، بین السا و آنا، کدوم یکی رو بیش‌تر دوست داری؟

(دنیا خیره خیره نگاه می‌کند).

- السا اون مو بلنده هست که لباس آبی تنشه و با دست هاش یخ درست می کنه.
خب.
- خوب حالا اون رو بیش تر دوس داری یا اون یکی که موهاشو ۲ تایی می بنده و اسمش آنا هست؟
آهان فهمیدم کیو می گی! آنا و السا رو می گی!
(کودک السا و آنا را نمی شناسد ولی آنا و السا را می شناسد!).
- السا آنا رو هم گفتی می بینی!
السا آنا؟
- آنا السا دیگه!
- آره، اونا رو می بینم.
- چون اون سوفیا و پرنسس رو گفتی بیا واسم تعریف کن ببینم، درباره چی بود.
وایسا فکر کنم (اندکی سکوت می کند). بذار برم خونمون ببینم، میام راست تعریف می کنم.
- دیگه چی می دیدی؟
پرنسس ها.
- همون ۱۲ تا خواهر؟
- آره. مختارم می دیدم (مختارنامه که از صدا و سیما می پخش می شد).
- الان هم اون رو توی دستگاه می بینی؟
نه، اون که تموم شد. مال تلویزیون بود.
- حالا که اون تموم شده، تو پرنسس ها رو می بینی؟
پرنسس ها با آنا السا.
- وقتی نگاه می کنی، خونشون رو هم نشون می ده؟
آره.
- خونشون چه شکلیه؟
یخیه!
- می تونی برام بیش تر بگی؟ من کارتونشو ندیدم، می خوام بدونم خونه هاشون چه شکلیه.
من فقط، السا خودش می دونه، لوسترها رو چه جوری کنه، همه چی رو خودش درست می کنه.
(جمله بندی صحیح: نه من فقط می دونم که السا خودش می دونه، چه جوری لوسترها و همه چی رو درست کنه).
- کلاً بزرگ درست می کنه لوسترها رو.
- خودش درست می کنه؟
- آره دیگه.
- مگه چه کاره هست که می تونه همه چیز رو یخی درست کنه؟

نمی‌دونم، ولی نمی‌ذاره خواهرش بیاد تو.

- چرا نمی‌ذاره خواهرش بیاد تو؟

آنا می‌گه بیا برگردیم خونه‌ی خودمون.

- خوب؟

اونم (السا) از خونه یخیه خودش میاد بیرون، پیش آنا، بعد اون (آنا) می‌گه که داداش رو دوست

داره.

- مگه داداش هم دارن؟ من فکر می‌کردم ۲ تا خواهر هستن!

آره دیگه، اون داداششونه، آنا داداش داره، السا هم داداش داره، ولی مثل دزدا می‌مونه.

- از کجا فهمیدی مثل دزدها می‌مونه؟

از لباساش.

- مگه لباساش چه جوریه؟

مثه دزدا می‌مونه.

- خیلی خوب، داشتی می‌گفتی که چرا السا اجازه نمی‌ده آنا بیاد تو خونه‌اش.

اصن اون (السا) نمی‌ذاره بیاد تو.

- السا بد اخلاق بود؟

آره، اصن نمی‌داشت آنا و داداشش بیان تو، فقط خونه یخیش رو درست کرده بود، نمی‌داشت بیان

تو.

- راستی السا و آنا مامان باباشون کجا بودن؟

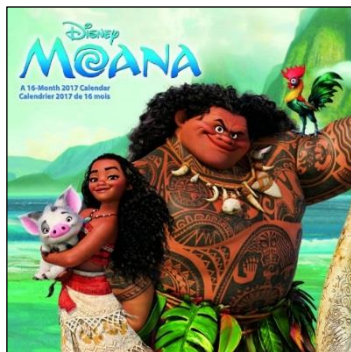
اصن مامان و بابا نداشتن.

- مگه می‌شه بچه‌ها بدون مامان و بابا باشند؟

نه، فقط وقتی بچه بودن یه دونه بابا داشتن یه دونه مامان.

- وقتی بزرگ شدن مامان و باباشون چی شدن؟

بزرگ شدن دیگه، بعد رفتند».



«- السا تنها زندگی می کنه؟

نه با خواهرش و دوست پسرانشون».

«- کنستانتین دیگه چه کارهایی می کنه که تو خوشت میاد؟

تنها زندگی می کنه!

- تو از این که اون تنها زندگی می کنه، خوشت میاد؟

آره... .

- چرا؟

خب خیلی خوبه... هیشکی به آدم دستور نمی ده... آدم آشغال تخمه رو می ریزه زمین... همه جا رو

کثیف می کنه. همه اش فیلم نگاه می کنه.

- اسپایدرمن هم تنها زندگی می کنه؟

آره!

یعنی دوست نداری یه روز عروسی کنی و بابا بشی؟

نه!

- اون وقت مریض بشی کی میاد مراقبت باشه؟

- دوست دخترم!

- به دوست هات یا مامان و بابات این مسأله رو گفتی؟

مامان بابام که نه، ولی یه بار به پارسا گفتم، گفت منم میام پیشت... .

- یعنی اون هم میاد پیش تو تا با هم زندگی کنید؟

آره دیگه... می گفتم، اگه مثل بابام با مامانم دعوا شد، میام پیش تو.

- فرزام به نظرت اسپایدرمن یا کنستانتین می تونن یه روز بابای خوبی بشن؟

نه.

چرا؟

اون ها اصلاً هیچ وقت عروسی نمی کنن.

- تو اگه یه روز بخوای بابا بشی، چه کار می کنی؟

می رم مثل من نفرت انگیز از پرورشگاه بچه میارم... ولی من تنها زندگی می کنم».





بنابراین با توجه به آنچه از آن یاد شد، کارتون‌ها و پویانمایی‌های آن سوی آب در عین تشویق روابط دو جنس، نه تنها این روابط را حتی در سنین پیش از بلوغ به سمت جسمانی شدن رابطه سوق داده‌اند، بلکه رابطه با جنس مخالف را به مثابه جایگزین خانواده نیز معرفی کرده و می‌کنند و کودکان نسل دهه ۹۰ نیز که در سن دیگرپروی اخلاقی خود هستند، به میزان زیادی تحت تأثیر القابات اخیر قرار گرفته، به تحقق آن می‌پردازند.

۲-۱۸- ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری

از ورود زود هنگام کودکان کاربر به عرصه هرزه‌نگاری می‌توان به عنوان یکی از دیگر ویژگی‌های نسل دهه ۹۰ یاد کرد.

فقدان بسترسازی فرهنگی جهت کاربری مناسب از فضای مجازی در جامعه سبب شده است که تبعات ناخوشایند کژکاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید متوجه تمامی اقشار اجتماعی خاصه کودکان آن شود.



هرزه‌نگاری^۱ تجسم و نمایش بی‌پرده از رفتار جنسی با هدف هیجان، تحریک یا ارضای جنسی است که در قالب‌های مختلف از جمله کتاب، مجله، کارت پستال، عکس، مجسمه‌سازی، رسم، نقاشی،

1. Pornography

پویانمایی، صدای ضبط شده، متن، فیلم، نوانما و بازی ویدیویی باشد. هرزه‌نگاری ادبی به متنی می‌گویند که در آن بر فعالیت‌های جنسی بسیار تأکید می‌شود به طوری که ممکن است به برانگیختگی هیجانات جنسی بیانجامد.

دانشنامه ویکی پدیا درباره هرزه‌نگاری و تحولات آن در جهان معاصر می‌نویسد:

«در چند دهه اخیر، با گسترش فرهنگی که موضوع‌های جنسی را تابو نمی‌داند، صنعتی بر حول تولید و مصرف محتوای پورنوگرافی ایجاد شده است. گسترش و بهبود رسانه‌های صوتی و تصویری و اینترنت نیز در شکوفایی این صنعت نقش مهمی داشته است. پورنوگرافرها از هر پیشرفتی برای تولید و توزیع پورنوگرافی بهره گرفته‌اند. آن‌ها در صنعت چاپ از لیتوگرافی و عکاسی استفاده کردند. آن‌ها از فناوری‌هایی شامل چاپ فشاری، عکاسی، تلویزیون ماهواره‌ای، اشکال مختلف ویدئو و اینترنت استفاده می‌کنند. با اختراع دوربین‌های کوچک و وسایل بی‌سیم، پورنوگرافی به صورتی متفاوت از قبل، در حال گسترش است.

البته کشورهای مختلف قوانین متفاوتی برای سامان دادن به این صنعت دارند. آمارها نشان می‌دهند که ۵۰٪ کاربران اینترنت به طور مرتب پورن تماشا می‌کنند.

تخمین درآمد صنعت سکس در ایالات متحده مشکل است. در سال ۱۹۷۰ یک مطالعه فدرال تخمین زد ارزش کل خرده‌فروشی پورنوگرافی هاردکور در ایالات متحده از ۱۰ میلیون دلار بیش تر نباشد. گزارش مرکز تحقیقات فورستر در سال ۱۹۹۸، حجم درآمد سالیانه صنعت پورنوگرافی را از طریق اینترنت بین ۷۵۰ میلیون دلار تا ۱ میلیارد دلار تخمین زد».

شبکه سی‌ان‌بی‌سی (۲۰ ژانویه ۲۰۱۵)^۱ در گزارشی درباره صنعت هرزه‌نگاری در امریکا بیان می‌دارد: «به گفته کاسیا ویشنیک، استادیار جامعه‌شناسی در دانشگاه ایالتی نیومکزیکو، پورن یک صنعت ۹۷ میلیارد دلاری در سطح جهان است و در حال حاضر، بین ۱۰ تا ۱۲ میلیارد دلار آن متعلق به ایالات متحده است»^۲.

لهرر^۳ (۲۰۰۹)، در مقاله خود گزارش می‌دهد، پول‌هایی که مردم امریکا برای مضامین هرزه‌نگار نظیر تلویزیون کابلی و ماهواره‌ای، وبسایت‌های اینترنتی و شبکه‌های پورنو و سکس مبتنی بر تلفن و وب‌کم و مجلات هرزه‌نگار ارایه می‌کنند، بین ۱۴-۱۰ میلیارد دلار در سال است که این رقم بیش تر از پولی است که مردم امریکا صرف خرید بلیط سینما در طی یک سال می‌کنند.

دی‌ویرگیلیو^۴ (اول دسامبر ۲۰۱۳) در مقاله «پول در هرزه‌نگاری» می‌نویسد:

1. CNBC. Com (Jan.20.2015) Things Are Looking Up in America's Porn Industry.

۲. درآمد حاصل از فیلم‌های سنتی پورنو در چند سال گذشته کاهش یافته است. کسب و کارهایی مانند نمایش مدل‌های زنده از طریق وب‌کم و نوآوری‌های بزرگسالان به این شکاف کمک کرده‌اند.

3. Lehrer, J.

4. DiVirgilio, A.

«به طور متوسط در هر ثانیه، ۲۸۲۵۸ نفر از کاربران اینترنت مضامین هرزه‌نگار را تماشا می‌کنند و بیش از ۳۵٪ از بارگیری‌های اینترنتی، حاوی مطالب پورنوگرافی است. به همین دلیل است که هرزه‌نگاری به کسب و کار پر سودی تبدیل شده است، به شکلی که در اینترنت بیش از ۲/۴ میلیون وب سایت اختصاص یافته به پورنوگرافی وجود دارد که حدود ۱۲ درصد کل اینترنت را شامل می‌شود و در هر ۳۹ دقیقه، یک ویدیو جدید پورنو در ایالات متحده ساخته می‌شود.

۷۲٪ از همه پورنوگرافی روی خط (آن‌لاین) توسط مردان و ۲۸٪ توسط زنان تماشا می‌گردد. ۹/۴ میلیون زن در هر ماه به مواد پورنوگرافی دسترسی دارند و ۱۳٪ زنان برای تماشای پورنوگرافی، در حالی که در محل کار خود هستند، از این محصولات استفاده می‌کنند. البته رقم اخیر در مقایسه با ۲۰٪ از مردان که اعتراف به دسترسی به پورنو در هر ساعت دارند، رقم کمی است».

«وضعیت قانونی پورنوگرافی، از کشوری به کشور دیگر و بنا به نگاه فرهنگی هر جامعه و قوانین برآمده از آن، متفاوت است. اغلب کشورها حداقل یک نوع از انواع پورنوگرافی را قانونی به‌شمار می‌آورند. در برخی از کشورها فروش و نمایش فیلم‌های پورنوگرافی نرم یا سافت‌کور، منع قانونی ندارد، در حالی که هاردکور تحت کنترل و نظارت است. همچنین در بسیاری از کشورها برای دسترسی افراد زیر سن قانونی به مواد هاردکور، مغازه‌های سکس، سفارش پستی اقلام پورنوگرافی محدودیت و ممنوعیت وجود دارد.

بیش‌تر کشورها تلاش می‌کنند دسترسی افراد زیر سن قانونی به پورنوگرافی هاردکور را محدود کنند و این محدودیت را از طریق سکس شاپ‌ها و کانال‌های تلویزیونی اعمال می‌کنند. برای ورود به مغازه

۱. پورنوگرافی سخت یا پورنوگرافی هاردکور به فیلم یا عکس‌هایی گفته می‌شود که شامل فرم‌های آشکار سکس هستند و در آن‌ها اعمال جنسی آشکار و هنجارشکن دیده می‌شود. پورنوگرافی هاردکور اغلب به صورت عکس در مجلات و در اینترنت یا فیلم‌ها نمایش داده می‌شود و همچنین می‌تواند کارتون هم باشد. پورنوگرافی هاردکور از سال ۱۹۹۰ به طور گسترده بر روی اینترنت انتشار یافت.

این اصطلاح در نیمه دوم قرن بیستم ابداع شد تا از پورنوگرافی سافت‌کور مجزا شود؛ مورد اخیر ممکن است رابطه جنسی شبیه‌سازی شده باشد یا دامنه و شدت نشان دادن فعالیت‌های جنسی را محدود کند.

انتشار پورنوگرافی‌های هاردکور تا نیمه دوم قرن بیستم به طور گسترده ممنوع بود تا این که برخی از کشورها شروع به آزاد کردن پخش پورنوگرافی‌های سافت‌کور کردند. در حال حاضر عرضه آن توسط یک سیستم درجه‌بندی فیلم و واریسی مستقیم پایانه فروش کنترل می‌شود که محدودیت آن شامل ممنوعیت تقاضای فروش، اجاره یا دادن این نوع فیلم‌ها در قالب دی‌وی‌دی یا فایل‌های کامپیوتری و غیره به افراد زیر سن قانونی می‌شود. نمایش عمومی و نیز تبلیغات برای پورنوگرافی هاردکور نیز مثل توزیع میان افراد خردسال، اغلب ممنوع است.

اکثر کشورها به وسیله قانونی کلی یا با عدم اجرای قوانین سنگین از محدودیت انتشار تصاویر جنسی کاسته‌اند. دانمارک در سال ۱۹۶۹، اولین کشوری بود که پورنوگرافی را قانونی اعلام کرد. در ایالات متحده قانونی شمردن پورنوگرافی بر اساس قانون آزادی حق بیان از ایالتی به ایالت دیگر و نیز از شهری به شهر دیگر متفاوت است. در بریتانیا پورنوگرافی هاردکور تا سال ۲۰۰۰ ممنوع بود و بعد از آن آزاد اعلام شد. البته جنبش ضدپورنوگرافی غالباً مخالفت شدیدی در برابر قانونی شدن پورنوگرافی هاردکور از خود نشان داده است.

سکس یک حداقل سنی قرار داده شده است و فیلم یا کتاب پورنوگرافی با یک برچسب مشخص شده است.

در ایالات متحده کسی که یک نامه تجاری ناخواسته دریافت کند که آن را دارای محتوای پورنوگرافی (یا به شکلی دیگر اهانت آمیز) بپندارد، می تواند با درخواست دادن به خدمات پستی ایالات متحده آمریکا چه در برابر تمام نامه های یک فرستنده مشخص، چه در برابر تمام نامه های صریح جنسی، قرار منع به دست بیاورد.

همچنین پورنوگرافی کودکان به موجب پروتکل کنوانسیون حقوق کودک منع شده است و بسیاری از کشورها (از جمله ایران) به این پروتکل پیوسته اند» (دانشنامه ویکی پدیا).
به هر صورت مجله آمریکایی نشنال ریویو از پورنوگرافی به عنوان عامل سقوط اخلاق و فرهنگ آمریکایی یاد کرده و واشینگتن تایمز نیز پورنوگرافی را به عنوان «مخرب ترین و رایج ترین معمول زمان ما» معرفی می کند.

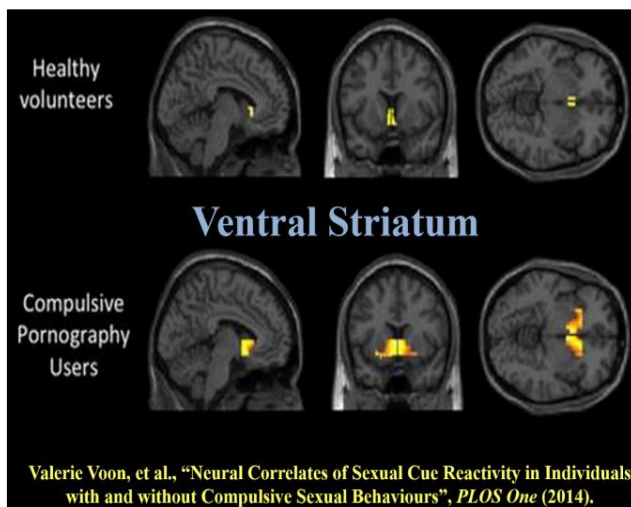


دانشنامه ویکی پدیا درباره اثرات هرزه نگاری می نویسد:

«پورنوگرافی و تأثیرهای آن مبحثی مفصل و البته جنجالی است. کلیشه و پیش فرض های نادرستی له و علیه این پدیده وجود دارد و افراد بسته به فرهنگ، عقیده، مذهب، تحصیلات و حتی نوع پورنوگرافی، نظرات بسیار متفاوتی درباره تأثیر پورنوگرافی در ابعاد مختلف اجتماعی و فردی دارند.
شبکه بی بی سی نیوز (۱۲ جولای ۲۰۱۴)، در گزارشی با عنوان «دانشمندان مغز معتادان جنسی را بررسی می کنند»، به طرح یافته های اولین مطالعه انجام شده دانشمندان در ارتباط با مغز افراد معتاد به کاربری از ادبیات هرزه نگار می پردازد.

این گزارش خاطرنشان می سازد، دانشمندان شباهت های قابل توجهی بین مغز افراد وابسته به کاربری از ادبیات هرزه نگار و افراد معتاد به مواد مخدر یافته اند. نتایج پژوهش انجام شده که در نشریه پلوس وان^۱ منتشر شده است، نشان می دهد، اسکن مغز ۱۹ مرد مورد بررسی که کاربری مفرطی از محتوای

هرزه‌نگار داشتند، در مناطق استریاتوم شکمی^۱، سینگوال قدامی پستی^۲ و آمیگدال^۳ فعالیتی بالاتر از حد معمول را نشان می‌دهد و این مناطق دقیقاً همان مناطقی هستند که در معتادان به مصرف مواد مخدر فعالیت بالاتری از خود نشان می‌دهند.



مضاف بر این، پائولا هال^۴ رئیس انجمن درمان وابستگی به هرزه‌نگاری، به وب سایت بی‌بی‌سی گفت، آنچه که من می‌بینم افزایش تعداد مردان جوانی است که نمی‌توانند حالت نعوظ خود را در روابط آمیزشی خود حفظ کنند، زیرا کاربری آنان از مضامین هرزه‌نگار، به اشتباهی جنسی آنان در روابط واقعی آسیب زده است. شبکه بی‌بی‌سی نیوز (۸ ژوئن ۲۰۱۴)، در گزارش دیگری با عنوان «پورنوگرافی با اندازه مغز چه ارتباطی دارد؟»، به طرح کژکاربری از ادبیات هرزه‌نگار پرداخته، خاطرنشان می‌سازد: «پژوهشگران آلمانی به تازگی دریافته‌اند که تماشای پورنوگرافی با کوچک شدن قشر خاکستری مغز و تضعیف برخی ارتباطهای مغزی همراه است.

یکی از فرضیه‌هایی که مؤسسه تکامل انسانی مکس پلانک و دانشکده روان‌پزشکی شریته آلمان به طور مشترک مطرح کردند، به آسیب بخش خاکستری مغز در اثر تماشای پورنوگرافی اشاره دارد؛ چون مغز مردانی که بیش‌تر پورن می‌بینند، کاملاً متفاوت با مغز معمولی است. در این پژوهش ام‌آرآی (MRI) مغز مردان ۲۱ تا ۴۵ ساله که گفته بودند در هفته به طور متوسط بیش از چهار ساعت پورن تماشا می‌کنند، مورد مطالعه قرار گرفت، نتیجه حاصله دلالت بر آن داشت،

-
1. Ventral striatum
 2. Dorsal anterior cingulate
 3. Amygdala
 4. Hall, P.

مغز کسانی که بیش تر در معرض پورنوگرافی قرار می گرفتند، در مناطقی که «انگیزه» و «سیستم پاداش» را در کنترل دارد، کوچک تر بود.

هیچ کدام از افرادی که در این مطالعه شرکت داشتند، اعتیاد به پورنوگرافی یا اعتیاد به سکس را گزارش نکرده بودند.

سیستم پاداش (ریوارد سیستم) سیستم پیام رسانی ویژه مغز همه پستانداران است که بدن را از برطرف شدن نیازهایش آگاه می کند. به این ترتیب که پس از برطرف شدن گرسنگی، برآورده شدن میل جنسی، گوش کردن به موسیقی و بسیاری از نیازهای دیگر، مغز با ترشح هورمونی در فرد احساس لذت ایجاد می کند.

دکتر سیمونه کیون، مدیر این گروه تحقیقاتی می گوید: نتایج این تحقیق می تواند بیانگر این باشد که مصرف مرتب پورنوگرافی سیستم پاداش مغز را تنبل می کند.

به گفته این پژوهش گران، مغز این افراد هنگامی که در حال تماشای صحنه های سکسی محرک بودند، پیام پاداشی کمتری صادر کرده است تا تماشاگری که به شکل گاه گاهی از این فیلم ها کاربری دارد، به این معنی که مصرف کنندگان هر روزه پورنوگرافی از تماشای این صحنه ها کم تر از یک تماشاگر معمولی لذت برده اند.

سیمونه کیون گفت: «از این رو ما تصور می کنیم کسانی که زیاد پورن می بینند، به محرک های بسیار قوی تر جنسی نیاز دارند تا به لذت طبیعی برسند». این امر می تواند دلیل نارضایتی از زندگی جنسی در بسیاری از زوج های متقاضی پورنوگرافی باشد.

این در حالی است که در برخی کلینک های درمان مشکلات جنسی، پورنوگرافی به عنوان ارتقاء دهنده زندگی جنسی توصیه می شود؛ اما پژوهش های اخیر نشان می دهد که تماشای بیش از حد پورنوگرافی احتمالاً می تواند زندگی جنسی زوج ها را به مخاطره بیندازد.

سیمونه کیون توضیح می دهد: «یک تحقیق دیگر نشان می دهد، نوجوانان پسری که هر روز با موضوعات شهوانی سروکار دارند، علاقه بیش تری به انواع غیرقانونی پورنوگرافی و به کار بردن آن در زندگی روزمره خود نشان می دهند. برخی محققان نیز به این نتیجه رسیده اند که مصرف روزمره پورنوگرافی میل به اجرای آنچه را که دیده می شود، بیش تر می کند».

این میل به تکرار خود به خودی، دقیقاً مشابه مکانیزم اعتیاد به مواد مخدر است، یعنی چون مصرف مواد مخدر، پس از مدتی، کارایی مغز در ایجاد حس لذت را کم می کند، فرد اعتیاد به محرک بیش تری پیدا می کند تا بتواند سیستم پاداش مغز را به همان اندازه قبل، فعال نگه دارد.

پیش از این ثابت شده بود که تماشای زیاد پورنوگرافی با کاهش ارتباط بخش پیشین مغز و سیستم پاداش مربوط است؛ ارتباط های این دو منطقه مغز در ایجاد انگیزه نقش دارند و لذت طلبی را کنترل می کنند.

به این ترتیب از این تحقیق می‌توان به دو نتیجه رسید که یا تماشای پورنوگرافی باعث تخریب مغز می‌شود یا این که افرادی که بخشی از کورتکس مغز آن‌ها کوچک‌تر است نیاز به تماشای پورنوگرافی دارند. اگر نتیجه‌گیری دوم درست باشد، می‌توان پیش‌بینی کرد که چه مردانی بیش‌تر به تماشای صحنه‌های شهوانی (اروتیک) علاقمندند.

به عبارت دیگر شاید کوچکی حجم مغز تماشاگران پورنوگرافی در واقع عامل علاقه‌مندی این افراد به تماشای صحنه‌های شهوانی باشد، نه محصول آن؛ یعنی می‌توان نتیجه گرفت افرادی که بخشی از مغزشان کوچک‌تر است، در واقع به محرک خارجی بیش‌تر و قوی‌تری برای رسیدن به لذت معمولی احتیاج دارند و به همین دلیل به تماشای پورنوگرافی روی می‌آورند.

دکتر سیمونه کیون معتقد است با توجه به این که آمار نشان می‌دهد ۵۰٪ کاربران اینترنت به طور مرتب پورن تماشا می‌کنند، تحقیق در این زمینه از اهمیت خاصی برخوردار است.

«این تحقیق نشان می‌دهد که بینندگان دایمی پورنوگرافی، پاسخ طبیعی به محرک جنسی ندارند یا این که قدرت پاسخ به محرک در آنان کاهش یافته است که این امر در واقع به بی‌میلی جنسی و روابط ضعیف جنسی می‌انجامد».

تحقیق دیگری که در ژورنال انجمن روانپزشکان آمریکا منتشر شده است، به رابطه میان افزایش تماشای پورنوگرافی و افسردگی و روی آوردن به الکل اشاره می‌کند.

پژوهش‌گران این تحقیق نیز متوجه تفاوت مشابهی در اندازه مغز شده‌اند؛ به ویژه در مناطقی که اعتیاد به موادی چون کوکائین و الکل را کنترل می‌کند. در این تحقیق نیز تماشای زیاد پورنوگرافی به اعتیاد به مواد مخدر و الکل ربط داده شده است.

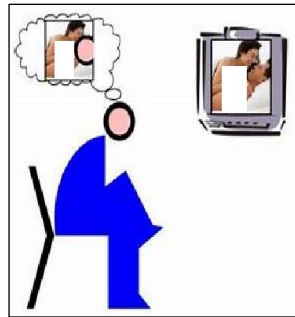
در تحقیق دیگری که دکتر کیون و دکتر گالینا انجام داده‌اند، میمون‌های نر وقتی درحال نگاه کردن آلت تناسلی میمون‌های ماده بودند، از دریافت پاداش‌های خوردنی و نوشیدنی سر باز می‌زدند.

به این ترتیب می‌توان گفت که برای میمون‌ها موضوعی معادل پورن از خوردن و نوشیدن نیز مهم‌تر است».

اوونز و همکاران (۲۰۱۲) نیز در پژوهشی که با عنوان بررسی مروری اثرات کاربری از هرزه‌نگاری اینترنتی بر روی جوانان انجام داده‌اند، گزارش می‌دهند، پژوهش‌های انجام شده در زمینه کاربری مفرط از مضامین هرزه‌نگار، نه تنها بر عملکرد مغز نوجوانان اثرات سوئی از خود برجای می‌گذارد، بلکه تحول بدنی کاربران را تحت تأثیر قرار می‌دهد. به همین ترتیب استفاده از محتوای هرزه‌نگار روی نگرش‌های جنسی، باورها، رفتارها، پرخاشگری جنسی کاربران و خودپنداره، تصویر بدنی و تحول اجتماعی نوجوانان کاربر، اثرات نامناسبی از خود برجای می‌گذارد.

در بررسی اثرات مغزی کاربری از مضامین هرزه‌نگار می‌توان بیان داشت، وقتی فردی کاربری از ادبیات هرزه‌نگار را شروع می‌کند، مغز تصور نمی‌کند که فرد فقط در حال تماشای یک فیلم یا صحنه

است، بلکه مغز تصور می کند فرد وارد فعالیت واقعی جنسی شده است، از این رو به صورت خوکار اقدام هایی را در جهت تسهیل بخشی به این مسأله آغاز می کند.



ستروثرز^۱ (۲۰۱۱) در همین ارتباط توضیح می دهد:

«به نظر می رسد هرزه نگاری از یکی از پاشنه های آشیل مغز بهره برده است و آن تصویر انسان برهنه است، به نظر می رسد مغز مردانه به گونه ای ساخته شده است که با دریافت نشانه های بصری که حکایت از روابط جنسی دارند (مانند دیدن بدن برهنه یک زن)، این نشانه ها اثر هیپنوتیکی بر روی مرد داشته، آشنایی از رویدادهای عصبی، شیمیایی و هورمونی را در مغز فرد کاربر به وجود می آورند.

با شناسایی نشانه جنسی در مغز مرد، بلافاصله تولید هورمون تستوسترون در وی افزایش می یابد و این افزایش بدن را برای برخورد جنسی آماده می سازد.

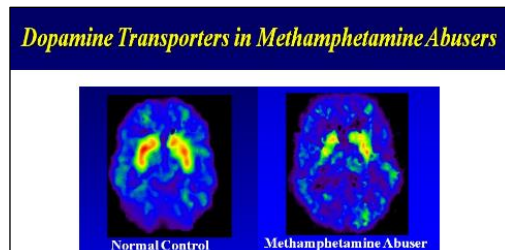
دوپامین انتقال دهنده عصبی مهم دیگری است که از آن به عنوان یک ماده شیمیایی لذت بخش یاد می شود. دوپامین که مترادف پاداش در مغز است، در برخورد با نشانه های جنسی، در مغز بیش تر تولید می شود»^۲.

هورتا^۳ (۲۰۱۷) در توصیف اثرات آزادسازی دوپامین در مغز می نویسد:

«وقتی که دوپامین در راه پاداش آزاد می شود، سه چیز اتفاق می افتد:

1. Struthers, W. M.

۲. لازم به یادآوری است که انواع داروهای اعتیادآور از جمله محرک هایی مانند کوکائین، آمفتامین و متامفتامین، مستقیماً روی سیستم دوپامین مغز عمل می کنند و با افزایش ترشح دوپامین، فرد مصرف کننده مواد اخیر، لذت زیادی را در خود تجربه خواهد کرد. تصویر زیر بیانگر تحولاتی است که مصرف متامفتامین در سطح مغز ایجاد می کند:



3. Huerta, D. P.

۱. افزایش ضربان قلب،
 ۲. شخص به پاداش‌های حساس‌تر می‌شود،
 ۳. توانایی فرد دیدن افق‌های آینده کاهش می‌یابد. به عبارت دیگر، پاداش فوری مهم‌تر از عواقب طولانی مدت احساس می‌شود.
- وقتی کسی برای اولین بار از محتوای پورنوگرافی استفاده می‌کند، این کار موجب افزایش دوپامین در وی می‌شود.^۱ در آن لحظه یک نوع «پارکینگ» در مغز ساخته می‌شود. این فضا، فضای کافی برای

۱. نکته مشابهی که تذکر آن در این قسمت مفید می‌نماید، حاضر آماده ماندن سیستم پاداش مغز کاربران مضامین هرزه‌نگار است که به سهم خود متضمن برخی از تبعات زیستی برای کاربران ادبیات هرزه‌نگار است و در ادامه با استناد به برخی از پژوهش‌های حیوانی و انسانی، به شرح آن پرداخته خواهد شد.

هنگامی که یک موش نر را کنار یک موش ماده در قفس رها می‌کنید. چه اتفاقی می‌افتد؟ ابتدا حالت جنون‌آمیز موش نر را می‌بینید و سپس به تدریج موش نر از موش ماده خسته می‌شود، حتی اگر موش ماده تمایل بیش‌تری به جفت‌گیری داشته باشد، موش نر رابطه را کافی دانسته، به ادامه رابطه بی‌اعتنا می‌گردد.

با این حال، اگر موش ماده با موش ماده‌ی جدیدی جایگزین شود، موش نر بلافاصله نیرو می‌گیرد و با حالت بسیار مشتاقی تلاش می‌کند تا با او آمیزش داشته باشد. می‌توان این روند را با موش‌های ماده‌ی دیگری نیز تکرار کرد تا زمانی که موش نر خسته شود و حتی گاهی از حال می‌رود.

به این فرآیند اثر کولیج می‌گویند، یعنی پاسخ خودکار به جفت‌های جنسی جدید. جالب اینجا است که با وجود خارج شدن اسپرم‌های مردان بر اثر فعالیت جنسی، هنگامی که آنان یک مورد جدید را مشاهده می‌کنند، به سرعت فعال می‌شوند. این پاسخ خودکار نیرومند به شهوت جدید، همان چیزی است که فرد را به سمت هرزه‌نگاری در فضای مجازی می‌کشاند.

اثر کولیج در زنان نیز اتفاق می‌افتد. مطالعات نشان می‌دهند در شرایط مناسب، زنان نیز عملکردی مشابه مردان خواهند داشت.... موش نر بعد از این که با موش ماده ارتباط برقرار می‌کند، میزان دوپامین در مغزش کاهش می‌یابد، ولی به محض این که یک موش ماده جدید جایگزین می‌شود، سطح دوپامین موش نر دوباره بالا می‌رود.

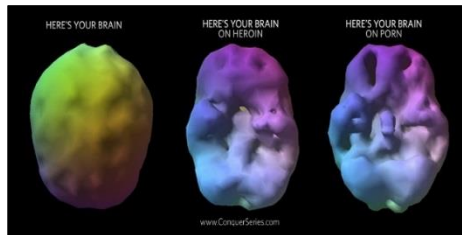
موش‌ها و انسان‌ها در مورد واکنش به محرک‌های جنسی جدید، مشابه هم عمل می‌کنند. به عنوان مثال، هنگامی که محققان استرالیایی یک فیلم شهوت‌انگیز را بارها و بارها نشان دادند، تست آلت تناسلی افراد و گزارش‌های ذهنی آنان، بیانگر این موضوع بودند که به تدریج برانگیختگی جنسی کاهش می‌یابد. در حقیقت تکرار، تنها باعث خسته کننده شدن موجود می‌شود که در پی این امر کاهش ترشح دوپامین رخ می‌دهد.

در پژوهش اخیر، پس از ۱۸ بار نمایش فیلم، هنگامی که افراد در حال چرت زدن بودند، محققان در دفعه نوزدهم و بیستم فیلم جدیدی پخش کردند، آلت تناسلی مشاهده‌کنندگان در شرایط جدید دوباره تحریک شد و ثابت کرد که مورد جدید و تازه، تأثیر زیادی دارد (زنان نیز نتایج مشابهی را نشان دادند).

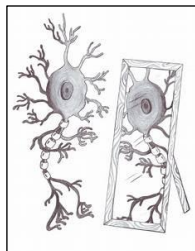
هرزه‌نگاری با مدار پاداش مغز انسان گره خورده است، زیرا همیشه تنها با یک کلیک می‌توان به این تنوع و تازگی رسید. این تازگی می‌تواند یک شریک جدید، صحنه غیرمعمول، عمل جنسی عجیب و غریب و مانند آن باشد. با باز کردن تعداد زیادی صفحه و کلیک کردن بر روی آن‌ها، تعداد شریک‌های جنسی جدیدی تجربه می‌شوند که این تعداد بیش‌تر از کل شریک‌های جنسی خواهد بود که اجداد انسان‌ها در تمام طول عمرشان تجربه کرده‌اند.

هرزه‌نگاری فقط شامل تنوع و تازگی جنسی نیست، بلکه باعث بیدار شدن سیستم پاداش انسان می‌شود.

جابه جایی تمام اتومبیل های «دوپامین» ایجاد شده توسط محرک اولیه را ایجاد می کند. در همین حال، دوپامین پیام فریبنده ای را صادر می کند: دوباره این کار را انجام دهید! وقتی این اتفاق می افتد، مغز محل پارکینگ را گسترش می دهد. اغلب این اتفاق می افتد، بیش تر تقاضا برای «فضاهای پارکینگ» است. با انگیزه های مکرر، این تقاضا رشد می کند تا زمانی که غیر قابل تحمل شود. اگر این روند ادامه پیدا کند، در واقع می تواند بافت مغز را تغییر دهد. در حالت اخیر پورنوگرافی می تواند از نظر اعتیاد، شبیه اعتیادهای جسمی دیده شود.



عصب های آینه ای نیز توسط مشاهده پورنوگرافی تحت تأثیر قرار می گیرند. این نورون ها به ما کمک می کنند که آنچه را که می بینیم تقلید کرده و عمل کنیم».



هیجان های قوی (مانند گناه، نفرت، خجالت، اضطراب و ترس)، خواستن و جست و جو کردن (که مدار پاداش اغلب مدار خواستن نامیده می شود) و هر چیزی که انتظارات معمول افراد را نقض کند (نظیر شوک، غافل گیری یا خیلی بیش تر از آن چیزی که تصور می کنیم)، سیستم پاداش فرد را تحریک می کنند.

انسان ها از دیرباز در اطراف خود با کلمات و تصاویر شهوانی در ارتباط بوده اند، و با دیدن موارد جدید، بلافاصله تأثیر عصبی-شیمیایی آن ها بر روی انسان می گذارند. با این حال، تازگی مطالبی که یک نشریه ماهانه هرزه نگار ارایه می دهد، خیلی سریع از بین می رود. نمی توان مجله پلی بوی را با تازگی موجود در سایت های موجود در فضای مجازی مقایسه کرد. چیزی که هرزه نگاری موجود در اینترنت را منحصر به فرد می کند، این است که آدمی می تواند دوپامین بالای خودش را با یک کلیک و یا یک صفحه اینترنتی بالا نگه دارد.

بسیاری از حالت های هیجانی (اضطراب، شرم، شوک، تعجب) نه تنها دوپامین را افزایش می دهند، بلکه هر کدام هورمون های استرس و انتقال دهنده عصبی مانند نوراپی نفرین، اپی نفرین و کورتیزول را نیز افزایش می دهند. این استرس های عصبی، تا زمانی که اثرات دوپامین در حال تقویت شدن باشد، برانگیختگی جنسی را افزایش می دهند.

با گذشت زمان، مغز یک کاربر هرزه نگاری، ممکن است احساس اضطراب یا ترس را به جای احساس انگیزتگی جنسی اشتباه بگیرد. بنابراین با توجه به نتایج اخیر می توان توضیح داد که چرا برخی از کاربران هرزه نگاری هر دم به دنبال صحنه های شوک آور بیش تری هستند، زیرا آنان نیاز بیش تری به این هورمون ها برای تحریک شدن و به هیجان آمدن و رسیدن به ارگاسم دارند.

ستروثرز (۲۰۱۱) در مقاله خود خاطرنشان می‌سازد، وقتی گیرنده‌های دوپامین زیاد تحریک شوند، دیگر مغز مانند سابق پاسخ نداده، فرد در برابر تکرار اعمال قبلی خود که لذت‌بخش بودند، لذت کم‌تری را احساس می‌کند و برای دستیابی به لذت مورد نظر، سعی می‌کنند تا با فعالیت بیش‌تر، در عمل لذت مطلوب طبع خود را فراهم آورند، بنابراین یا از محرک‌های شدیدتری در مصرف محتوای هرزه‌نگار سود می‌برند (مثلاً از پورنوگرافی ساف‌کور به سمت پورنوگرافی هاردکور روی می‌آورند) و یا بر مدت کاربری خود از مضامین هرزه‌نگار می‌افزایند (و این فرایند، مشابه همان فرایندی است که در افراد معتاد مشاهده می‌شود که پس از گذشت مدتی از مصرف ماده مخدر، مصرف همان میزان ماده مخدر، لذت قبلی را برای آنان در پی نخواهد داشت و آنان مجبور هستند برای دستیابی به لذت قبلی، بر میزان مصرف ماده مخدر خود بیفزایند).



مغز پس از ادراک محرک‌های دال بر رابطه جنسی، پس از افزایش هورمون تستوسترون و انتقال دهنده عصبی دوپامین، بر میزان ترشح نوراپی‌نفرین می‌افزاید. نوراپی‌نفرین نقش مهمی در ارتقای تحریک جنسی داشته، بدن را برای فعالیت جنسی آماده می‌سازد. علاوه بر این، نوراپی‌نفرین مسیر رانندگی جنسی را برای مغز یادآوری کرده، به ذخیره‌سازی خاطرات این رویداد کمک می‌کند. از این رو جای تعجب نیست، افرادی که نمی‌دانند دیروز چه صبحانه‌ای خورده‌اند، اولین تصویر جنسی را که به فرض ۲۰ سال پیش در یک نشریه دیده‌اند، هنوز هم به یاد دارند، زیرا در حالت اخیر، نوراپی‌نفرین به ذخیره خاطره جنسی ۲۰ سال پیش در مغز پرداخته است.

ماحصل نهایی رابطه جنسی، ارگاسم است که ارگاسم در روابط واقعی انسان‌ها، ضمن تعمیق روابط دو جنس درگیر در رابطه، برای آنان با لذت با هم بودن و در کنار هم بودن توأم است و به نوعی آمیزش جسم با جسم، به آمیزش روح با روح آنان می‌انجامد و در حالت اخیر انسان‌ها از افق‌های وسیع‌تری به جهان هستی می‌نگرند، در حالی که فردی که در جریان کاربری از محتوای هرزه‌نگار به ارگاسم می‌رسد، چیزی جز ناکامی و حسرت را در خود نمی‌یابد.

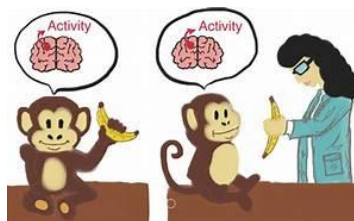
ستروثرز (۲۰۱۱) در انجام مقاله خود خاطرنشان می‌سازد، با توجه به مغز نوجوانان که در اوج تولید دوپامین و نوروپلاستی^۱ قرار دارد، قرار گرفتن نوجوانان و جوانان مذکر در برابر هرزه‌نگاری، ضمن ایجاد

۱. نوروپلاستی سیتی، به معنای توانایی سیستم عصبی برای تغییر در پاسخ به درون‌دادها و نیازهای محیطی است که در آن سیناپس‌زایی اتفاق می‌افتد و باعث ایجاد راه‌های جدید در مغز می‌گردد.

بستری برای اعتیاد آنان به محصولات هرزه‌نگار، سبب می‌شود مردان در معرض اضطراب اجتماعی، افسردگی، از دست دادن انگیزه، اختلال عملکرد نعوظ، مشکل تمرکز، خودپنداره منفی (از لحاظ ظاهر فیزیکی و عملکرد جنسی) قرار بگیرند. مضاف بر این، ستروثرز در یک نتیجه‌گیری اخلاقی، با توجه به آنچه از آن یاد شد، یادآور می‌گردد، اگر مغز با کتاب مقدس تغذیه شده باشد، نباید تعجب کرد که جهان را از طریق لنز کتاب مقدس ببیند، همان طور که وقتی مغز با مضامین هرزه‌نگار تغذیه می‌شود، خاطرات درج شده در مغز سبب می‌شوند، فرد در هنگام بازنمایی اطلاعات پیشین، از منظری جنسی به جهان هستی نگاه کند.^۱

۱. اگر اثرات زیستی و روانی اجتماعی گسترده کاربری از ادبیات هرزه‌نگار موقتاً صرف نظر شود، با توجه به بحث سلول‌های آینه‌ای مغز که پیشتر مطرح شد، می‌توان نتیجه گرفت تبعات وخیمی برای کاربران مضامین هرزه‌نگار در آینده وجود خواهد داشت.

جیاکومو ریزولاتی و همکاران در یک اکتشاف تصادفی دریافتند، هنگامی که میمون انسان یا میمون دیگری را می‌بیند که یک تکه غذا برمی‌دارد، نوروں مربوط وی نیز به واکنش و فعالیت می‌افتد.



اگر چه سلول‌های آینه‌ای در ابتدا در میمون‌ها یافته شدند، اما مطالعات بعدی نشان دادند که نظام مشابهی در مغز انسان‌ها وجود دارد، ریزولاتی در توصیف سلول‌های اخیر که بعداً به نام سلول‌های آینه‌ای نامیده شدند، بیان می‌داشت: سلول‌های آینه‌ای به ما اجازه می‌دهند که ذهن دیگران را نه از طریق تفکر و استدلال، بلکه از طریق احساس و شبیه‌سازی مستقیم بخوانیم (دانشنامه ویکی‌پدیا).

به تعبیر دیگر، اگر فردی انسان دیگری را در حالتی غمگین ملاحظه کند، سلول‌های آینه‌ای موجود در مغز وی، با بازسازی عواطف فرد مغموم، حالت اندوهناکی در ذهن فرد نخست ایجاد می‌کند تا وی به شکل خودکار به دلسوزی و همدلی با فرد درمانده و غمگین بپردازد.

والش (۲۰۱۱) در توصیف سلول‌های آینه‌ای خاطرنشان می‌سازد، به نظر می‌رسد ما برای فهم، ارتباط و صمیمی شدن با انسان‌های دیگر به نوعی عصب‌کشی شده‌ایم و نمی‌توانیم مدار ایجاد شده بین خودمان و دیگر انسان‌ها را خاموش کنیم، زیرا ما با ملاحظه علایم رفتاری دیگران، به شکل ناهشیار از آن‌ها تقلید می‌کنیم، مانند دیدن خنده یا اندوه فردی که ما نیز به تبع عواطف شاد یا ناشاد وی به خنده یا اندوه واداشته می‌شویم.



با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان به سادگی به این نتیجه رسید که فناوری‌های ارتباطی جدید در کنار فرصت‌های کم نظیری که برای رشد و اعتلای افراد و جوامع فراهم می‌آورند، دارای تهدیدهایی هم هستند. تهدیدهای اخیر (نظیر آنچه در زمینه کاربری از ادبیات هرزنگار از آن یاد شد)، گاهی بسیار جدی و ویرانگر هستند که این مسأله خاصه در کودکان، نوجوانان و جوانان که یا در آستانه بلوغ زیستی خود هستند و یا در کوران دوران بلوغ خویش هستند و یا به تازگی به تجربه آن پرداخته‌اند، از حساسیت زیادی برخوردار است. بلانک^۱ (۲۰۱۸) در مقاله خود از مبادله ۲۰٪ تصاویر برهنه توسط نوجوانان از طریق تلفن همراهشان یاد می‌کند که به نوعی بیانگر حساسیت پیش‌گفته است.

بررسی برخورد غرب با مجموعه فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی، دلالت بر آن دارد که در غرب تلاش وافری در جهت بسترسازی فرهنگی برای کاربری از فضای مجازی صورت پذیرفته است^۲، به

راماچاندرا که از عصب‌شناسان مطرح معاصر است، در توصیف اهمیت کشف سلول‌های آئینه‌ای بیان می‌دارد: من پیش‌بینی می‌کنم که سیستم سلول‌های آئینه‌ای برای روان‌شناسی همان کاری را بکند که کشف دی‌ان‌ای (DNA) برای زیست‌شناسی انجام داد.

سلول‌های آئینه‌ای هم‌زمان با بازسازی و بازنمایی عواطف انسان‌های دیگری که فراروی ما قرار دارند، به بازسازی ابعاد حرکتی آنان نیز اقدام می‌کنند.

در پژوهشی که توسط ریزولاتی و همکارانش در سال ۱۹۹۵ صورت پذیرفت، مشخص شد، افرادی که شاهد عمل حرکتی فرد دیگری هستند، علاوه بر آن که سلول‌های آئینه‌ای آنان فعال می‌شود، پتانسیل‌های حرکتی در ماهیچه‌های همان قسمت از بدن آنان، افزایش قابل توجهی پیدا می‌کند، درست مانند این که فرد ناظر خودش در حال انجام عمل در حال انجام است. مطالعات دیگری نشان می‌دهند، در صورت کاربری کاربران از ادبیات هرزنگار، سلول‌های آئینه‌ای مغز آنان به شدت و با قدرت به فعالیت می‌افتند. بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، کودکان و نوجوانان در صورت کاربری از ادبیات هرزنگار، نه تنها محتمل برخی از آسیب‌های بالفعل می‌گردند، بلکه خود را مستعد آسیب‌های بالقوه‌ای می‌سازند که بر مبنای عملکرد سلول‌های آئینه‌ای انتظار می‌رود.

1. Blank, C.

۲. بررسی تاریخچه ارایه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به جامعه دلالت بر آن دارد که با ارایه هر فناوری ارتباطی جدیدی به جامعه، موجی از بیم‌ها و امیدها در پی آن پدید آمده است و در حالی که برخی از مسوولان از تهدید بودن آن یاد کرده‌اند، افراد دیگری از فرصت‌های فناوری مورد نظر یاد کرده‌اند. گفتمان ایده‌های مخالف و موافق فناوری‌ها در غرب سرانجام به این راهبرد انجامیده است که با افزایش و ارتقای بهره‌وری شهروندان از فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، خود به خود عرصه کاربری نامناسب از این فناوری‌ها تحدید شده، در مجموع بشر قادر به استفاده مثبت از این فناوری‌ها می‌گردد. در راستای اندیشه اخیر، حتی کشورهایی که به فیلترینگ اعتقادی ندارند، در صدد بسترسازی فرهنگی برای کاربری مثبت و بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برآمده‌اند و در این راستا به انجام مواردی مانند: تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی (به عنوان مثال، تهیه نشریه علمی برای کودکان ۳-۶ ساله پیش دبستانی)، تهیه محتوای آموزشی و کمک آموزشی مجازی (مانند تهیه پوسترهای علمی)، ایجاد کتابخانه‌ها و موزه‌های مجازی (برای اقشار مختلف خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان)، ارایه کنترل شده فناوری‌ها به کاربران خردسال، ارتقای مهارت‌های اجتماعی کودکان و نوجوانان، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمده است)، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود (نظیر تهیه انیمیشن‌های جنسی برای کاربران متقاضی

همین ترتیب در کنار اقدام های اثباتی، برخی از اقدام های سلبی نیز در همین رابطه مدنظر مسوولان جامعه قرار گرفته، به شدت اعمال می گردند، تا جایی که حتی در جوامعی که اعتقادی به فیلترینگ ندارند، در عمل کودکان همان جامعه فیلتر می شوند و مثلاً جهت کاربری از تلفن همراه باید از سیم کارت خاص کودکان که به شدت کنترل شده هست^۱، سود ببرند و دسترسی به اینترنت نداشته باشند، در غیر این صورت حتی ممکن است کار اولیای خاطی به سلب حضانت فرزندشان بینجامد.

شرایط اخیر بدانجا می انجامد که در غرب از مجموعه فرصت ها و تهدیدهای فضای مجازی، جامعه بیش تر از فرصت های فضای مجازی بهره مند می گردد، اما متأسفانه در ایران به دلیل آشفتگی که در امر برخورد و پذیرش فضای مجازی وجود داشته و دارد، از سال ۱۳۷۳ که در مجلس شورای اسلامی بحث ماهواره مطرح شد، مسوولان و اولیای امور فرهنگی - اجتماعی جامعه دست به اتخاذ تصمیم قطعی در این زمینه نزدند و این روند تا حال حاضر ادامه دارد. بالطبع عدم اتخاذ خط مشی مشخص در ارتباط با فناوری های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی، فرصت بستر سازی فرهنگی در جامعه را از بین می برد و در این میان در غیاب بستر سازی فرهنگی لازم، کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه، در حالی که نه اولیای آنان و نه اولیای آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی آنان و نه اولیای فرهنگی آنان، اطلاعات چندانی از ابعاد، ظرفیت ها و فراز و فرودهای فضای مجازی ندارند، به تنهایی با فضای مجازی روبرو می گردند که البته خسران های این امر بسیار بیش تر از فواید آن است.

این دست از اطلاعات، اتخاذ راهکارهای سخت افزاری مورد نیاز، اطلاع رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل کننده (تبلت، تلفن همراه، اینترنت و ماهواره) برای اولیا، اطلاع رسانی به اولیا و کاربران، برگزاری کلاس برای اولیا، تمهید مراکز راهنمایی و مداخله در بحران، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی (مانند ممنوعیت هرزه نگاری کودکان، نژادپرستی)، تدوین قوانین خاص برای حمایت از نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن تر (در اتاق های گپ اینترنتی و مانند آن)، اعمال نظارت (نظارت سازمان های مدنی، پلیس و ناظر در اتاق های گپ اینترنتی)، تشویق سازمان های مدنی برای حضور، اعمال نظارت، مداخله و اثر گذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه های نوین جهت ارائه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارائه محصول های جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه دست زده اند.

۱. تهیه سیم کارت دانش آموزی، نمونه بارزی از اقدام های فرهنگی غرب در جهت بستر سازی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی است. به این معنا که در غرب جهت ممانعت از دسترسی دانش آموزان به سایت های هرزه نگار و شبکه های اجتماعی نامناسب، سیم کارت خاص برای دانش آموزان طراحی گردیده است. سیم کارت اخیر، ضمن مسدود کردن کاربری دانش آموز از سایت ها و شبکه های اجتماعی نامناسب و هرزه نگار، با ایجاد جذابیت هایی مانند: در دسترس قرار دادن پورتال دانلود بازی، فیلم، موسیقی و کتاب های درسی و کمک درسی، طراحی سامانه کمک آموزشی و مشاوره (تحصیلی و روان شناختی)، راه اندازی شبکه اجتماعی خاص دانش آموزان و ایجاد باشگاه دانش آموزان (که دانش آموزان عضو آن از برخی از مزایا بهره مند می گردند)، ایجاد امکان استفاده از سیم کارت دانش آموزی به صورت کیف پول الکترونیکی و تهیه انواع بلیط ها با آن، برخی از جذابیت های این سیم کارت هستند. به شکل مشابهی ایجاد جذابیت برای اولیا (نظیر اطلاع یابی از نحوه خرج کرد پول توجیبی فرزند، اطلاع از وضعیت ورود و خروج فرزند از مدرسه، ایجاد ارتباط با اولیای مدرسه)، از دیگر تمهیداتی است که در سیم کارت دانش آموزی در نظر گرفته شده است.

نگاهی به مقالات تهیه شده در زمینه کاربری کودکان از مضامین هرزه‌نگار فضای مجازی در غرب دلالت بر آن دارد که کف سنی مورد بررسی پژوهش‌گران در پژوهش‌های اخیر بالای ۹ سال بوده است (تایلور^۱، ۲۰۰۱، تاسالیکی^۲، ۲۰۱۱) و یا در برخی از کشورهای جهان سوم نظیر مصر از ۱۲ سال به بعد در نظر گرفته شده است (مورگان^۳ و لی^۴، ۲۰۱۷)، بررسی‌های میدانی گروه تحقیق حکایت از آن دارد که سن کاربری کودکان ایرانی از مضامین هرزه‌نگار به زیر دبستان رسیده است و شواهد متعددی در این جهت وجود دارد. از این رو در ادامه بحث، نخست از کاهش سن دسترسی به ادبیات هرزه‌نگار در سطح کودکان نسل دهه ۹۰ یاد خواهد شد. در فراز بعد، مسأله دسترسی نسبتاً گسترده کودکان پیش‌گفته از ادبیات هرزه‌نگار مطرح خواهد شد.

تذکر ارایه اطلاعات هرزه‌نگار در پوشش‌های فریبده و تشویق روابط جنسی غیرمتعارف، مقوله‌های دیگری است که در پی طرح مباحث کاهش سن کاربری و دسترسی نسبتاً گسترده از آن‌ها یاد خواهد شد. سرانجام در آخرین فراز بحث حاضر، شواهدی از تحقق عملی آنچه کودکان نسل دهه ۹۰ در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها شاهد آن‌ها بوده‌اند، ارایه خواهد شد.

کاهش سن دسترسی کودکان به مضامین هرزه‌نگار

بررسی‌های اولیه گروه پژوهش دلالت بر کاهش سن کاربری برخورد کودکان ایرانی با مضامین هرزه‌نگار دارد. اعضای گروه پژوهش وقتی از کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر شبکه‌های اجتماعی یا بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها به شکل ضمنی این سوال را می‌کرد که آیا شما با چیز بدی در شبکه‌های اجتماعی، ماهواره‌ها یا بازی‌های خودتان مواجه شده‌اید یا خیر، کودکان اخیر به شکل عمده یا به طرح مباحث خشونت‌آمیز و یا به طرح مباحث هرزه‌نگار اقدام می‌کردند که این امر در غیاب کنترل جدی اولیا و عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، تا حدودی طبیعی می‌نماید.

در پاسخ به سوال اخیر، شاهد مثال‌های ارایه شده از سوی کودکان نسل دهه ۹۰ را می‌توان در دو طبقه هرزه‌نگاری نرم (پورنوگرافی ساف‌کور) و هرزه‌نگاری سخت (پورنوگرافی هاردکور)، تقسیم کرد. اظهارات محیا و رادین ۶ ساله، مصادیقی از هرزه‌نگاری نرم هستند که این کودکان شاهد یا کاربر آن بوده‌اند:

«دوستت بهت نگفته که چه چیزهایی رو در ماهواره می‌بینی؟
همش بامامانش فیلم می‌بینی.»

-
1. Taylor, A.
 2. Tsaliki, L.
 3. Morgan, H.
 4. Lee, G.

- چه فیلمی؟
- فیلم ماهواره.
- از فیلم ها برات تعریف می کنه؟
- همش درمورد این اکیا^۱ می گه.
- اکیا کی هستش؟
- نمی دونم، انگار سریاله.
- در موردش چی می گه، فیلمش چه جوویه؟
- می گه دختره با پسره نتونست ازدواج کنه.
- دیگه از اکیا چی می گه؟
- عاشقونه س دیگه، بغل می کنن همو».
- «- رادین شما برای همدیگه بازی می فرستین؟
- آره، کلشم دارم، بیا قلعه مو ببین.
- چه قلعه بزرگی، لول چندی؟
- الآن لول ۱۵۰م.
- دیگه چه بازی هایی داری؟
- ببین اینها هست به درد تو نمی خوره، ولش کن.
- خب ببینم چه شکلیه.
- اینم جنگیه، ولی به درد تو نمی خوره، حالا ببینش. دختریه خیلی، یه جوویه.
- ببینم.

نگاه کن (رادین یک بازی غیر اخلاقی را به من نشان می دهد)».

کارتون ها و پویانمایی هایی مانند باب اسفنجی و یخ زده (فروزن) نیز حاوی مضامین جنسی زیادی هستند که کودکان ایرانی به سادگی به کاربری از آن ها مشغول هستند. در کارتون باب اسفنجی که تلویزیون ایران هم به پخش آن مبادرت می ورزد، اگر چه باب اسفنجی با سمور دریایی ازدواج کرده است، اما روابط عاشقانه او با پاتریکی است که هم جنس خود اوست!



۱. سریال اکیا با محتوا عاشقانه محصول کشور ترکیه است. این سریال حکایت از عشق دختر و پسری به هم دارد که به هم دیگر نمی رسند.



شاهد مثال‌های ارایه شده برخی از کودکان مصاحبه شده دیگر، در طبقه‌بندی هرزه‌نگاری سخت قرار می‌گیرد. اظهارات مهربان ۵ ساله، آزیتا و طناز ۶ ساله، مواردی در همین مقوله به شمار می‌آیند:

«گفتی سریال هم می‌بینی، حالا چه سریالی می‌بینی؟»

اکیا، قهرمان و الیف.

– به نظرت این سریال‌ها برای بچه‌ها مناسبه؟

بعضیاش که بی ادبیه، نه.

– بی ادبی یعنی چه جوری؟

یعنی چیزای زن و شوهری».

«– آزیتا تو به غیر از دوست‌های پیش دبستانیت، دوست دیگه‌ای نداری؟»

چرا.

– اسم اون دوست چیه؟

سحر.

– سحر رو از کجا می‌شناسی؟

خونه روبرو مون زندگی می‌کنه.

– خوب سحر، هم سن تو هستش؟

آره خاله.

– خوب می‌دونی سحر چه کارتون می‌بینه؟

کارتون نمی‌بینه.

– یعنی اصلاً کارتون نمی‌بینه؟

آره.

- چرا کارتون نمی بینه؟

آخه فیلم می بینه خاله.

- می دونی چه فیلم هایی می بینه؟

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

- نه قول می دم به کسی نگم، حالا مگه چه فیلمی می بینه؟

فیلمای بد.

- یعنی چی فیلم بد؟

می گفتش زن و مرده لختن».

«- اون فیلمه که مامانت دید که اشتباهی دانلود شده بود، در مورد چی بود؟

تیکه های بد فیلمایی که تو ماهواره نشون می ده.

- شما ماهواره هم دارید؟

بله!

- تا به حال شده شبکه های بدش رو ببینی؟

قفل شده، ولی چن بار شده دیدم... دو دفعه جلو بابام شده که اتفاقی دیدم... برا همین بابام همش

می گه جمع کنیم و اینا، بابام آخه نماز می خونه، مامانم می گه نه... سریالاشو چون می بینه.

- چه صحنه ای بوده؟

کارای بد دیگه.

- کدوم کارهای بد، واضح تر برام بگو.

همون کارایی که می کنن که آدم بچه دار می شه!».

دسترسی نسبتاً گسترده به محتوای هرزه نگار

بررسی های انجام شده گروه پژوهش حکایت از آن دارد که کودکان نسل دهه ۹۰ از سویی به سبب عدم بسترسازی لازم در سطح جامعه، آموزش پیش دبستان، مهدکودک ها و رسانه های داخلی و از سوی دیگر به دلیل عدم آشنایی کافی اولیای آنان از فراز و فرودهای فضای مجازی، در روند کاربری از بازی های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی ها، از آزادی عمل بسیار زیادی برخوردارند و در این میان در جریان کاربری بی حساب و کتاب از فضای مجازی به صورتهای خواسته و ناخواسته، با مضامین هرزه نگار مواجه می گردند.

برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ در مصاحبه خود بیان می داشتند که آنان در جریان دیدن برنامه های ماهواره ای با مضامین هرزه نگار مواجه شده اند. محیای ۶ ساله، در همین رابطه چنین اظهار می داشت:

«- محیا خانم تو تا حالا سریال اکیا رو دیدی؟

یه بار خونه عمم بودیم، داشت نشون می‌داد، ولی بابام زد یه کانال دیگه.
- چرا؟

(کلی خندید) رو تخت لالا کرده بودن، نمی‌دونم چرا عوض کرد». ایلیا و گلناز ۶ ساله که بدون بسترسازی فرهنگی (و احیاناً برای تفاخرجویی خانواده‌ها) از سنین پیش دبستان کاربر شبکه‌های اجتماعی بوده‌اند، از مواجهه خویش در فضای شبکه‌های اجتماعی با محتوای هرزه‌نگار به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- ... منظورت از کارهای بد چیه؟

مثلاً با غریبه چت کنه، عکسای بد دانلود کنه، فیلم بد ببینه از این کارا.

- از کجا می‌دونی این کارها کارهای بدی هست؟

خب منم تلگرام دارم، عکسای بد میاد.

- تو چه جور عکس‌هایی رو عکس‌های بد می‌دونی؟

عکسای بد، بداند دیگه.

- تو تا حالا عکس بد یا فیلم بد دیدی؟

آره، تو تلگرام زیاد می‌فرستن.

- چه کسانی می‌فرستن؟

نمی‌دونم.

- چه جور عکس‌هایی بودند؟

دختره لخت بود، پسره بغلش کرده یا کنار هم خوابیدن از اینا (عکس‌هایی از این قبیل را به من نشان داد).

- فیلم هم دیدی؟

نه، ولی می‌دونم چیه دیگه.

- خوب چه جوریه؟

مگه تو ندیدی.

- نه به منم بگو تا من هم نبینم؟

من ندیدم، ولی مثل این عکساست دیگه».

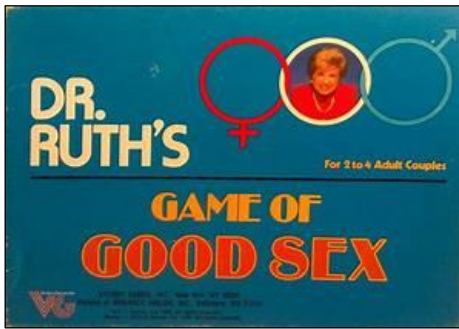
«- گلناز خانوم، تو تا حالا شده اتفاقی و یهوویی چیز بد تو این شبکه‌ها ببینی؟

بله شده.

- چی بوده؟

زن لخت... رو تاب نشسته بود، پسره هلش می‌داد، بوسش می‌کرد، دستشو به جاهای بد زنه می‌زد...

من که پاکش کردم».



کاربری بی حساب و کتاب از فضای مجازی و شکلک های (استیکرهای) مورد استفاده در آن، عرصه دیگری است که کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر فضای مجازی با شکلک هایی با مضامین جنسی و هرزه نگار مواجه گردیده اند. نوید ۵ ساله، در همین رابطه در مصاحبه خود بیان می داشت:

«- خوب گفتی استیکرهاش خوبه یا بده؟

بده!

- چرا بده؟

عکس چیزای بده.

- مثلاً چی؟

شورت و اینا.

- فقط همین؟

عکس لختی پسر».

برخی از کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰ اظهار می داشتند که آنان در جریان وب گردی و پیاده سازی (دانلود) بازی های مورد علاقه خودشان، با مضامین بد روبرو شده اند. اظهارات پویان ۵ ساله و علی ۶ ساله، در همین زمینه به قرار زیر است:

«- آقا پویان به نظر تو، واتس آپ و تلگرام چیزهای خوبیه؟

آره خب.

- چیز بدی تا حالا ازشون ندیدی؟

نه.

- کسی استفاده ی بدی نکرده که تو دیده باشی؟

چرا یه بار دوستم یه فیلم بد براش اومده بود.

- یادت هست چی بود؟

یه زنه لخت بود تو خیابون».

«- علی آقا، برات اتفاق افتاده خواستی عکس یا فیلم دانلود کنی، اشتباهی یه چیز دیگه بزنی؟

آره، بعضی وقتا که گوشیم هنگ می کنه، این جوری می شه.

- بعدش چه کار کردی؟

سریع اومدم بیرون.

- چرا مگه چی دیدی؟

عکسای بدی بود.

- عکس‌های بد مثل چی، من به عکس‌هایی که آدم می‌کشن، می‌گم عکس بد، تو چه عکسی

دیدی؟

دختره با پسره همدیگه رو بوس می‌کردن».

بعضی از کودکان مصاحبه شده یادآور می‌گردیدند که دوستان آن‌ها در کوچه و محله یا دوستان مهدکودکی آنان، روی تبلت یا گوشی همراهشان، مضامین نامناسبی داشته‌اند که به آنان نشان داده‌اند:

«- دوست‌ها دیگه چه چیزهایی برات می‌فرستن؟

عکس، آهنگ، استیکر.

- خوب چه عکس‌هایی؟

عکس خودشون یا عکس دسته جمعیمون رو.

- خوب چه آهنگ‌هایی می‌فرستن؟

آهنگ رپ.

- استیکر چی؟

مثلاً صحبت می‌کنیم، استیکر خنده‌دار می‌فرستن یا بعضی وقتا یکیشون اشتباهی یه استیکر فرستاد،

بعد سریع پاک کرد (خخخخ).

- می‌شه به منم بگی چه استیکری فرستاد؟

استیکر آدم لختی، ولی بعدش سریع پاک کرد خاله.

- دوست‌ها چیزهای بهش نگفتن؟

بعضیا نه، بعضیا هم می‌خندن.

- تو چیزی به دوست نگفتی؟

من هم خندیدم» (محمدحسین، ۵ ساله).

«- به نظر شما بچه‌ها توی این سن، از این فناوری‌ها برای چه کارهایی استفاده می‌کنن؟

بستگی به بچه داره، بچه‌ی دوست خودم برای یادگیری زبان انگلیسی استفاده می‌کرد، ولی یکی از بچه‌های مهد فیلم‌های بد تو تبلتش داشت، مریبان مهد فهمیدن، مادرش رو خواستن.

- بعدش، مادر اون بچه چه کار کرد؟

بچه رو زد.

- مریبان مهد چه کار کردن؟

اول با بچه خوب رفتار کردن، ولی بعدش اون رو اخراج کردن» (مصاحبه با مادر آرمیتای ۶ ساله).

سرانجام برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ اظهار می داشتند که آنان در جریان بازی با تبلت، رایانه یا گوشی پدر، مادر یا خواهر و برادر بزرگ ترشان، به طور تصادفی با مضامین هرزه نگار آنان مواجه گردیده اند.

طاها ۷ ساله، در مصاحبه خود درباره مواجهه او و خواهر ۴ ساله اش بهار با مضامین هرزه نگار در رایانه پدرش می گوید:

«- تا حالا شده چیزی هم ببینی که بد باشه؟

بابام دیگه پاک کرده.

- پس قبلاً بوده؟

آره دیگه، ولی از وقتی بهار می ره می بینم، پاک کرده.

- بهار می ره می بینم؟

آره.

- چند بار دیده؟

نمی دونم، ما اون سری دیدیم داره می بینم، فکر کنم همون یه بار بود.

- تو خودت دیدی بهار داره می بینم؟

بابام دید.

- بعد به بهار چی گفت؟

چیزی نگفت، گوشی رو گرفت ازش.

- بهار چه کار کرد؟

رفت بازی کرد.

- تو هم دیدی؟

بابام اون قدر پوشه های مختلف داره، من یه وقتایی گم می کنم و یهویی می رم تو چیزای بد، مثلاً

می خواستم فیلمایی رو که پارک ژوراستیک رفته بودیم پیدا کنم، بعد اشتباهی رفتم اونجا.

- اون وقت چی دیدی؟

چیزای بدشو دیگه.

- بهار هم اون ها رو دیده بود؟

آره دیگه، همونا رو دیده بود.

- بعد تو همه ی اونا رو دیدی؟

نه، بعدش دیدم از اونا ست، زدم بیرون. بعد از بابام پرسیدم فیلمای پارک ژوراستیک کجاست، بعد

خودش زد.

- یعنی تو اصلاً ندیدی؟

چرا اون قد رو دیدم که زدم بیرون ازش».

بررسی بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی هایی که در دسترس کودکان ایرانی قرار دارد، حکایت از آن دارد که اطلاعات هرزه نگار به روش های یادگیری زیر آستانه ای، مواجهه با هرزه نگاری نرم و سرانجام مواجهه کودکان با هرزه نگاری سخت صورت می پذیرد. در درجه نخست قسمتی از اطلاعات هرزه نگار از طریق یادگیری زیر آستانه ای به کودکان ارایه می گردد.

دانشنامه ویکی پدیا در توصیف یادگیری زیر آستانه ای می نویسد:

«محرک های زیر آستانه ای^۱ در تقابل با محرک های فرا آستانه ای به هرگونه محرک حسی که پایین تر از آستانه مطلق فردی برای ادراک آگاهانه باشد، اطلاق می گردد. مفهوم ادراک زیر آستانه ای از این رو شایان توجه است که می گوید، اندیشه، احساسات و رفتار مردم متأثر از محرکی است که با وجود عدم آگاهی از آن، ادراک می گردد. این پدیده ابتدا در سال ۱۸۹۷ مطرح شد، ولی در ۱۹۵۷ جستار «پیام های زیر آستانه ای»، هنگامی که آگهی سازان و چیره دستان وادی تبلیغات، ادعای کاربرد بالقوه آن را در تحریک خریداران مطرح ساختند، به گفتمانی جنجالی بدل شد. این در حالی است که پژوهش های علمی متعاقب، از سنجش بیش تر این ادعاهای بازاریابی، در غیاب یک اثر دارونمایی صرف، برای رسیدن به نتایجی درخور اعتماد، ناتوان بوده اند».

مقاله «ادراک زیر آستانه ای و استفاده از آن در تبلیغات» هم در توصیف ابعاد و وجوه ادراک زیر آستانه ای می نویسد:

«در تعریف پدیده ادراک زیر آستانه ای لازم است با دو اصطلاح آشنا شویم: آستانه عینی و آستانه ذهنی، در واقع می توان گفت ادراک زیر آستانه ای، ادراکی است که از آستانه عینی می گذرد (یعنی توسط حواس تمیز داده شده اند) اما از آستانه ذهنی نمی گذرد (یعنی به هوشیاری نمی رسد و نمی توان آن را به زبان آورد).

در ادراک زیر آستانه ای فرض این است که ذهن به صورت ناهشیار می تواند اطلاعات ارایه شده در زیر آستانه ادراک را دریافت کند و بر این مبنا حتی ممکن است رفتار فرد حسب اطلاعاتی که به صورت ناهشیار دریافت می کند، تغییر کند. محرک های زیر آستانه ای را به دو شکل دیداری و شنیداری طبقه بندی می کنند.

محرک های دیداری

محرک های دیداری تصاویری هستند که زودتر از دریافت بیننده، از جلوی چشم عبور می کنند یا این که به صورت نهایی در نگاره ای گنجانده شده اند. ادعا می شود این گونه تصاویر در ناهشیار بیننده تأثیر می گذارند. مثلاً در سال ۲۰۰۷، نشان داده شد نمایش زیر آستانه ای پرچم اسرائیل اثری تعدیل کننده روی نظریات سیاسی و رفتار داوطلبان اسرائیلی مشارکت کننده در یک رأی گیری داشته است، اثر این

پدیده، هنگامی که تصویر به هم ریخته همان پرچم در نمایی زیر آستانه‌ای نمایش داده شد، ایجاد نگردید. حاشیه‌های پایین گستره بینایی، شامل تشخیص ناهشیار صحنه‌های نمایشی گذرا در مدت زمان کوتاه است، چشم انسان، صحنه‌های نمایشی را که مدت زمان آن‌ها کم‌تر از حدود یک دوازدهم ثانیه باشد، نمی‌تواند تشخیص دهد.

محرک‌های شنیداری

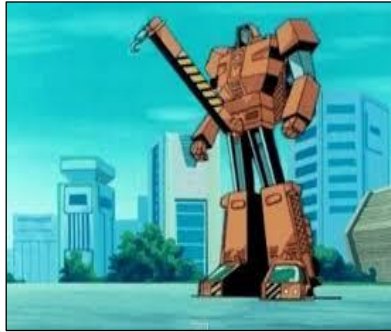
محرک‌های شنیداری پیام‌هایی هستند که با بلندایی آرام‌تر از آستانه شنوایی فرد نجوا می‌شوند یا این که به صورت برگردان در فرایندی با نام (وارون نگاری) به گوش شنونده می‌رسند. ادعا می‌شود این پیام‌ها در ناخودآگاه شنونده تأثیر می‌گذارند. در سال ۱۹۷۹، در چند فروشگاه زنجیره‌ای آمریکایی، در نوار موسیقی متداول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

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

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

در این مطالعه به ۵۰ داوطلب یک دسته کلمه بر روی صفحه نمایشگر رایانه نشان داده شد، این کلمات تنها کسری از ثانیه نمایان می‌شد و مدت نمایش آن‌ها آن قدر کوتاه بود که افراد نمی‌توانستند به طور آگاهانه آن‌ها را بخوانند، این کلمات شامل کلمات مثبت (مانند: شادی، صلح و گل) و کلمات منفی (مانند: قتل، ناامیدی و رنج) و یا کلمات خنثی (مانند جعبه، کتری و گوش) بودند، هم‌زمان با نمایش این کلمات از افراد مورد مطالعه خواسته شد که مثبت، منفی یا خنثی بودن این کلمات را مشخص کنند، در این مطالعه دیده شد، که این افراد در مشاهده کلمات منفی بیش‌ترین دقت را داشتند^۱.

تصاویر (کنترل و سانسور شده) زیر شواهدی از یادگیرهای زیر آستانه‌ای کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی را به دست می‌دهند:



نمونه دیگری از یادگیری های زیر آستانه ای را می توان در پویانمایی باب اسفنجی (که به میزان زیادی هم حاوی شوخی های جنسی است) ملاحظه کرد. یکی از نکاتی که در پویانمایی اخیر ملاحظه می گردد، ترویج نکات جنسی برای کودکان است. باب اسفنجی در شهری زیر دریا زندگی می کند که Bikini bottom نام دارد. لغت Bikini در زبان انگلیسی به معنای مایو (لباس شنا) ی زنانه است و در اصطلاح به نوعی رابطه سکسی گفته می شود که در آن پوشش زن در حد مایو باشد. در تمامی سایت های سکسی قسمتی به نام Bikini وجود دارد. وقتی این لغت در سن کودکی برای شخص یادآور لذت و یک پویانمایی جذاب باشد، بالطبع وی در بزرگسالی با دیدن آن جذب موارد مشابه می گردد. لغت Bottom نیز به معنای پایین است که ترکیب دو کلمه اخیر معنای پایین مایو را می دهد که نشان از دقت سازنده و تفکر حرفه ای جنسی برای هدف گیری کودک داشته است. به عنوان نمونه، وقتی از رونیکای ۵ ساله در مصاحبه اش پرسیده شد که باب اسفنجی در کجا زندگی می کند؟ او با تلفظی صحیح از شهر بیکنی باتم یاد کرد.

در مرحله بعد، قسمت بیش تری از اطلاعات هرزه نگار به صورت هرزه نگاری نرم در اختیار کودکان قرار داده می شود. این اطلاعات به صورت مرحله بندی شده کودکان را با مضامین جنسی آشنا می کنند.



بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که در دسترس کودکان نسل دهه ۹۰ قرار دارد، حکایت از آن دارد که گاهی مفاهیم هرزه‌نگار در لفافه مسابقه به کودکان ارایه می‌گردد. در موارد دیگری بازی‌هایی (نظیر انجام زایمان طبیعی)، در دسترس کودکان خردسال قرار می‌گیرد که متناسب با سن آنان نبوده، توجه آنان را معطوف به مسایل جنسی می‌کند.



به همین ترتیب در برخی از بازی‌ها و کارتون‌های غربی، روابط جسمانی دو جنس نامحرم در لفافه‌ای زیبا به کودکان عرضه می‌گردد که آنان را معطوف به خود می‌کند. امیر ۶ ساله، از بازی خودش یاد می‌کند که طی آن با انجام رفتاری ناپسند، امتیاز اخذ کرده و به برنده شدن نزدیک‌تر می‌شد:

«- امیر گفتی بلوتوث هم می‌کنی؟
آره!

- شده تا حالا کسی چیزهای بدی هم برات فرستاده باشه؟
آره، امیر ارسلان همیشه داره، ولی ما ازش نمی‌گیریم. مادرم گفته باهاش حرف نزیم.

- خوب چیز بدش چی بود؟

یه بازی فرستاد، پازل بود، عکس یه زن لخت لخت.

- تو چی کار کردی؟

بردم خونه به مامانم نشون دادم!

- مامانت چی کار کرد؟

مامانم اومد مهد با خانوممون حرف زد. دیگه من نفهمیدم چی گفتن. واسه دوستمم یه بازی ریخت. اگه شلوار آدما رو می‌کشیدی پایین، تند تند امتیازت بیش‌تر می‌شد، مثلاً خودش می‌گفت، شرتای قرمز، فقط باید قرمز! رو می‌کشیدی پایین، ولی ما اصلاً بازی نکردیم، گفتیم بده، رفتیم به خانوم گفتیم». بازی‌های زیر، بازی‌هایی مبتنی بر حاملگی و تولد کودک هستند که برخی از کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰ کاربران‌ها بودند:

عکس	نام	بازدید	رای کاربران
	pregnant angela ambulance	41295	2.70
	pregnant elsa baby room deco	11930	3.4
	Princess Pregnant	253702	3.32



یاسمن، یسنا و سهیل ۶ ساله، از بازی هایی یاد می کنند که طی آن دختر یخ زده، مرده یا جادو شده، با بوسه پسری نامحرم، از یخ زدگی یا خواب رفتگی و جادوشدگی خویش خارج می گردند. به تعبیر دیگر مقوله بوسیدن عاشقانه افراد نامحرم (که در فرهنگ ایران جایی ندارد)، در حالتی از تقدس و قداست، به کودکان کاربر القا می گردد:

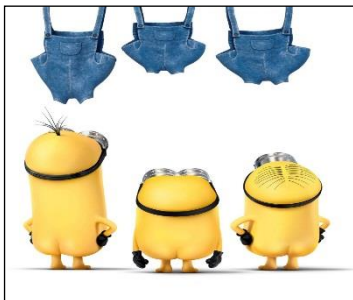
«... اون پسر اولی بدجنس بود.»

- مگه می‌خواست چه کار کنه؟
- می‌خواست آنا وقتی رفته قصر هانس... بعد آنا فقط می‌تونست بوس عشقی اونو خوب کنه. بعد هانسم این کار رو نکرد. آنا مرد. یخ شد. اون آنا اومد، السا رو بکشه، اون زد، السا بش یخ زد، یهو اشتباهی خورد به آنا، آنا یخ زد. بعد السا بغلش کرد، یخش رفت، بعداً زنده شد. آخر سر با هانس ازدواج نکرد، با یه پسر دیگه ازدواج کرد».
- «- یسنا تو چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟
- سفید برفی، همین یه دونه.
- چرا سفید برفی رو دوست داری؟ مگه کارتونش چه جوریه؟
- چون چند تا مرد پیشش.
- چون مردا پیشش قشنگه؟
- من خوشم ازشون میاد، با مزه ان. شبا هم بهشون فکر می‌کنم.
- به چی فکر می‌کنی؟
- به سفید برفی.
- چه فکرهایی؟
- فکر می‌کنم، می‌گم چرا دیگه کارتون سفید برفی نمیاره.
- خوب برام تعریف می‌کنی، داستانش چه جوریه بود؟
- سفید برفی پیش هفت کوتوله بود، پتو می‌انداخت روشون، انگار مادرشونه.
- پیش اون‌ها زندگی می‌کرد؟
- آره.
- چرا؟ مگه خانواده نداشت؟
- چرا، ولی ملکه می‌خواست بکشتش، فرار کرد.
- چرا می‌خواست بکشتش؟
- چون خوشگل بود، اون می‌خواست فقط خودش خوشگل باشه.
- آهان واسه این رفت پیش کوتوله‌ها؟
- آره.
- به نظرت بد نبود رفت پیش اون غریبه‌ها زندگی کنه؟
- نه، با هم بازی می‌کردن.
- خوب بعدش چی شد؟
- آخرش ملکه پیداش می‌کنه، بهش سیب می‌ده که اونو بکشه.
- بعدش می‌میره؟
- نه، به خواب می‌ره، بعد شاهزاده بوسش می‌کنه، از خواب بیدار می‌شه، بعد ازدواج می‌کنن.

- چرا بوسش می کنه؟
- نمی دونم، ولی بعدش بیدار می شه.
- به نظرت کار خوبی می کنه؟
- آره».
- «- آقا سهیل به نظر تو هم زیبای خفته خوشگله؟
- آره.
- چه قدر خوشگله؟
- خیلی خاله.
- چرا خیلی؟
- چون لباس صورتیه.
- چون لباس صورتیه خوشگله؟
- آره، تازشم خاله جون می خوام یه زن بگیرم، لباس مثل زیبای خفته صورتی باشه.
- فقط لباس مثل زیبای خفته صورتی باشه؟
- نه لپاشم قرمز باشه.
- خوب زیبای خفته چه جوری از جادوی اون جادوگره خلاص شد؟
- یه پسر باید ماچش می کرد.
- خوب بعد چی شد؟
- یه پسر ماچش کرد».



تصاویر (کنترل و سانسور شده) زیر انعکاسی از ارایه اطلاعات به صورت هرزه نگاری نرم در بازی های دیجیتال، کارتون ها و پویانمایی های مورد استفاده کودکان نسل دهه ۹۰ را به معرض دید می نهد:

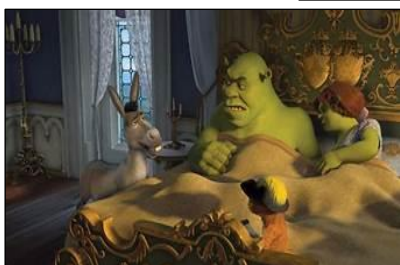




تشویق روابط غیرمتعارف جنسی

از آنجا که غرب زیر سیطره انسان‌گرایی است، باید انتظار داشت که روابط غیرمتعارف جنسی که مورد توجه اقشاری از مردم جامعه هست، به رسمیت شمره شود و دفاع از آن و تبلیغ آن به عنوان صورت متفاوتی از حیات جنسی، در دستور کار نهادهای رسمی و تبلیغاتی آن قرار گیرد. از این رو حجم قابل توجهی از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید شده در غرب معطوف به مسایل جنسی بوده و بعضاً به معرفی و دفاع از صور غیرمتعارف جنسی نظیر هم‌جنس‌گرایی و مانند آن می‌پردازند. اگر در این قسمت کارتون‌ها، بازی‌ها و پویانمایی‌هایی که سبک زندگی شهوی را در دستور کار خود قرار داده، به شکل غیرمستقیم به تبلیغ و القای آن می‌پردازند، مورد توجه قرار دهیم، می‌توان از مواردی مانند شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و سیمز در این زمینه یاد کرد.

پویانمایی شرک، اثری حرفه‌ای و جذاب است که بعد از فصل اول آن که بسیار دوست‌داشتنی جلوه می‌کند، در فصل‌های بعدی پویانمایی به شکل گسترده و قابل توجه مضامین معاشقه‌های طولانی در آن مطرح شده است:



کارتون باب اسفنجی نیز ضمن آن که حاوی القائنات اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی خاصی است، در عمل مبلغ هم جنس گرایی و سایر روابط نامتعارف جنسی است. به عنوان مثال، باب اسفنجی که با سمور دریایی ازدواج کرده است، در برخی از مواقع روابط جسمانی عمیقی با پاتریک دارد که او نیز هم جنس باب اسفنجی بوده و مرد است.





فرزند خرچنگ هم که باب اسفنجی برای او کار می‌کند، وال است که این مسأله بیانگر روابط غیرمتعارف خرچنگ با موجود دیگری بوده است که ماحصل آن تولد وال است.



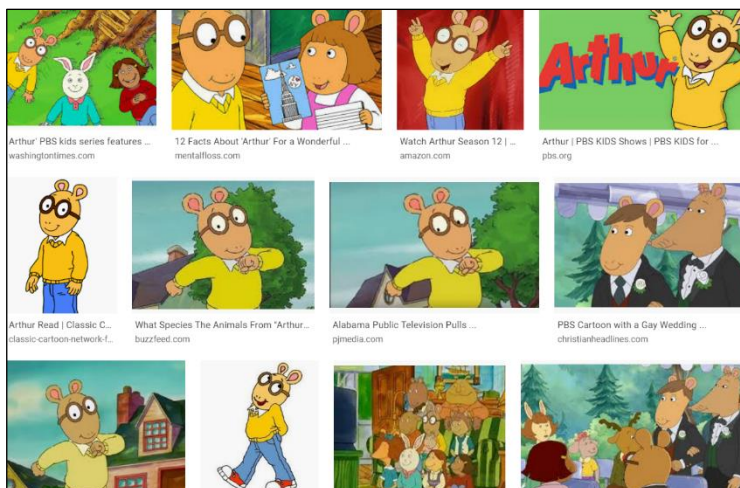
کارتون دهکده لازلو که در سیمای جمهوری اسلامی نیز به نمایش درآمده است، مبلغ هم جنس‌گرایی بوده، ضمن به نمایش کشیدن ازدواج دو هم جنس، پرچم رسمی آنان را در بسیاری از صحنه‌های کارتون به صورت خود پرچم و یا حتی درختی که تداعی‌گر همان نقش و نگار پرچم نهضت هم‌جنس‌گرایی است، به نمایش نهاده است:



بازی سیمز هم که در سال ۲۰۰۰ به عنوان بازی جهت «ترتیب شهروند جهانی» تدوین و ارایه شد، حاوی مضامین گسترده روابط آزاد دو جنس و روابط هم جنس‌گرایانه است:



(سایر تصاویر بازی سیمز، به دلیل شناخت بیش از حد، در این قسمت درج نشدند).
در همین راستا از بازی آرتور نیز می‌توان یاد کرد:



ماحصل و نتیجه کاهش سن کاربری کودکان نسل دهه ۹۰ از مضامین هرزه‌نگار نرم به آنجا می‌انجامد که برخی از کودکانی که در معرض هرزه‌نگاری اخیر قرار گرفته‌اند، در صدد تحقق عملی آنچه که دیده‌اند، برمی‌آیند.

آرش ۶ ساله، در مصاحبه‌اش از داشتن دوست دختر، سخن به میان می‌آورد:
«- آرش تو تلگرام داری؟
آره.

- با تلگرام چه کار می‌کنی؟

بازی می‌گیرم. بازی هم زیاد دارم، بعد دختر عموم دارم توش.

- توی تلگرام با کی‌ها حرف می‌زنی؟

این یکی رو دیگه یه چیزی دارم...

- خوب؟

یه چیزیه، نمی‌تونم بگم.

- چرا؟

یه دوست دارم دختره».

«- آقا نیما تو چه بازی‌هایی داری؟

جی‌تی‌ای.

- جی‌تی‌ای بازیش چه طوری هست؟

عالیه! یه خلافکاره هست که باید از دست پلیس فراریش بدی... می‌تونه هر وقت خواست ماشینا رو از بقیه بگیره. کلی خونه لاکچری داره. تازه هر وقتم بخواد، واسه دخترا بوق می‌زنه، سوار ماشین می‌شن» (نیما، ۶ ساله).

سرانجام قسمت دیگری از اطلاعات هرزه‌نگار به صورت هرزه‌نگاری سخت در اختیار کودکان قرار داده می‌شود. به عنوان مثال، مادر امیرحسین ۶ ساله، در مصاحبه خود با اشاره به کاربری برخی از کودکان خردسال از مضامین نامناسب بیان می‌داشت:

«- شما چه تدبیری برای پر کردن اوقات فراغت پسرتون کرده‌اید؟

من پسر رو به کلاس‌های ورزشی می‌فرستم تا اونجا انرژی‌ش تخلیه بشه و اگر وقت کنم، اون رو پارک می‌برم، قبلاً بیش‌تر با بچه‌های مجتمع تو کوچه دوچرخه بازی می‌کرد، اما متأسفانه وقتی دیدم که بچه‌های کوچه تبلت و گوشی‌اشون رو میارن و با هم فیلم و عکس‌های نامناسب می‌بینن، کم‌تر اجازه دادم که بره کوچه، اما بعضی وقتا اون قدر تو خونه خسته می‌شه و شلوغ می‌کنه که من رو مجبور می‌کنه، اجازه بدم بره توی کوچه بازی کنه.

-از مهد کودک امیرحسین راضی هستید، یعنی آنچه در کوچه از آن یاد کردید، در مهد نیست؟

چرا. من طی گفت‌وگویی که با مادر یک کودک ۴-۵ ساله در مهد داشتیم، دیدم مادر با اظهار ناراحتی می‌گوید که کودکش دست به خودارضایی زده است و پس از تنبیه بدنی کودک خود و سوال کردن از او، متوجه شده که این رفتار را از فیلمی که در گوشی بچه‌های هم سن و سالش در مهد کودک دیده، یاد گرفته است. جالبه که حتی فرزند این خانم تبلت و گوشی هم نداشت.»

یکی از پژوهش‌گران تحقیق نیز در گزارشی که در مورد کوثر و شقایق ۶ ساله تهیه کرده‌است، از بازسازی صحنه‌های هم‌جنس‌گرایی که آنان در فیلمی شاهد آن بوده‌اند، به شرح زیر یاد می‌کند:

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

وقتی مادران دو کودک به مهد آمدند، خانم مسوول مهد، عین ماجرا را برای آنان تعریف کرد. نکته‌ی قابل توجه این بود که مادران به جای پیدا کردن یک راه حل و برخورد مناسب در این زمینه، شروع به دعوا کردن با یکدیگر کرده و به همدیگر فحش و حرف‌های بسیار رکیک می‌زدند و حتی کارشان به ضرب و شتم یکدیگر هم رسید. طوری که یکی از آن‌ها موی دیگری را کشیده و تقریباً یک قسمت از

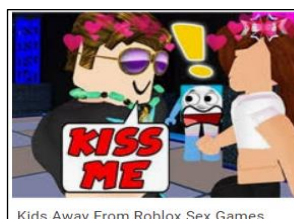
جلوی سر مادر دیگر خالی شد و دیگر مویی در آن قسمت نبود. مادران مزبور به جای این که اشتباه کودک را قبول کرده، در صدد چاره‌جویی برای آن برآیند، تمام سعی خود را معطوف این امر کرده بودند که کودک خود را در این کار بی‌تقصیر و کودک طرف مقابل را مقصر جلوه دهند. به عنوان مثال، مادر کوثر به مادر شقایق می‌گفت که همه‌ی این ماجرا زیر سر بچه تو هست؛؟ زیرا بچه تو این فیلم را نشان بچه من داده است و مادر شقایق هم در جواب می‌گفت که بچه تو هم فیلم را دیده و کارهای نامناسب فیلم را انجام داده، پس بچه تو هم در این ماجرا مقصر است. در نهایت مسوول مهد دیگر به آنان اجازه‌ی آوردن کودکانشان را به مهد نداد.

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

گوندوز (۲۰۰۷) به نقل از گرین‌فیلد خاطرنشان می‌سازد، ۳۰٪ کودکان کاربر رایانه به دلیل سرزدن به سایت‌های نژادپرست، مبلغ خشونت و ترور، موادمخدر و هرزه‌نگاری، برخورد با افراد غریبه و سوءاستفاده‌های مالی، تأثیرپذیری نامطلوبی از اینترنت دارند.

روث‌من^۱ و همکاران (۲۰۱۴)، در پژوهشی که در سطح نوجوانان امریکایی انجام داده‌اند، گزارش می‌دهند که جمعیت مورد بررسی، پس از شروع کاربری از مضامین هرزه‌نگاری که روابط جنسی را به صورت دو نفره به نمایش می‌کشیدند، به تدریج به سمت پورنوگرافی‌های شدیدتر کشیده شده‌اند و با گوشی یا رایانه خود در خانه و مدرسه دست به کاربری از مضامین اخیر زده‌اند و در ادامه کوشیده‌اند تا دست به کپی‌برداری عملی از آنچه که شاهد آن بوده‌اند، بزنند.





هوارتا (۲۰۱۷) نیز گزارش می‌دهد، در مطالعه‌ای که در سطح نوجوانان آلمانی صورت پذیرفته است، ۹۸٪ پسران و ۸۱٪ دختران اظهار داشته‌اند که حداقل یک فیلم یا کلیپ هرزه‌نگار تماشا کرده‌اند. همین پژوهش‌گر رقم مواجهه ۷۱٪ نوجوانان تایوانی با مضامین هرزه‌نگار را مطرح می‌سازد. پژوهش‌گران دیگری (دسی^۱، ۲۰۰۶، لوی^۲ ۲۰۱۱) خاطرنشان می‌سازند، با وجود بسترسازی‌های فرهنگی انجام شده در غرب، مسأله شکارچیان جنسی، هنوز هم خطر مهمی است که کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی را تهدید می‌کند.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، وقتی در شرایط بسترسازی‌های فرهنگی گسترده و ارتقای قابل توجه سواد رسانه‌ای^۳ کودکان، نوجوانان و اولیای آنان در غرب، باز هم «نوجوانان غربی» از آسیب‌های جدی فضای مجازی برکنار نیستند، «کودکان نسل دهه ۹۰» که بدون بسترسازی فرهنگی لازم و بدون ارتقای سواد رسانه‌ای کودکان، نوجوانان و اولیای آنان و با سطح تحول ذهنی پایین‌تر (به لحاظ برخورد پیش از موعدشان با فضای مجازی) در قیاس با نمونه‌های غربی خود با فضای مجازی مواجه می‌گردند، بالطبع باید در این میان انتظار آسیب‌ها و خسران‌هایی دوچندان را در نمونه‌های ایرانی داشت.

1. Descy, D. E.

2. Levy, P.

۳. سواد رسانه‌ای، این امکان عمل را به کاربران می‌دهد که با دیدی نقادانه به محتوای رسانه‌ای که به کاربران ارائه می‌شود، نگاه کنند و به این مسأله توجه داشته باشند که اهداف بسیاری از رسانه‌ها و یا مخاطبان آنان در فضای مجازی، اهدافی خیرخواهانه نبوده، اهدافی سوءاستفاده جویانه از اموال، عواطف، احساسات و حتی اندیشه کاربران است. برخی از پژوهش‌گران غربی بر این باورند که آموزش مقوله سواد رسانه‌ای باید از دوران پیش از دبستان کودکان شروع شود تا آنان در مواجهه با دنیای پرزرق و برق و فریبنده رسانه‌ها، اسیر اهداف سوء احتمالی آن‌ها نشوند. ووهلونند (۲۰۱۷)، در مقاله‌ای که درباره سواد کودکان پیش از دبستان دارد، خاطرنشان می‌سازد، کودکان ۵، ۶ و ۷ ساله‌ای که در مهد کودک‌ها هستند، در گذشته با وسایلی مانند کاغذ و مداد، مشغول و سرگرم می‌شدند و آموزش‌هایی هم که می‌دیدند، بیشتر از طریق به کارگیری همین وسایل بود. اما با پیشرفت فناوری‌های ارتباطی جدید، کودکان مهد کودک و پیش از دبستان، در عمل با مواردی مانند بازی‌های دیجیتالی و تلفن همراه آشنا می‌شوند و با توجه به کاربری آنان از این فناوری‌ها، ضرورت دارد که به سوادهای جدیدی که از این رهگذر می‌توان دانش و مهارت‌های کودکان پیش از دبستان را افزایش داد، توجه لازم را مبذول داشت.

۱۹-۲- یادگیری برخورد هیجان مدار و نهادینه شدن راه حل های پرخاشگرانه در ذهن کودک

یکی از مهم ترین تبعات یادگیری های مشاهده ای کودکان در محیط اطراف و اکتشافان و کاربری نامناسب و بی حساب و کتاب آنان از فناوری های ارتباطی جدید، یادگیری برخوردهای هیجان مدار و درون سازی راه حل های پرخاشگرانه در ذهن کودک است.

با کاهش شدید سرمایه اجتماعی در سطح کشور، در عمل میزان صبر، متانت و تحمل بسیاری از شهروندان کاستی گرفته است و کودکانی که شاهد رفتارهای این قبیل از افراد هستند، با یادگیری های مشاهده ای خویش در عمل به جای حل منطقی مسایل یاد می گیرند که با مسایل فرارویشان به شکل هیجانی و هیجان مدار برخورد کنند.

از سوی دیگر کودکان نسل دهه ۹۰ با کاربری از بازی های دیجیتال، کارتون ها و پویانمایی هایی که غالباً مروج روش های هیجان مدار هستند، خودبه خود این روش ها را یاد گرفته، درون سازی می کنند.



مطالعات انجام شده دلالت بر آن دارند که هیجان جویی امری طبیعی است و هر دو جنس از آن استقبال می کنند. اظهار نظرهای زیر پویان و امیرعلی ۵ ساله، مؤید اهمیت مسأله هیجان و هیجان جویی، خاصه در سطح پسران است:

«- آقا پویان، به نظرت بازی جنگی چرا حال می ده؟

خب، حال می ده دیگه.

- از نظر تو جنگ چیز خوبیه؟

جنگ خوب نی، ولی بازیش خوبه، سرگرم می کنه.

- چرا جنگ بازیش خوبه؟

هیجان داره.

- اگر بخوای بین بازی خشن و جنگی با بازی آموزشی، یکی شون رو انتخاب کنی، کدومشون رو

انتخاب می کنی؟

جنگنگی (خنده).

- چند ساعت در روز با تبلت بازی می‌کنی؟
زیاد، خیلی زیاد».

«- بازی‌های تبلت هم جنگیه؟

آره ۳ تاش جنگیه، یه دونه موتوری یه بازی دیگه‌ام دارم که باهاش بازی نمی‌کنم.
- چرا بازی نمی‌کنی؟

آخه بی‌خوده.

- بی‌خود یعنی چه جوری؟

مثلاً وقتی باهاش بازی می‌کنم، حوصله‌ام سر می‌ره.

- مگه این بازی چه جوریه؟

چه می‌دونم، یه بازی که زبان یاد می‌ده.

- یعنی تو دوست نداری که زبان یاد بگیری؟
نه».

اظهارات باران ۶ ساله، مصداقی از رقابت‌های هیجانی دختران است که در سطحی بسیار پایین‌تر از رفتار هیجانی پسران هست:

«- باران خانم تو وقتی می‌بینی دوست‌هات هم رفتن عروسک‌های آنا و السا مثل مال تو رو خریدن،
چه حسی پیدا می‌کنی؟

عصبانی می‌شم.

- خوب عصبانی که شدی، چه کار کردی؟

دوست داشتم خفه‌اش کنم.

- با اون دعوا نکردی یا سعی نکردی، عروسکش رو خراب کنی؟
نه.

- پس تو از این که بقیه عروسک‌هایی مثل عروسک‌های تو رو داشته باشن، عصبانی و ناراحت می‌شی، درسته؟

آره.

- بعد مثلاً وقتی می‌بینی اون‌ها عروسک‌هاشون مثل عروسک‌های تو می‌مونه، دیگه عروسک‌هات رو دوست نداری یا مثلاً دیگه با اون عروسک‌ها بازی نمی‌کنی؟

نه، دوستشون دارم.

- سعی نمی‌کنی بری یه عروسک جدید بخری که دوست‌هات نداشته باشن؟
یه بار.

- خوب بعدش به دوست‌هات نشونش دادی؟
آره.

- اون ها چه کار کردن؟

هیچی.

- چیزی نگفتن؟

گفتن خیلی قشنگه، از کجا خریدی.

- بعد تو بهشون گفتی که از کجا خریدی؟

نه، گفتم آدرسشو بلد نیستم.

- بهش دروغ گفتی که آدرسش رو بلد نیستی؟

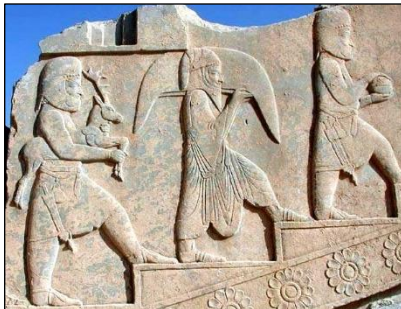
آره.

- چرا؟

نمی خواستم اونا هم برن بخرن».

افراد در برخورد با مسایل فرارویشان، به شیوه های متفاوتی با مسایل برخورد می کنند. به این معنا که برخی از افراد در مواجهه با مسأله و مشکل، به شکلی عقلانی و مستدل در پی یافتن راه حلی مناسب برای حل مشکل برمی آیند، اما برخی دیگر یا با گریز از مسأله فرارو و یا با توسل به برخوردهای هیجان مدار، با مسایل روبرو مواجه می گردند.

بررسی سوابق تاریخی در فرهنگ ایران، حکایت از آن دارد که پدران ما در برخورد با دیگران، تعامل با آنان را در دستور کار خویش قرار داده و شأن انسانی خویش را در حفظ ارزش های انسانی و حفظ گفتمان با همه (و حتی مخالفان) می دانستند.



بررسی فضای غالب بر بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی های آن سوی آب، حکایت از تحول قابل توجهی دارد که می توان از آن با عنوان حذف فرهنگ گفتمان و جایگزینی برخوردهای هیجان مدار و تخریبی در جریان بازی های دیجیتالی یاد کرد. از این رو در ادامه، پس از گذری که بر فرهنگ گفتمان در تاریخ فرهنگی ایران خواهیم داشت، تحول این فرهنگ به فرهنگ خشونت، پرخاشگری و هدم و نابودی دیگران مورد بحث قرار گرفته، چگونگی تحقق و جایگزینی آن با فرهنگ گفتمان در کودکان نسل دهه ۹۰ مورد بحث قرار خواهد گرفت.

سوابق تاریخی موجود در فرهنگ ایران، حکایت از آن دارد که گذشته از برخی از شاهان کج‌فهم و خونریز، برخی از حاکمان و حکمای این مرزوبوم در برخورد با مشکلات، به جای اندیشه هدم و نابودی طرف مقابل، با نگاهی مشفقانه و توأم با خیرخواهی و خیراندیشی با دیگران و حتی دشمنان برخورد کرده، تعامل سازنده با آنان را در دستور کار خود قرار می‌دادند. به عنوان نمونه، در ورود به تخت جمشید، باید از دروازه ملت‌ها گذشت و با دیدن پلکان تالار آپادانا، مشخص می‌شود که سکاها برای دادن خراج خویش به شاه، با اسلحه در حال رفتن نزد او هستند، در حالی که هیچ کجای جهان سابقه نداشته و ندارد که افراد تحت سلطه، با سلاح‌هایشان نزد شاه بروند. به همین ترتیب روی دیوارهای پلکان آپادانا، تصویر هندی‌هایی بر سنگ نقش بسته است که با نیم تنه برهنه نزد شاه می‌رفتند، در حالی که ایرانیان تا همین یکی دو قرن پیش، حتی مرد بدون کلاه را بی‌حجاب می‌دانستند.

پذیرش سکاها با شمشیر به نزد شاه، یا پذیرش هندی‌های نیمه برهنه نزد شاه، حکایت از تعامل مبتنی بر احترام ایرانیان با دیگر اقوام عصر خودشان (حتی اگر زیر سیطره ایرانیان باشند) داشت، زیرا سکاها کنار نهادن شمشیر را برای خود عار می‌دانستند و نیمه برهنگی در فرهنگ هندیان رایج بود. مشابه آن چه در تخت جمشید ملاحظه می‌گردد، در شاهنامه حکیم ابوالقاسم فردوسی ملاحظه می‌شود. فردوسی در جریان طرح صحنه‌های مختلف، بر مسأله فرهنگ گفتمان ایرانیان تأکید خاصی دارد.

در بررسی تحول پدید آمده، یکی از اساسی‌ترین عوامل جابه‌جایی فرهنگ گفتمان با فرهنگ هدم، کشتار و نابودی دیگران، کاربری کودکان ایرانی از محصولات فرهنگی آن سوی آب است. به این معنا که کودکان با کاربری مدام از مضامینی که تنها و تنها خشونت و پرخاشگری و حتی فوق پرخاشگری را تبلیغ کرده و به معرض دید می‌گذارند، در عمل به تدریج کودکان را به سمت و سوی فرهنگ تخریب و نابودی سوق می‌دهند.

با ملاحظه فضای عامی که در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها وجود دارد، می‌توان نتیجه گرفت که سازندگان محصولات اخیر در تولیدات خویش با کنار نهادن فرهنگ گفتمان و حل مسایل فرارو با شیوه‌های انسانی و خداپسندانه، با سوءاستفاده از مواردی مانند سن دیگروپیروی کودک و نوع دوستی وی و توجه به ویژگی‌هایی نظیر روحیه مبارزه‌جویی کودکان خردسال و عدم درک مفهوم واقعی مرگ توسط آنان، با ارایه و پردازش به اصطلاح قهرمان‌هایی که اوجی از خشونت و پرخاشگری را از خود به نمایش می‌نهند، به کودکان می‌آموزند که آنان به شکلی کاملاً هیجان‌مدار و بدون کم‌ترین تأمل، تدبیر و تردیدی، برای حل مشکلات پدید آمده، به افرادی که در برابر خود می‌بینند، شلیک کرده یا با شمشیر، تبر و یا سلاح‌های مخوف لیزری و جهنمی که دارند، آنان را تکه تکه و منهدم سازند.

در ادبیات روان‌شناسی از شیوه‌های پیش گفته با عناوین روش‌های مقابله‌ای مبتنی بر حل مسأله و مبتنی بر هیجان و هیجان‌مداری یاد شده است. افراد در حل مسأله‌مدار مشکلات فرارو به شکل عقلانی

و مستدل در پی یافتن راه حلی مناسب برای حل مشکل برمی آیند، اما در حل هیجان مدار مسایل، افراد با توسل به برخورد های هیجان زده، با مسایل روبرو مواجه می گردند.

اگر بحث در سطح کودکان پیش دبستانی نسل دهه ۹۰ پیگیری شود، کودکان اخیر که از ویژگی و خصیصه مهم دیگر پیروی برخوردار هستند و از غنای تجربیات اجتماعی بی بهره هستند، مترصد آنند که روش های مقابله با مسایل مختلف را یاد گرفته، بر همان نهج و منوال عمل کنند.

بررسی محصولات مورد کاربری کودکان نسل دهه ۹۰ دلالت بر آن دارد که بازی های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی ها به طور عمده در حل مسایل مختلف، روش های مقابله ای هیجان مدار را به نمایش می گذارند و روش های مسأله مدار چندان مدنظر آنها نیست.

اکبسی (۲۰۱۶) با توجه به آن چه از آن یاد شد، در گزارش تحقیقاتی خود بیان می دارد، استفاده از رایانه در اوایل سنین ممکن است منجر به آسیب های مختلف از جمله آسیب شناختی، عاطفی، فیزیکی و اجتماعی کودکان شود.

نگاهی به بازی هایی نظیر کلتش^۱، بیانگر آن است که کودکان در جریان انجام این بازی ها می آموزند که فقط با تهدید، تهاجم و سرقت اموال طرف مقابلشان، باید به پیشرفت بیش تر و بیش تر دست یابند.

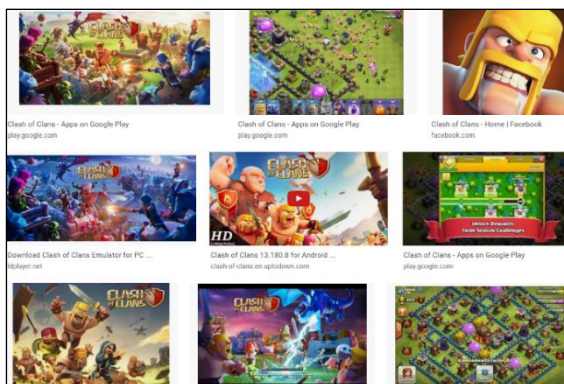
۱. درباره بازی کلتش آف کلنز باید بیان داشت:

«کلتش آف کلنز» که به یکی از پرطرفدارترین بازی های رایانه ای در میان جوانان و خانواده های ایرانی تبدیل شده است، علاوه بر ایجاد حداقل ۲۰ آسیب مخرب در حوزه روان شناسی یک بازی اعتیاد آور و مخرب شناخته شده است. به عقیده صاحب نظران، سیاست گذاران و روان شناسان بازی «جنگ قبایل» نه تنها با آموزه های اخلاقی، دینی و فرهنگی سرزمین ایران سختی ندارد، بلکه روحیه تخریب گری را تقویت کرده و زمینه بی قراری و استرس را در افراد به وجود می آورد. روان شناسان ضمن هشدار جدی به خانواده ها «جنگ قبایل» را جنگ با تمام مفاهیم متعالی و زیبایی انسانی در زندگی بر شمردند.

به عقیده دکتر علی اکبر ارجمندیا، این بازی برخلاف بازی های رایانه ای که تا پیش از این معمول بود و به صورت انفرادی انجام می شد، معمولاً به صورت اشتراکی انجام می شود، اگرچه که می توان به صورت انفرادی نیز به بازی کلتش آف کلنز پرداخت. از این رو این بازی هم مضرات بازی های رایانه ای فردی و هم مضرات بازی های رایانه ای گروهی را به همراه خواهد داشت. گذشته از این، در این بازی افراد با گروه های سنی مختلف همبازی یکدیگر می شوند، در حالی که امکان دارد یک کودک نداند همبازی یک فرد بزرگسال شده که از لحاظ سنی اختلاف زیادی با او دارد به همین دلیل احتمال بروز آسیب در افراد افزایش پیدا می کند.

ارجمندیا در ادامه به امکان ارسال پیام در این بازی اشاره کرد و گفت: «کلتش 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 غیر مرتبط 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 کلتش آف کلنز هستند.



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

در طول این بازی مخرب، فرد تلاش می‌کند از قلعه خود محافظت کرده، ضمن این که به تخریب قلعه‌های اطراف خود می‌پردازد، با تخریب بیش‌تر به غنایم بیش‌تری دست پیدا کند، در حالی که در جامعه انسانی و به دور از فضای مجازی، نوع‌دوستی 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 می‌خورد، نیست و در این توهم به سر می‌برد که در حال پیشرفت است و همین نیاز به پیشرفت است که باعث می‌شود، این بازی پر آسیب را ادامه دهد.

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

بیانات پارسا و طاها و شاهین ۶ ساله، نمونه های دیگری از القائات بازی های هیجان آمیز با جهت گیری نامناسب و منفی را به معرض دید می گذارند:

«چه بازی هایی و کارتونهایی رو داندلود می کنید؟»

بت من، مرد عنکبوتی، بن تن.

- کدومش رو از همه بیش تر دوستش داری؟

بن تن رو.

- چرا دوستش داری؟

چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می زنه یه موجود قوی می شه، بعد با موجودات دیگه می جنگه.

طاها: من بعضی وقت ها شب خوابش رو می بینم که موجودات حمله کردن با ترس بیدار می شم.

- وقتی می ترسی چرا این کارتون رو نگاه می کنی؟

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

- خوب چه کار می کنی که قوی بشی؟

می خوام یه ساعت مثل ساعت بن تن بخرم، بعد وقتی به مچم بستم، مثل اون قوی بشم.

- وقتی بزرگ شدین، می خواین مثل بن تن بشین؟

ما می خوایم بزرگ که شدیم بریم فضا، ازهمون ساعتای بن تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد

بزنم بن تن رو بکشم، چون زور من بیش تر از اون می شه.

- بچه ها اگه شما زورتون زیاد بود، مثل بن تن بچه های دیگه رو که زورشون کم تره، اذیت می کنید؟

اذیت که نه، ولی باید ما رئیس باشیم.

- رئیس چه کارهایی می کنه؟

رئیس مثل بن تن همه کاراش رو تنهایی می کنه، چون خودش قویه حتی از مامان باباشم اجازه

نمی گیره».

«شاهین جان تو، توی خونه خودتون گیم بازی داری؟»

نه، ندارم.

- پس تو خونه بیش تر با چی بازی می کنی؟

بابام تو موبایلش بازی داره، با اون بازی می کنم.

- چه بازی هایی تو موبایلش داره؟

مثلاً پو، زامبی ...

- زامبی بازیش چه جوریه؟

زامبیا مردن، اما زنده می شن میان. اما خیلی وحشتناکه. من دو جورشو دیدم... بعد ریختم. یه بار

بابام ریخت، زامبی ۱، تیرانداز براش می داشتیم 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 بازیش دریا داره وسطش... با اردک می‌رن، بعضیا از زامبیا با کوسه می‌رن... بعضیاشم چمن داره، از رو چمنای میان، با ماشینم میان، بعد اونا رم 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، یکیشون بلال پرت می‌کنه، یکیشون خیار، یکیشونم هندوانه. تو یکی از بازیش، یه دونه غوله که میاد خیلی گنده هست... اینقده... ما باید بزنی اوناو 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».

بررسی اظهارات مطرح شده کودکان پیش دبستانی حکایت از آن دارد، کاربران بازی‌های هیجان‌آمیزی که فاقد جهت‌گیری انسانی هستند و نظیر بازی کلش آف کلنز، مروج خشونت، تهاجم، سرقت و قتل دیگران هستند، رفته رفته در اثر برخورد مکرر با القائات بازی‌ها، به جایی می‌رسند که به جای حل منطقی مسایل فرارویشان، با توسل و تمسک به خشونت و پرخاشگری، به حل این مسایل اقدام می‌کنند. البته لازم به ذکر است که برخی از کودکان به دلیل شرایط آسیب‌زا و پرتنش که از آن برخوردارند، خود به خود به سمت و سوی واکنش‌های پرخاشگرانه تمایل نشان می‌دهند. نمونه‌های پرهام و باربد ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت به شمار می‌روند:

«- پرهام تو تا چه ساعتی مهد هستی؟

تا ساعت یک. بعدش بابام میاد منو می‌برده اداره‌اش. تا شب بشه بریم خونه. وقتی می‌خوایم بریم خونه، خیلی ترافیکه. من از ترافیک بدم میاد.

- پس یه کمی پیش بابا توی اداره هستی؟

بله، چون مامانم و خواهرام با هم زندگی می‌کنن. مامانم با بابا قهر کرده، اون دیگه طلاق گرفته. مامان گفته منو دوست نداره، برای همین منو با خودش نبرده. خواهرم می‌گه، تو یه بچه‌ی ناخوابه بودی، برای همین کسی تو رو دوست نداره. مجبورم برم اداره بابام تا کارش تموم بشه.

- اداره بابا خسته نمی‌شی؟

خوب چی کار کنم، مجبورم برم.

- اون جا با چی خودت رو سرگرم می‌کنی؟

با تبلت.

- با تبلت چه کارهایی می کنی؟

من یه عالمه بازی داندلود می کنم.

...

- جدی می گی پرهام؟ تصمیم داری بزرگ شدی از ایران بری؟

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

- چرا؟

چون اینجا آزادی نیست، حالا مردم یه کم مسوول ها رو مسخره کردن! چرا اونا همش مردم رو اذیت می کنن و می برن زندان؟ من اصلاً دوست ندارم اسلام باشه! ما دلمون می خواد آزاد باشیم، ولی اسلام می گه نه آزاد نباشین. راستی خانم به نظر من خدا اصلاً وجود نداره.

- چه طور به این نتیجه رسیدی؟

که چی؟

- این که خدا وجود نداره.

خوب من می گم خدا نیست. چون نیستش دیگه.

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

به نظر من به وجود اومدن این دنیا مال تکامله!

- بیش تر توضیح بده پرهام جان.

خب بیگ بنگ زمین رو به وجود آورده. یه انفجار بزرگ شده، زمین این شکلی شده!

بینید خانم، ما اول از همه، گوریل بودیم، بعد شامپانزده شدیم، بعدشم گوزن شدیم تا رسیدیم به

آدم. بعضی از اون حیوونا جرأت نداشتن همون جوری موندند.

- چه طور به این نظرات رسیدی؟

خوب نظر بابام اینه، نظر منم شده.

- پس به بهشت و جهنم اعتقادی نداری؟

نه، همه اینا الکیه. فقط می خوان بچه ها رو بترسونن که کار بدی نکنن. بابام می گه آدم وقتی

می میره، دیگه نابود می شه.

- نظر خودت هم همینه؟

آره. آخه یه کسی که مرده و خاکش کردن، چه جوری می خواد پاشه بره توی بهشت میوه بخوره یا

مثلاً خوشحالی کنه؟ به نظر من آدمی که مغزش خوب کار نمی کنه، اینا رو باور می کنه. من مغزم خوب

کار می کنه، برای همین می گم بهشت و جهنم وجود نداره.

- پس با این حساب کسی که کارهای بد زیادی کرده، به جهنم نمی ره، چون جهنمی در کار نیست،

درسته؟

آره دیگه.

- پس چه جوری نتیجه کارهاش رو می‌بینی؟

خوب به نظر من باید خودمون دست به کار بشیم. مجازاتش کنیم با شمشیر و چاقو، یا مثل مختار، خنجر رو فرو کنیم توی قلبش که بمیره.

- منظورت اینکه باید خودمون آدم‌های بد رو مجازات کنیم؟

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

- اگه بعداً متوجه بشی که اشتباه کردی چی؟

برام مهم نیست. من خودم توی بازی‌هام روزی هزار تا آدم می‌کشم. کشتن آدم‌ها که چیزی نیست، فقط کافیه یه سلاح خفن داشته باشی تموم».

باربد ۶ ساله هم که شاهد اذیت شدن مادرش توسط پدرش هست، در مصاحبه خویش از تمایل خود برای کشتن پدرش به شرح زیر یاد کرده است:

«- باربد، اگر تو ساعت بن‌تن رو داشتی، با اون چه کار می‌کردی؟

(باربد چند لحظه فکر کرد و سعی کرد از جواب دادن طفره برود، بعد از کمی بازی با او، مجدداً سوال را به شکل دیگری پرسیدم).

- خوب باربد جونم... الان فرض کن تو بن‌تن بودی، دوست داشتی با ساعتش چه کار کنی؟

امم... می‌شه زیر گوشت بگم؟

- حتماً!

(زیر گوشم گفت) باهاش بابامو می‌کشتم!

- چرا؟

(باربد در حالی که پشتش را به من کرد و سعی کرد با اسباب بازی‌اش سرگرم شود گفت): دوشم ندارم دیگه».

به تعبیر دیگر همان‌گونه که الگوی مطلوب طبع باربد در صدد حل هیجان‌مدار مسایل فرارویش هست، باربد هم فکر می‌کند، چون پدرش را دوست ندارد، تنها راه حل فرارویش در کشتن، هدم و نابودی پدرش خلاصه می‌گردد.

اگر نمونه‌های نامتعادلی مانند پرهام و باربد را کنار بگذاریم و مسأله اثرات بازی‌های هیجان‌آمیز با ارزش‌های منفی را در سطح کودکان عادی که از یک زندگی معمولی برخوردارند، در نظر بگیریم، باز هم اثرات گسترده روانی کاربری از بازی‌های پرهیجان و خشونت‌آمیز در ذهن و اندیشه کودکان کاربر این بازی‌ها به وضوح مشهود است، اثرات اخیر را می‌توان در دو سطح نظری و عملی طبقه‌بندی کرد. برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها پویانمایی‌ها، در اظهارات خویش

حل هیجان مدار و پرخاشگرانه مسایل فرارویشان را به معرض دید می گذارند، اما کودکان دیگری هستند که حل هیجان مدار و خشونت آمیز مسایل مقابل شان را در عمل، در زندگی و روابط روزمره خودشان با اطرافیان شان محقق می سازند.

اظهارات زیر مهرداد، مهرداد و محمدمهدی، مبین و آرتین ۶ ساله، مصادیقی در جهت حل هیجان مدار مسایل پیش رو است که به شکل نظری ارایه شده اند:

«همونجا تفنگمو درآوردم... تیردار واقعی... تققق... پوووففف... تیرشو زدم... افتاد زمین!

- اون رو کشتی؟

آره، با کلی تیر!

- مهرداد اون وقت هیچ کس کاری باهات 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 می بینی؟

محمدمهدی: آره، هر روز می بینم.

- چه قدر می بینی؟

محمدمهدی: دهههه ساعت!

مهرداد: منم بگم چه قدر نگاه می کنم، اصن شبم نگاه می کنم.

محمدمهدی: منم همین طور... شبم نگاه می کنم!

مهرداد: من صداشم می ذارم زیاد، می رم تلویزیون می بینم!

- خوب... .

مهرداد: اصن انقده زیاد می کنم، همه گوششون کر بشه.

- دیگران ناراحت نمی شن؟

مهرداد: همسایه هامون میان می گن، این سی دی چیه؟ منم می گم زر زر(!) نکنا، تفنگ درمیارما!

محمدمهدی: منم تفنگ دارم... می زنم منفجرشون می کنم!... بعدم با خنجر می زنم، داغونشون

می کنم».

«... من مک کوبین می بینم، تو خونمون گفته جمعه نشون می ده.

- از اون چی یاد می گیری؟

مسابقات.

- لاک پشتای نینجا می بینی؟

آره.

- چه جوریه؟

مثلاً شرودل می‌ره دنبال لاک‌پشتای نینجا، لاک‌پشتا هم خودشونو یه جوری درست می‌کنن، یه موتوری برای خودشون درست می‌کنن، گاز می‌دن می‌رن. شرودل دنبالشون می‌کنه.

- کارتونسون رو دوست داری؟
آره.

- چی ازشون یاد می‌گیری؟
مثلاً دو تا شمشیر داره، دو تا هم شلاق دارن.

- دوست داری تو هم داشته باشی؟
آره.

- اگه داشتی باهاشون چه کار می‌کنی؟
می‌رم لباسشو می‌خرم، بعداً شمشیرمو می‌ذارم پشتش، شلاق هم می‌ذارم، هر وقت یه دزدی اومد، شلاقمو برمی‌ذارم می‌چرخونم، طلایی می‌شه، می‌زنمش، می‌میره».

«- آرتین چرا به نظرت بعضی بچه‌ها سر تبلت خودشون رمز می‌گذارن؟
مثلاً داداش عموم فکر می‌کنه، اگه آقا دزده اومدن، رمزشو پیدا نکنه، اگه بچه هم بفهمه، می‌ره بازیشونو، بعداً می‌ره همه فیلماشونو حذف می‌کنه.

- چرا فیلم‌هاشون رو حذف می‌کنه؟
نه، عموم نه.

- کی حذف می‌کنه؟
بچه‌ها. بچه‌های بزرگ‌تر. همه اون رو پاک می‌کنن. ولی من نمی‌ذارم. عصبانی می‌شم با کاراته می‌زنم داغونشون می‌کنم. بعداً رمزمو می‌گم به دوستم، بعداً باهاش بازی می‌کنم».



برخلاف پسران نسل دهه ۹۰ که در حل مسایل فرارو به شکل فعال خودشان در وسط صحنه‌ها ترسیم می‌شوند، در دختران برخوردها منفعل‌تر بوده، حل پرخاشگرانه مسأله فرارو به دیگران احاله می‌گردد:

«- ملیکا خانم، تو چه کارتون‌هایی می‌بینی؟
کارتون سیندرلا، سفیدبرفی، السا و آنا، زیبای خفته.
- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟

همشون رو دوست دارم.

- خوب کدوم رو بیش تر دوست داری؟

همه رو دوست دارم، چون همشون قشنگن، ولی از همه بیش تر سیندرلا رو دوست دارم، چون از همه قشنگ تره، دلمم خیلی براش می سوزه.

- چرا؟

آخه نامادریش خیلی اذیتش می کنه، اصلاً اونو دوست نداره، خیلی بدجنسه.

- تو از آدم های بدجنس بدت میاد؟

آره دوست دارم بمیرن» (ملیکا، ۶ ساله).



اما مسأله مهمی که هم در پسران و هم در دختران نسل دهه ۹۰ کاربر بازی های هیجان آمیز وجود دارد، حل هیجان مدار مسایل پیش آمده است.

همان گونه که از آن یاد شد، برخی از کودکان یادگیری های خود از بازی های پر خاشگرانه دیجیتالی را در عمل به زندگی واقعی خویش تعمیم می دهند. امیر علی ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می داشت که او با جیغ و داد زدن، مشکلات خودش را در مهد حل می کند:

«- تا حالا شده توی مهد از دست کسی عصبانی بشی؟
آره.

- چرا؟

چون چیزی که می خواستم رو بهم نداد.

- تو چه کار کردی؟

جیغ زدم.

- تو هر وقت از کسی عصبانی می شی، این کارها رو انجام می دی؟
آره.

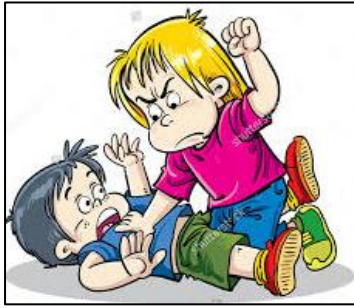
- مثلاً وقتی چیزی رو می خوای و دوستت بهت نداد، سعی نمی کنی دوباره باهاش حرف بزنی تا راضی بشه و وسیله اش رو بهت بده؟
نه».

اما در سطحی فراتر برخی از کودکان به صراحت ابراز می‌دارند که آنان با الگوبرداری از الگوهای عروسکی - کارتون‌ی مورد علاقه‌شان، در جریان عمل وارد برخورد با طرف مقابلشان می‌شوند. نمونه‌های علی، طاه‌ها و هورداد ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت را به دست می‌دهند:

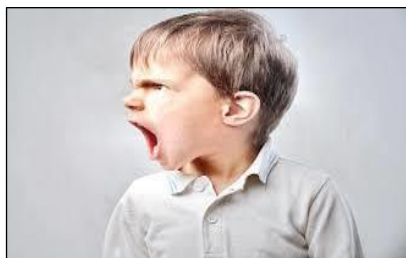
«- علی اگر مامان و بابات بهت گوشی ندن، تو چه کار می‌کنی؟ می‌زنمشون، بعضی وقتا هم وسایل خونه رو پرت می‌کنم این‌ور اون‌ور، مثلاً یه بار گلدونمون رو زدم زمین شکست.»



«- آقا طاه‌ها تو چه کارتون‌هایی رو دوست داری؟
اوممم بن‌تن رو.
- چی بن‌تن رو دوست داری؟
خود بن‌تن رو. بن‌تن آدم بدا رو می‌کشه، دعوا می‌کنه. ساعت داره، ساعت قوی.
- آدم بد‌ها کی‌ها هستن؟
همون که چوب داره. یه بار بن‌تن داشت آبمیوه می‌خورد، ریختش رو زمین خورد. اونا خیلی بدن، می‌خوان بن‌تن رو بکشن. ولی بن‌تن خیلی قویه، یه ساعت داره. می‌زنه ساعتشو، بعد یه موجود میاره باهاش دعوا می‌کنه. من اگه بن‌تن بشم، آدم بدا رو می‌کشم.
- کی‌ها رو مثلاً؟
اون‌هایی که دعوا می‌کنن رو.
- خوب تو هم که دعوا می‌کنی!
نه، من کاری ندارمشون که. اونا به من کار دارن، منو اذیت می‌کنن، منم دعواشون می‌کنم یا به حرفم گوش نمی‌دن.
- مثلاً اگه برادر کوچیکت به حرفت گوش نده، دعواش می‌کنی؟
آره، می‌زنمش.
- چرا؟
چون اعصابمو خورد می‌کنه. اصلاً به حرفم گوش نمی‌ده. همش اسباب بازی منو برمی‌داره منم می‌زنمش.»



- «- اسباب بازی هایی هم داری که شبیه افراد همین کارتونها باشند؟
آره، اصلاً خود، خود، ماشین مک کوینو دارم.
- !! خوب باهاشون چی بازی می کنی، تو هم باهاشون تصادف می کنی؟
آره بابا، منم عین تو کارتون باش تصادف می کنم، موتورشو می ترکونم.
- گفتی سونیک رو هم دوست داری، حالا چرا اون رو دوست داری؟
به خاطر این که یه کارایی می کنه... یه دکتره هست، می خواد دوستشو بکشه، سونیکم می خواد اونو بکشه، به خاطر این که تند تند فرار می کنه و می خواد اونو بکشه، دوستش دارم.
- توهم دوست داری مثل سونیک باشی؟
آره دیگه، خیلی دوستش دارم.
- چرا می خوای شبیه سونیک باشی؟
چون تند، تند، بدوم. می ره مشت می زنه به اون دکتره.
- خوب مگه مشت زدن کار بدی نیست، چرا می خوای مثل سونیک مشت بزنی؟
آره، کار بدیه، اما چون جونه خودش در خطر، این کار رو می کنه.
- تا حالا تو هم برای دفاع از خودت به کسی مشت زدی؟
(بعد از یک مکث نسبتاً طولانی با سر جواب مثبت می دهد).
- تو مهد این کار رو کردی؟
نه، خاله دعوام می کنه اونجا.
- پس کجا مشت زدی؟
تو بیرون مشت زدم.
- چرا این کار رو کردی؟
این قدرر عصبانی شدم، اصلاً مغزم داشت منفجر می شد دیگه، منم مشت زدم».



پدر ایمان ۵ ساله نیز در مصاحبه خود بر روی تسری رفتارهای الگوهای کارتونی مورد علاقه پسرش بر روی وی، تأکید دارد:

«- ایمان به چه کارتون‌هایی بیش‌تر از همه علاقه نشان می‌دهد؟

ایمان کارتون بن‌تن رو خیلی زیاد دوست داره.

- چه چیزی در کارتون بن‌تن هست که ایمان رو جذب خودش کرده؟

ایمان وقتی کارتون بن‌تن رو می‌بیند، از کارهایی که اون با ساعتش انجام می‌ده، غرق در شور و نشاط می‌شه، تا جایی که اوج هیجان اون، جایی هست که بن‌تن به ساعتش می‌زنه و حیوون‌های مختلف در صحنه ظاهر می‌شوند.

قبلاً ایمان ساعت‌ها ساکت و آرام پای تلویزیون می‌نشست تا کارتون بن‌تن شروع بشه، اما الآن ایمان هم‌زمان با شروع کارتون بن‌تن، با حرکات بن‌تن حرکت می‌کنه، بالا و پایین می‌پرد و تا جایی که بشه، حرکات اون رو به نمایش می‌گذاره.

البته باید بگم، ایمان کارتون بن‌تن رو از ماهواره می‌بیند و با وجود این که زبان کارتون عربی هست، ایمان با علاقه به کارتون عربی بن‌تن توجه می‌کنه و حتی برخی از مکالمات اون‌ها به زبان عربی رو هم یاد گرفته و بدون این که معنای این عبارات رو بلد باشه، بعضی از وقت‌ها اون‌ها رو به زبان میاره یا معنی‌شون رو از من می‌پرسه!

- ایمان برنامه‌های خارجی بن‌تن رو هم می‌بیند؟

ایمان قبلاً برنامه‌های فارسی بن‌تن رو روی سی‌دی می‌دید، اما از وقتی که کارتون سانسور نشده بن‌تن رو در شبکه‌های ماهواره‌ای عربی دیده، دیگه علاقه‌ای به دیدن سی‌دی‌های فارسی بن‌تن نداره، چون فهمیده که سی‌دی‌های فارسی، بعضی از قسمت‌های کارتون بن‌تن رو ندارند، همین‌طور موسیقی متن کارتون دوبله شده فارسی بن‌تن، خیلی آروم هست، در حالی که موسیقی متن اصلی کارتون بن‌تن، خیلی تند و هیجان‌انگیز هست.

- ایمان با شما در مورد کارتون بن‌تن حرفی هم می‌زنه؟

بله، گاهی ایمان از من می‌پرسه، چه‌طور می‌شه ساعت بن‌تن رو به دست بیاره. همین‌طور دوست داره که با بن‌تن دوست بشه و به این ترتیب ساعت اون رو بگیره و به مردم کمک کنه.

- ایمان چیزی از وسایل بن‌تن رو نخورده؟

چرا، یه سری از البسه و وسایل بن تن رو خریده، مخصوصاً ساعت بن تن رو و خیلی با این ساعت عشق و حال می کنه!

- یعنی چی؟

یعنی این که وقتی ساعت بن تن رو روی دستش می بنده، روی اون می زنه و دست به رفتارهای پرخاشگرانه می زنه، مثلاً یا با من درگیر می شه و شروع به ضرب و شتم من می کنه یا پرخاش خودش رو روی وسایل دیگه دو دستش نشون می ده!

- شما در برابر این رفتارها، با ایمان چه طور رفتار می کنید؟

راستش ما قدری مستاصل شدیم، چون وقتی اون رو به خاطر پرخاشش تنبیه کنیم و دیگه بهش اجازه ندیم کارتون بن تن رو ببینه، اون با من و مادرش قهر می کنه، و با ما حرف نمی زنه، اگر هم در برابر پرخاشگری های اون سکوت کنیم، می ترسیم این پرخاشگری ها رو روی دیگران هم اعمال کنه!

- شما دنبال برنامه جایگزینی برای ایمان نبودید؟

ایمان قبل از دیدن بن تن، علاقه زیادی به برنامه فیتیله داشت، اما بعد از آشنا شدن با برنامه بن تن اون رو کنار گذاشت. کارتون دیگه ای که ایمان به اون علاقه داره، مرد عنکبوتیه که اون هم باز توش خیلی وحشی بازی وجود داره و ایمان با دیدن اون، وحشی گری در میاره!»

البته لازم به ذکر است که اثرپذیری از الگوهای هیجانی حتی ممکن است علایق حرفه ای کودک را تحت تأثیر خود قرار دهد:

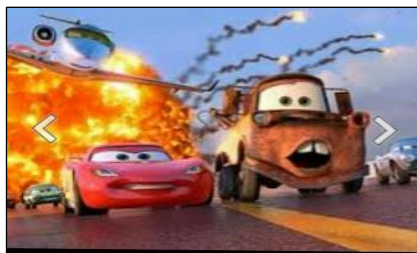
«- خوب آرش، بعد مامانت می بینه چه بازی هایی ریختی؟

آره.

(نفر سوم): من که بازی های جنگی دوست ندارم.

- آرش دوست داره ولی.

(نفر سوم): این فقط بازی مک کوبین دوست داره.



(نفر چهارم): من خودم بازی ازدها سواران رو دارم.



(نفر سوم):اون فقط ماشین دوست داره، فکر کنم بزرگ شه هم می‌خواد چیز بشه، راننده از این چیزا هست تو مسابقه.
- مسابقه رالی؟
(نفر سوم): آره».



ماحصل بازی‌های به شدت هیجان‌آمیز و پرخاشگرانه، سوق یافتن کاربران به ابتذال فکری و حل هیجان‌مدار مسایل فرارویشان خواهد بود، به این معنا که محرک‌های به شدت هیجانی در سطح زیر قشر مخ پاسخ داده می‌شوند، اما در روند استمرار ورود محرک‌های هیجانی به فرد، رویه اخیر، رویه غالب و جاری و ساری واکنش فرد به محرک‌های بیرونی خواهد شد که از این مسأله می‌توان با عنوان حل هیجان‌مدار مسایل یاد کرد.

منطقی (۱۳۹۴) در همین زمینه می‌نویسد:

«کاهش منطق‌گرایی در جریان تهییج افراطی در جریان بازی‌ها، مقوله قابل توجهی است که نباید از آن نادیده گذشت. مطالعات جدید نشان داده‌اند که اطلاعات دریافتی افراد پیش از رسیدن به سطح

قشر مخ (که مسوول پردازش منطقی رخدادها است)، به مراکز عاطفی مغز می‌رسند. اگر اطلاعات ارایه شده، از بار هیجانی بالایی برخوردار باشند، پیش از آن که از مراکز عاطفی مغز به سطح کورتکس و قشر مخ برسند، در همان سطوح پایینی مغز که تصدی مسایل عاطفی آدمی را دارند، پردازش می‌گردند و دیگر اطلاعات دریافتی فرد به قشر مخ نمی‌رسد، به بیان دیگر در حالات اخیر، واکنش فرد به جای واکنشی منطقی، واکنشی عاطفی و هیجانی خواهد بود.

کاربری از شکلک‌ها (استیکرها)، تصاویر، آهنگ‌ها، بازی‌ها، فیلم‌ها و مانند آن‌ها که نکات روان‌شناختی عدیده‌ای در آن‌ها به کار گرفته شده است، از بار عاطفی و هیجانی بسیار زیادی برخوردارند و کودکان و نوجوانان در مواجهه با این محصولات، چنان تهییج می‌یابند که اطلاعات دریافتی آنان در نهایت با پردازشی عاطفی ارایه می‌گردند. به بیان دیگر می‌توان انتظار داشت، کاربران فضای مجازی که کاربری مفروطی از این فضا دارند، در روند زندگی آینده خویش، بیشتر از آن که بخواهند با مسایل فرارویشان به شکل منطقی و عقلانی برخورد کنند، برخوردهای عاطفی و هیجانی را پیشه خود کرده، به این شکل با مسایل برخورد خواهند کرد که بالطبع برخوردهای عاطفی و هیجانی در بسیاری از مواقع با منطق و عقل سلیم فاصله دارد».



تعطیل شدن گفتمان، نتیجه مهمی است که برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر کارتونها و پویانمایی‌های پرخشونت و نامناسب از خود به معرض دید می‌نهند:

«- بن‌تن همیشه توی مبارزاتش موفق می‌شه؟

آره همش رقیباشو شکست می‌داد تا این که وقتی داشت با مرد آتشین می‌جنگید، ساعتش شکست، دیگه نتونست با موجودات ترسناک مبارزه کنه.

- این که تمام قدرت بن‌تن وابسته به ساعتشه، تو رو نسبت به اون دل‌سرد نمی‌کنه؟

نه، هرکسی باید یه سلاحی داشته باشه.

- تو چه سلاحی برای مبارزه داری؟

یه بار تو یه مغازه‌ای پنجه بوکس دیدم، به بابام گفتم برام بخره، گفت نه.

- چرا؟

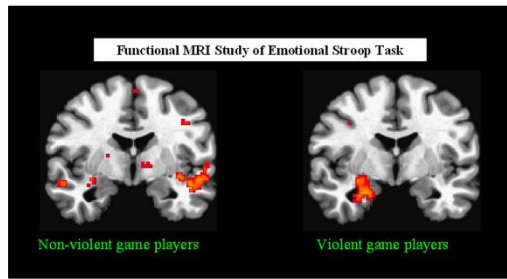
گفت به درد تو نمی‌خوره.

- تو بعدش چه کار کردی؟

- گریه کردم. فک کردم اگه گریه کنم برام می‌خوره، اما نخريد.
- چرا می‌خواستی پنجه بوکس برای خودت بخری؟
- آخه اون رو دست یکی از دوستانم دیدم، خوشم اومد.
- دوستت برای چی پنجه بوکس خرید؟
- نخريد... اون داداشش خیلی قلدره، همچین وسیله‌هایی داره، اونم از وسایل داداشش برداشت.
- حالا که بابات برات پنجه بوکس نخريد، به جاش از چی استفاده می‌کنی؟
- اگه کسی اذیتم کرد؟!
- آره.
- مشت می‌زنم.
- مشتت درد نمی‌گیره؟
- نه، من مٹ بن تن قويم.
- اگه برات پنجه بوکس می‌خریدن، می‌خواستی با اون چه کار کنی؟
- هرکسی اذیتم کرد با اون بزمن تو صورتش.
- اگه با پنجه بوکس بزنی به صورت کسی، خون بیاد، ناراحت نمی‌شی؟
- نه حقش بود، می‌خواست اذیتم نکنه.
- تو به خودت نمی‌گی اگر کسی اذیت کرد، می‌تونی با حرف زدن باهش از خودت دفاع کنی و همش لازم نیست بزنیشون؟
- نه، با حرف زدن نمی‌شه چیزی رو حل کرد.
- تو برای این که بن‌تن با دشمناش و رقیباش می‌جنگه و مبارزه می‌کنه، یاد گرفتی اگر کسی اذیت کرد، جوابش این هست که بزنیش؟
- آره.»



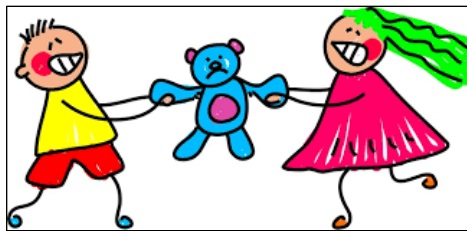
تصویر زیر نیز بیانگر تفاوت های مغزی دو کاربر بازی های خشن و غیر خشن است:



۲-۲۰- افزایش پرخاشگری کودکان

پرخاشگری را می توان به عنوان تمایل فرد به آسیب رساندن عمدی به انسان، حیوان یا اشیای دیگر تعریف کرد.

پرخاشگری در ابعاد انسانی قابل تقسیم به سه طبقه پرخاشگری فیزیکی، کلامی و غیر کلامی است. در پرخاشگری فیزیکی، فرد پرخاشگر دست به درگیری فیزیکی با طرف مقابل خودش می زند. در پرخاشگری کلامی، فرد پرخاش کننده، با کلام خویش دست به آزار طرف مقابلش می زند و سرانجام در پرخاشگری غیر کلامی (که در سطح خانم ها این نوع از پرخاشگری بسیار رایج است)، فرد با حرکات بدنی یا ایما و اشاره و یا تَن صدای خودش، به آزار فرد مقابل می پردازد و به اصطلاح با حرکات چشم و ابروی خود، طرف مقابل خویش را می زند.



بررسی نظریه پردازی های انجام شده در باب پرخاشگری، دلالت بر آن دارد که این نظریه پردازی ها را در سه گروه نظریات زیستی، روانی و اجتماعی می توان طبقه بندی کرد.

نظریات زیستی در صدد تبیین پرخاشگری به عنوان یک غریزه ذاتی موجود هستند.

نظریه روان شناختی ارایه شده ذیل عنوان ناکامی - پرخاشگری، پرخاشگری (بیرونی و درونی) را انعکاس ناکامی فرد می داند و سرانجام نظریه اجتماعی نیز همان گونه که از نامش پیداست، با رد منشاء زیستی و روانی پرخاشگری، پرخاشگری شکل گرفته در فرد را به عوامل اجتماعی وی منتسب کرده، به این طریق در صدد تبیین پرخاشگری برآمده است.

محسنی تبریزی و رحمتی (۱۳۸۱) در توصیف نظریات اخیر می‌نویسند:
«در بررسی رهیافت‌های موجود در تبیین پرخاشگری، سه رهیافت عمده زیستی، روانی و اجتماعی مطرح هستند.



۱- رهیافت زیست‌شناختی

رهیافت زیست‌شناختی کهن‌ترین و شناخته‌شده‌ترین تبیین در مورد پرخاشگری و خشونت انسان به‌شمار آمده، معطوف به این نگرش است که انسان به دلیل طبیعت زیستی‌اش تا حدودی برای ارتکاب به خشونت «برنامه‌ریزی» شده است. به زعم پیروان این دیدگاه بدبینانه، انسان مانند بسیاری دیگر از انواع حیوانی، دارای سابقی فطری برای دست‌یازیدن به خشونت و پرخاشگری است که تنها هراس از تنبیه آن را مهار می‌سازد.

نظریه رفتار غریزی با نام زیگموند فروید و کنراد لورنز پیوند خورده است. به زعم فروید، کلیه رویدادها و فعالیت‌های انسان -کنش‌ها، اندیشه‌ها، احساسات و آرمان‌ها- تحت حاکمیت و تعیین نیروهای غریزی قدرتمند، به ویژه نیروی جنسی و پرخاشگری قرار دارند. فروید انسان را موجودی اساساً مکانیکی در نظر می‌گیرد که قوانین طبیعی مشابه با سایر موجودهای زنده بر رفتار او حاکم است به نظر فروید، رفتار انسان براساس قانون بقای انرژی و از طریق نوع منحصر به فردی از انرژی تحریک می‌شود.^۱ به نظر وی، جلوه‌های ذهنی انگیزش‌های فیزیکی به شکل آرزوها جلوه‌گر می‌شوند که همان غرایزند. غرایز نشانگر حالتی ذاتی هستند که در پی تخلیه تنش‌ها هستند. کلیه فعالیت‌های انسان مانند فکر کردن، یادآوری و خواب توسط غرایز تعیین می‌شوند و به تعبیر فروید، غرایز علت غایی کلیه فعالیت‌ها به‌شمار می‌آیند. فروید با اذعان به وجود احتمالی غرایز بی‌شمار، دو دسته از غرایز را تحت عنوان غریزه بقا و غریزه مرگ، به عنوان غرایز اصلی تشکیل دهنده طبیعت بشر در نظر می‌گیرد.

غریزه بقا دربردارنده نیروهایی است که در جهت حفظ و بقای فرایندهای حیاتی عمل می‌کنند و ضامن تکثیر نوع بشر هستند. به نظر وی، انسان با یک غریزه مرگ نیز زاده می‌شود و این غریزه

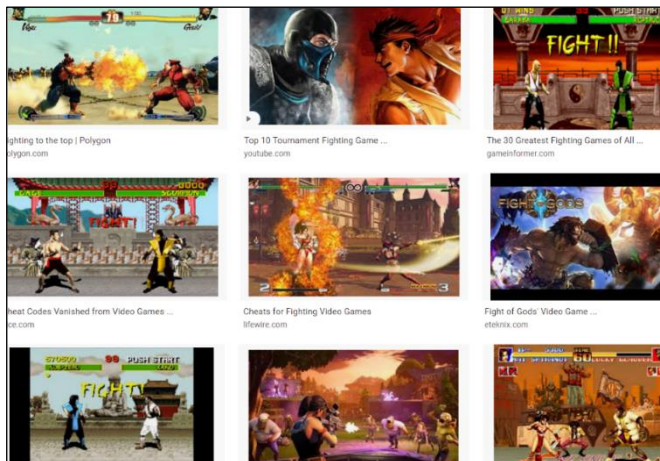
۱. بر اساس قانون بقای انرژی، اگر چه ممکن است انرژی از حالتی به حالت دیگر درآید، اما هیچ‌گاه از بین نمی‌رود.

هنگامی که معطوف به درون گردد، به صورت تنبیه و مواخذه خود ظاهر می گردد و در موارد افراطی منجر به خودکشی می شود. این غریزه هنگامی که متوجه برون گردد، به صورت خصومت، خشونت، آزار و اذیت، تخریب و قتل تجلی می یابد. غریزه بقا با قرار گرفتن در برابر غریزه مرگ، خصلت خود ویرانگری را متوجه بیرون و دیگران می کند. به نظر فروید، انرژی ویرانگر از طریق فعالیت های مجاز اجتماعی مانند بازی ها و فعالیت های ورزشی تخلیه می شود، و یا این که از طریق پرخاشگری، معطوف به دیگران می شود.

کنراد لورنز مانند فروید بر این بارو است که انسان دارای میل طبیعی به ارتکاب خشونت است و پرخاشگری اساساً از یک غریزه موروثی جنگیدن سرچشمه می گیرد و در جریان تکامل، به خاطر سودمندی های فراوانی که دارد، پرورش و توسعه می یابد. مثلاً جنگ سبب پراکندگی جمعیت در عرصه ای گسترده تر می شود و به این ترتیب حداکثر بهره برداری از منابع طبیعی موجود را میسر می کند. به زعم لورنز، هنگام چاره اندیشی در مورد کنش های خشونت آمیز در جامعه، به جای غفلت از غریزه های طبیعی، باید به محیط های مهار شده ای توجه داشت که مجال و فرصت تخلیه پرخاشگری را در بستر اجتماعی مناسب و سودمندی فراهم می سازند. نکته تأمل برانگیز در دیدگاه لورنز، این است که انرژی پرخاشجویانه در افراد انسانی پیوسته در حال انباشت است و در نهایت باید تخلیه شود و هر چه این انرژی بیش تر متراکم شود، در انجام با شدت بیش تری تخلیه می شود.

برخی از روان شناسان، روان شناسان اجتماعی و نیز پاره ای از رفتارشناسان تلاش کرده اند تا با استناد به عوامل فیزیولوژیکی و بیولوژیکی به ریشه یابی خشونت و پرخاشگری در رفتار انسان بپردازند. در این مورد، برخی از روان شناسان با تأکید بر پرخاشگرتر بودن مردان در مقایسه با زنان، به تأثیر هورمون تستوسترون در مردان اشاره کرده اند. به زعم این پژوهشگران میزان بالای تستوسترون در خون به افزایش پرخاشگری در مردان می انجامد و برعکس، میزان پایین این ماده منجر به کاهش پرخاشگری می شود.

برخی دیگر از پژوهشگران به تأثیر ناهنجاری های کروموزومی در بروز پرخاشگری تأکید کرده اند. به باور آنان، برخی از مردان به جای ترکیب طبیعی یک کروموزوم X و یک کروموزوم Y، دارای یک کروموزوم X و دو کروموزوم Y هستند، و همین امر این قبیل مردان را به پرخاشگری بیش تر متمایل می سازد.



۲- رهیافت روانی

نظریه ناکامی- پرخاشگری معروف‌ترین نظریه روان‌شناختی درباره خشونت و پرخاشگری است، این نظریه ناکامی را به عنوان عامل به وجود آورنده تمایلات پرخاشگرایانه در نظر می‌گیرد. نظریه ناکامی- پرخاشگری مبتنی بر مجموعه‌ای از دیدگاه‌های نظری است که پرخاشگری را به طور عمده ملهم از یک سابق بیرونی برای آسیب وارد کردن به دیگران در نظر می‌گیرد. این رهیافت در چند نظریه مختلف منعکس شده است که جملگی بر این باورند شرایط بیرونی مانند ناکامی، فقدان وجهه و احساس اجحاف، ساقی نیرومند برای ایجاد رفتار آسیب‌زا محسوب می‌شود. پذیرفته شده‌ترین نظریه در این مجموعه، نظریه موسوم به ناکامی- پرخاشگری است و در این نظریه پرخاشگری برآیند فرایندی در نظر گرفته می‌شود که در خلال آن افراد از دست‌یابی به هدف یا اهداف خویش باز می‌مانند و احساس ناکامی در آن‌ها شکل می‌گیرد. ناکامی حاصل از چنین فرایندی در نهایت سبب بروز حرکات و رفتارهای پرخاشجویانه و خشونت‌آمیز بین افراد می‌گردد. مهم‌ترین هدف یا اهدافی که به عنوان محور آسیب مورد توجه قرار می‌گیرند، منبع یا منابع ناکامی هستند.

نظریه ناکامی- پرخاشگری از یک سو، ناکامی را موجد انگیزه‌های پرخاشجویانه و پرخاشگرایانه می‌داند، و از دیگر سو، ریشه هرگونه پرخاشگری را در عوامل پیشین موجد ناکامی جست‌وجو می‌کند. بنابراین، نظریه‌پردازان این نظریه عنوان می‌کنند که ناکامی همواره به نوعی پرخاشگری منجر می‌گردد، و پرخاشگری نیز به نوبه خود نتیجه و حاصل نوعی ناکامی است.

از جمله مفاهیم حایز اهمیتی که در جریان تحولات نظریه ناکامی- پرخاشگری وارد این نظریه شد، مفهوم جابه‌جایی یا تعویض است. جابه‌جایی به مفهوم تغییر کانون توجه فرد از عامل ایجاد کننده تنیدگی روانی و ناراحتی و متوجه ساختن خشم به موضوع دیگری به عنوان جانشین است. به زعم روان‌شناسان، هر میل یا خواسته غریزی که به مانعی برخورد کند و مجال ارضاء و تشفی نیابد، ایجاد تنیدگی روانی و ناراحتی می‌کند. برای رفع این تنیدگی ناراحت کنند، میل مزبور یا پس‌زده می‌شود و به ناخودآگاه می‌رود، یا این که جای خود را به خواسته دیگری که اجابت آن سهل و مجاز است می‌دهد. جابه‌جایی اگر با امری صورت گیرد که از نظر فرهنگی یا اخلاقی عالی‌تر از هدف اجابت نشده باشد، «پالایش» یا «به‌گرایی» خوانده می‌شود. فروید پیشرفت تمدن را نتیجه همین جابه‌جایی‌ها، یعنی پس‌زدن خواسته‌های غریزی نخستین و متوجه ساختن نیروی آن‌ها به سوی هدف‌های اجتماعی و فرهنگی می‌دانست.

۳- رهیافت اجتماعی

پس از عدم کامیابی نسبی نظریه‌های رفتار غریزی و ناکامی- پرخاشگری در تبیین خشونت و پرخاشگری، محور توجه اندیشمندان علوم انسانی و اجتماعی معطوف به رهیافتی گردید که در آغاز در

قالب نظریه موسوم به «یادگیری اجتماعی» از جانب آلبرت باندورا مطرح گردید. مبنای این نظریه بر این اساس استوار است که پرخاشگری و خشونت رفتار و کنشی اجتماعی است که از طریق فرایندهای اجتماعی، تولید، بازتولید، و فراگرفته می شود.

باندورا با نقد رفتارگرایی افراطی اسکینر، بر این باور تأکید دارد که عوامل رفتاری، ادراکی و محیطی در تعامل با یکدیگر شکل دهنده شخصیت افراد هستند. به عبارت دیگر، رفتار، عوامل فردی و نیروهای اجتماعی، جملگی بر یکدیگر تأثیر گذاشته و از هم تأثیر می پذیرند.

باندورا، برخلاف اسکینر و سایر رفتارگرایان که تقریباً به طور کامل به یادگیری از طریق تجربه مستقیم توجه داشتند، تأکید ویژه ای بر نقش یادگیری مشاهده ای در آشنایی با رفتار می کند. در واقع، متمایزترین جنبه نظریه باندورا این است که به باور وی، بیش تر رفتارهای انسانی را طریق مشاهده یا الگوهای مثالی آموخته می شوند.

رهیافت یادگیری اجتماعی بر این موضوع تأکید دارد که چگونه وضعیت های اجتماعی و محیطی به افراد می آموزند تا پرخاشگریانه رفتار کنند. در این رهیافت، پرخاشجویی و پرخاشگری به مثابه رفتارهایی اجتناب ناپذیر تلقی نمی شوند، بلکه به عنوان رفتارهایی در نظر گرفته می شوند که براساس پاداش ها و تنبیهات شناخته و فراگرفته می شوند. نظریه یادگیری اجتماعی، نه تنها به طور خاص به پاداش ها و تنبیهات مستقیمی که افراد به طور مستقیم تجربه می کنند، توجه دارد، بلکه افزون بر آن به پاداش ها و تنبیهاتی که الگوهای نقش - افرادی که راهنمای عمل رفتار قرار می گیرند - به سبب رفتار پرخاشگرانه شان دریافت می دارند، توجه دارد. بر این اساس، افراد به مشاهده و تأمل در رفتار الگوها و پیامدهای رفتاری آنان می پردازند، اگر این پیامدها مثبت باشد، رفتار مذکور در وضعیت های مشابه از طرف مشاهده کننده، مورد تقلید قرار می گیرد.

باندورا علی رغم اذعان به وجود ساز و کارهای فیزیولوژیکی در بروز پرخاشگری و خشونت، به شدت فرضیات دو نظریه رفتار غریزی و ناکامی - پرخاشگری را مورد انتقاد قرار داده، دو فرضیه زیر را مطرح می کند:

- ۱- پرخاشگری تنها یکی از چند واکنش احتمالی در قبال تجربه ناکامی ناخواسته است.
- ۲- پرخاشگری واکنشی غیرغریزی است و در نتیجه تأثیر پیامدهای پیش بینی پذیر رفتار قرار دارد. به این ترتیب براساس نظریه یادگیری اجتماعی، خشونت و پرخاشگری رفتاری آموختنی است.



اطلاعات گردآوری شده از مصاحبه‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان نسل دهه ۹۰، حکایت از اثر عمیق رسانه‌ها بر رفتار پرخاشگرانه کودکان خردسال دارد. بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب در جریان ارایه موضوع‌های پرخاشگرانه، نخست با طرح مواردی مانند جنگ ستارگان، کودکان را به کشتن موجودهای فرازمینی تشویق می‌سازند.

بازی‌ها اخیر در ادامه، با طرح ضرورت کشتن حیوانات (نظیر کارتونها و پویانمایی‌های تام و جری و پرندگان خشمگین و نظایر آنها)، کودکان کاربر را تشویق به کشتن می‌کنند و در امتداد همین خط سیر، سازندگان بازی‌ها، در جریان بازی‌های زامبی، قتل انسان‌هایی که از قبر برخاسته‌اند را به کاربران تجویز کرده و در نهایت قتل خود انسان‌ها را فراروی کودکان کاربر قرار می‌دهند و کودکان نیز برای کسب امتیاز لازم، دست به قتل بی‌حساب و کتاب انسان‌های فراروی موجود در بازی می‌زنند. مصاحبه‌های زیر ترسیمی از آنچه گذشت را به دست می‌دهند.

محمدآراد ۴ ساله و بهراد و سامیار ۶ ساله، در نخستین گام از آموزش پرخاشگری از طریق رسانه، قتل افراد فضایی و هیولاها را بر عهده می‌گیرند که حساسیت زیادی در آنان ایجاد نکند:

«- محمدآراد تو توی بازی چه کار می‌کنی؟

وقتی هیولا میاد خواهرمو ببره، من تار می‌اندازم، داداشمم یه مشتی بهش می‌زنه، از پنجره پرتش می‌کنیم بیرون.

- خوب زدن و دعوا کردن کار خوبیه؟

نچ.

- خوب پس چرا می‌زنی‌دش، دردش نمی‌گیره؟

نه، اون هیولاس، آدم نیست که».

«- ببینم تو دوست داری جای بن‌تن باشی؟

بله. دوست دارم بتونم با نیروی قوی‌ام، همه آدم بدا رو بکشم.

- ببینم بن‌تن بازی هم داره؟

من تو کنسولم دارم. تبلتم دارم. تازه بازی فکریشم دارم.

- به نظرت ما اجازه داریم به بقیه آدم‌ها آسیب برسونیم؟!

اگه بد باشن آره. اصلاً از بن‌تن خوشم میاد همه رو می‌گیره.

- ولی من به نظرم درست نیست که به بقیه آسیب برسونیم!

بن‌تن می‌زنه، پس منم می‌زنم! اگه کار بدی بود، بن‌تنم نمی‌زد. بعد اصن ما که دعوا نداریم، می‌خوایم

بقیه رو نجات بدیم!

- ولی ممکنه وقتی می‌زنیمشون یا می‌کشیمشون دردشون بیاد!

بابا اینا آدم نیستن که. فضایین همشون.

- آهان، پس اگه الکی باشند، یعنی فضایی باشند، اشکال نداره؟

معلومه نه!».



«- دوست داری بجنگی؟

آره.

- چرا دوست داری بجنگی؟

هیولا ها رو می کشیم.

- مگه نگفتی اگه جنگ باشه یا خون باشه، تو خوابت نمی بره؟

خوابم نمی بره، ولی دوست دارم هیولاها رو بکشم

- کنگ کارهای خوب هم می کنه؟

آره.

- چه کارهای خوبی می کنه؟

هیولاها رو می کشه، نمی ذاره هیولاها به آدما صدمه بزنن، به همه کمک می کنه.

- تو هم دوست داری مثل کنگ، کارهای خوب بکنی؟

آره.

- مثلاً چه کارهای خوبی دوست داری بکنی؟

دوست دارم هیولاها رو بکشم، به همه کمک کنم.

- مگه ما الان هیولا داریم که تو بکشی؟

آره. تو فضا، آدم فضاییا».



پارسا و احمد ۶ ساله، در مصاحبه های خویش از قتل حیوان ها و زامبی ها در بازی خویش یاد می کنند:

«- تام و جری چه کار می کنن؟

توی تام و جری، همش گربه‌ها، موشا رو می‌گیرن می‌خورن.

- گربه اون موشه رو چه جوری می‌گیره می‌خوره؟

یه جایی می‌گیرتش با یه چیزی، بعد با دستش سرخش می‌کنه، بعد موشه فرار می‌کنه.

- اگه موشه فرار می‌کنه، پس گربه چه جوری اون رو می‌خوره؟

نمی‌تونه بخورتش، فرار می‌کنه.

- وقتی گربه موش رو سرخش می‌کنه، تو ناراحت نمی‌شی؟

نه.

- انگری بردز چه کار می‌کنن؟

اونا همش با یه دونه چوب و یه دونه طناب، خودشونو پرت می‌کنن به دیوار.

- چرا خودشون رو به طرف دیوار پرت می‌کنن؟

نمی‌دونم.

- اون‌ها وقتی خودشون رو می‌زنن به دیوار، تو ناراحت نمی‌شی؟

نه.»

«- بازی زامبی چه جوریه؟

زامبی همش دستش جلوه هست، راه می‌ره.

- اون‌ها وحشتناک نیستن؟

چرا هستن.

- نمی‌ترسی می‌بینیشون؟

نه.

- اگه وحشتناک چه جوری باهاشون بازی می‌کنی؟

مثلاً گاز می‌دم با ماشین، بعد می‌رم زامبیا رو می‌کشم، امتیاز می‌گیرم، ماشینمو قوی می‌کنم.»

سپهر، امیرعلی و آرش ۶ ساله در مصاحبه‌های خود از رسیدن به قتل انسان‌ها یاد کرده‌اند:

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

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

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

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

- دلت براشون نسوخت؟

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

«... تو گوشی مامانم یه موتور بازی داره، خیلی با حاله.

- چه جوریه؟



من مرحله دوش ام، گردباد داره... خیلی با حاله.

- مرحله مرحله هست؟

۳ مرحله رفتم، یادش بخیر، مرحله ی اولش خیلی آسون بود، خیلی خیلی آسون بود.

- چه جوری می ری مرحله ی بعدی؟

می ریم دیگه، باید بری جام بگیرى و اینا.

- چه جوری جام می گیری؟ باید چه کار کنی؟

مثلاً هر کی اومد زدت، مثلاً باید سریع بزنیش بکشیش، این جوری یه امتیاز جلو می ری، می ری جلو تااا جام رو بگیرى.

- با موتور باید بزنى بکشیش؟

آره با موتور، اینجا یه چوب داره تقققق.

- آهان چوب داره.

تفنگ هم... کُلت هم داره.

- بازیش خشن نیست؟ اسمش چیه؟

نمی دونم».

«... من یه بازی دارم، این جوری یه مرحله انتخاب می کنی، خب، تفنگ برمی داری... .

آاا این از این بازی های کشنده کشنده می کنه. یه بار من ۵ نفر رو با یه چاقو کشتم.

- تو بازی خشن رو دوست داری؟

آره. من یه دونه بازی خشن دارم، یه دونه.

- چیه؟

یه مردی هست، وقتی آدما رو می کشه با چاقوش، می ره تفنگاشونو برمی داره. بعدش می ره بقیه ی

آدما رو می کشه، ماشیناشونو برمی داره.

- اسمش چیه؟

اسمشششش، اسمش تری آیه.

- جی تی ای نیست؟

آره، جی تی ای».



امیرمهدی ۶ ساله هم از جذابیت امتیاز گرفتن در جریان کشتن انسان‌ها یاد می‌کند که شر و شور و هیجان این مسأله، دیگر فرصتی برای اندیشیدن به شناعت قتل انسان‌ها برای کودکان باقی نمی‌گذارد:

«- خوب گفتی با بت‌من چه طوری بازی می‌کنی؟

با بت‌من بدو بدو می‌کنیم، همه اونا رو می‌کشیم.

- اونها کی‌ها هستن که شما می‌کشیدشون؟

آدم‌ها، آدمای بدن، بعضیا هم خوبن. من می‌خوام بپریم یه دونه با پا می‌زنم، اونا می‌میرن.

- دردشون میاد؟

آره.

- عیب نداره دردشون میاد؟

نه، تازه می‌خوام اونا رو بکشم.

- می‌خواهی بخشی که امتیاز بگیری؟

آره یه توپ می‌افته همه رو له می‌کنه.

- اون چه بازی‌ای هست؟

اونم بت‌منه دیگه».



آرش، پرهام و امیرحسین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که آنان در جریان بازی‌های خویش، اوجی از خشونت و خون‌ریزی را در رفتارهای خود به نمایش می‌گذارند:

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

- چه فیلمی بود؟

مثلاً یه آدم غول می شه، بعدش میاد مثلاً یه دونه انسانو بزنه، اون یکی هم جنگیه، بعد از اون بالا از این موشکا که چی می گن، تیر دارن، با اونا بمب زدن، دیگه خرخره مرخرش همه خونی شد، افتاد رو زمین، منم نزدیک بود غش کنم، ولی خیلی ترسناک نبود.

- ترسناک نبود؟ به نظر من این که خیلی ترسناکه.

مامانم اینو می دید، مور مور می شد.

«- دیگه چه بازی هایی می کنی؟»

یه بازی هست توش خوکچه رو می گیرن، بعداً اون دیو سیاهه زشته، ناخونشم این جوری درازه، قرمز، می ماله به هرجا، اونجا می ریزه، میاد پایین.

- ترسناک نیست؟

نه.

- این ها رو که نگاه می کنی، خوابش رو نمی بینی؟

نه (با خنده).

بعداً پسر یه دونه دختره رو پیدا می کنه، می رن توی سیاه چال، اونا مثلاً نیزه و تبر و اینا برداشتن، می رن سرشونو قطع کنن اینا، در می رن خوکچه رو هم می اندازن تو آب، بعداً می ره تو خشکی. اونا می پرن تو آب می رن، تا اینجاشو دیدم.

«- خوب امیرحسین، مورتال کمبت ۴ که جدیدتره، چه طوری هست؟»

خب اسلحه هاش جدیدتره. لباساش جدیدتر می شه، آدماش بهتر می شن.

- خوب بازیش چه جوری هست؟

مثلاً کلی آدم هست، می تونی خودت هرکدوم رو خواستی، انتخاب کنی.

- هر کدوم از این آدم ها که گفتی، چه خصوصیتی دارن؟

مثلاً یکیشون هست، شکمو پاره پاره می کنه، یکی دیگه اش زبون و مغزشو تیکه پاره می کنه، یکی هم هس زنه، روده اون مرده رو در میاره، بعدش روده مرده رو می خوره. یکی دیگه هس، همه جاش یخیه، با شمشیر می زنه به سر آدما.



کودکان نسل دهه ۹۰ در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های خشونت‌آمیز، یاد می‌گیرند که در برخورد با مسایل مختلف زندگی، با کشتن طرف مقابل، مسأله پدید آمده را فیصله دهند. معراج، ایلیا، مهدی و رادین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از یادگیری حل مسأله خویش، به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- چه بازی‌هایی توی ایکس باکس خودت داری؟

مثلاً یکی دزده، من پلیسم، پلیسه باید بره دزده رو بگیره.

- چه قدر جالب. این بازی رو دوست داری؟

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

«- ایلیا کجای کارتون لاک‌پشت‌های نینجا، به نظرت خیلی قشنگ بود؟

اونجاش که آدما رو می‌کشه.

- چرا این که آدم‌ها رو می‌کشه، برات جالب بود؟

دزدا.

- یعنی آدم بدا رو می‌کشتن، کار خوبی می‌کردن؟

آره.

- چرا کار خوبی بود؟

کار خوبی می‌کردن. اونا دزدی می‌کردن، می‌کشتنشون.

- یعنی هر کسی کار بدی کرد، باید بکشیمش؟

آره».

«... یعنی شما کارتون سگ‌های نگهبان رو ندیدین؟

- نه! مگه این هم کارتون داره؟! من چون درس می‌خوندم وقت نمی‌کردم زیاد کارتون ببینم!

آره. چند تا سگ مهربونن. می‌رن به مردم کمک می‌کنن. اولشم متوجه گریه یه بچه گریه می‌شن.

می‌رن نجاتش می‌دن.

- خوب چرا می‌رن نجاتش می‌دن؟

چون لباس آتیش‌فشانی ان دیگه. زوما می‌ره نجاتشون می‌ده مردمو. با قایقشم می‌ره.

- پس این سگ‌ها مأمور آتش‌نشانی هستند؟!

بله! منم دوست دارم بزرگ شم آتش‌نشان شم. البته شایدم مثل مهندس فلیکس خونه ساختم. البته

اگه یه احمقی مثله رالف بیاد خرابش کنم با چکشم می‌زنم تو سرش».



- «- به نظرت هر کس زورش بیش تره، باید دیگران رو اذیت کنه؟
آره، اگه به حرفش گوش نکنه و عصبانیش کنه.
- بن تن کارهای بد هم می کنه؟
نه، اون خوبه، فقط وقتی اژدها می شه، یه سوراخایی کف دستش داره که آتیش پرت می کنه، یه کم بد می شه، فقط یه کم، چون عصبانیش می کنن.
- دوست داری بزرگ بشی چه کاره بشی؟
می خوام بن تن بشم، برم به جنگ همه رو بکشم تا کسی منو نتونه اذیت کنه».
احسان ۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می کرد که اگر پدر و مادرش بازی های او را پاک کنند، آن ها را می زند و حتی آنان را نصف می کند:
«- اگه مامانت بازی های تو رو پاک کنه چه کار می کنی؟
می زنم نصفش می کنم!
- مامانته نمی شه که، گناه داره!
می شه، بابامم خواست بزنه می زنمش!».
البته لازم به یادآوری است که پرخاشگری موجود در دختران برخلاف پرخاشگری پسران، عمدتاً به صورت غیرفیزیکی است. اظهارات باران ۶ ساله و آرمیتای ۶/۵ ساله، مصادیقی در این جهت را به دست می دهند:
«- سی دی هات رو کجا نگه می داری؟
تو جعبه.
- تا حالا نگران نبودی وقتی نیستی، یکی سی دی هات رو برداره؟
بودم.
- تا حالا شده مثلاً وقتی از خونه می روی بیرون و مثلاً میای مهد، به این فکر کنی که نکنه کسی سی دی هام رو برداره؟
آره.
- زیاد بهش فکر می کنی؟

آره.

اگه یکی سی‌دی‌هات رو برداره چه کار می‌کنی؟

عصبانی می‌شم، دوست دارم خفش کنم».

«- تو هم دوست داری مثل السا یخ درست کنی؟

آره، دوست دارم.

- اگه بتونی کسی رو یخی می‌کنی؟

اگه کسی منو بزنه، منم یخ می‌اندازم.

- اگه دوست‌هات باشن چه طور؟

با اونا دیگه حرف نمی‌زنم، ولی نمی‌زنمشون.

- یعنی باهاشون قهر می‌کنی؟

اگه خیلی اذیتم کنن، آره.

- خوب قهر کردن کار خوبیه؟

نه، نیست.

- خوب پس چرا قهر می‌کنی؟

وقتی اذیتم کنن، دیگه منم قهر می‌کنم.

- به نظرت السا و آنا هم قهر می‌کنن؟

آره یه جا با خواهرش قهر کرد».

عادی‌سازی قتل انسان‌ها در بازی‌های دیجیتالی چنان گسترده است که حتی گاهی دختران که از عواطفی بسیار رقیق‌تر و لطیف‌تر از پسران برخوردارند، تحت تأثیر القاءات اخیر، گاهی صحبت از قتل دیگران می‌کنند. محیای ۴ ساله، در مصاحبه خود از مسأله اخیر به شرح زیر یاد می‌کند:

«- محیا به جز کارتون السا، کارتون دیگه‌ای هم دوست داری؟

اومممم آره، کارتون موآنا. من مائویی‌ام.

- مائویی چه شکلیه؟

بزرگه، قویه. من دوست دارم مائویی بشم، پرواز کنم. مثل کلاغ بشم.

- پرواز کنی کجا بری؟

پرواز کنم برم جاهای دور. می‌خوام مثل موآنا قایق بگیرم.

- می‌خواهی هم مثل مائویی باشی، هم مثل موآنا؟

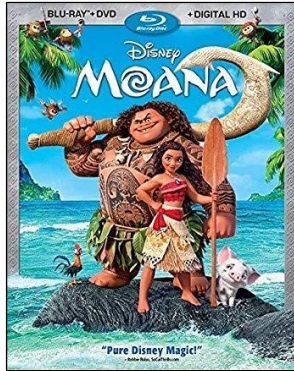
آره من هر دوتا شون هستم. نگا کن، اینا می‌خوان برن سنگ مائویی رو بردارن، باهاش خونشونو

نجات بدن.

- می‌شه از رو عکس بهم نشون بدی؟ (عکس مورد نظر را داندلود می‌کنم).

نگا، اینا آدم بدان. می‌خوام با اینا بجنگم، چون خیلی بدن (اشاره به نارگیل‌ها).

- مگه این ها چه کار کردن که بدن؟
همش حمله می کنن. خیلی زیادن. دو تا قایق دارن. نه، نه، ۵ تا قایق دارن (خیلی با هیجان حرف می زند)، بعدش می خوام مثل مائویی بشم، بهشون حمله کنم، همشونو بکشم».



برخی از کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰، خاطرنشان می ساختند که اولیای آن ها احساس می کنند که آنان با کاربری از بازی های خشن دیجیتالی، وحشی شده، وحشیانه رفتار می کنند. کودکان دیگری هم در جریان مصاحبه های خودشان، اعتراف وحشی شدن را درباره خویش به کار می بردند.

«- بعد تو بازی جنگی می کنی، مامانت نمی گه این بازی ها خوب نیست، بازی نکن؟
یه بار که مامان با گوشیش کار داشت و من داشتم بازی می کردم، گفت پاشو، گوشی رو بده به من، همینا رو بازی می کنی که وحشی شدی، بچه مردم رو می زنی دیگه!
- مگه تو کسی رو می زنی؟!»

همون پسر که دوچرخه مو برداشت دیگه، اونو زدم» (شایان، ۶ ساله).

«- تو که این قدر اهل دعوا هستی، کسی میاد خونتون؟
نه.

- جرأت نمی کنن خونه شما بیان؟

نه! هیچ کس اصن جرأت نمی کنه... من دوچرخه ام بزرگه... عین مال پسر خاله ام... یه بار یه لاک پشته رو دیدم... زدم با سرعت بهش... عین لاک پشت های نینجا... پرید کنار! اصن انقده کارتون های ترسناک می بینم که وحشی می شم دیگه!

- کارتون های ترسناک می بینی، وحشی می شی؟
آره.

- خوب نبین.

برا چی نبینم؟

- چون که وحشی می شی؟

وحشی که بهتره!» (محمد مهدی، ۶ ساله).

«- امیر مهدی به نظرت گوشی بازی کار بدیه یا خوبه؟
بده، اما اگه کم بازی کنی، خوبه.
- چرا اگر زیاد بازی کنی، بده؟
اعصابشون داغون می‌شه، چشماشونم می‌سوزه.
- اعصابت داغون می‌شه یعنی چی؟
یعنی دوست دارم همه رو بزنم» (امیرمهدی، ۶ ساله).



برخی از کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های پرخشونت، گذشته از احساس وحشی شدن، در عمل آنچه را که در بازی‌های پرخاشگرانه خود تجربه کرده‌اند، در جهان واقعی خویش در ارتباط با اطرافیان‌شان پیاده می‌کنند. مادر محمدسعید ۴ ساله درباره رفتارهای پسرش بیان می‌داشت: «محمدسعید از آغاز کودکی خودش شیطنت زیادی داشت و ما برای ساکت کردن و کاهش خرابکاری‌های محمدسعید، او را به دیدن تلویزیون عادت دادیم و او پای کارتونها‌های پرشین‌تون نشست و از ۲ سالگی به تماشای کارتتون علاقه‌مند شد. محمدسعید در ابتدا به کارتونها‌های تام و جری علاقه نشان می‌داد، اما بعد از مدتی، توجه او معطوف به کارتتون بن‌تن شد و در حالی که هنوز نمی‌توانست حرف بزند، با اشاره به ما می‌فهماند که ساعت بن‌تن را می‌خواهد.

در حال حاضر که محمدسعید ۴ ساله شده است، هنوز هم روان صحبت نمی‌کند و در برابر سوال اطرافیان پاسخ‌های یک کلمه‌ای داده یا از عبارات کوتاه سود می‌برد، اما با این وجود محمدسعید در خانه به اعضای خانه حمله‌ور می‌شود و با دست کوبیدن روی اجسام صاف بیان می‌دارد، می‌خورمت یا دستگیری کردم. اگر چه ما این شرایط را هم با دشواری تحمل می‌کردیم، اما بعد از شروع کابوس دیدن‌های محمدسعید، ما احساس کردیم مسأله او خیلی وخیم است، برای همین او را نزد روان‌پزشک بردیم و دکتر برای محمدسعید ۶ ماه ریتالین را تجویز کرد.

ما در ارتباط با کارتتون دیدن مهدیس هم دچار مشکل شده‌ایم و دختر ما که در جمع اطرافیان خودش، تنها دختری بود که به وسایل آرایشی توجه نداشت، بعد از دیدن کارتونها‌های باربی، الآن از ما تقاضای تهیه لوازم آرایشی را می‌کند و ما مانده‌ایم که با این تقاضای او چه کنیم».

پارسا، محسن و آریای ۶ ساله، در مصاحبه های خود بیان داشته اند که برخورد پرخاشگرانه با کودکان کوچک تر یا دختران مهدکودک، در دستور کار آنان و دوستانشان قرار دارد و آنان تحت تأثیر کارتون هایی که دیده اند، به ایذا و زدن دیگر کودکان اطرافشان اقدام می کنند:

«- از این کارتون های جنگی چی یاد می گیری؟

یاد می گیرم بجنگم.

- با کی بجنگی؟

با آدم بدا.

- چه جوری باهاشون می جنگی؟

حالا یه جوری می جنگم دیگه.

- فیلم بزرگ ها رو هم می بینی؟

آره.

- چه جوریه؟

جنگیه، زامبی داره.

- نمی ترسی می بینی؟

نه.

- چرا جنگی دوست داری؟

آخه بزن بزنیه.

- تا حالا کسی رو زدی؟

آره.

- کی؟

امیرعلی.

- امیرعلی کیه؟

پسر عمه معصوم.

- چند سالشه؟

۳ سالشه.

- چه جوری زدیش؟

کلشو گرفتم، پرتش کردم.

- بعد چه کار کرد؟

گریه کرد.

- ناراحت شدی؟

نه خیر، گفتم به جهنم».

- «- تو توی کنسولت بازی هم داری؟
بله. خوباشو گفتم. اما تیکنم دارم. با جی‌تی‌آ۵.
- من کنسول ندارم. می‌شه بگی بازی تیکن چه طوریه؟
تیکن بزن بزنه.
- یعنی با چی هم دیگه رو می‌زنن؟
با مشتاشون. این جوری این جوری (با حرکات خودش سعی دارد بازی را توضیح دهد).
- تو حرکاتشون رو تکرار می‌کنی؟
وقتایی که پسر عمه مریم می‌ره رو مخم، یکی دو بار مثله کلادیو زدمش تا ادب شه!».



- «- آریا تو چند تا دوست داری؟
من با بچه‌ها بازی نمی‌کنم.
- چرا؟
چون مسیحا و حمید، پسرای بدی هستن.
- چرا، مگه چه کار می‌کنن؟
چون دخترا رو گوشه دیوار گیر می‌ندازن و می‌زنن توی دلشون.
- چه قدر بد! اون وقت تو ناراحت می‌شی؟
آره، خدا رو شکر من و مامان باهاشون می‌جنگیم تا کاری به کار دخترا نداشته باشن.
- آفرین عزیزم. حالا تو چرا به مربیتون نمی‌گی؟
اونا حرف ما و خانم مربی‌ها رو گوش نمی‌کنن.»
برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده پس از اذعان به این که قادر به تحقق پرخاشگری خود در حال حاضر نیستند، پرخاشگری خود را به آینده احاله می‌دادند:
«- اگه یه نفر غیر از دوست‌هات تو رو بزنه یا اذیت کنه، چه کار می‌کنی؟
منم می‌زنمش.
- اگه زورت بهش نرسه چی؟
صبر می‌کنم، قوی‌تر که شدم، حسابشو می‌رسم.»

- این که کسی رو بزنی کار خوبیه؟
آره، اگه کسی اذیتم کرد و منو بزنه، می زنمش که دیگه کارشو تکرار نکنه.
- اگر کسی رو زدی و مثلاً از دماغش خون اومد، ناراحت می شی؟
نه، حقش بود، می خواست اذیتم نکنه».
«- چرا زورو رو از همه بیش تر دوست داری؟
اون قویه و خوب می جنگه، هیچ وقت شکست نخورده تا حالا از دشمن.
- اون شمشیر دستت هم علامت زورو روش داره؟
آره شمشیر زورو.
- دیگه از وسایل زورو چی داری؟
نقابشو دارم، شئل سیاه، لباس بزرگونه زورو می پوشمش، زورو می شم.
- با شمشیرت چه کار می کنی؟
با شمشیرم آدم می کشم.
- تا حالا کسی رو هم کشتی؟
هیچ کی، اما بزرگ شم می کشم.
- چه کسانی رو می خوای بکشی؟
آدم بدا رو می کشم، نقاب می زنم، شب بشه منو نبینن، رو پشت بوم می رم، هیچ کی نفهمه من زورو تاریکی ام».

با توجه به مباحث نظری که در آغاز بحث مطرح شدند و با عنایت به مصاحبه های میدانی انجام شده با کودکان خردسال که شواهدی از آن ارایه شدند، می توان نتیجه گرفت که مرکز ثقل توجه اولیا، اولیای آموزشی پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در جامعه، باید تبیین اجتماعی پرخاشگری باشد و بسترسازی فرهنگی در این زمینه بسیار حیاتی و مهم است. قابل توجه است که یکی از پژوهش های انجام شده (پورنوروز، ۱۳۷۸)، حکایت از آن دارد که در یک کارتون معمولی (کارتون کوتلاس) ۶۹٪ صحنه های کارتون حاوی مضامین خشونت آمیز هستند.



توجه به تأثیر اجتماعی رسانه‌های جمعی از دهه ۱۹۲۰ جنبه آشکاری به خود گرفت. بسیاری از منتقدان طی این دهه، فیلم‌های سینمایی را به داشتن تأثیر منفی بر کودکان متهم کردند و مطالعات فراوان در زمینه تأثیرهای ضداجتماعی تماشای تلویزیون و فیلم‌های سینمایی تاکنون انجام شده است. یکی از نخستین ملاحظات نظری در بحث تأثیر خشونت رسانه‌ای، مناقشه میان طرفداران مفهوم پرخاشگری ذاتی و زیستی در مقابل پرخاشگری اجتماعی بود. رویکرد پالایش، پرخاشگری ذاتی یا زیستی بر آن است که تماشای برنامه‌های خشن در رسانه‌ها، بیان تخیلی اعمال خصومت‌آمیز پرخاشگری را کاهش می‌دهد، زیرا شخصی که خشونت را در سینما یا تلویزیون تماشا می‌کند، از تمایلات تهاجمی‌اش کاسته می‌شود. این نظریه برای مدیران صنعت رسانه آشکارا جالب است، زیرا به طور ضمنی این مفهوم را با خود دارد که عرضه نمایش‌های تلویزیونی خشونت‌آمیز اقدام اجتماعی مثبتی است. نظریه انگیزش یا پرخاشگری اجتماعی، استدلالی مخالف آن را ارایه می‌دهد: تماشای خشونت برانگیزاننده پرخاشگری بیش‌تر در بیننده است. یافته‌های پژوهشی این عرصه چندان حمایتی از مواضع پالایش نشان نداده‌اند.

بعد از انجام پژوهش‌های متعدد در این زمینه، پژوهش‌گران به این نتیجه رسیدند که در درجه نخست اهمیت، بین نمایش خشونت در فیلم و افزایش گرایش به سوی پرخاشگری، ناسازگاری و خشونت بین تماشاگران این‌گونه برنامه‌ها، رابطه مثبت وجود دارد و در درجه بعدی اهمیت بر مبنای مطالعه معروف بندورا و همکارانش که در آن، قهرمان فیلم، یک عروسک به نام ببو را کتک می‌زد، کودکانی که اعمال پرخاشگرانه با عروسک‌های ببو را دیده بودند، ضمن آن که بعداً همان اعمال را تقلید کردند، رفتارهای بدیع و تازه‌ای از خشونت را از خود به معرض دید نهادند.^۱



بعد از تأکید مسأله اهمیت زیاد رسانه در پرخاشگری کودکان، ذکر چند نکته مهم ضروری می‌نماید. نکته نخستی که باید از آن یاد کرد، مسأله خودمیان‌بینی کودکان است. پیازه در نظریه تحولی خویش به طرح این معنا پرداخته است که کودکان از ۲ سالگی خود از ویژگی روانی خاصی به نام خودمیان‌بینی برخوردارند که این حالت روانی تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی کودک ادامه داشته و پس از آن مرتفع می‌گردد. کودک خودمیان‌بین چنان متوجه عواطف و احساسات خود هست که از عطف توجه به اطرافیان خود

۱. همدانی، مصطفی (بی تا). کاتارسیس. سایت پژوهشکده باقرالعلوم، علیه‌السلام.

غافل است و همین امر مانع فهم درد و رنج انسان یا موجودی که کودک نسبت به وی پرخاشی انجام می دهد، می گردد.

نکته دیگری که ذکر آن ضرورت دارد، عدم فهم دقیق مفهوم مرگ در سطح کودکان پیش دبستانی است. این مسأله سبب می گردد، کودک بدون فهم عمق فاجعه آفرینی که پرخاشگری وی دربردارد، به سادگی دست به پرخاشگری نسبت به انسان ها، حیوانات و دیگر عوامل زیست محیطی خود بزند. سرانجام نکته مهم دیگری که یادآوری آن ضرورت دارد، نقش پراهمیت سلول های آئینه ای مغز است که کم تر از دو دهه است پژوهشگران به بررسی آثار آن در انسان ها پرداخته اند.

سلول های آئینه ای سلول های خاصی هستند که قادر به بازسازی آنچه کودک تنها شاهد و ناظر آن بوده است، هستند و بنابراین کاربری کودکان خردسال از بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی های پرخاشگرانه و فوق پرخاشگرانه که کاربر آن هستند، سبب می شود این کودکان پس از رسیدن به سنین بزرگسالی، حتی با از دست دادن خودمیان بینی که از آن برخوردار بودند و فهم عواطف دیگران را برای وی مسیر نمی ساخت و با دریافت دقیق مفهوم مرگ، به سادگی دست به بازنمایی آنچه که در سلول های آئینه ای آنان درج شده است، بزنند و کودک دیروز و فرد بزرگسال امروز، اوجی از خشونت و پرخاشگری را در زندگی خود به نمایش بگذارد.

در ادامه، پس از طرح موارد اخیر، به جمع بندی بحث پرداخته خواهد شد.

کودکان نسل دهه ۹۰ به دلیل برخی از ویژگی های تحولی که از آن برخوردارند، آزار و اذیت و حتی قتل انسان های دیگر را مانند افراد بزرگسال، درک نمی کنند.

از نظر پیاژه، کودکان در آغاز و انتهای هر دوره از تحول ذهنی که دارند، دارای یک حالت ادراکی خاص هستند که در انتهای دوره با کسب تحول ذهنی نسبی، آن را از دست می دهند. به عنوان مثال، کودکان خردسال در آغاز دوره عملیات عینی خودشان (یعنی از حدود ۲ سالگی به بعد)، خودمیان بین هستند و در اواخر دوره عملیات عینی (یعنی حدود ۱۱، ۱۲ سالگی) خودمیان بینی خویش را از دست می دهند، به عنوان مثال، کودک خودمیان بین با مرکز قرار دادن خویش، اندیشه، احساسات و عواطف خود را به دیگران تعمیم می دهد و قادر به درک اندیشه، عواطف و احساسات دیگران نیست. نگارنده نیک به یاد دارد که وقتی کودکی در سنین پیش دبستان، با یافتن یک هزارپا، روی آن آزمایش انجام می داد و وقتی کبریت شعله ور را نزدیک پاهای هزارپا می کرد تا ببیند چه رخ می دهد، برادر بزرگ ترش با دیدن او، وی را به بی رحمی متهم کرده بود، در حالی که کودک کوچک علت این برچسب سنگین را نمی فهمید، زیرا به راستی از درد موجود اسیری که مشغول آزمایش روی آن بود، بی اطلاع بود. بنابراین کودکان کاربر بازی های دیجیتالی به سبب خودمیان بینی که از آن برخوردارند، غالباً درد و رنج حیوان ها و انسان های آزار دیده را نمی توانند درک کنند. اظهار نظرهای ایلیا و سامیار ۶ ساله، مصادیقی در همین جهت است:

«- ایلیا گفتی بن تن رو می بینی؟»

آره، بن تن با حاله.
- بن تن چه جوریه؟
یکی هست، همه رو می کشه.
- چه کسانی رو می کشه؟
همه ی دزدا.
- دزدا همه شون آدم‌های بدی هستن؟
یه دونه هم بن تن بود. بن تن هم آبی هم قرمز. یه دونه قرمز زد، بن تن دوستش مرد.
- الان شما هم دوست داری بری آدم بدها رو بکشی؟
آره.
- آدم بدها، دردشون نمیاد؟
نچ.»
- سامیار شما تبلت هم داری؟
بله دارم.
- تو اون چه بازی‌هایی داری؟
یه بازیای خطرناکيه.
- مثلاً؟
مثلاً یه دزد می‌ره، خفاشا می‌پرن، نمی‌تونه منو بگیره. منم تفنگمو می‌زنم به قلب اون، می‌میره.
- وقتی می‌کشیش خون می‌پاشه؟
آره.
- نمی‌ترسی؟
نه.
- ناراحت هم نمی‌شی؟
نه.
- این بازی رو کی برات ریخته؟
بابام ریخته برام.»



کودکان خردسال علاوه بر خودمیان بینی که از آن برخوردارند، دارای برخی از ویژگی های روانی هم هستند که یکی از این ویژگی ها، نداشتن تصویر درستی از مرگ می باشد. تصور دقیق مرگ در حدود ۱۱، ۱۲ سالگی کودکان برای آنان مفهوم می شود. این کودکان در ذهن خویش تصور می کنند مرگ چیزی شبیه خوابیدن هست که آدمی می تواند این حالت را ترک گوید و یا در نهایت با زدن یک «آمپول جان»، توان از دست رفته خود را باز یابد. بنابراین کودکان خردسال پیش دبستانی، به دلیل عدم فهم مرگ و خودمیان بینی که از آن برخوردارند، ممکن است به سادگی از مرگ و کشتن دیگران سخن بگویند. اما با همه این ها فهم این که چگونه کودکان عاطفی و حساس که حتی برای آسیب دیدن یک بچه گنجشک اشک می ریزند، در جریان کاربری از بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها به جایی می رسند که از جویدن خرخره طرف مقابل و کشتن و غرق کردن وی در خون لذت می برند، امر مهمی است که الگوهای خشن و پرخاشگر بازی ها مسبب آن بوده اند. اظهار نظرهای زیر مهران و مانیا و طاهای ۶ ساله، حکایت از پذیرش قتل و خونریزی توسط این کودکان خردسال دارد:

- «- فکر کن بن تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جوری بود؟
 انقدی بود (با دستش قدی کوتاه را نشان می دهد). این شکلی دستبند می زد اینا.
 - به نظرت بن تن با دوستاش مهربون بود؟
 بعضی موقع ها آره، بعضی موقع ها نه.
 - اون موقع هم کسی رو می کشت؟
 آره.
 - وقتی ۶ سالش بود، کسی رو می کشت؟
 آره.
 - ۶ سالگی یعنی وقتی همسن شما بود؟
 خب می کشت دیگه.
 - چه کسانی رو می کشت؟
 آدم بدا.
 - اگه یه وقت دوستش می اومد اذیتش می کرد، دوستش رو هم می زد؟
 آره.»



«- مانیا، تو چرا از بن تن خوشت می‌اومد؟

چون همه رو می‌کشت».

«- آقا طاها تو چه کارتونهایی رو دوست داری؟

اوممم بن تن رو.

- چه چیز بن تن رو دوست داری؟

خود بن تن رو. بن تن آدم بدا رو می‌کشه، دعوا می‌کنه. ساعت داره، ساعت قوی.

- آدم بدها کی‌ها هستن؟

همون که چوب داره. یه بار بن تن داشت آبمیوه می‌خورد، ریختش رو زمین خورد. اونا خیلی بدن، می‌خوان بن تن رو بکشن. ولی بن تن خیلی قویه، یه ساعت داره. می‌زنه ساعتشو، بعد یه موجود میاره باهاش دعوا می‌کنه. من اگه بن تن بشم، آدم بدا رو می‌کشم.

- کی‌ها رو مثلاً؟

اون‌هایی که دعوا می‌کنن رو.

- خوب تو هم که دعوا می‌کنی!

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

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

آره، می‌زنمش.

- چرا؟

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

می‌زنمش».

ملیکا و عماد ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش بیان می‌دارند که آن‌ها دوست دارند، انسان‌ها بمیرند و یا حتی از مردن آن‌ها خوشحال و شادمان می‌گردند:

«- ملیکا خانم، تو چه کارتونهایی رو می‌بینی؟

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

- کدومشون رو بیش‌تر دوست داری؟

همشون رو دوست دارم.

- خوب کدوم رو بیش‌تر دوست داری؟

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

همه قشنگ‌تره، دلم خیلی براش می‌سوزه.

- چرا؟

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

- تو از آدم های بدجنس بدت میاد؟
- آره دوست دارم بمیرن».
- «- بازی اسپایدر من رو هم بازی می کنی؟
- بله، با هم می جنگن، تار می اندازه، ساختمون اسپایدرمن رو هم دارم، اسپایدرمن بهش چسبیده و ساختمون را رو هوا نگه می داره (با حرکات دست و هیجان مطرح می کند).
- بن تن چی؟
- اسباب بازی بن تن رو هم دارم. چراغ می زنه، عقب و جلو می ره، یه چیزای قرمز می زنه که من خوشم میاد.
- از چه چیز اسپایدرمن خوشت میاد؟
- از تار اسپایدرمن خوشم میاد، تار می زنه همه می میرن، می پره رو ساختمانه (با انرژی می گوید).
- وقتی آدم ها می میرن، ناراحت می شی؟
- نه، خوشحال می شم.
- چرا خوشحال می شی؟
- چون که اون ها مردم رو اذیت می کردن، می خواستن اسپایدرمن رو بکشن».

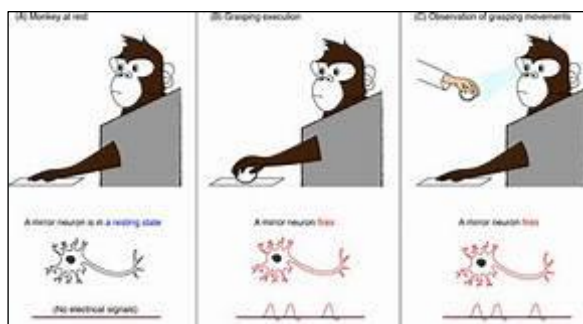


- سرانجام پارسا و طاهای ۶ ساله، در جریان مصاحبه ای که دارند، از اندیشه کشتن الگوی مورد علاقه خویش یاد می کنند تا جای او را بگیرند:
- «- چه بازی هایی و کارتون هایی رو داندلود می کنید؟
 - بت من، مرد عنکبوتی، بن تن.
 - کدومش رو از همه بیش تر دوستش داری؟
 - بن تن رو.
 - چرا دوستش داری؟
 - چون یه ساعت داره، وقتی بهش دست می زنه یه موجود قوی می شه، بعد با موجودات دیگه می جنگه. طاهای: من بعضی وقت ها شبا خوابش رو می بینم که موجودات حمله کردن، با ترس بیدار می شم.
 - تو وقتی می ترسی، پس چرا این کارتون رو نگاه می کنی؟
 - آخه بن تن خیلی پرزوره، دوست دارم مثل اون زورم زیاد باشه تا کسی نتونه بهم حمله کنه.

- خوب چه کار می‌کنی که قوی بشی؟
می‌خوام یه ساعت مثل ساعت بن‌تن بخرم، بعد وقتی به میچم بستم، مثل اون قوی بشم.
- وقتی بزرگ شدین، می‌خواین مثل بن‌تن بشین؟
ما می‌خوایم بزرگ که شدیم بریم فضا، ازهمون ساعتای بن‌تن بگیریم تا مثل اون قوی بشیم، بعد
بزیم 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».



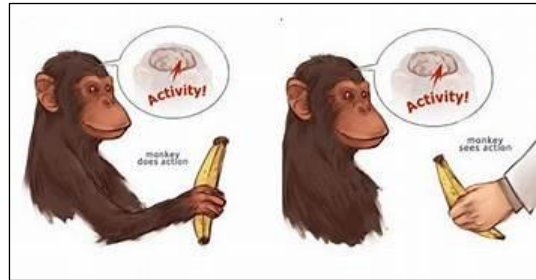
پدیده سلول‌های آینه‌ای^۱ نخستین بار توسط دانشمندان ایتالیایی در دانشگاه پارما کشف شد.



جیاکومو ریزولاتی^۲ و همکارانش، الکترودهایی روی قشر و نترال پریموتور مغز میمون ماکاک قرار داده بودند تا نورون‌هایی را که حرکات دست و دهان میمون را کنترل می‌کنند، مطالعه کنند. آن‌ها وقتی میمون تکه‌ای غذا برمی‌داشت، دست به ثبت واکنش نرون مربوطه می‌زدند، اما ریزولاتی و همکاران در یک اکتشاف تصادفی دریافتند، هنگامی که میمون انسان یا میمون دیگری را می‌بیند که یک تکه غذا برمی‌دارد، نورون مربوط وی نیز به واکنش و فعالیت می‌افتد.

1. Neuron mirror

2. Rizzolatti, J.



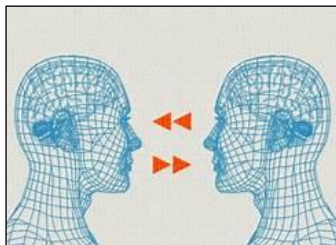
اگر چه سلول های آینه ای در ابتدا در میمون ها یافته شدند، اما مطالعات بعدی نشان دادند که نظام مشابهی در مغز انسان ها وجود دارد (سیف، کیان ارثی، ۱۳۹۰)، ریزولاتی در توصیف سلول های اخیر که بعداً به نام سلول های آینه ای نامیده شدند، بیان می داشت: سلول های آینه ای به ما اجازه می دهند که ذهن دیگران را نه از طریق تفکر و استدلال، بلکه از طریق احساس و شبیه سازی مستقیم بخوانیم (دانشنامه ویکی پدیا).



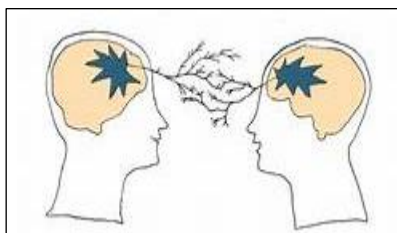
به تعبیر دیگر، اگر فردی انسان دیگری را در حالتی غمگین ملاحظه کند، سلول های آینه ای موجود در مغز وی، با بازسازی عواطف فرد مغموم، حالت اندوهناکی در ذهن فرد نخست ایجاد می کند تا وی به شکل خودکار به دلسوزی و همدلی با فرد درمانده و غمگین بپردازد.



والش^۱ (۲۰۱۱) در توصیف سلول های آینه ای خاطرنشان می سازد، به نظر می رسد ما برای فهم، ارتباط و صمیمی شدن با انسان های دیگر به نوعی عصب کشی شده ایم و نمی توانیم مدار ایجاد شده بین خودمان و دیگر انسان ها را خاموش کنیم، زیرا ما با ملاحظه علایم رفتاری دیگران، به شکل ناهشیار از آن ها تقلید می کنیم، مانند دیدن خنده یا اندوه فردی که ما نیز به تبع عواطف شاد یا ناشاد وی به خنده یا اندوه واداشته می شویم.



راماچاندران^۱ که از عصب‌شناسان مطرح معاصر است، در توصیف اهمیت کشف سلول‌های آینه‌ای بیان می‌دارد: من پیش‌بینی می‌کنم که سیستم سلول‌های آینه‌ای برای روان‌شناسی همان کاری را بکند که کشف دی‌ان‌ای (DNA) برای زیست‌شناسی انجام داد. ایاکوبونی^۲، عصب‌شناس دیگری است که در اهمیت سلول‌های آینه‌ای خاطرنشان ساخته است که بدون سلول‌های آینه‌ای، ممکن بود اجتماع انسانی نابود شود، سلول‌های اخیر به روابط عاطفی انسان‌ها با یکدیگر عمق و غنا می‌بخشند.



ملتزوف^۳ (۲۰۰۷) نیز در نقد پیازه که معتقد بود، کودکان در انزوای خویش تحول می‌یابند و محیط نقش پررنگی در تحول آنان نداشته، به تدریج آن‌ها در جامعه وارد می‌شوند و اجتماعی می‌گردند، بیان می‌دارد، کودکان در جامعه خودشان اجتماعی نمی‌شوند، زیرا سلول‌های آینه‌ای موجود در مغز آنان، از آغاز اجتماعی شدن را برای آن‌ها رقم زده است.



-
1. Ramachandran
 2. Iacoboni
 3. Meltzoff, A.

سلول های آینه ای هم زمان با بازسازی و بازنمایی عواطف انسان های دیگری که فراروی ما قرار دارند، به بازسازی ابعاد حرکتی آنان نیز اقدام می کنند.

در پژوهشی که توسط ریزولاتی و همکارانش در سال ۱۹۹۵ صورت پذیرفت، مشخص شد، افرادی که شاهد عمل حرکتی فرد دیگری هستند، علاوه بر آن که سلول های آینه ای آنان فعال می شود، پتانسیل های حرکتی در ماهیچه های همان قسمت از بدن آنان، افزایش قابل توجهی پیدا می کند، درست مانند این که فرد ناظر خودش در حال انجام عمل در حال انجام است. مسأله اخیر تبیین مناسبی در مورد حرکات تماشاچیان ورزشی به دست می دهد، زیرا مثلاً آنان در هنگام دیدن یک مسابقه بوکس، با ضربه زدن بوکسور مقابل، سر خود را در هوا می دزدند و یا هنگام زدن ضربه بوکسور مورد نظرشان به رقیب، آن ها نیز با به حرکت درآوردن مشت خود در هوا، حرکتی مشابه وی را بازسازی می کنند. اگر به سایر رفتارهای انسان ها نیز توجه شود، شواهد زیادی از کارکرد سلول های آینه ای را می توان در آن ها مشاهده کرد. به عنوان مثال وقتی یک راننده پشت چراغ قرمز به تدریج وارد خط عابر پیاده می شود، راننده های دیگر نیز آهسته آهسته ماشین خود را به جلو هدایت می کنند.



سیف و کیان ارثی (۱۳۹۰) در توصیف یکی از ویژگی های دیگر سلول های آینه ای می نویسند: «یکی از ویژگی های سلول های آینه ای، ذخیره یک رفتار برای استفاده در زمان های بعد است، زیرا گاهی تقلید فرد ناسازگارانه است، به عنوان مثال، فردی که در یک مصاحبه شغلی قرار دارد، ممکن است حرکات عجیب و غریبی از کارفرمایی که در صدد استخدام وی است، مشاهده کند، اما تقلید رفتار وی را به زمانی دیگر (مثلاً هنگام سرگرم کردن دوستانش)، احاله دهد، زیرا تقلید رفتار وی به زبان مصاحبه شونده خواهد بود».

ابعاد زیاد دیگری در مورد سلول های آینه ای هستند که باید بازشناسی شوند، مانند این که افرادی وجود دارند که همدلی بیش تری تا دیگران را در خود به نمایش می گذارند، اما اطلاعات مقدماتی موجود خطر کاربری احتمالی کودکان از محتوای پرخاشگرانه (و یا هرزه نگار) را برای اولیا و اولیای تربیتی خاطرنشان می سازند، زیرا با ملاحظه برنامه های خشونت آمیز رسانه ها، سلول های آینه ای مغز کاربران، در چند ناحیه از مغز درگیر بازسازی پرخاشگری انجام شده در مغز کودک کاربر می گردند و با حفظ این اطلاعات در سلول های آینه ای، بازسازی مجدد آن ها در شرایطی دیگر، به سادگی امکان پذیر خواهد

بود. مطالعات دیگری نشان می‌دهند، در صورت کاربری کاربران از ادبیات هرزه‌نگار، سلول‌های آینه‌ای مغز آنان به شدت و با قدرت به فعالیت می‌افتند^۱.



با توجه به آنچه از آن یاد شد، ملاحظه مصاحبه‌های کیارش و پارسای ۶ ساله که در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی فوق پرخاشگرانه‌ای که در فقدان بسترسازی فرهنگی لازم به وفور در اختیار کودکان این مرزو بوم قرار گرفته است، دورنمای ناخوشایندی را برای کیارش، پارسا و کودکان مشابه آنان ترسیم می‌کنند:

«- بازیش چه جوری بود؟»

یه مرده مثلاً می‌اومد، با گوریل، اسکلت، اینا می‌جنگید، یه مرد فسقلی با اژدها می‌جنگید، من بردمشون.

- بردیش؟

آره، آقا عقربش خیلی سخته، عقرب... این قده عقربش، این قده عقربش، بعدش با نیشش می‌زنه، چنگولاشو میاره، میاره چنگولاشو، بعدش دیگه اگریم بیاره، از اینجا نصف می‌کنه، از بدن نصف می‌کنه. - خوب داشتی از عقربش می‌گفتی.

عقربش یه نیشم داره، اگه بخوره تو اون فرق سرت، مغزت باز می‌شه، مغزتو ور می‌داره، می‌ذاره جای کلکسیونش، بعدش تو این مرحله رو خنگ می‌شی، یه ذره سخته، مثلاً می‌گی اینو بز، می‌پره هوا می‌ره، یه ذره خنگ می‌شه دیگه، مغزشو درآورده، بعدش می‌ره، کلکسیون عقرب رو می‌شکونه، مغزشو می‌ذاره سر جاش، دوباره با یه اژدها می‌جنگه، با یه کالسکه میاد سراغش یا با یه بوفالو میاد، بوفالوش یه تبر داره... .

- کیارش، چرا گفתי زامبی بازی مزخرفیه؟

۱. برخی از پژوهش‌گران با توجه به قابلیت‌های سلول‌های آینه‌ای کوشیده‌اند بعضی از مشکلات موجود را از این طریق تبیین کنند. طرح مسأله فعالیت کمتر سلول‌های آینه‌ای در کودکان مبتلا به خودماندگی (اوتیسم) از این جمله موارد است. در موارد دیگری پژوهش‌گران سعی کرده‌اند با توجه به ویژگی‌های سلول‌های آینه‌ای، تبلیغات خود را به صورتی اثرگذارتر ارایه کنند. به عنوان مثال، در تبلیغاتی که با عنوان جعبه‌گشایی (یا آن باکسینگ) مطرح است، وقتی یک فرد جعبه هدیه ارسالی خویش را باز کرده، جزییات محصول و ملحقات فنی آن را مورد بازبینی قرار می‌دهد، افراد ناظر بر صحنه نیز احساس می‌کنند، در واقع خودشان به آن کار مشغول شده، از آن لذت می‌برند و به این ترتیب آماده خرید محصول اخیر می‌گردند.

زامبی بازیه... بین همون بازیه بودش، زامبیا از در و دیوار می اومدن، یه سربازه اومد بزنه، زامبیاش هم یک کم ترسناک بود، زامبیا کلاه داشتن، حمله می کردن روت، این طوری می افتادن رو دوربین، باید می کشتیشون... .

هادی: من جی تی ای دارم، یه مرد خلافاکاره می ره، همه ی پلیسا رو می کشه، همه ی آدما رو می کشه، ماشینم می دزده... .

- بعد وقتی اون سی دی قهرمانی ها رو نگاه می کنی، دوست داری مثل اونا باشی و کاراشون رو انجام بدی؟

بعضی وقتا مثلاً شنل بتمنو می پوشم، ماسکشم که دارم، لباسشم که دارم، قلاباشم که دارم، بمبشم که دارم.

- بعد حرکات اون ها رو انجام می دی؟

بعضی وقتا آره.

- مثلاً چه کار می کنی؟

ملق می زنم، می پرم بالا».

«- چند تا از اسم بازی هات رو می شه بگی؟

آره، ماشین جناب خان، آهنگ جناب خان.

- اینا بازی هستن؟

آره.

- فقط همین ها رو داری؟

نه یکی هم هستش ماشین تیراندازیه، دیگه یادم نیما.

- این ماشین تیراندازی که گفتی بازیش چه طوری هست؟

یه دونه ماشین، توش پر تیر و تفنگه و اینا، بعد باهاش هر وقت که آدم دیدیم، از روش رد می شیم،

به یه جاهای قرمزی هم تیر باید پرت کنیم.

- توی بازی از رو آدم ها با ماشین رد می شی؟ مگه می شه؟

آرههه خیلی با حاله. خوب بازیه دیگه.

- با حاله یعنی چه طوریه؟

بین همین که از رو آدم ها رد می شی، خیلی بامزس.

- یعنی تو دوست داری که با ماشین از روی آدم ها رد بشی؟

آخ آرهههههه، خیلی خوبه. خودمم اگه بزرگ شم، ماشین داشته باشم، دلم می خواد باهاش از رو آدم ها

رد شم و بکشمشون».

فؤاد ۶ ساله هم در مصاحبه خود بیان می دارد که بن تن که الگوی ایده آل وی هست، در کودکی خودش نیز آدم می کشته است. اگر اقتناع عاطفی- احساسی اخیر در کنار ذخایر بازنمایی سلول های

آیین‌های فؤاد قرار گیرد، آینده وی و کودکان مشابه وی از خشونت و پرخاشگری بیش‌تری برخوردار خواهند بود:

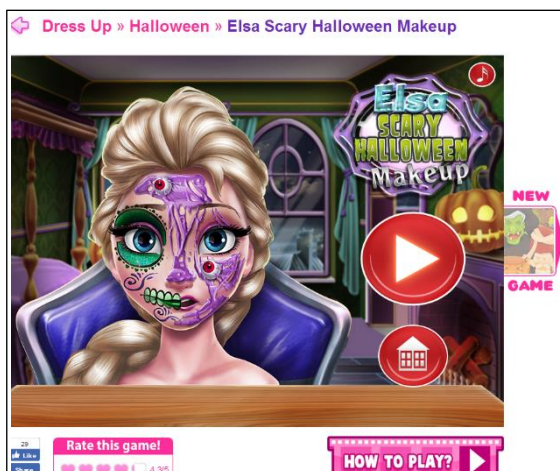
- «- فکر کن بن‌تن ۶ سالش بود، اون موقع چه جوری بود؟
انقدی بود (با دستش قدی کوتاه را نشان می‌دهد). این شکلی دستبند می‌زد اینا.
- به نظرت با دوستاش مهربون بود؟
بعضی موقع‌ها آره، بعضی موقع‌ها نه.
- اون موقع هم کسی رو می‌کشت؟
آره.
- وقتی ۶ سالش بود، کسی رو می‌کشت؟
آره.
- ۶ سالگی یعنی وقتی همسن شما بود؟
خب می‌کشت دیگه.
- چه کسانی رو می‌کشت؟
آدم بدا.
- اگه یه وقت دوستش می‌اومد اذیتش می‌کرد، دوستشم می‌زد؟
آره.»

۲-۲۱- تهدید بهداشت روانی کودکان

نظام سرمایه‌دار امریکا برای تثبیت مطلق سیطره سیاسی- اقتصادی- فرهنگی خود بر جهان، با تحقق سیطره خود بر فضای مجازی، در عمل به دنبال همین معنا هست. از این رو دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری امریکا می‌کوشند تا از طریق بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها و دیگر محصول‌های فرهنگی که تهیه و توزیع می‌کنند، مواردی همچون تربیت انسان‌هایی منفعل، رباتی، مصرف‌کننده و مطلوب طبع دنیای سرمایه‌داری در دستور کار خود قرار داده، محقق سازند.



بررسی شرکت های بزرگ سخت افزاری و نرم افزاری موجود در جهان، نشان می دهد که شرکت های اخیر عمدتاً آمریکایی هستند و در محدود مواردی که شرکت هایی از چین، ژاپن، فرانسه و آلمان با ملیتی غیرآمریکایی در زمینه فناوری های ارتباطی جدید فعال هستند، آمریکایی ها با خرید سهام آن شرکت ها، در آن ها رسوخ کرده، می کوشند خط مشی خود را در این شرکت ها نیز اعمال کنند.



پیش تر در قسمت های مختلف کتاب خاطرنشان شد که فضای مجازی، فضایی آمیخته از فرصت ها و تهدیدها است و در صورت بسترسازی فرهنگی لازم از سوی اولیای کودکان، اولیای آموزش پیش دبستان و مهد کودک ها و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در جامعه، محصولات عرضه شده در فضای مجازی به نوعی غربالگری شده، کاربران می توانند با جهت دهی فرهنگی انجام شده، از ابعاد مثبت و فرصت های فضای مجازی بهره مند شوند، اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم توسط اولیا، نظام آموزش پیش دبستان و جامعه برای کاربری بهینه کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) صورت نپذیرد، بالطبع در این شرایط بیش تر از فرصت های فضای مجازی، تهدیدهای آن رخ نموده، در برابر کاربران گشوده خواهند شد. به این معنا که شرکت ها و کمپانی های بزرگ اقتصادی با استفاده از بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها می کوشند تا کاربران خود را در رهگذر بازی و تماشای کارتون، به این سمت هدایت کنند که مشتریان بالقوه آینده آنان شوند.

جریان های سیاسی نیز با توجه به جذابیت های فضای مجازی، در صدد برآمده اند تا با القای القائات سیاسی خویش در لفافه بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها، به طرح اهداف سیاسی خویش بپردازند. به عنوان مثال، به تمسخر و استهزا کشیدن رقبای سیاسی، امر معمولی است که در دهه های متمادی در لفافه بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها به کاربران خردسال ارایه شده است. طرح ارزش های جدید سیاسی نظیر ستایش آبر شر، وظیفه دیگری است که بازی های دیجیتالی، پویانمایی ها و کارتون ها برعهده دارند، به همین ترتیب ترسیم موضوع هایی نظیر جنگ ستارگان و طرح

امریکا به عنوان مدافع جهان در جنگ ستارگان و یا ترسیم جنگ‌های خشونت بار و به نمایش کشیدن ابر قدرتی که در این میان وارد صحنه شده، آرامشی نسبی را به جهان باز می‌گرداند، از موضوع‌های مطرح شده در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌های ماهواره‌ای و پویانمایی‌های آن سوی آب است.

کارکرد دیگر بازی‌های پرخشونت، ترسناک و رعب‌آور، قانع کردن کودکان به این مسأله است که جهان آنان جهانی پرخشونت و پررعب است و نباید آنان در اندیشه ایجاد جهانی باشند که صلح، آرامش و عدالت در آن برقرار باشد.

کودکانی که داریم در بازی‌های خود دست به کشت و کشتار و هدم و نابودی دشمن ناشناس می‌زنند، با از دست دادن نسبی عواطف نودوستانه خود، جهان خودشان را جهان پرترسی می‌بینند که هیچ گاه نباید در اندیشه تغییر دادن آن باشند، بلکه آنان باید برای گریز از خشونت‌های فرارو، به انسانی فردگرا، خود محور و ربات‌گونه تبدیل شوند که فقط و فقط نگران خودشان بوده، در آینده زندگیشان در صدد برآیند تا گلیم خودشان را از آب بیرون بکشند.

جریان‌های عقیدتی مختلف هم با استفاده از فضای مجازی در تلاش برای القای اندیشه‌های عقیدتی خویش به کاربران خردسال (و نوجوان و جوان) خود برآمده‌اند.

جریان‌های اخیر می‌کوشند تا از سویی با نفی ایدئولوژی‌های انسانی و دین‌مدار رقیب، کودکان را به سمت و سوی ایدئولوژی لذت‌طلبی و مصرف‌گرایی صرف سوق دهند و با زمینی کردن مفاهیم الهی (نظیر فرشتگان و حتی حضرت حق)، به کودکان القا کنند که اندیشه‌های زیبای الهی، اندیشه‌هایی تحقق‌ناپذیرند و آنچه که در جهان واقع وجود دارد، از سویی ترس و رعب و وحشت و از سوی دیگر لذت‌جویی‌های شهوانی و مادی است. بنابراین آنان باید با کنار نهادن اندیشه‌هایی مانند عدالت‌گرایی و تحقق عدل و داد در جهان خودشان، در اندیشه سر فرود آوردن در برابر بت سرمایه و مصرف و مصرف‌گرایی باشند که سرمایه‌داری به عنوان زندگی غایی فراروی آنان می‌نهد.

اهداف اقتصادی، سیاسی و عقیدتی که از آن‌ها یاد شدند، در جریان نمود یافتن در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌ها، یا به صورت بازی‌هایی مبتنی بر خشونت، پرخاشگری و ترس و رعب افراطی به کاربران ارایه می‌گردند و یا به صورت بازی‌هایی که اوجی از رفاه‌طلبی، تجمل‌گرایی و گرایش‌های جنسی را کاربران دامن می‌زنند. البته بازی‌هایی با القائات اقتصادی و سیاسی نیز جای خاص خود را در این مجموعه دارند. از این رو در ادامه برای ترسیم چگونگی تحقق اهداف اقتصادی، سیاسی، عقیدتی غرب در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، به طرح اجمالی بازی‌های خشونت‌آمیز، پر رعب و وحشت و ترسناک، بازی‌های مروج انفعال، بازی‌های مبلغ رفاه و تجمل‌گرایی، بازی‌های حاوی القائات هنجارشکنی، بازی‌های مبتنی بر شهوت‌گرایی، بازی‌هایی با القائات عقیدتی، سیاسی و اقتصادی خاص پرداخته خواهد شد و در نهایت تهدید بهداشت روانی کاربران خردسال که در این میان غالباً بدون مداخله

فرهنگی اولیه، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان در جامعه مشغول کاربری از محصولات اخیر هستند، مورد تأکید قرار خواهد گرفت.

بازی های مروج خشونت و پرخاشگری



برخی از کودکان دختر و پسر نسل دهه ۹۰ در جریان مصاحبه های خود از کاربری از بازی های بسیار خشن یاد کرده اند. صالح و آریای ۶ ساله، از بازی های خود به شرح زیر یاد کرده اند:

«- آقا صالح، کلاً تنهایی بازی می کنی یا با داداشت؟»

با داداشم، یه بازی هست تفنگ بازی، اگه تو بتونی اون رو بکشی، می تونی سلاحشو بگیری، اون وقت سلاحش رو جمع می کنی. بعدش می تونی با همون سلاح های خودش، خودش رو بکشی.»

«- فیلم هایی که بد باشه هم دیدی؟»

- زامبی دیدم. زامبی خیلی بده.

- چرا؟

چون هر دفعه دیدم، شبش خوابم نبرد، برا همین دیگه نگاه نمی کنم.

- دیگه فیلم بد چی دیدی؟

- فیلم شکارچی که حیوون ها رو می کشت.

- کجاش بد بود؟

حیوونا می مردن. خیلی چرت بود. آدم شب خوابش نمی برد، می دید.

خوب آریا این سوال آخره، به نظرت تبلت برای بچه ها خوبه؟

- آره، بازی های با حال داره.»

مهربان ۴ ساله هم در مصاحبه خود با تأثیرپذیری از محصولات فضای مجازی که کاربر آنها است،

به سادگی از کشتن (حتی کشتن خودش) یاد می کند:

«- مامان و بابات اجازه می دن خیلی بازی کنی؟»

آره، چرا ندن.

- اگر حالا یه روزی اجازه ندن چی؟

خودمو می بیکشمم.»



بازی‌های پر رعب و وحشت و ترسناک



برخی از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها رعب و وحشت را بر وجود کاربران‌شان (خاصه کودکان خردسال) حاکم می‌کنند. کیمیای ۵/۵ ساله و عرفانه ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از کاربری از آثار پررعب و هراسی یاد می‌کنند که ترس را بر وجود آنان سایه‌افکن کرده است:

«... یه کارتونه هس کیان (برادرش) خیلی ازش می‌ترسه، گریه می‌کنه، مامانم نمی‌ذاره اونو ببینیم، ولی من اصن نمی‌ترسم.

- چرا کیان می‌ترسه؟

چون که توش یه دختره که مرده، لباس عروس می‌پوشه، بعد می‌خواد عروسی کنه با یه پسر، بعد از چشمش کرم میاد بیرون (با جست‌وجو در میان کارتون‌هایش متوجه شدم کارتون‌ی که کیمیا از آن صحبت می‌کند، کارتون عروس مردگان است).

- وای چه کارتون بدی، تو هم دیگه این رو نبین خاله جون.

نه، من نمی‌ترسم، یه خانومم هس واقعی، شبیه اونه. من از اونم نمی‌ترسم، عکساشو می‌بینم.

- منم ببینم؟

بیا ببین، اما نترسی‌ها، به مامانم نگو بهت نشون دادم، دعوام می‌کنه.

باشه.



(بعد از دیدن تصاویر) دختر قشنگم، اینا همش الکیه، با موبایل می شه عکس ها رو این جوری عوض کرد، این ها واقعی نیستن که».

«... من فقط خون آشام رو دیدم با زامبی.

- بعد شب ها هیچ وقت خواب این ها رو ندیدی؟

دیدم، ولی نمی ترسم.

- یعنی شب مثلاً از خواب نمی پری؟

نچ. یک کمش رو نگاه می کنم، بعد بیدار می شم، بعد دوباره می خوابم.

- خوب، یعنی وسط خواب بیدار می شی؟

وسط خواب به کم... به کم می بینم، بعد بیدار می شم.

- بعد وقتی بیدار می شی، می ترسی؟

نه.

- مثلاً وقتی بیدار می شی، نفس نفس نمی زنی؟

نه.

- نمی ری به مامان بگی، مامان من این خواب رو دیدم؟

این خواب رو دیدم که با مسعود بود.

- مسعود داداشته؟

نه. بچه ی عممه.

- با اون کارتون می دیدی؟

نه.

- با اون چه کار می کردی؟

با اون به خواب دیدم، با مسعود بود. می گه گوشت کمه. می خواستیم کباب درست کنیم، می گه

گوشت کمه، مسعود رو بکشیم.

- بعد ترسیدی بیدار شدی؟

نه... مسعود رفته بود بیرون. بعد به آدمی بود سیبیلو، مثل اون کارتونا، این فیلما بودن، صدای

عجیب غریب داشتن، با عمه زینب بود... عمه زینب بود و مسعود... به عروسکه بود، شکلاتی بود، به

ماشینی سوار شده بود عروسکه. به دونه بیلیم... وایسا... به دونه اره هم داشت. خب. بند بسته بودن. به

دفعه به ماشین رسیدن، خواستن بزَن، به دفعه مسعود تصادف کرد، گوشتشو بریدن».



امیرعباس و تبسم ۶ ساله نیز در مصاحبه‌های خود گزارش می‌دهند، در جریان کاربری از محصولات ترسناک یا دلشان می‌خواسته است (از شدت ترس) بترکد و یا آن که از به دلیل ترسیدن، گوشی از دستشان افتاده است:

«- امیرعباس تو از تلگرام استفاده نمی‌کنی؟
نه.

- چرا؟

فیلم ترسناک می‌فرستن، آقا یه روز دختر خاله و پسر داییم بهم تکی فیلم ترسناک نشون دادن، این جووری شدم (امیرعباس قیافه‌ی ترسیده شدن را به خود می‌گیرد).

- مگه موضوعش چی بود؟

خیلی ترسناکه، یه عروس هست، بعد خونا شام می‌شه، خیلی ترسناکه، کامپیوتر به، اما خیلی ترسناکه.

- بعد ترسیدی؟

سکته زدم.

- شب هم خوابش رو دیدی؟

نچ.

بعد یه سوسماره هم هست خب، اول می‌بینی آرومه، اول کاری نداره، بعد یهو زبونشو دراز می‌کنه، یهویی این جووری می‌شه، یهو می‌پره، دلت می‌ترکه.

- امیرعباس تو فیلم ترسناک زیاد می‌بینی؟

آره.

- چرا؟

آخه تو تلویزیون همش فیلم ترسناک می‌ده.»

«- اینترنت می‌دونی چیه؟

آره، مثلاً می نویسیم توت فرنگی، عکسای توت فرنگی میاد.

- کی این رو بهت یاد داده؟

عمه ام.

- مگه بلدی بنویسی؟

نه، عمه ام می نویسه، من می بینم.

- چه طوری می ری تو اینترنت؟

عمه ام می ره.

- خودت بلد نیستی بری؟

نه.

- چه عکس هایی می بینی؟

مثلاً توت فرنگی، یه بار زدم جادوگر یه عکسای وحشتناکی اومد، گوشی از دستم افتاد، از ترس». بازی های دیگری وجود دارند که خشونت، پرخاشگری و ترس و رعب را یکجا دربردارند. بازی های زامبی، خون آشام، دراکولا، فرانکنشتاین و مانند آنها، از این دست بازی ها به شمار می روند. اظهار نظرهای ارایه شده در زیر، متعلق به کودکان کاربر این بازی ها است:

«- طاهها تو تبلت هم داری؟

نه، من ندارم، ولی بابام می خواد برام بخره، وقتی بزرگ شدم.

- آهان، یعنی تا حالا با تبلت یا گوشی بازی نکردی؟

چرا یه بازی بود، توپ از دهن قورباغه می اومد بیرون، باید اونایی که مثل هم بودن رو با توپش می زدی. بعد یه بار یه بازی بود، خیلی وحشتناک بود، تو گوشی خالم بود. من همش اونو بازی می کردم، ولی خالم اونو پاکش کرد.

- بازیش چه جوری بود؟

می ری تو یه خونه، اونجا همش زامبیه، میان سمت که تو رو بخورن. منم تفنگمو سمتشون هدف می گیرم، می کشمشون، خونشون می ریزه رو زمین. منم اگه بکشن، خونم پاشیده می شه تو گوشی» (طاهها، ۶ ساله).



«- گفتی دیگه چه بازی‌هایی داری؟

مرد عنکبوتی، موتور بازی، زامبی هم دارم.

- زامبیا چه شکلی هستن؟

از چشماشون خون می‌ریزه، صورتشون درب و داغونه، دستاشون پوستاش کنده‌اس، بعضیاشون سبزن، بعضیاشون زردن، بعضیاشون قرمزن.

- پس وحشتناکه؟

آره.

- تیر می‌زنی بهشون، خون می‌پاشه؟

آره.

- نمی‌ترسی؟

نه. خودمم یه بار خوردم زمین، دماغم خون اومد.

- دیگه بازی وحشتناک چی داری؟

خیلی دارم.

- مثلاً چی؟

مثلاً یه مرده هست، غولای بزرگ بزرگ اندازه‌ی این کولر، همش می‌ره سمتش، بعد این همه رو می‌کشه، دوباره یه عالمه زامبی میان، همش می‌میرن، دوباره یه سری دیگه میان.

- اینا رو می‌بینی اعصاب خورد نمی‌شه؟

نه.

- بازی وحشتناک به جز زامبی چی داری؟

خیلی دارم. با ماشین می‌ری می‌زنی به یکی، بعد خونس می‌پاشه به صورتت، بعد پلیس دنبالت می‌کنه، بعدش تیر می‌خوره به مغزت خون می‌ریزه، یا سرتو می‌شکونه، خون میاد بعد مغزت معلوم می‌شه.

- اصلاً از این‌ها نمی‌ترسی؟

نه.

- دیگه چی داری؟

نگاه کن، مثلاً تو موتور داری، بعد زامبیا دنبالت می‌کنن، یهو اگه بگیرنت، صورتتو می‌کنه، چشمتو در میاره، دندوناتو می‌کنه، پوستتو می‌کنه.

- پس یه عالمه زامبی داری؟

آره.

- کی این بازی‌ها رو برات تو تبلت ریخته؟

خودم.

- از کجا؟

از بازار.

- مامانت اصلاً نمی دونه شما چه بازی هایی می کنی؟

نه، اصلاً با تبلت مون کاری نداره» (سامیار، ۶ ساله).

«- شما چه کارتون هایی دیدی؟

زامبی مامبی.

- زامبی یعنی چی، زامبیا چه کار می کنن؟

زامبی می بینم. دیگه... تفنگ بازی می کنم.

- زامبیه چه جوری بود؟

زامبی خشن... خون آشام می بینم.

- یاسمین شما هم دیدی؟

یاسمین: نه.

- خوب این خون آشام و زامبیه که دیدی چه جوری بودن عرفانه؟

اول کدومو بگم؟

- هر کدوم رو که دوست داری.

خون آشام رو می گم. دندوناش تیز بود، همه اش گوشت می خوردنا.

یاسمین: من می دونم بعد کمرشون... از کمرشون دندون می زنه... می زنه سیخ... انگار عین سیخ از

کمر می زنه، از شکم میاد بیرون (یاسمین اول دیدن کارتون های زامبی و خون آشام را انکار می کند، اما بعداً در تکمیل صحبت های دوستش، داستان خون آشام را بیان می کند).

عرفانه: نههههه این طوری نیست.

- این ترسناک نبود؟

یاسمین: (می خندد) آره.

عرفانه: آره دیگه. بعد از شکمش یه ماده ی سبز میاد، همه می میرن. بعداً اونا، اینا رو می خورن.

یاسمین: اخخخخ.

- خون آشام ها چه کسانی رو می خورن؟

آدم رو.

- خون آشام ها موجودات خوبی هستن؟

نه.

- بعد شما نمی ترسیدی این ها رو نگاه می کردی؟

نه.

- مگه ترسناک نبودن؟

نه.

- چه جوری بودن که ترسناک نبودن؟

زامبیاش... بعداً یه زامبی هم داشت دیگه. خون آشاما زامبی می‌خوردن.

- این کارتون بود یا فیلم بود؟

فیلم.

- نمی‌دونی اسم فیلمش چی بود؟

عرفانه: خون آشام مرگ.

یاسمین: نه خون آشام‌ها و غول‌ها. من کارتونشو دیدم.

عرفانه: من فیلمش رو دیدم.

- این کارتونه مال بچه‌ها بود؟

یاسمین: نه «(عرفانه و یاسمن، ۶ ساله).



بازی‌های مروج انفعال

دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری در جهت‌گیری خاصی به ارایه برخی از بازی‌های مروج انفعال (خاصه برای جنس مؤنث) دست زده است. در این بازی‌ها به کاربر القاء می‌گردد که او باید خودش را به دست سرنوشتی محتوم بسپرد و همچون سیندرلا، منتظر شاهزاده سوار بر اسبی باشد که بیاید و او را از وضعیتی که به نوعی در آن گیر افتاده است، نجات دهد.

درباره وجه تسمیه سندروم یا نشانگان سیندرلا باید بیان داشت، سیندرلا داستان دختری است که پس از مرگ مادر و ازدواج مجدد پدر، مورد بی‌مهری نامادری و خواهران ناتنی خود قرار گرفته و پس از مرگ پدر به صورت مستخدم بی‌جیره و مواجب آنان، باید بار تمام کارهای سخت، سنگین و تمام نشدنی خانه را بر دوش بکشد. سیندرلا پیوسته در این آرزو است که روزی مرد جوان و شایسته‌ای از راه برسد و خواستار او شود و به این ترتیب به درد و رنج بی‌پایان او پایانی خوش دهد. از این رو سندرم یا نشانگان سیندرلا در درجه نخست به عنوان عدم استقلال و وجود وابستگی مالی، عاطفی و فیزیکی

زنان تعریف شده و در درجه بعد به عنوان یک خطای شناختی در نظر گرفته می شود. زنانی که به این اختلال مبتلا هستند، از احساس استقلال می ترسند و دوست دارند زیر چتر حمایت گر اطرافیان خود، خاصه مردان قرار بگیرند. این افراد ازدواج را هدفی برای رسیدن به خواسته های مادی و کمبودهای زندگی خودشان می بینند و همان طور که در فیلم سیندرلا نیز آمده است، در فرد مبتلا به نشانگان سیندرلا این اندیشه شکل می گیرد که باید منتظر مردی با اسب سفیدش باشد تا بیاید و او را در یک زندگی رؤیایی به خوشبختی برساند. برعکس دختری که درگیر سندرم یا نشانگان سیندرلا است، در این میان هیچ کاری بر عهده نداشته و انجام نمی دهد و حتی پذیرای نقشی هم برای خوشبخت کردن شاهزاده سوار بر اسب نمی شود.



اظهارات زهرا و پریمای ۶ ساله و کیمیای ۶/۵ ساله، شواهد بارزی از سندرم یا نشانگان سیندرلا را در کودکان ایرانی کاربر بازی ها، کارتونها و پویانمایی های آن سوی آب را به تصویر می کشد:

«- دیگه چه کارتونی رو دیدی؟»

مثلاً سیندرلا.

از سیندرلا چی یاد گرفتی؟

- اون همیشه با حیوونا مهربونه، چند تا موش هستن که حتی اونا رو توی قصرم می بره خیلی با حالن. همیشه هم با خدمتکارا خوب صحبت می کنه، ولی اذیتش می کنن.

- چه کسانی؟

آدم بدا.

- ولی خوب، شاهزاده نجاتش داد، نه؟

آره، امیدوارم منم یکی بیاد نجاتم بده.

- از چی؟!

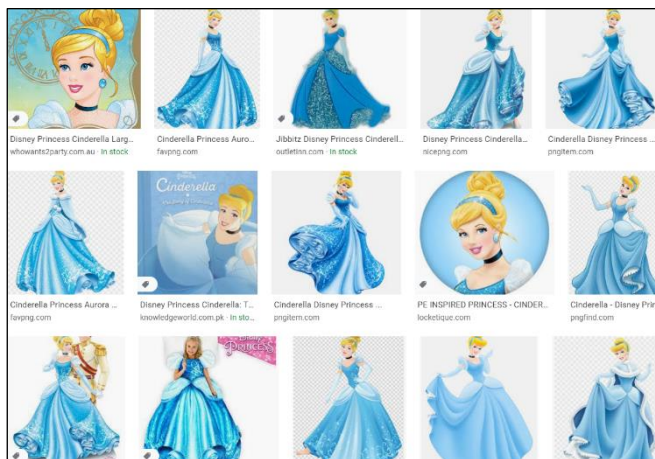
از مامان بابام.

- مگه چه طوری هستن؟

- اذیتم می کنن، بعضی وقتا گیر می دن با تبلت بازی نکن، کارتون نبین.»



«... خوب کسی نمیداد به راپونزل کمک کنه؟
آره، یه قهرمان میاد نجاتش می‌ده، بعدشم با هم ازدواج می‌کنن.
- قهرمانه پسر یا دختره؟
پسر دیگه».



«- با دوست‌های خودت درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنی؟
(با خنده) بله.
- چی به هم می‌گید؟
مثلاً چند روز پیش که تولد شصت سالگی بابی بود، بچه‌ها همه‌اش درباره‌اش حرف می‌زدن.
- چی می‌گفتن؟
این که مثلاً کدوم کارتونش بهتره... کدوم لباسش بهتره... کدوم رنگ موهاش خوشگل‌تره.
- تو کدوم لباس و رنگ موش رو بیش‌تر دوست داری؟
من... (کمی فکر می‌کند) به نظرم خیلی‌هاش قشنگه... ولی کلاً اونو رو که توش پلیسه، دوست دارم.

- چرا؟

خب پلیسه دیگه... هیجانش زیاده.

- باربی وقتی پلیس بود، چه کارهایی می کرد؟

(با خنده) کاری نمی کرد... کارها رو بقیه می کردن.

- یعنی باربی خیلی زرنگ نیست؟

نه، خوشگل و خوش تیپه.

- به نظرت یه دختر زرنگ و باهوش باشه بهتره یا خوشگل و خوش تیپ باشه؟

اوووم... خب... فکر کنم جفتش خوبه.

- تو دوست داری بیش تر کدوم باشی؟ دختر زرنگ و باهوش که مثلاً درسش خوبه و کلی کار بلده

یا یه دختر که مثل باربی فقط خوشگل و خوش تیپه؟

یه... یه دختر باهوش و زرنگ که خوشگل و خوش تیپ هم هست (خنده ی بلند).

- کیمیا باربی کلاً چه کارهایی توی زندگیش می کنه؟

ماجراجویی... .

- یعنی همه اش دنبال یه چیزیه؟

نه تو همه اش... بعضی هاش هست عاشقانه هست... من دوست ندارم... مامانم هم گفته نبینم... ولی

بعضی هاش هست که هیجان داره... مثل باربی و جادوی دلفین... ماجراجویی استارلایت... راپونزل و

قلم جادویی، این ها خیلی هیجان دارن.

- توی این کارتون ها، باربی چه کار می کنه؟

مثلاً تو راپونزل و قلم جادویی، باربی خونه ی یه جادوگر گیر افتاده و باید از اونجا فرار کنه.

- فرار می کنه؟

آره... با یه خرگوش.

- باربی مشکلاتی رو که براش پیش میاد، چه جوری حل می کنه؟

(با خنده) تا حالا بهش فکر نکردم.

- یعنی خودش مشکلاتش رو حل می کنه.

(با خنده) نه خانم... بیش تر شانس میاره... بعضی وقت ها هم اونی که از باربی خوشش میاد، میاد و

کمکش می کنه.

- تو هم دوست داری مشکلاتت رو این جوری حل کنی؟

نه. من خودم حل می کنم... .

- به نظرت چرا باربی خودش نمی تونه مشکلاتش رو حل کنه؟

اوووم... فکر کنم چون خیلی زرنگ نیست خانم.

- دوست های تو در این باره چه طور فکر می کنند؟

(غش غش می خندد) نه اون ها دوست دارن اندازه ی باربی پول داشته باشن تا هیچ کاری نکنن...

فقط همه اش بخرن و کیف کنن... بعد اون ها مثلاً باربی و راپونزل رو دوست ندارن... مثلاً باربی و

خانه ی رؤیایی رو دوست دارن... .

- درباره‌ی این چیزها حرف می‌زنن؟

خیلی خانم... خیلی‌ها!!!

- چی می‌گن؟

می‌گن... اوووم... من می‌خوام انگشتر الماس داشته باشم... من می‌خوام برم ساحل آفتاب بگیرم... من می‌خوام... مثلاً من می‌خوام ماشین طلا داشته باشم».

بازی‌های مروج رفاه‌طلبی و تجمل‌گرایی

در بررسی بازی‌های دیجیتالی مشاهده می‌گردد که برخی از بازی‌ها به صراحت کودکان را تشویق به خرید و مصرف‌زدگی می‌کنند.



در بازی دخترانه خرید لباس^۱ کودک در نقش خریداری ظاهر می‌شود که باید به فروشگاه‌های معروف و مراکز خرید بزرگ برود و از آنجا خرید کند.



در بازی ترکیب جواهرات^۲، طلاها و جواهرهای شگفت‌انگیزی از جمله تل، دستبند، گردنبند و گوشواره وجود دارد که کاربر باید با استفاده از تخیل خودش قطعات جواهری را که وجود دارد، به سلیقه خودش انتخاب کند و گردنبند یا دستبند سفارشی خودش را بسازد یا حتی می‌تواند رنگ پلاک خودش را تغییر دهد و یا به آن زرق و برق بدهد.

1. Shopping mall girl
2. Crayola jewelery party



در بازی های متعدد دیگری کاربران با زندگی پرنسسی و زندگی در قصر مواجه می گردند که تکرار این موارد سبک زندگی اخیر را برای آنان عادی و معمولی جلوه می دهد:



زهرای ۵/۵ ساله، در مصاحبه خود اظهار می‌دارد، اگر چه او در حال حاضر امکان تهیه البسه پرنسسی را ندارد، ولی در آینده این آرزوی قلبی خویش را محقق خواهد ساخت:

«- دیگه چه بازی‌هایی می‌کنی؟

تو تبلت چند تا بازی دارم، بعضی وقت‌ها بازی می‌کنم.

- مثل الان؟

آره.

- چه بازی‌هایی داری، نشونم می‌دی؟

آره، یه بازی هست که بین آنا و السا یکی رو انتخاب می‌کنی و براش لباس انتخاب می‌کنی و آرایشش می‌کنی تا خوشگل بشه.

تازه همه چی داره، هم رژ لب داره، هم رژ گونه، هم ریمل بهمون هم یاد می‌ده که چه جور آرایشش کنیم.

- یعنی تو از روی اون بازی یاد گرفتی که چه جور آرایش کنی؟

آره یه کم. ولی کامل نمی‌گه، من خودم فهمیدم و یاد گرفتم.

السا همه رنگ‌ها رو برای آرایش داره، ولی من می‌ترسم که به مامانم بگم که برام رنگای دیگه بخره، چون می‌فهمه و دعوا می‌کنه.

اگه بزرگ بشم خودم می‌رم می‌خرم.

- غیر از این با عروسکت بازی‌های دیگه‌ای هم می‌کنی؟

ما با پتو و بالش یه خونه درست می‌کنیم که بهش می‌گیم قصر و عروسک من می‌شه پرنسس و این طوری ما می‌شیم آدم‌های پولدار.

- پرنسس یعنی چی؟

پرنسس یعنی دخترایی که توی قصر زندگی می‌کنن و لباسای خوشگل می‌پوشن.

- زهرا لباس خوشگل یعنی چه طوری؟

یعنی لباسای بلند و توری و پف پفی. آستین هم نداشته باشه.

- خوب؟

خب دیگه، هیچی دیگه، هر کی این لباسا رو بپوشه، خوشبخته. منم دلم می‌خواد از این لباسا داشته باشم، اما ندارم.

بزرگ بشم می‌خرم».

بازی های حاوی القاءات هنجارشکنی

نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه داری در جریان تهیه و تولید بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی های خود، سهم قابل توجهی به بازی های مبتنی بر هنجارشکنی و بزه کاری داده اند، زیرا مایل هستند ضمن درون سازی رعب در کودکان، جهان ناایمن و سرشار از بزه کاری را برای آنان به مثابه امری پذیرفتنی و بدون تغییر نشان دهند. به عنوان مثال، در بازی دزد بزرگ اتوموبیل (یا جی ای تی) کاربر باید در جریان جابه جایی مواد مخدر، دست به سرقت اتوموبیل زده و با گریز از دست پلیس، در حالی که از روی انسان ها در خیابان رد می شود، مواد مخدر خود را به مقصد برساند. اظهارات آرش ۶ ساله، مصداقی در همین جهت به شمار می رود:

«چه چیزی رو بیش تر از اون بازی ها دوست داری؟»

فقط بازیای ماشین و جنگی، ماشین های جنگی نه ها، مثلاً ماشین مسابقه ای باشه، اونم پلی استیشنی، یه چیزیم دوست دارم، اونم آزادی می تونی همه ماشینایی که می خوای رو بدزدی.

– در کدوم بازی؟

مثلاً توی چی می گن؟ سونی ها هست، چی می گن؟

(نفر سوم): ایکس باکس.



ایکس باکس نه، ایمم پلی استیشن، تو پلی استیشن خب اسمش چی بود؟ یادم رفت... یه بازی بود، اسمش چی بود؟ من بهت اون دفعه ای گفتم.

(نفر سوم): جی تی ای؟

آره جی تی ای.

(نفر سوم): همه ی ماشینا رو می تونی بدزدی، زنم داره ها، تو خوش.

(نفر چهارم): همینه دیگه بازیش، گنگستره.

جی تی ای یه بازی خارجه.

(نفر سوم): پسر خالم جدیدشو گرفته.»

آریای ۶/۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد که وی در بازی دزد بزرگ اتوموبیل با مواردی مانند شرط‌بندی، مصرف سیگار، نوشیدن الکل و آدم‌کشی مواجه و آشنا شده است:

«- این بازی رو خودت خریدی یا با مامان و بابات خریدی؟

خودم خریدم.

- چه طوری مغازه سی‌دی فروشی رفتی.

با بابام رفتم مغازه و پول ازش گرفتم و خریدم.

- بعد بابا از تو نپرسید، چه بازی‌ای خریدی؟

(با خنده) چرا بهش گفتم بسکتبال خریدم.

- چرا دروغ گفتی؟

آخه اگه می‌گفتم بازی جنگی خریدم، بهم می‌گفت بازی نکن.

- خوب پس الان توی خونه چه جوری بازی می‌کنی که بابا و مامان گیر بهت نمی‌دن؟

تو اتاقم می‌رم و در رو می‌بندم.

- توی اتاق تلویزیون داری؟

- آره.

- اگه قرار باشه مامان و بابات بفهمن یه بازی جنگی داری می‌کنی، دوست داری بفهمن بازی دزد

بزرگ اتوموبیل رو داری یا ندای وظیفه؟

- ندای وظیفه.

- چرا؟

- آخه توی GTA الکل می‌خورن، سیگار می‌کشن، بدتره.

- پس تو می‌دونی الکل و این چیزها چیه؟

آره.

- دوست‌هات هم می‌دونن؟

آره.

- اون‌ها از کجا می‌دونن؟

اونا هم مثل من بازی می‌کنن.

- بعد به نظرت الکل چیز خوبیه یا نه؟

چیز بدیه.

- خوب بگو ببینم توی بازی دزد بزرگ اتوموبیل چه کارهایی می‌کنی؟

آدم می‌کشم، ماشین سواری داره.

- بازیش مرحله‌ای هست؟

آره، مرحله ای هست.

- آخرش چی می شه؟

هنوز تموم نکردم، ولی هر مرحله که می ری، بهت پول می ده.

- می دونی چرا توی مرحله ها آدم می کشی؟

نه، خارجی حرف می زنن، متوجه نمی شم.

- وقتی متوجه نمی شی، پس چرا دوست داری بازی کنی؟

ماشین سواریش رو دوست دارم.

- برای این که توی بازی دزد بزرگ اتوموبیل پول دربیاری، باید مرحله رد کنی یا آدم بکشی؟

هر دو تاش می شه.

- چه طوری وقتی آدم می کشی، پول درمیاری؟

وقتی می کشیمشون، پولاشون می ریزه روی زمین، باید برداریم.

- بعد کشتن آدم ها خیلی راحت، مثلاً پلیسی نیست بیاد دنبالت؟

چرا هست، ولی راحت درمی رم.

- اگر بگیرن چی؟

هیچی، آزاد می شم.

- توی واقعیت به نظرت این طوری می شه؟

چه طوری؟

- یعنی مثلاً اگر آدم بکشی، راحت آزاد می شی؟

اگر پول داشته باشی، پول می دی، آزاد می شی دیگه.

- توی بازی کاری هم هست که بتونی بری سر کار و بدون این که آدم بکشی، پول دربیاری؟

آره.

- مثلاً چه کارهایی بوده؟

می تونم توی رستوران بازی کنم یا مثلاً تاکسی بشم یا آتش نشان یا یه بازیایی هست یه اسب

انتخاب می کنی، اگه اسبت اول بشه، پول می گیری.

- کدومشون رو بیش تر انجام می دی؟

بازیه.

- چرا؟

چون با حال تره، تازه پول بیش تریم می ده.

- چرا با حال تره؟

آخه هیجان داره.

- تو مگه می دونی هیجان یعنی چی؟

آره، یعنی خفن تره.

- بعد هر دفعه راحت می‌بری؟

آره، بازیش راحت.

- اگه نبری چی می‌شه؟

۵۰ تا پول ازم کم می‌شه.

- خوب پول ازت کم می‌شه، بد نیست؟

نه بابا، ۵۰ تا خیلی کمه، من خودم هزارتا پول دارم.

- اگه اسبت اول بشه، چه قدر پول می‌گیری؟

۱۵۰ تا.

- اگر تاکسی بشی چه قدر پول می‌گیری؟

هر نفر ۱۰ تا پول می‌ده.

- شرط‌بندی می‌دونی چیه؟

آره.

- چیه؟

همینا که باکارت بازی می‌کنن.

- چیزهای دیگه چی شرط بندی نداره؟

فکر نکنم.

- خوب پس اگه آدم بکشی بیش‌تر پول درمیاری و تازه راحت‌تر هم هست.

آره، مثلاً اون روز یه جا بود، کلی آدم بودن، همشونو با آرپی جی زدم، بعد پولشونو جمع کردم ۱۰۰۰ تا

گیرم اومد پول.

- خوب کشتن کار بدیه که. چرا آدم می‌کشی؟

توی بازیه، اشکال نداره.

- خوب تو پول می‌خوای که خونه بخری، به جای آدم کشتن برو راننده تاکسی بشو، برای خودت

پول دربیار، خونه بخر.

اون طوری خیلی طول می‌کشه... .

- این آدم توی بازی خوش‌تیپ و خوش هیكله؟

آره، خیلی لاغره، تازه سیکس پک هم داره.

- مگه الکل نمی‌خوره، تازه سیگار هم که می‌کشه، پس چرا بدنش آماده هست؟

کم می‌خوره یا می‌کشه حتماً.

- یعنی کم این چیزها مشکلی نداره.

نه خیلی.»



تصاویر زیر نیز متعلق به بازی های مختلفی با سوژه دزدی از بانک هست:



کودکان کاربر بازی کلش آف کلنز، نیز در جریان انجام این بازی ها می آموزند که فقط با زور، تهدید، تهاجم و سرقت اموال و قتل طرف مقابلشان، می توانند به پیشرفت بیش تر و بیش تر دست یابند و در روابط انسانی و اجتماعی آنان با دیگران، منطق، گفتمان و احترام به دیگران جایی ندارد.



بازی‌های مبتنی بر گرایش‌های شهوی

بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که مبتنی بر گرایش‌های شهوی طراحی و ارایه شده‌اند، روی دیگر سکه نفی ایدئولوژی‌های دینی و انسان‌گرا هستند که به کاربران ارایه می‌گردند و افراط کاربران در کاربری از آن‌ها ممکن است به وابستگی آنان به ادبیات هرزه‌نگار بینجامد. ملاحظه کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده‌ای هستند و در مجموع به دنبال ارایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتون‌های شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم جنس‌گرایی هستند.

کارتون‌ها، بازی‌ها و پویانمایی‌هایی مانند پُو، باربی و نیمه ابری هم سبک زندگی شهوی را در دستور کار خود قرار داده، به شکل غیرمستقیم به تبلیغ و القای آن می‌پردازند. با وجود آن که بازی پو عمدتاً برای کودکان خردسال طراحی و تدوین شده است، کودکان در روند مراقبت از پُو، با تمایلات عاشقانه او (و البته بهم خوردن این روابط) نیز خود را مواجه می‌بینند:



پُو ضمن ترسیم جنس مؤنث در اوج آرایش، به تبلیغ روابط نزدیک دو جنس یا ارزش های فرهنگ غربی (نظیر جشن هالووین) و مانند آن می پردازد:



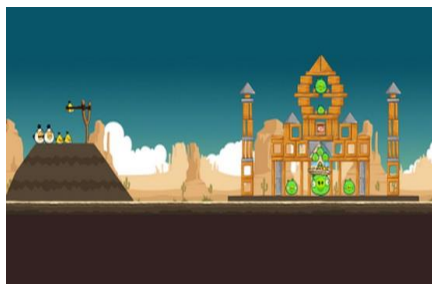
بازی های حاوی القائنات سیاسی، اقتصادی و عقیدتی

ملاحظه کارتونها، پویانمایی ها و بازی های دیجیتالی که کودکان نسل دهه ۹۰ کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائنات 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، پویانمایی ها و بازی هایی مانند پرندگان وحشی، خوک های بد، پاندای کونگ فوکار، تام و جری، میکی ماوس، لوک خوش شناس و نظایر آن ها، یا دست به نفی رقبای سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می پردازند و سرانجام بازی ها، پویانمایی ها و کارتونها ای مانند نیمه ابری، باری، پُو و نظایر آن ها، ضمن ارایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالشان، اهداف تجاری شرکت های غربی (مانند مک دونالد) را در دستور کار خود قرار داده اند.

کارتون‌ها و پویایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش، با القائنات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند. کارتون‌هایی مانند شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو، بازی سیمز و مانند آن‌ها هم مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم جنس‌گرایی هستند که از مجموعه موارد اخیر در کتاب‌های تحول‌های سیاسی-اقتصادی نسل دهه ۹۰ و تحول‌های اخلاقی-عقیدتی نسل دهه ۹۰ به شکل مشروح بحث شده است. از این رو در این قسمت متعرض مباحث اخیر نشده‌ایم.



همان‌گونه که پیش‌تر از آن یاد شد، نظام سرمایه‌داری برای کسب سود بیش‌تر و هر چه بیش‌تر، نیاز به انسان‌هایی دارد که در برابر ایدئولوژی مصرف‌گرایی، سر تعظیم فرود بیاورند و بپذیرند که ایده‌آل زندگی، چیزی جز مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر نیست، و البته این اندیشه، در تقابل با اندیشه جریان‌های دینی و انسان‌گراست که هدف آدمی را در مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر خلاصه نکرده، با طرح مصرف به مثابه یک مرکب، دست به ترسیم افق‌های والاتری برای آدمی می‌زنند.



بنابراین در تقابل دید نظام سرمایه داری مبنی بر برخورداری از انسان هایی منفعل و ربات گونه با نظام های دینی و انسان گرا که به دنبال تربیت انسان ها به گونه ای آزاد، مستقل و انتخاب گر و انقلابی هستند، تفاوتی عمیق و اساسی وجود دارد.

با پیشرفت و سیطره یافتن فناوری های ارتباطی جدید، نظام سرمایه داری به میزان زیادی تربیت انسان هایی ترسو، منفعل و ربات گونه را به میزان زیادی به بازی های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی (در سطح کودکان پیش دبستانی و دبستانی) و سریال ها، فیلم ها و مانند آن ها (در سطح نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی) سپرده است.

به این معنا که محصولات اخیر که به شکلی برنامه ریزی شده با انبوهی از القانات مستقیم و غیرمستقیم سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و عقیدتی ارایه می گردند، هم زمان با نفی اندیشه های دینی و انسان گرا، سعی در اثبات اندیشه های ماده گرا و لذت مدار برای کودکان (و دیگر اقشار اجتماعی) دارند. به همین ترتیب بازی های دیگری وجود دارند که ضمن تبیین برتری بی چون و چرای نظام سرمایه داری، نظام های رقیب را نفی و انکار کرده، پس از نفی نظام های سیاسی معارض نظام امریکا، اندیشه های سیاسی سردمداران امریکا را تبلیغ و ترویج می کنند.

مکمل پازل اخیر، بازی های مبتنی بر رعب و وحشت است که در صدد هستند با ترساندن کودکان، جهان واقع را برای آنان جهانی پررعب و پرخشونت ترسیم کنند و آنان را در نهایت انسان هایی ترسو، منفعل و حقیر تربیت کنند.



مجموعه آنچه از آن یاد شد، بدانجا می انجامد که به جای تحقق هدف تربیت که هدایت و بارآوردن کودکان (و نوجوانان و جوانان) به مثابه انسان هایی آزاده، نועدوست و انسان گراست، انسان هایی منفعل، ترسو، توسری خورده و حقیر تربیت می شوند که این انسان ها، انسان هایی ایده آل برای نظام سرمایه داری شمرده می شوند. بنابراین برای حفظ بهداشت روانی کودکان (و نوجوانان و جوانان جامعه)، ضرورت دارد که هم زمان با بسترسازی های فرهنگی لازم برای بهینه کردن کاربری کودکان از فضای مجازی، با تولید و ریختن ادبیات فاخر در این فضا، تربیت کودکان را به سمت و سوی تربیتی انسانی هدایت کرد و مانع از تربیت آنان توسط محتوای تولید شده آن سوی آب، به صورت انسان هایی منفعل و ربات گونه گردید.

۲-۲۲- آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی

یکی از پژوهش‌گران خارجی اظهار می‌داشت، پیش‌تر کودکان در کوچه‌ها با هم به بازی می‌پرداختند، از درختان بالا می‌رفتند، در بازی‌هایشان گیاهان، سنگ‌ها و خاک‌ها را لمس می‌کردند، دنبال پروانه‌ها می‌کردند و به این ترتیب در لحظه به لحظه کودکیشان، جهان واقعی را لمس و درک می‌کردند، آن کودکان دیروز، اکنون افراد بزرگسال جامعه خودشان هستند که شاید از اخلاق چندان مناسبی هم برخوردار نباشند و در عرصه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی هم دارای رفتارهایی نوسانی، پرتنش و بعضاً نامتعادل و نامتعارف باشند.



اما اگر توجه خود را معطوف به کودکان عصر حاضر کنیم، کودکان (خاصه اگر خانواده همراه آن‌ها نباشند و برنامه تربیتی خاصی برای آنان تدارک ندیده باشند)، در آغاز مدتی با تبلت سرگرم هستند و در ادامه با گرفتن گوشی اولیه، مدتی خود را با آن مشغول می‌کنند تا با اصرار، اولیا را وادار به تهیه گوشی مستقلی برای خودشان کنند و در ادامه کاربر پی‌اس فور، رایانه و تلویزیون ماهواره‌ای می‌شوند. به تعبیر دیگر، مدت زیادی از وقت کودکان به جای آن که در جهان واقعی آنان بگذرد و به جای آن که آنان نیز نظیر کودکی اولیایشان، دنبال پروانه‌ها بدون، روی آب برکه یا رودخانه، سنگ بپراند، در نهرها سد بزنند یا در ظروف کوچک، برای عروسکشان غذا بپزند، در فضای مجازی به سر می‌برند.

بنابراین اگر بزرگسالانی که در بستر طبیعت رشد کردند، در بزرگسالی خود انسانی معمولی و نه چندان عمیق، مؤثر و ثمربخش هستند، کودکانی که در حال حاضر بیش‌تر از آن که در بستر طبیعت رشد کنند، در فضای مجازی رشد می‌کنند، در آینده از چه مختصات روانی، اخلاقی و فرهنگی برخوردار خواهند بود؟

نگاهی به شرکت‌هایی که به لحاظ سخت افزاری و نرم افزاری به شکل دادن به فضای مجازی پرداخته‌اند، این واقعیت را آشکار می‌کند که اگر امریکایی‌ها در جهان واقعی توانسته‌اند حاکمیت تام و تمام خود را اعمال کنند، در حال حاضر در فضای مجازی دنبال این امر بوده، در صدد تحقق حاکمیت مطلق خود بر این فضا هستند.

بررسی بازیگران بزرگ بستر حوزه فناوری نشان می‌دهد که از ۱۵ شرکت بزرگ موجود در جهان، سه شرکت چینی (علی بابا، تنست، بایدو)، یک شرکت ژاپنی (راگوتن) و بقیه شرکت‌ها امریکایی (اپل،

گوگل، آمازون، فیس بوک و...) هستند. به همین ترتیب در ۱۵ شرکت بزرگ نرم افزاری، به جز یک شرکت فرانسوی و یک شرکت آلمانی، بقیه شرکت ها آمریکایی هستند. البته آمریکایی ها برای حصول حاکمیت مطلق در فضای مجازی، با خرید سهام شرکت های غیرآمریکایی در صدد تحقق اندیشه برتری یابی مطلق خود در عرصه فضای مجازی هستند.

یکی از اختلاف های جدی اروپایی ها با آمریکایی ها هم مدیریت فضای مجازی است، به این معنا که آمریکایی ها حاضر به دادن حتی یک کرسی به اروپایی ها در شرکت آی کن نیستند و این شرکت در حالی که به ظاهر مستقل است، اما دقیقاً اهداف آمریکا در فضای مجازی را دنبال می کند.

از سوی دیگر توجه به این واقعیت که تا سال ۲۰۱۲، در ۵ شرکت برتر دنیا، تنها یک شرکت با محوریت فضای مجازی قرار داشت، ولی در سال ۲۰۱۶، هر ۵ شرکت معطوف به فضای مجازی بودند، حکایت از رشد چشمگیر شرکت های بستر ساز فضای مجازی دارد که ماحصل فعالیت آن ها، مباحث جدیدی مانند مرزهای مجازی، دیپلماسی مجازی و مانند آن ها را پدید آورده است، چرا که برخی از شرکت های یاد شده، برای خود پرچم مستقلی دارند و داعیه آن را دارند که جمعیت شبکه اجتماعی (و به تعبیری کشور) آنان، از بسیاری از کشورهای موجود در جهان نیز بیش تر است.

شرکت های اخیر برای پیش برد اهداف سیاسی - اقتصادی خویش، در درجه نخست می کوشند تا با کمک روان شناسان، جامعه شناسان، مردم شناسان و دانشمندان مشابه، دست به طراحی جذاب ترین صفحات ممکن بزنند تا به این طرق با جذب مخاطبان بیش تر، سود بیش تری از تبلیغاتی که به آن ها سپرده شده است، به دست بیاورند، مضاف بر این، شرکت های اخیر با گردآوری داده های انبوه کاربران، این داده ها را پردازش کرده، با کمک هوش مصنوعی به جمع بندی آن ها می پردازد و در پی این امر دست به سناریوسازی می زند و مجری سناریوهای آن نیز ربات هایی هستند که در فضای مجازی جریان سازی های مورد نظر را انجام می دهند. به تعبیر دیگر برخلاف کشورهای واقعی که رؤسای سیاسی آن ها، حداکثر با نظرسنجی های نصفه نیمه، شناختی اجمالی از جامعه خود به دست می آورند، شرکت هایی که بستر فضای مجازی را پدید آورده اند، با اخذ محرمانه ترین اطلاعات افراد (در انتخاب های متعددی که گاه و بی گاه فراروی آنان قرار می گیرد)، به شناخت عمیق مخاطبان خویش نایل آمده، دست به هدایت آنان می زند. از این رو وقتی مثلاً شرکت فیس بوک ادعا می کند، اگر کسی ۱۰۰ لایک در فیس بوک زده باشد، ما با هوش مصنوعی، او را از همسرش بهتر می شناسیم و اگر کسی ۱۷۰-۱۶۰ لایک زده باشد، ما او را از خودش هم بهتر می شناسیم، به نظر می رسد این ادعا، ادعای گزافه ای نیست^۱.

۱. بخشی از این اطلاعات که در همایش بالندگی روانی در ۱۳۹۷/۶/۳ در دانشگاه فرهنگیان ارایه شد، در منبع زیر آمده است:



بنابراین در یک جمع‌بندی مقدماتی می‌توان نتیجه گرفت، اندیشه‌ای که پشت سر فضای مجازی هست، برخلاف تبلیغاتی که از استقلال شرکت‌های معطوف به فضای مجازی سخن می‌گویند، آن است که این شرکت‌ها به دنبال سوق دادن و شکل دادن مخاطبان خود به سمت انسان‌هایی منفعل، پذیرا، درخودمانده و در نهایت انسان‌هایی رباتیک هستند که به طور تام و تمام در خدمت اهداف جهان سرمایه‌داری باشند، انسان‌هایی که آزادی، استقلال و انتخاب‌گری خویش را به عنوان یک انسان کنار نهاده‌اند و به شکل یک بازیچه در دست شرکت‌های سرمایه‌دار درآمده‌اند.

این انسان‌ها از ویژگی انسان ایده‌آل جهان سرمایه‌داری برخوردارند، یعنی مانند یک گاو می‌خورند و همچون یک گاو تولید می‌کنند، یعنی همواره دنبال مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر هستند و هیچ‌گاه دنبال عصیان، اعتراض و شورش نیستند.

بنابراین به نظر می‌رسد، اگر اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای تربیتی کودکان و نوجوانان در سطح جامعه در اندیشه مداخله مثبت، مؤثر، فعال و جدی در فضای مجازی نباشند، فضای مجازی با جذابیت‌های عدیده خود، کاربران خویش (خاصه کودکان را که از تفکر انتقادی بی‌بهره هستند) را جذب خود کرده، در نهایت از آنان به جای تربیت انسان‌هایی فعال و انتخابگر، انسان‌هایی منفعل، اسیر و بازی خورده می‌سازد که به سادگی بازیچه دست سیاست‌گذاران پشت سر شرکت‌هایی می‌شوند که بستر فضای مجازی را پدید آورده‌اند.

ژانگ^۱ (۲۰۱۳) به ارایه‌نمای محدودی از تبعات کاربری زیاد از فناوری پرداخته است. وی در پژوهشی که در سطح دانشجویان کاربر تلفن همراه داشت، به این نتیجه رسید که تلفن همراه سبب می‌شود کاربران آن بیش‌تر در مکان مسکونی خود بمانند و تعامل کم‌تری با جهان بیرون خود برقرار سازند. ژانگ از این پدیده با عنوان سبک زندگی ژای (Zhai) یاد کرده، می‌نویسد: افرادی که از سبک زندگی ژای تبعیت می‌کنند، در عمل خود را در معرض آسیب‌های روانی و جسمانی زیادی قرار می‌دهند و

1. Zhang, X.

ضرورت دارد با آگاه سازی جوانان از تبعات آسیب زای روانی و جسمانی سبک زندگی اخیر، آنان را از ادامه این سبک زندگی، برحذر و مصون داشت.

انبوکاراسی^۱ و بیگوم^۲ (۲۰۱۴)، در پژوهش مشابهی که در سطح دانش آموزان مدارس دارند، گزارش می دهند دانش آموزان نسبت به تهدیدی که کژکاری از تلفن همراه دارد و سلامت روانی آنان را تهدید می کند، وقوف ندارند، در حالی که سلامت روانی آنان به شدت به میزان کاربری آنان از تلفن همراه وابسته است و کژکاری از این فناوری سلامت روانی آنان را به خطر می اندازد.

در بررسی میدانی گروه پژوهش، نمونه های متعددی از کودکان نسل دهه ۹۰ دختر و پسر، از جذابیت های فضای مجازی در برابر فضای واقعی یاد می کردند و علاقه وافر خود را به ماندن در فضای مجازی، به جای فضای واقعی اعلان می داشتند.

«من بازی می کنم، مثلاً اون قدر من با آرایش گری بازی می کنم، بعد مامانم می گه خسته نشدی؟

- یلدا اگر زیاد بخوای با تبلت بازی کنی، بعد چشم هات درد نمی گیره؟

نچ.

- دستت چی؟

دستم خسته شد.

- با تبلت زیاد بازی کنی، سرت درد نمی گیره؟

- نه، بابام گفت می رم تبلت رو می گیرم. تبلت می خواد بگیره. اون آبییه شیکست، من قبلاً آبی

دوست داشتم، الان قرمز.

- آهان. پس می خوای تبلت جدید بگیری. خوب بازی با اسباب بازی رو بیش تر دوست داری یا

گوشی رو؟

با تبلت و گوشی. حوصله ندارم اصلاً بازی کنم.

- یعنی بیش تر دوست داری با تبلت بازی کنی؟

آره.

- خوب چرا به بازی با اسباب بازی یا بازی با بچه ها علاقه نداری؟

مثلاً من دوست ندارم.

- چرا دوست نداری؟

چون که بازی خسته کننده س.

- یعنی اسباب بازی و بازی با بچه ها خسته کننده هست، ولی بازی با تبلت برات هیجان انگیزتر

هست؟

آره. بازی با تبلت خیلی خوبه. دنبال بازی هم خوبه» (یلدا، ۵ ساله).

1. Anboucarassy, B.

2. Begum, M.



- «- خوب سارا خانم تو دیگه چه کارهایی توی خونه انجام می‌دی؟
- اووووم عروسک بازی، کامپیوتر بازی، البته تو کامپیوتر سی‌دی می‌ذارم، کم‌تر باهاش بازی می‌کنم، بیش‌تر با تبلتم بازی می‌کنم.
- چه بازی‌هایی تو تبلت داری؟
- بدو بدو بازی، ماهی بازی، خرگوش بازی.
- خوب بدو بدو بازی چه طوری هست؟
- مثلاً اگه یه عالمه چیز بلند باشه، با یه چیزی باید بزنی، بعد بره بالا، بعدش بپره اون طرف.
- ماهی بازی چه طوری هست؟
- باید ماهی‌ها رو بگیري، پرت کنی اون طرف.
- خرگوش بازی چی؟
- گوششو می‌کشی، بعد اونم از اون ور گوششو می‌کشه.
- بیش‌تر تبلت بازی دوست داری یا عروسک بازی؟
- خب معلومه تبلت بازی دیگه.
- خوب چرا، عروسک بهتره نیست؟
- نه، بهتر نیست.
- خوب چرا بهتر نیست؟
- آخه تبلت خیلی بیش‌تر خوش می‌گذره.
- از چه نظر خوش می‌گذره؟
- خب خرگوش بازی و اینا خیلی خوش نمی‌گذره دیگه» (سارا، ۵/۵ ساله).
- «- طاهّا تو بیش‌تر دوست داری با اسباب بازی‌ها یا بازی کنی یا با تبلت؟
- با تبلتم، چون بازی‌هاش رو خیلی دوست دارم» (طاها، ۶ ساله).
- سروش و پوریای ۶ ساله هم در مصاحبه‌های خود فضای مجازی را بر فضای واقعی ترجیح داده‌اند. سروش بازی با دوستانش را امری تکراری عنوان کرده و پوریا نیز بازی با رایانه را جذاب‌تر از رفتن به پارک اعلان می‌کند:

«- آقا سروش، تو بازی با تبلت رو بیش تر دوست داری یا بازی با دوست هات؟
با تبلت و دوستانم.

- کدومشون رو بیش تر دوست داری؟
با تبلت.

- چرا تبلت؟

چون بازی اش زیاده.

- با دوست هات نمی تونی زیاد بازی کنی؟

نه دیگه، تکرارین همشون.

- یعنی چی تکراری هستن؟

یعنی همش یه بازی می کنیم، خسته می شم، اما تبلت خیلی جدیده».

«- گفتی تو تبلت یه عالمه بازی داری، چه بازی هایی داری؟

مرد عنکبوتی که بیش تر بهش می گن اسپایدرمن، دایناسور جنگی که اصلاً دایناسوره یه چیزیه، آخر
آخر دایناسوره.

(پوریا با هیجان بازی را تعریف می کند) می ره خونه ها رو خراب می کنه، با شوالیه ها و غول ها و...
می جنگه و می زنه اونا رو می کشه.

یه بازی دیگه ام دارم توش، کلاشینکف داره و می زنه شلیک می کنه و می کشه همه رو.

...

- پارک هم می ری؟

آره می رم، نزدیک خونموئه.

- تو بیش تر دوست داری با کامپیوتر یا تبلت بازی کنی یا بری پارک؟
من دوست دارم بیش تر با کامپیوتر بازی کنم».

مضاف بر آنچه از آن یاد شد، در کنار اقدام های زیرکانه شرکت های پدید آورنده فضای مجازی، کوتاهی، تعلل ها و بی کفایتی و تجددزدگی برخی از اولیا، سبب می شود، آنان از سر بی حوصلگی یا تفاخرجویی، فرزندان خود را به سمت کاربری هر چه بیش تر از فضای مجازی سوق دهند و به این ترتیب با سپردن فرزندانشان به دست پرستار الکترونیکی، زحمت نگه داری و تربیت فرزند را بردوش تبلت، پی اس فور، گوشی، رایانه و ماهواره بیندازند.

مادر امیرعلی ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می دارد، او و پدر امیرعلی هر دو کار می کنند و عصرها که خسته و وامانده از سرکار برمی گردند، برای شانه خالی کردن از زیر تقاضای امیرعلی مبنی بر رفتن به پارک، تبلتی به دست او داده اند تا از ۶ عصر تا ۱۲ نیمه شب پشت سر هم با آن بازی کند:

«مصاحبه با مادر امیرعلی:

- امیرعلی چه قدر با تبلتش بازی می کنه؟

خیلی زیاد.

- مثلاً چه قدر توی یک روز با تبلت بازی می‌کنه؟

از سر کار که ساعت ۶ اینا میایم دنبالش، می‌بریمش خونه، می‌رفت سر تبلت تا شب ۱۲ پشت سر هم بازی می‌کرد.

- اصلاً دلیل این که شما براش تبلت گرفتید چی بود؟

راستش رو بخواین، امیرعلی خیلی بهونه می‌گرفت که ما باهاش بازی کنیم یا ببریمش پارک و اینا، من و پدرش هم خسته‌ایم، وقتی که از سرکار میایم، دیگه فرصت بازی با امیرعلی رو نداریم اصلاً. براش تبلت رو خریدیم که دیگه هر موقع که خواست، با تبلتش مشغول بشه.

- پدرش هم با شما توی این زمینه اتفاق نظر داشت؟

بله کاملاً! ایشون هم با من موافقن.

- به نظر شما تبلت می‌تونه جای شما رو برای امیرعلی بگیره؟

حداقل اینه که دیگه بهونه نمی‌گیره و از ما نمی‌خواد که باهاش بازی کنیم.

- یعنی شما با این مسأله که امیرعلی ساعت‌های زیادی رو با تبلتش مشغول باشه، موافقید؟

بله کاملاً! همین که امیرعلی آروم می‌شینه یه گوشه و صداس هم در نیما، خیلی خوبه.

- یعنی اثرات منفی تبلت روی بچه‌ها براتون مهم نیست؟

دیگه چاره‌ای نیست، توی این دوره نمونه گرفتاری زیاده و اعصاب‌ها ضعیفه، نمی‌شه که همیشه طبق خواسته‌ی بچه‌ها پیش رفت.»

مهرداد و مهرآه ۶ ساله که خواهر و برادر هستند، در مصاحبه خود بیان می‌دارند، پس از آن که همسایه از سروصدای بازی آن‌ها به پدر و مادرشان شکایت کرده است، پدر و مادر با دادن یک تبلت به هر یک از آن‌ها، در صدد ساکت کردن آنان برآمده‌اند.

مهرداد ۶ ساله، در مصاحبه خود با بیان کلمه «الآن انگار تنهایی»، به بیان نکته دردناکی می‌پردازد که شاید کم‌تر کودک شش ساله‌ای تا به حال آن را بر زبان آورده باشد:

«- چه مدتی که تو و خواهرت تبلت دارید؟

امم نمی‌دونم، دقیقاً فکر کنم یه سال اینا بشه.

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

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

- خوب بیش تر اون موقع رو دوست داشتی که با مهرآوه بازی می کردی یا الآن که با تبلت بازی می کنی؟

من اون موقع ها رو بیش تر دوست داشتم، آخه همش با مهرآوه بازی می کردیم و اینا، ولی الآن انگار تنهایییم.

- تنهایی، یعنی چی؟

الآنم خوب پیش همیم، ولی مثلاً اون با تبلتش، منم با تبلتم. فقط وقت هایی که مهدیم با هم بازی می کنیم بیش تر».

سرانجام مادر ایلای ۴ ساله، با یاد کردن از رها دختر خواهرش که از ۳ سالگی برای ساکت کردن (و در واقع خفه کردن وی) اولیایش تبلت را به دست او داده اند، بیان می دارد، رها شور کودکی خود را از دست داده است و کم کم شادی های طبیعی در حال رخت بر بستن از ذهن رها و کودکان مشابه او است:

«- شما با این که هر کدام از بچه های شما یک تبلت جداگانه داشته باشند، مخالف بودید؟

اصلاً من با این که بچه ها تبلت داشته باشن، مخالف بودم.

- می شه بگید، دلیل مخالفت شما چی بود؟

به نظر من کلاً زیر ۱۴ یا ۱۵ سال نباید بچه ها وارد دنیای مجازی بشن، این جوری به نظر من بچه ها شادی های طبیعی شون رو از یاد می برن و فقط وارد دنیای بازی های تبلت و این چیزا می شن و این اصلاً خوب نیست. علاوه بر این، بازی زیاد با تبلت و این ها، چشمای بچه ها رو اذیت می کنه.

- از نظر شما شادی های طبیعی چه چیزهایی هستند؟

ببین، مثلاً این که من دختر خواهرم ۹ سالشه، تبلت هم تقریباً بیش تر موقع ها دستشه، یعنی سه سالی می شه که تبلت دستش هست. رها بعد از گرفتن تبلت، دیگه به هیچ وجه، نه سراغ عروسک هاش می ره، نه دیگه علاقه ای به بیرون رفتن با خانواده نشون می ده. وقت هایی هم که مهمونی می ره، اونم به زور، دایم تبلت دستش هست. همه این ها شادی های طبیعی دیگه که کم کم داره، از ذهن بچه ها پاک می شه.

- فکر می کنید توی این قضیه، فقط دختر خواهرتون مقصره؟

نه، بیش تر از خود رها، پدرش و خود خواهر من مقصرن که فقط برای این که بچه بهونه نکنه، سه ساله تبلت رو دادن بهش، چون حوصله ی گریه و سر و صدای اون رو نداشتن.

- یعنی تقریباً می شه گفت از تبلت به عنوان پرستار الکترونیک برای رها استفاده می کنند؟

بله، دقیقاً همین طوره.

- رها قبل از این که تبلت داشته باشه، با وسایل دیگه سرگرم نمی شد؟

چرا، رها اون موقع خیلی علاقه داشت به عروسک هاش، اما باز هم مادرش حتی حوصله جمع کردن وسایل رها رو از خونه نداشت. رها هم توی ۶ سالگی، بلافاصله بعد از این که صاحب تبلت شد، دیگه اصلاً سراغ عروسک و بقیه چیزها رو نمی گرفت. حتی به نظر من الآن رها دیگه نشاط اون موقع ها رو هم نداره».



مهدی ۶ ساله نیز در مصاحبه خود از این واقعیت تلخ یاد می‌کند که مادر وی با برادرش حتی در خانه، از طریق برنامه ایمو، با هم صحبت می‌کند. به تعبیر دیگر خانواده‌های تجدد زده‌ای وجود دارند که همسان با خانواده‌های بی‌کفایتی که تربیت فرزندانشان را به دست پرستار الکترونیک امریکایی‌ها سپرده‌اند، با کاربری مفرط از فناوری‌های جدید، در عمل در صدد به رخ کشیدن خودشان در برابر انظار همگان و اطرافیان خود هستند:

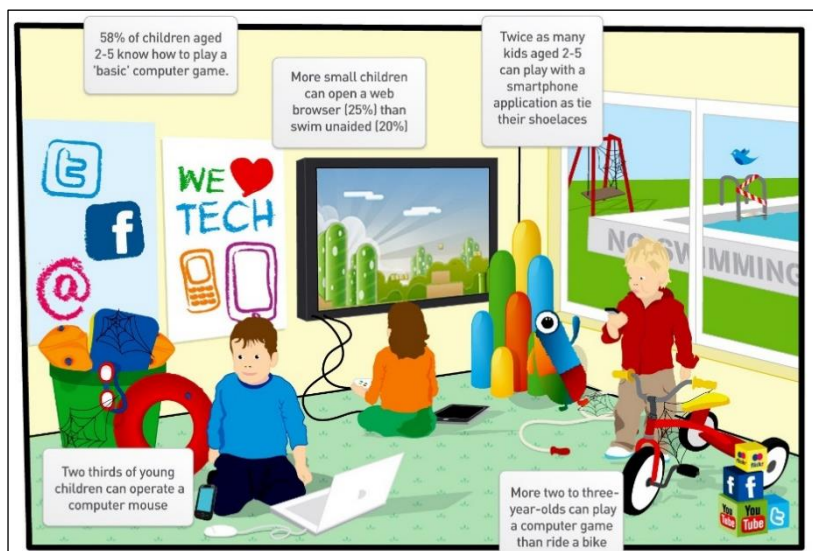
«- دیگه مامانت چه برنامه‌های اینترنتی داره؟

اووووم، ایمو هم داره.

- ایمو چه طوریه؟

مثلاً داداشم تو اتاقشه، عکس همو می‌بینن، با هم حرف می‌زنن (خنده).

- یعنی مثلاً هردوتاشون توی خونه هستن، اما با هم تصویری حرف می‌زنن؟
آره».



برخی از پژوهشگران بیان می دارند، بازی های دیجیتالی با آموزش های خویش کودکان را برای برخورد با جهان بیرون آماده می سازند، به عنوان مثال، هوه^۱ (۲۰۱۷) با ارایه گزارشی که به بررسی اثرات بازی های دیجیتالی روی کودکان سه ساله پرداخته است، نتیجه می گیرد که بازی های اخیر مواردی مانند «خرید از سوپرمارکت»، «سرزدن به سالن بدنسازی»، «ورود به سالن زیبایی» و مانند آن ها را برای کودکان مطرح می سازد، از این رو می توان نتیجه گرفت که بازی های دیجیتالی کودکان را برای برخورد بهینه با جهان اطرافشان آماده می سازد، اما باید گفت، اگر از جهت دهی پنهان «سوپرمارکت»، «سالن بدنسازی» و «ورود به سالن زیبایی» که همگی در جهت تربیت کاربر به صورت یک مصرف کننده و سوق دادن زندگی مبتنی بر ظواهر برای وی است بگذریم، در صورتی که بازی ها دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی های مورد استفاده کودکان به شکل کنترل شده و محدود در اختیار کودکان قرار گیرد، این موارد می توانند حاوی اثرات مثبتی برای کودکان کاربر باشند، اما در کشوری مانند ایران که اولیا، اولیای آموزش پیش دبستان و اولیای فرهنگی کودکان و نوجوانان در اندیشه جدی بسترسازی فرهنگی برای فضای مجازی نبوده اند، بسر بردن کودکان در فضای مجازی و غرق شدن آنان در این فضا، به شدت آسیب زا خواهد بود و نتیجه نهایی آن در بهترین شرایط ایجاد انسان هایی منفعل و ربات گونه خواهد بود، هر چند در موارد دیگری ماحصل کار پرستاران الکترونیکی، تربیت انسان هایی نامتعادل است.

متین و امیرعلی ۶ ساله که کاربر فناوری های جدید هستند، در مصاحبه خود نشان می دهند که حتی با کلنگ که ابزاری معمول در جهان واقعی است، آشنا نیستند:

«متین: اینا (اشاره به اشکال کتاب رنگ آمیزی) چی هستن؟

- ابزاره، این اگه گفتی چیه؟

متین: چکشه!

- نه کلنگه.

متین: کلنگ؟

- آره، مال کندن زمینه.

- بچه ها تو گوشتون بازی این طوری هم دارین که چیزی یاد بده بهتون؟

متین: من که ندارم.

- امیرعلی تو چی؟

امیرعلی: نه!».

عبدالرضای ۶ ساله، در مصاحبه خود، به بیان این مسأله پرداخته است که حتی تنوع بی حد و حصر فضای مجازی نیز برای او تکراری شده است:

«- با ایکس باکست چه بازی هایی می کنین؟

مثلاً تیکن بزن بزن.

- فقط بزن بزن؟

آره همین، ولی زیاد دیگه بازی نمی‌کنیم، بیش‌تر کارتون می‌بینیم.

- چرا دیگه زیاد بازی نمی‌کنین؟

برام تکراری شده».

آینده افرادی مانند عبدالرضا که حتی جهان مجازی با تنوع فوق‌العاده‌اش برایشان تکراری می‌شود،

آینده تیره‌ای به نظر می‌رسد.

سرانجام کاربران خردسالی وجود دارند که کاربری مفرط آنان از فضای مجازی، تعادل روانی آن‌ها

را برهم زده است.

گزارش یکی از پژوهش‌گران تحقیق در مورد امیرحسن و امیرحسین ۶ ساله، به قرار زیر است:

«من با فرشته از قبل آشنایی داشتم. فرشته کمی پیش از مراسم ازدواجش، مادر خودش را بر اثر

بیماری از دست داد و عروسی آن‌ها کمی عقب افتاد و او به همین دلایل دچار تألم روحی بسیار زیادی

شد. فرشته بعد از مراسم ازدواجش، خیلی زود باردار شد و دوقلوهای او متولد شدند. فرشته کارمند بود

و حالا علاوه بر مسوولیت کار داخل و خارج از خانه، وظیفه رسیدگی به امیرحسن و امیرحسین نیز به

وظایف او افزوده شده بود. دوقلوهای فرشته، دو پسر بچه بسیار بسیار شیطان و غیرقابل کنترل بودند و

همه این مسایل، به علاوه رگه‌های افسردگی فقدان مادر و افسردگی پس از زایمان، فرشته را از پای

درآورد و او دچار اختلال روانی شد و مدتی را بستری و تحت روان‌درمانی و دارو درمانی قرار گرفت و

بعد از گذشت چند ماه، کمی بهبود یافت و با کمک اطرافیان توانست کمی مستقل عمل کند، ولی فرشته

هنوز با مشکل دوقلوها روبرو بود. آن‌ها بسیار بسیار ناآرام، بی‌حوصله و خرابکار بودند و از هیچ چیز و

هیچ کسی ترسی نداشتند و دست به هر عملی می‌زدند، از آنجا که این دوقلوها بسیار قلدر هستند، گاهی

با یکدیگر هم دچار مشکل می‌شوند و مادر برای پیشگیری از این مشکلات، هر چیزی را جداگانه برای

هر دوی آن‌ها تهیه می‌کند، مثلاً آن‌ها هر کدام یک موبایل و یک تبلت مستقل برای خودشان دارند و

به تازگی هم سفارش لب‌تاپ را به مادرشان داده‌اند! مادر هم که همیشه خسته از کار به خانه می‌رسد،

برای رهایی از شیطنت فلج‌کننده دوقلوها، آنان را به سمت این وسایل سوق می‌دهد و هر هفته کارتون،

فیلم یا بازی جدید و اکشنی برای دوقلوها می‌خرد، چرا که آن‌ها بسیار تنوع‌طلب هستند و چون رگ

خواب مادر را نیز در دست دارند، خیلی راحت او را تسلیم خواسته‌های خود می‌کنند.

امیرحسن و امیرحسین هر صحنه‌ای را که در کارتون، فیلم یا بازی خودشان ببینند که برایشان تازگی

داشته یا جذاب هست، عیناً همان صحنه را در دنیای واقعی و در خانه خودشان انجام می‌دهند و اما امان

از لحظه‌ای که آنان با هم متحد شوند، زیرا قطعاً در این زمان فاجعه‌ای در راه خواهد بود! مثلاً یک‌بار

دوقلوها در فیلمی دیدند که قهرمان داستان در ارتفاع با چتر از هواپیما بیرون می‌پرد و آن‌ها نیز با هم به طبقه دوم تخت خوابشان رفتند و با چتر بارانی خودشان از بالای تخت پایین پریدند و روی شکم پدرشان که بر روی زمین خوابش برده بود، افتادند و پدر بیچاره به دلیل مشکلاتی که در ناحیه شکم برایش پیش آمد، مدتی بستری شد یا در مورد دیگری دوقلوها یواشکی با تلفن همراه از دیگران فیلم می‌گرفتند و مثل مأمور مخفی‌های فیلم‌های پلیسی، ناگهان در حمام یا توالت را باز می‌کردند و وارد می‌شدند تا فیلم خود را بگیرند. امیرحسن و امیرحسین در موارد دیگری خود یا همدیگر را به شیشه می‌کوبیدند که این عمل چند بار منجر به پارگی و بخیه در بدنشان شده است. خلاصه این دو کودک خردسال، مجموعه‌ای از موارد غیرقابل تصویری هستند که با کمک هم مبادرت به انجام کارهایی خطرناک می‌کنند.

امیرحسن و امیرحسین به شدت تحت تأثیر فیلم یا بازی‌های دیجیتالی که کاربر آن هستند، قرار می‌گیرند. به عنوان مثال، وقتی آنان در فیلمی دیدند که تبه‌کاران بچه‌ای را از مدرسه ربودند، تحت تأثیر آن فیلم، به مسوول پیش دبستان خود گفتند که یک دزد علی را دزدیده است، در حالی که آن مرد عموی علی بود که دنبال برادرزاده‌اش آمده بود و به این ترتیب موجب دردسر مسوولان پیش دبستان خودشان شدند.

دوقلوها کلاً در فضای کارتون‌ها، فیلم‌ها و بازی‌هایی قرار دارند که آن‌ها را می‌بینند و بازی کرده و تحت تأثیر این کارتون‌ها، فیلم‌ها و بازی‌ها، زندگی می‌کنند و همواره کارهای خطرناکی انجام می‌دهند، چرا که صرفاً از این محصولات الگو می‌گیرند و هیچ فکری درباره نتیجه کارشان ندارند.

امیرحسن و امیرحسین به آتش بازی هم که در فیلم‌ها و کارتون‌ها می‌بینند، بسیار علاقه یافته‌اند و بارها دست به آتش بازی در خانه زده و خساراتی به منزلشان وارد آورده‌اند.

من وقتی خواستم با این دو موجود عجیب صحبت کنم و وانمود کردم که مایلیم از آنان طرز بازی ریختن و بازی کردن و دانلود بازی‌ها را یاد بگیرم، خیلی بی‌شرمانه جواب منفی به من دادند و گفتند: «تو چه قدر خنگی که این چیزها رو بلد نیستی» و با برداشتن خوراکی‌هایی که برایشان برده بودم، اتاق را ترک کردند.

خلاصه آن که اثرات کاربری از کارتون‌ها، بازی‌های دیجیتال و فیلم‌های مورد استفاده امیرحسن و امیرحسین را در تک تک رفتارها و گفتار آنان به خوبی می‌توان احساس کرد.



بنابراین در یک جمع‌بندی مختصر می‌توان بیان داشت بزرگ شدن در فضای مجازی، امری پر خطر است و در صورت عدم بسترسازی فرهنگی و مداخله فعال در آن، کار فضای مجازی به آنجا می‌انجامد که کاربران، خاصه کاربران خردسال نسل دهه ۹۰، در بهترین شرایط ممکن، به جای تربیت شدن به صورت انسانی آزاد، انتخاب‌گر و مستقل، انسانی منفعل، دربند و همچون یک ربات تربیت خواهند شد. هر چند انسان‌های دیگری در این میان چنان نامتعادل بار می‌آیند که در آینده، به صورت پدیده‌ای پرخاطر برای خود، اطرافیان و جامعه‌شان ظاهر خواهند شد.

۲-۲۳- کاهش سن در برخی از اختلال‌های روانی

«- خوب سارا جان شما با عروسک‌های خودتون چه بازی‌هایی می‌کنید؟
مثل بعضی وقتا، عروسکا رو می‌گیریم جلوی صورتمون، من می‌شم السا و لیلا می‌شه آنا، بعدش بازی می‌کنیم.

- یعنی مثل السا و آنا بازی می‌کنید؟

آره، من شبیه السا نیستم، به خاطر همین عروسک می‌گیرم جلوی صورتم.

- دوست داشتی شبیه اون‌ها باشی؟

آره، خیلی.

- چرا؟

آخه اونا خیلی خوشگلن.

- چه چیز اون‌ها خوشگله؟

خب لباسشون، تاج دارن موهاشونم خیلی خوشگله» (سارا، ۶ ساله).

با گسترش و سیطره یافتن فضای مجازی، سن ابتلاء به اختلال‌های روانی کاهش یافته است، به این معنا که اگر در گذشته، افراد پس از بزرگ شدن و وارد شدن به جامعه متوجه می‌شدند که افرادی زیباتر، جذاب‌تر، مرفه‌تر و متشخص‌تر از آنان وجود دارند و فرد در آن هنگام، پس از مقایسه جذابیت، رفاه، امکانات و نظایر آن‌ها، بین خود و دیگران، به دلیل فاصله‌ای که بین خود و دیگران می‌یافت، افسرده شده یا اضطراب‌گریبان وی را می‌گرفت و یا با مقایسه خود و دیگران، آنان را جذاب‌تر از خویش می‌یافت و احساس بدشکلی بدنی در ذهن وی شکل می‌گرفت، در حال حاضر، از آنجا که در رهگذر پیشرفت فناوری‌ها، جهان کنونی به یک دهکده جهانی تبدیل شده است و هر فردی در آن می‌تواند به سادگی با اقصاء نقاط جهان رابطه برقرار کند، بنابراین اگر فردی پیش‌تر خود را فقط با جمع بچه محل‌ها یا هم کلاسی‌های خودش مقایسه می‌کرد و بعد راجع به جذابیت یا عدم جذابیت فیزیکی خود نتیجه گرفته و قضاوت می‌کرد یا اگر فردی با مقایسه خود با دیگر دانش‌آموزانی که به لحاظ اقتصادی اجتماعی

هم سطح وی بودند، احساس خسران و عقب ماندگی در رفاه و امکانات زندگی را نمی کرد، در حال حاضر هر فردی با این امکان روبروست که خودش را با انبوهی از افراد در زمینه های مختلف فیزیکی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و حتی سیاسی مقایسه کند و بلافاصله در برابر انبوه گزینه های مطرحی که فراروی خویش می بیند، خود را عقب تر از بسیاری از آن ها بیابد.

بنابراین با تحولی که فضای جهانی شده و فضای مجازی برای بشر معاصر پدید آورده اند، انسان ها به دلیل گسترش یافتن بی حد گزینه های فراروی شان، ممکن است به سادگی قانع شوند که آنان به لحاظ جذابیت بدنی یا امکانات رفاهی و اقتصادی یا شرایط اجتماعی پایین تری نسبت به دیگرانی که در فضای اجتماعی آنان را می بیند، قرار دارند (هر چند برخی از افراد در این میان جذابیت یا امکانات اقتصادی توهمی خود را با فتوشاپ به دیگران القا کرده و منتقل می کنند).

اختلال بدشکلی بدنی، روان بی اشتها، اضطراب و افسردگی از جمله اختلال هایی است که با گسترش سیطره فضای مجازی با کاهش سن مواجه شده اند، زیرا کودکی که مثلاً در گذشته خود را با تعداد محدودی از بچه های محل و یا هم کلاسی های خودش مقایسه می کرد، در عمل در فضای مجازی به جایی می رسد که خودش را با میلیون ها فرد روبرو می بیند که بسیاری از آنان نیز از وی جذاب تر و زیباتر هستند، یا آن که در مواجهه با استاندارد شدن معیارهای زیبایی غرب، به صرف نداشتن چشم های آبی یا موهای طلایی، کودک احساس خسران کرده، اضطراب و افسردگی به وی دست می دهد.



گذشته از گسترش امکان مقایسه کاربران فضای مجازی، ارایه الگوهایی که از جذابیتی فوق العاده و فرابشری برخوردار بوده، مشابه آن ها در عرصه زمین خاکی پیدا نمی شود، سطح توقع مخاطبان خود را بالا برده، آنان تصور می کنند، باید با بزرگ شدن، به جذابیتی مشابه یا نزدیک به آنچه الگوی مورد علاقه شان از آن برخوردار است، دست یابند.

الگوهای ارایه شده فرابشری، چنان عدم اعتماد به نفس را در سطح کاربران دختر بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی ها دامن زده است که حتی دختران خوش چهره و جذاب، آرزوی یافتن چهره هایی نظیر باربی، برتز و السا را می کنند و یا گزارش می دهند که در خوابشان، دیده اند که آرزوی آنان محقق شده، آنان شبیه السا، موانا یا مانند آن ها شده اند!



تصویر زیر، نقاشی سوین ۶ ساله با موضوع من و باربی است:



بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که مسأله بدشکلی بدنی که طبق متون نظری موجود، باید حداقل از سنین بلوغ افراد شروع شود، در حال حاضر در ایران از سنین پیش از دبستان شروع می‌شود.

دادستان (۱۳۷۰) در توصیف اختلال بدشکلی بدنی با استناد به متون کلاسیک موجود در جهان می‌نویسد:

« بدشکلی‌هراسی رفتاری بسیار رایج در دوره نوجوانی است و وابستگی تنگاتنگی با تغییرات دوره بلوغ دارد. کرپلین این اصطلاح را به منظور تعیین «دل‌مشغولی‌های نابهنجاری که با زیبایی بدنی مرتبطاند، ابداع کرده است و آن را یک پدیده وسواسی غیرهذیانی می‌داند. از سوی دیگر ژانه بدشکلی‌هراسی را به منزله «شرم داشتن از بدن خود» توصیف کرده است. مؤلفان دیگری به اختلالات «تصویر بدنی» اشاره می‌کنند و آن را به منزله اضطرابی که ناشی از شکل شناسی مجموعه یا بخشی از بدن است، می‌دانند.

به معنای اخص، به نظر نمی‌رسد که بدشکلی‌هراسی را بتوان به منزله یک هراس واقعی (هراس‌هایی که براساس ترس از شیئی یا موقعیت هراس‌آور مشخص می‌شوند) دانست، بلکه بیش‌تر به افکار وسواسی نزدیک است و اگر ترسی وجود دارد، ترس از طرد اجتماعی است. این ویژگی، موقع خاص «بدشکلی‌هراسی» را از

یک سو از نظر رابطه نوجوان با بدن خود و از سوی دیگر، از زاویه رابطه این بدن با گروه اجتماعی، مشخص می کند.

نخستین بدشکلی هراسی ها در حدود ۱۲ سالگی ظاهر می شوند و در حد ۲۰-۱۸ سالگی از بین می روند. در همه موارد، عضوی که کانون تمرکز دل مشغولی های نوجوان است، کاملاً یا تقریباً بهنجار است و شدت نگرانی نوجوان با واقعیت متناسب نیست. گاهی دل نگرانی های نوجوان با ویژگی های نژادی مرتبط اند و چارچوب فرهنگی- اجتماعی، عامل مهمی در ایجاد این اشتغالات به شمار می آید. مصاحبه های ترنم ۳ ساله و سحر ۴ ساله، کاهش سن بدشکلی بدنی را به معرض دید می گذارند. این کودکان خردسال در جریان کاربری خویش از الگوهای غیرواقعی که برای آنان پردازش شده اند، به احساس بدشکلی بدنی خود رسیده اند:

«- ترنم خانم تو چه بازی هایی داری؟

آرایشگری.

- خودت هم آرایش رو دوست داری؟

لُر (رژ) می زنه مامانم برام.

- تو توی بازی رژ می زنی؟

نه، موهام رو خوشگل می کنه.

- دوست داری تو هم موهات مثل اونا بشه؟

نه، آخه موهام آبی نیس که.

- یعنی آبی بود، شبیه اونا می شدی؟

آره.

موهای تو قشنگ تره یا موهای اون آبیّه؟

موهای اون، موهای من زشتن».



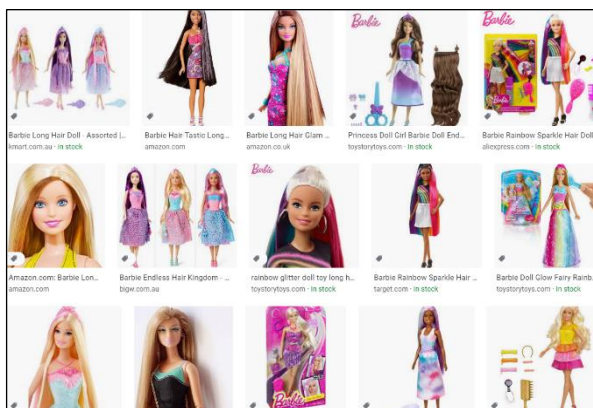
«- سحر خانم گفتی دوست داری مثل باربی بشی؟

آره! اون خیلی خوشگله!

- اما تو هم که خوشگلی عزیزم!

نه، اون از من خوشگل‌تره! تازشم لباسای اون از من قشنگ‌تره!»

نقاشی‌های ثنا و مه‌لقای ۶ ساله نیز شواهد دیگری از رسوخ الگوهای غربی در ذهن کودکان خردسال ایرانی را به دست می‌دهند، به این معنا که دختران خردسال کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غرب، در جریان کاربری خود از این محصولات، استانداردهای زیبایی غرب (یعنی موهای طلایی و لخت و چشم‌های آبی) را به عنوان معیار جذابیت در ذهن خود نهاده‌اند ساخته‌اند و بالطبع هر کودک چشم می‌شود و مو مشکی ایرانی، به دلیل فقدان معیارهای توهمی پیش گفته، خود را در عرصه جذابیت فیزیکی ناکام و شکست خورده احساس می‌کند.



ملیسیای ۶ ساله و حسنی ۵/۶ ساله در قسمتی از مصاحبه های خود بیان داشته اند که از رنگ مو و رنگ چشم خودشان بدشان می آید و آرزوی داشتن مویی طلایی و چشمی آبی را دارند، به تعبیر دیگر، ملیسا و حسنی با پذیرش استاندار زیبایی زن غربی که از طریق بازی های دیجیتالی، کارتون ها و پویانمایی های آن سوی آب بدان ها معرفی شده است، با نفی چهره شرقی خود، به گرداب بدشکلی بدنی که رسانه ها برای آنان پدید آورده اند، گرفتار آمده اند:

«- خوب دیگه چرا دوست داری مثل باربی و پرنسس ها باشی؟

آخه دوس داشتم یه دونه دامنه صورتی داشته باشم با یه گل سر مشکی با موهای طلایی.

- موهای خودت رو دوست نداری؟

نه. دوس داشتم موهام طلایی باشه، مثل باربی، از رنگ موهام بدم میاد.»

«- چشم های تو چه رنگیه؟

مشکی.

- دوستش داری؟

نه!

- چرا؟

دوست دارم چشمم مثل باربی آبی باشه!».

بررسی میدانی کاربران خردسال نسل دهه ۹۰ که احساس بدشکلی بدنی در اذهان آنان رسوخ کرده است، دلالت بر آن دارد که برخی از این کودکان با گریز به عرصه آرایش، می کوشند خلاءهای (توهمی) خویش را مرتفع سازند.

کودکان دیگری با استفاده از امکاناتی نظیر فتوشاپ، در عمل به خودفریبی و دیگرفریبی متوسل می گردند.

بعضی از کودکان نسل دهه ۹۰ برای حل مشکل بدشکلی بدنی خود، به عرصه خرافات روی می آورند و سرانجام تعداد دیگری از کودکان اخیر به خود وعده می دهند که پس از بزرگ شدن به زیبایی مورد نظر خود می رسند و یا با توسل به عمل جراحی زیبایی، بدشکلی بدنی (توهمی) خویش را مرتفع خواهند ساخت.

فاطمه ۵ ساله و آسانا و فریمای ۶ ساله، در مصاحبه های خود بیان می داشتند که آنان با آرایش کردن، مشکل جذابیت اندک خویش را بر طرف می سازند:

«- عکس که می خوای بندازی، چه کار می کنی؟

لباس خوشگلامو می پوشم، بعد لاک می زنم و عکس می اندازم.

- چرا آرایش می کنی؟

اگر آرایش نکنم، تو عکس زشتم.

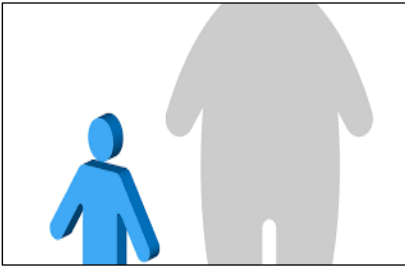
- چرا زشتی، تو خیلی هم خوشگلی.

نه، همه که می‌خوان عکس بندازن، آرایش می‌کنن.
- منظورت از همه، چه کسانی هستند؟
عمم و خاله زهرا و خاله سیما و عسل».



«- آسانا گفتی السا خوشگله دیگه؟
آرهههههههههههه.
- دوست داری شکل اون باشی؟
آره... ولی من خودمم خوشگلم... واسه همین مامانم بهم می‌گه آنا یا السا.
- پس دوست نداری شبیه اون بشی؟
چرا... یعنی هم شبیه خودم باشم، هم شبیه اون.
- دوست‌هات چه طور، اون‌ها هم می‌خوان شکل السا بشن؟
همشون.
- چه کار می‌کنن واسه این که شبیه السا بشن؟
به من می‌گن خوش به حالت که خوشگلی... ما باید مو رنگ کنیم... بعدش... لنز بذاریم.
- این کارها رو می‌کنن؟
نه، بزرگ که شدن این کارها رو می‌کنن.
- بین دوست‌های تو کسی هست که ناراحت باشه از این که شبیه السا نیست؟
آره.
- کی؟
یه دختره است... بعد پوستش تیره هست... ولی اون سفید برفی رو دوست داره.
- ناراحته که مثل اون پوستش سفید نیست؟
آره...
- شما چی بهش می‌گید؟
می‌گیم بزرگ که شدی لیزر کن.

- این رو کی بهتون گفته؟
خودمون می دونستیم».



«- فریما خانم تو تا حالا چه بازی هایی کردی؟
چندتا اسبن تو یه گروهی ان. یکیشون صورتیه، یکیشون آبی، یکیشون سفیده، بعد هر صدایی میاد، می رن با هم که با یه غول بجنگن. کارتوشون رو هم دارم. یکی رو هم دارم که آرایش می کنه.
- آرایش بازی چه طوریه؟
مثلاً لباس تنش می کنی، دامن تنش می کنی، رنگ لباساش رو عوض می کنی، آرایشش می کنی، رنگ موهاش رو عوض کنی، مدل موهاش رو عوض کنی.
- تو هم دوست داری مثل این بازی، آرایش کنی؟
آره مثلاً می خوایم بریم جشن تولد، به مامانم می گم، مامان برام رژ لب بزن. مامانم هم می زنه برام. مثلاً وقتی خودم رو تو آینه می بینم، فکر می کنم زشتم، بعد به مامانم می گم، مامان لطفاً آرایشم کن. ولی مامانم می گه، آرایش برات بده، فقط وقتی عروسی و جایی می ریم، برام رژ لب می زنه».



البته در مواردی کودکانی که با توجه به آرایش، در صدد جبران خلاءهای (توهمی) وجودی خویش هستند، ممکن است با مخالفت اولیای خود مواجه شوند که در آن صورت نوعی از جدال بین آنها و اولیای شان در مورد همین مسأله، به وقوع می پیوندد.
مادر نازنین ۳ ساله، در مصاحبه خود بیان می داشت، دختر وی کاربر بازی ای هست که در آن چهار دختر زیبای غربی نقش آفرینی می کنند. این دختران هر روز با مدل لباس و آرایش متفاوتی در بازی حاضر می شوند و نازنین نیز با دیدن آنها، عاشق آنان و اعمال آنها شده است.



نازنین با این که از پوستی سفید و موهای عسلی رنگ و فر برخوردار هست، اما از آنجا که عاشق الگوهای باری خودش است، دایم با مراجعه به خاله، مادر و مادر بزرگ از آن‌ها می‌خواهد تا او را هر روز به شکلی متفاوت آرایش کنند، در ضمن نازنین از موهای فر خودش بدش می‌آید و اظهار می‌دارد، دوست دارد موهایش صاف بود تا هر روز آن‌ها را به شکل متفاوتی درمی‌آورد.

وقتی هم که من در برابر اصرار نازنین مبنی بر آرایش او سرباز می‌زنم، او شروع به گریه کردن و بدخلقی می‌کند و غذا نمی‌خورد تا آن که مادر بزرگش با مداخله در این امر، با این که سر رشته‌ای از آرایش ندارد، خودش را مشغول آرایش و لاک ناخن نازنین می‌کند تا او از اعتصاب غذای خودش دست بردارد.



توسل به خودفریبی و دیگرفریبی، عرصه دیگری است که برخی از کودکان مصاحبه شده نسل دهه ۹۰ از آن یاد کرده، بیان می‌داشتند مثلاً با تقاضای کار فتوشاپی روی عکس‌هایشان، به تصاویر دلخواهی از خود (!) می‌رسند. طنز ۶ ساله در همین ارتباط بیان می‌داشت:

«- عکس پروفایلت چیه؟

خودمم... گاهی هم گل و دختر و اینا می‌ذارم، ولی بیش‌تر خودمم.

- عکست چه جوریه، خوشگله؟

آره، تو چندتاش هم چشم رنگیه.

- یعنی لنز گذاشتی؟

نه فتوشاپه.

- چشم‌های مشکی خودت مگه خوشگل نیست؟

خوبه، ولی رنگی قشنگ‌تره، درشت قشنگ‌تره با مژه‌های بلند.

- چشم خودت مگه درشت و با مژه‌های بلند نیست؟

نه دیگه... نیست».



کیمیای ۵/۵ ساله در مصاحبه خود اظهار می‌داشت او از پدرش خواسته است تا گوسفند تک شاخ را برای او بخرد تا گوسفند تک شاخ آرزوی او را مبنی بر زیباتر شدن محقق سازد:

«- تو هم مهد کودک می‌ری؟

آره!

- کیفیت عکس باربی اینا داره؟

نه، مال من یه تک شاخ داره، صورتی‌ام هس، با مینیون.

- تک شاخ چیه خاله؟

یه به‌به‌ییه (گوسفند) که یه دونه شاخ داره، بعد بهش دست می‌زنی، بعد اون آرزوت رو واقعی می‌کنه برات.

- تو هم داری؟

نه، ولی بابام قول داده، تولدم بخره برام.

- تولدت کی هست؟

(با دست عدد ۴ را نشان می‌دهد).

- وقتی بابات برات بخره، می‌خوای بهش بگی کدوم آرزوی تو رو برآورده کنه؟
می‌خوام بگم پاهامو با دستامو با موهامو، خیلی قد بلند کنه.

- چرا؟

خوب، چون که باربی این شکلیه دیگه.

این چون دست و پاهاش و موهای بلند خوشگله؟
آره».

سرانجام برخی از کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده اظهار می‌داشتند، آنان برای رفع مشکل بدشکلی بدنی (توهمی) خویش، امید به آینده بسته‌اند تا پس از رسیدن به بلوغ و رشد جسمی کامل خودشان، زیبایی مورد نظر را به دست بیاورند:

«-تو هم دوست داری شکل السا و آنا باشی؟

آره، الانم مثه اونا موهام یه عالمه بلنده و خوشگلم، تازه مثه السا بldم برقصم، لباسشم که می‌پوشم شکل خودش می‌شم، ولی بزرگ بشم، عین عین خودشون می‌شم.

-یعنی چه جوری می‌شی؟

خب اونا لاغر، موهایشون خوشگله، منم عین اونا خوشگلم، مامانم خودش گفته.

-گفته مثه اون‌ها هستی؟

آره، مامانم می‌گه توام از اونا قشنگ‌تری» (روژینا، ۶ ساله).

«- بعد گفتی به جز السا و آنا دیگه چی دوست داری؟

همون فروزن.

- فروزن که همون السا و آنا است؟

نه همون نیست، فروزن اونه که موهای بلند تا رو زمین.

- آهان راپونزل رو می‌گی؟ دوست داشتی شبیه اون باشی؟

آره، دوست داشتم موهام تا رو زمین باشه.

- بعد اگر موهای این قدر بلند بود، چه جوری می‌اومدی مهدکودک؟

خب موهامو جمع می‌کردم یا می‌بافتم.

- الان هم موهای خیلی قشنگه.

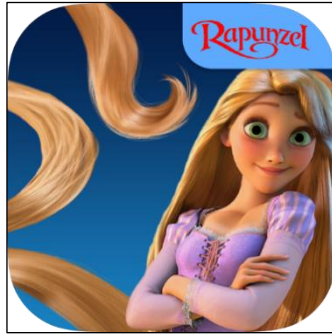
نه، دوستشون ندارم، موهام کوتاس و وزوزیه.

- مگه دوست داشتی موهای چه شکلی باشه؟

دوست داشتم موهام بلند باشه و طلایی باشه.

- خوب موهای توام بلند می‌شه!

نمی‌دونم که کی موهام بلند می‌شه! من دوست دارم زود موهام بلند بشه!» (کیمیا، ۵ ساله).



بعضی از کودکان نسل دهه ۹۰ مصاحبه شده هم اظهار می داشتند، آنان برای رفع مشکل بدشکلی بدنی (توهمی) خود، می خواهند با سپردن چهره و تن خودشان به دست جراح زیبایی، مشکل خودشان را مرتفع سازند.

سحر ۵/۵ ساله در حالی که هنوز نمی داند جراحی پلاستیک چیست و فکر می کند با زدن چسب به بینی می تواند بینی خودش را کوچک تر کند، از آرزوهای خویش در این جهت به شرح زیر یاد کرده است:

«- چرا با تبلت خودت بازی نمی کنی؟

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

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

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

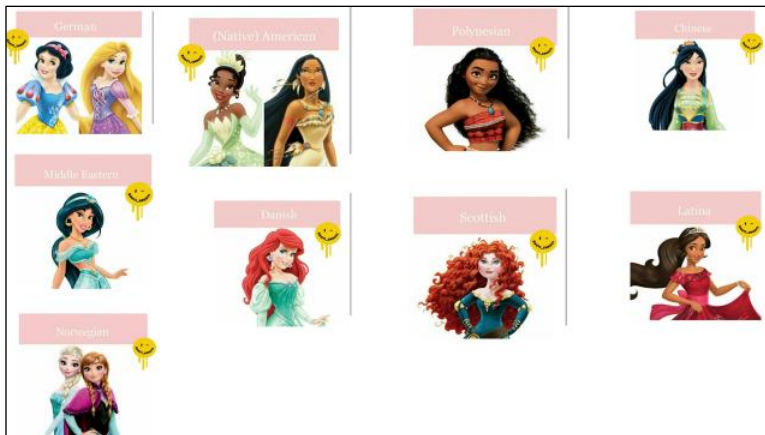
می رم ایستا (اینستاگرام) عکس می بینم، لاک (لایک) می کنم.

- مثلاً عکس چی ها رو می بینی؟

عکس کارتونا.

- خوب می شه به من هم نشون بدی؟

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



- ... این‌ها که الکیه خاله، کارتونا واقعی نمی‌شن!
خیلی‌ام می‌شن، بیا ببین خودت، اصلاً منم می‌خوام تازه شبیه این بشم (تصویری نیمه برهنه را نشان می‌دهد).

- یعنی چه کار کنی؟
بلد بشم آهنگ بخونم، برقصم، ولی اول باید دماغمو چسب بزنم، موهامم بزرگ کنم و قهوه‌ای کنم.
- دماغت رو چرا چسب بزنی؟
چون که کوچیک بشه.

- مگه می‌شه دماغ رو کوچیک کرد؟
آره. زن داییم با این باریبه که واقعی شده، دماغاشونو چسب زدن قبلاً. مامانمم می‌گه.
- ولی تو خودت که از باری خیلی خوشگل تری.
هر موقع چشامو آبی کنم، موهامو بزرگ کنم، کم غذا بخورم، بلد بشم قشنگ برقصم، خوشگل می‌شم.

- چون باری این شکلیه، تو هم می‌خوای این شکلی بشی؟
آره، من و مرسدهام کلاس باله هم می‌ریم».
ملیسای ۶ ساله و رها و مهسای ۶/۵ ساله هم از آرزوهای جراحی پلاستیک خویش به قرار زیر یاد کرده‌اند:

«- یعنی گیسو کمند رو فقط به خاطر موهای جادویییش دوست داری؟
نه، گیسو کمند خیلی خوشگله، موهاش بلند و طلاییه، لباسش بنفشه، چشماش آبیّه.
- تو چه کار می‌کنی که شبیه گیسو کمند باشی؟
یه لباس خریدم، شبیه لباس گیسو کمنده، اونو می‌پوشم، ولی من که نمی‌تونم موهامو طلایی کنم یا چشامو آبی کنم، آخه من زشتم، مثل گیسو کمند خوشگل نیستم، نمی‌تونم شبیه اون بشم، ولی هر وقت بزرگ شدم، دماغمو عمل می‌کنم، موهامم طلایی می‌کنم».

«- السا چه شکلیه؟
یه دختر خوشگله که خیلی لاغره و موهاش بلنده، دماغشم قشنگه.

- دماغش قشنگه یعنی چی؟

یعنی دماغش رو عمل کرده.

- عمل کرده یعنی چی؟

یعنی کوچیک کرده.

- خوب مردم برای چی دماغشون رو عمل می‌کنن؟

برای این که قشنگ نبوده، مجبور شده قشنگش کنه.

- یعنی هر کی دماغش قشنگ نیست، باید عمل کنه؟
آره دیگه.
- قبل از این که کارتون السا رو ببینی، می دونستی عمل کردن یعنی چی؟
آره، چون مامان من هم دماغش رو عمل کرده بود. بعد من هر کی رو ببینم، می تونم متوجه بشم که عمل کرده یا نکرده دماغشو.
- پس بگو ببینم من دماغم رو عمل کردم یا نه؟
نه پسرا که دماغشونو عمل نمی کنن، فقط دخترا عمل می کنن.
- برای چی پسرها عمل نمی کنن؟
چون مرد هستن دیگه. نباید عمل کنن. مثلاً بابای من عمل نکرده.
- تو مگه نگفتی که هر کسی دماغش زشت باشه، باید عمل کنه؟
آره، فقط زن ها، نه مردها.
- تو هم دوست داری دماغت رو عمل کنی؟
آره، بزرگ بشم، حتماً عمل می کنم.
- تو که دماغت خوبه، چرا می خواهی عمل کنی؟
نه، دماغ من نوکش تیزه.
- به نظرت دوست هایی که داری هم دماغشون رو عمل می کنن؟
نمی دونم، ولی فکر کنم مریم نتونه عمل کنه.
- چرا؟
چون پول اونا نمی رسه که عمل کنن.
- مگه برای عمل کردن پول زیادی لازمه؟
آره، مثلاً مامان من چند وقت داشت پولاشو جمع می کرد که بره دماغشو عمل کنه.
- به نظرت السا عمل های دیگه ای هم کرده؟
آره. فکر کنم چشماشم عمل کرده، چون خیلی قشنگه.
- مگه چه شکلیه؟
رنگش آبییه.
- مگه چشم رو هم می شه عمل کرد؟
آره. چون هیچ کس رو ندیدم که رنگ چشمش آبی باشه.
- مگه اون هایی که رنگ چشم هاشون آبی نیست، زشت هستند؟
نه زشت نیستن، ولی آبی بهتره.
- تو بزرگ بشی می خواهی چشم هات رو هم عمل کنی؟
نه.

- چرا؟

چون اگه بخوام دماغم عمل کنم، پول برام نمی‌مونه که چشمم عمل کنم.

- دوست داری شبیه السا بشی؟

آره. عمل می‌کنم و شبیه اون می‌شم.

- دوست نداری شبیه مامانت بشی؟

آره، مامانم دوست دارم. اونم دماغش رو عمل کرده. فکر کنم اون هم داره خودش رو شبیه السا می‌کنه، ولی به من نمی‌گه».

«من دوست دارم از وسیله‌های آرایش استفاده کنم، ولی مامانم نمی‌ذاره، برای همین من یواشکی از وسایل آرایشی اون استفاده می‌کنم.

من دوست دارم چشمم مثل باربی رنگی باشه، اما نیست، من همیشه توی فکر این هستم که وقتی بزرگ شدم، چشمم رو عمل کنم تا مثل چشمای باربی خوش رنگ بشه.

-دیگه چی؟

دیگه این که دوست دارم قدم مثل باربی بلند باشه. برای همین از همین الان کفش پاشنه بلند خریدم.

من دوست دارم خوشگل بشم، برای همین هر کاری می‌کنم، حتی عمل زیبایی».



روان‌بی‌اشتهایی اختلال روانی دیگری است که با کاهش سن شدیدی مواجه شده، حتی در سطح کودکان خردسال نسل دهه ۹۰ نیز قابل مشاهده است.

در برخی از موارد کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید، در جریان کاربری از بازی‌ها، کارتون‌ها، فیلم‌ها و سریال‌هایی که در تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، رایانه و یا ماهواره، شاهد آن بوده‌اند، با الگوبرداری از چهره‌هایی که در جریان کاربری از فناوری‌های اخیر تحت تأثیر آن‌ها قرار گرفته‌اند، می‌کوشند اندام متناسبی مانند آن‌ها به دست بیاورند (که البته اندام این افراد در غالب موارد غیرواقعی

است)، از این رو با پیش گرفتن رژیم غذایی (که غالباً هوشمندانه از دید اولیا پنهان نگه داشته می شود)، می کوشند تا به خواست اخیر جامعه عمل بپوشانند.



(پشت جلد کتاب «چگونه وزن کم کنیم» باربی نوشته شده است: «غذا نخورید!» - دانشنامه ویکی پدیا-) آنیسای ۵ ساله و یسنا و مهدیس ۶ ساله، در مصاحبه خویش از ضرورت رژیم گرفتن خودشان برای شبیه شدن به الگوهای غیر واقعی ای مانند باربی و السا به قرار زیر یاد کرده اند:

«- آنیسا خانم برنامه کودک رو هم می بینی؟

آره.

- با گوشی یا با تلویزیون؟

با گوشی بابام، بعضی وقتا برنامه کودک می بینم.

- چه برنامه کودک هایی؟

فیلم های بزرگونه.

- اسم فیلمش چی هست؟

خاله سوسکه.

- فیلمش رو دوست داشتی؟

آره خیلی.

- کجاش رو بیش تر از همه دوست داشتی؟

یه خاله سوسکه بود که رفت توی یه زندان مثلاً. یه شهرزاد بانو بود. اون و باباش به شهرزاد بانو

سنجد دادن اون مرد. باباشو اون رفتن زندان.

- خاله دوست داشتی شبیه خاله سوسکه باشی؟

آره خیلی.

- اگه مثل خاله سوسکه بودی، چه کارهایی می کردی؟

می خواستم حرفای خوب بزنم.

- اگه خاله سوسکه نباشی، نمی شه حرف های خوب بزنی؟

می شه، اما خاله سوسکه دوست دارم باشم .

- مثلاً چه حرف هایی خوبه؟

حرفای خوب دیگه.

- خوب چه حرف هایی بده؟

حرف‌های بد نه، حرفای خوب.

- از فیلم خاله سوسکه چه چیزهایی یادگرفتی؟

یاد گرفتم دزدی دزدی چیزی نخورم، یاد گرفتم حرفای خوب بزنم.

- خاله به جز خاله سوسکه چه برنامه کودک‌هایی رو دیدی؟

یه بارم باربی دیدم، باربی و خونه رؤیایی.

- از کجا باربی رو دیدی؟

توی گوشه بابام.

- خوب بین برنامه کودک خاله سوسکه با باربی به نظرت کدومش بهتره؟

باربی.

- چرا باربی؟

چون باربی رنگارنگی‌تره تا خاله سوسکه. من باربی رو بیش‌تر دوست دارم.

- حالا دوست داری شبیه خاله سوسکه بشی یا باربی؟

باربی.

- خوب باید چه کارهایی بکنی تا شبیه باربی بشی؟

(می‌خندد) باید رژیم بگیرم، یه عالمه لباس بخرم، بعد به بابام بگم یه خونه‌هه بزرگ بخره که لباسامو

بذارم اون جا، بعد وقتایی که بیرون می‌خوام برم، رژ بزنم، کرم بزنم...».



«السا من دوستت دارم، می‌خوام پیام پیشت با هم بازی کنیم و اسکیت کنیم. منم کم غذا می‌خورم

تا شبیه تو بشم».

«- مهديس خانم، تو چرا پاندای کونگ فوکار رو دوست داری؟
چرااا؟ واسه اين که چاقالوئه.

- خوب چرا از چاقالو بودنش خوشت مياد؟

آخه بانمکه ديگه. خرابكاري مي كنه، ولي ته دلش مهربونه.

- تو هم دوست داري چاقالو باشي؟

نه، زشت مي شم.

- يعني هر كس چاقه، زشته؟

نه، پاندا اگه چاق باشه، بامزه اس، ولي آدما نبايد چاق بشن.

- چرا آدم ها نبايد چاق بشن؟

چون مريض مي شن، بعدشم ديگه لباساي خوشگل، اندازه شون نمي شه.

- خوب ما بايد چه كار كنيم كه چاق نشيم؟

ورزش كنيم.

- رژيم هم مي تونيم بگيريم؟

نه، من چون كوچيكم، بدنم به غذا نياز داره، مامانم گفته رژيم مال بزرگاس.

- چرا مامانت اين رو بهت گفته، مگه مي خواستي رژيم بگيري؟

آره.

- چرا مي خواستي رژيم بگيري؟

كه تو عروسي دختر داييم، خوشگل باشم.

- يعني اگه لاغر نشي، خوشگل نميستي؟

نه ديگه.

- از كجا مي دوني كساني كه لاغر نيستن، خوشگل نيستن؟

چون همه شون رژيم مي گيرن، معلومه چاقى بده».



ملیسای ۶ ساله که دختری تپل است، در مصاحبه خود از آرزوی خود مبنی بر لاغر شدن یاد کرده و از تعارض شکننده غذا نخوردن و گرسنه ماندن و غذا خوردن دوباره خود سخن به میان آورده است:

«چه کارتونهایی نگاه می‌کنی؟

مثلاً، اوهوم دخترونه‌هاش.

– چرا نگاهشون می‌کنی عزیزم؟

چون دوششون دارم.

– خوب عزیزم می‌تونی به من بگی که از چی اون‌ها خوشت میاد؟

لباساشون، دوس دارم از اون لباسا داشته باشم، آخه لباساشون خیلی قشنگه.

– از لباس‌هاشون داری؟

نه ندارم.

– چرا نداری؟

آخه اونا خیلی لاغر، لباساشون اندازه‌ی من نمی‌شه، من تپلم.

– لاغر، اون‌ها؟

آره.

– یعنی چه جوری هستن؟

کمرشون خیلی باریکه، منم دوست داشتم اون جوری باشم، بعضی وقتا غذا نمی‌خورم که اون جوری

باشم، ولی خب گرسنم می‌شه، می‌رم می‌خورم.

– آه، چرا می‌خوای مثل اون‌ها بشی؟

که از لباساشون بخرم».



لاتزر^۱ و همکاران (۲۰۱۵) با اشاره به ضرورت مداخله اولیه در اختلال‌های تغذیه‌ای فرزندشان می‌نویسند:

«در تحقیقی مشخص شد دخترهایی که از رسانه ها استفاده می کنند و در معرض پیام های آشکار و نهان آن ها قرار می گیرند، اختلال های تغذیه ای آسیب زایی از خود نشان می دهند. این افراد تصویر بدنی بدی از خود دارند و مضاف بر آن احساس فقدان قدرت و کنترل در زندگی، گریبان آنان را گرفته است. از سوی دیگر غالباً اولیای این افراد نیز از سبک والدگری مناسبی استفاده نمی کنند. پژوهش های انجام شده دلالت بر آن دارد که با بهبود سبک والدگری اولیا و مداخله آنان در جهت حمایت از فرزندشان در برابر رسانه ها، اولیای اخیر می توانند تا حدود زیادی اثر رسانه ها را تخفیف داده و تعدیل کنند».

بنابراین در یک جمع بندی اجمالی باید اذعان داشت، کاهش سن اختلال های روانی از تبعات ناخوشایند کژکاربری و یا کاربری بی حساب و کتاب کودکان نسل دهه ۹۰ از فضای مجازی و محصول های فرهنگی آن سوی آب است که تبعات خسران بار آن مورد پژوهش قرار نگرفته و به درستی مشخص نشده است.

۲-۲۴- وابستگی و اعتیاد کودکان به فناوری های ارتباطی جدید

«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 جاه طلبی و تجملاتش انتخاب کرده است و درست ۳ ماه بعد از تولد آلا، او را به نزد اقوام می سپارد تا خودش به محیط (فانتزی) استخر برگردد و نوزاد بیچاره او به این ترتیب هر روز اسیر خانه خاله ها و دایی و... شده است. آلا با این که چند ماه بیش تر نداشت، نبود مادر را به خوبی درک می کرد و بسیار بهانه گیری می کرد. از همان ابتدا وقتی آلا بهانه گیری می کرد خاله اش، گوشی تلفن یا تلفن همراه را برمی داشت و به آلا وانمود می کرد که مامانش پشت خط هست و می گفت، مامانش بیا آلا دلش برات تنگ شده و رو به آلا می گفت، 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 گجت ها 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 نمی دانم آلا با این سن کم چه طور فرق گوشی واقعی رو تشخیص می دهد و چهار دست و پا یا سینه خیز خودش را به میز که جای قرار گرفتن گوشی همراه است، می رساند و گوشی را برمی دارد و دکمه های آن را فشار می دهد و گاهی از غفلت والدینش استفاده کرده با فشار دادن اشتباه دکمه ها مثلاً در ساعت ۱ نیمه شب، شماره جایی را می گیرد و چون هنوز نمی تواند حرف بزند، موجبات نگرانی طرف مقابل را فراهم می آورد که چه اتفاقی افتاده که آن موقع شب با آن ها 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 می‌خورد، چون وقتی سرش به محتوای گوشی گرم می‌شود، غذای او را داخل دهانش می‌گذارند. فقط وقتی گوشی در دست آلا باشد، او می‌خوابد و وقتی گریه می‌کند، اطرافیان به جای اسباب بازی، فقط با تلفن همراه گریه او را قطع می‌کنند» (از مشاهدات یکی از محققان گروه پژوهش).



ه اعتیاد^۱ تنها به وابستگی دارویی، مانند وابستگی به الکل و داروهای روان‌گردان، اطلاق می‌شد، اما بررسی‌های بعدی نشان داد که برخی از رفتارها، به دلیل تکرار شونده‌ی وسواس گونه‌ای که می‌یابند، از الگوی مشابه وابستگی دارویی، تبعیت می‌کنند. از این رو، به تدریج اعتیاد رفتاری^۲ به معنای اعتیاد به رفتارهایی مانند: قمار، خرید کردن، تماشای تلویزیون، ورزش کردن، کار کردن و برخی از موارد مشابه، به شکلی هم عرض اعتیاد به مواد، مطرح گردید.

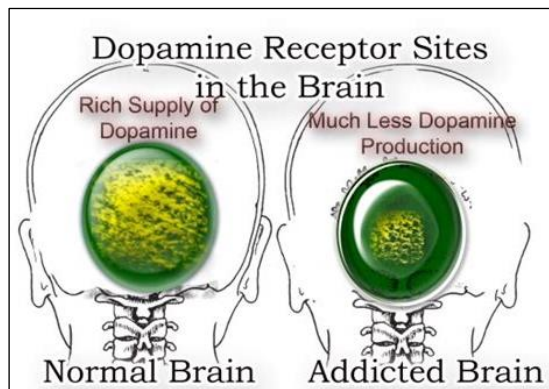


بررسی‌های انجام شده، دلالت بر آن دارد که زیربنای فیزیولوژیک یک‌سانی، بین اعتیادهای دارویی و اعتیادهای رفتاری وجود دارد. به این معنا که در اعتیاد به مواد، با مصرف ماده الکلی یا روان‌گردان،

۱. در ادبیات روان‌شناسی و روان‌پزشکی اصطلاح اعتیاد مورد استفاده نیست و به جای آن از اصطلاحاتی مانند سوءمصرف، سوءاستفاده، وابستگی، مشکل تکانه و وسواس، برای توضیح انواع اعتیادها، استفاده می‌شود. در متن حاضر، به دلیل تعهد به متن‌های ترجمه شده، واژه Addiction اعتیاد ترجمه شده است.

۲. Behavior-oriented addiction

میزان ترشحات دوپامین^۱ و نوراپی نفرین^۲ در مغز فزونی می گیرد. افزایش ترشح هورمون های پیش گفته، به احساس لذت در موجود می انجامد. به شکل مشابهی تکرار رفتارهایی همچون قماربازی، ورزش، اعمال جنسی، خرید، غرق شدن در فناوری ها، اسباب ترشح دوپامین و نوراپی نفرین را در مغز فراهم می آورد. بنابراین لذت طلبی انسان ها، سبب می شود، آن ها بیش از پیش، به سوی رفتارهای اخیر رو بیاورند.^۳ اما در ادامه، همان محرک های پیشین، همان میزان از ترشح دوپامین را در پی ندارند، از این رو کاربران فناوری ها مجبور می شوند برای کسب لذت پیشین بر میزان کاربری خود از فناوری بیفزایند و این همان چرخه ای است که در اعتیاد به مواد مخدر ملاحظه می گردد. تصویر زیر ترشح کم تر دوپامین در افراد وابسته به فناوری ها را نشان می دهد:



1. Dopamine

2. Norepinephrine

۳. اکبری (۱۳۹۷/۲/۱۱) در مقاله اینترنتی «اعتیاد به تکنولوژی و راه های ترک آن»، از جذابیت های فناوری به شرح زیر یاد کرده است: «سرویس هایی مانند Facebook، Youtube، Twitter و Instagram به عنوان استادان دست کاری و ترغیب خوانده می شوند. آن ها محصولاتشان را آن قدر خوب می سازند که مردم نمی توانند از آن ها دست بکشند. از آنجا که این سرویس ها برای کسب درآمد به تبلیغات متکی هستند، هر چه بیش تر از آن ها استفاده کنید، پول بیشتری به دست می آورند. عجیب نیست که این شرکت ها تیم هایی استخدام می کنند که روی هر چه جذاب تر و درگیرکننده تر بودن سرویس هایشان تمرکز یابند. این محصولات تصادفاً عادت ساز نیستند، این جزء طراحی آن ها است. آن ها از گرفتار کردن کاربران انگیزه و هدف مشخصی دارند.

در فراز دیگری سرویس هایی که از آن ها یاد شد، به لحاظ سخت افزاری کاربران خود را در دام می اندازند، به این معنی که آن طور که آدام مارچیک، مدیرعامل شرکت بازاریابی موبایل کاهونا، می گوید، کمتر از ۱۵ درصد کاربران گوشی های هوشمند، زحمت تغییر تنظیمات نوتیفیکیشن را به خود می دهند؛ یعنی ۸۵ درصد باقی مانده کاربران به صورت پیش فرض در خدمت ترجیحات سازنده های برنامه ها هستند. گوگل و اپل که پرکاربرترین سیستم عامل های موبایل را می سازند، تغییر این تنظیمات را برای کاربران بیش از حد سخت کرده اند. بنابراین به جای آن که ما ابزارهایی مانند تلفن همراه را طبق نیازهای خودمان تنظیم کنیم، در عمل به آلت دست سازندگان فناوری تبدیل شده ایم.

مختاری (۱۳۹۶/۹/۱۹) در مقاله اینترنتی «تغییر شیمیایی در مغز با اعتیاد به گوشی هوشمند» گزارش می‌دهد:

«دانشمندان دریافته‌اند که اعتیاد به گوشی هوشمند و اینترنت، باعث تغییر شیمیایی در مغز می‌شود. یک مطالعه ارایه شده در نشست ۲۰۱۷ انجمن رادیولوژی آمریکای شمالی نشان داد، جوانانی که معتاد به استفاده از گوشی هوشمند خود هستند، نوعی عدم تعادل در مغز خود نشان می‌دهند. این مطالعه توسط گروهی از محققان دانشگاه سئول کره‌ی جنوبی به رهبری پروفسور هونگ سوک سئو، بخش نورورادیولوژی انجام شده است. آن‌ها طیف‌سنجی رزونانس مغناطیسی (MRS) را به منظور بررسی ترکیب شیمیایی نوجوانانی استفاده کردند که اعتیاد آن‌ها به اینترنت و گوشی هوشمند تشخیص داده شده بود.

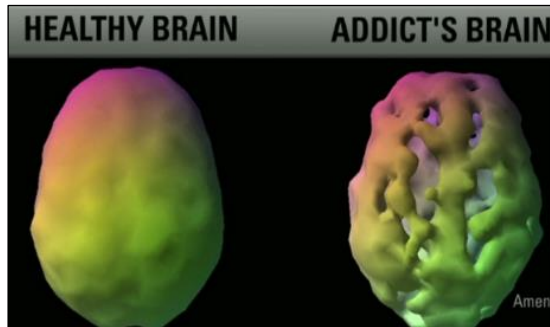
۱۹ نفر از این جوانان را ۹ مرد و ۱۰ زن با میانگین سن پانزده و نیم تشکیل می‌دادند. آن‌ها با افراد سالم تحت کنترل از همان جنسیت، مورد مقایسه قرار گرفتند. ۱۲ نفر از اعضای گروه براساس یک برنامه مشابه برای کمک به افراد معتاد به بازی‌های ویدیویی، رفتاردرمانی شناختی دریافت کردند. آزمایش‌های استاندارد به دانشمندان کمک کردند تا میزان بغرنج بودن اعتیاد هر فرد را بسنجند. به این معنا که از جمعیت مورد بررسی در مورد چگونگی تأثیرگذاری استفاده از گوشی هوشمند و اینترنت بر فعالیت‌های روزانه‌شان سوال شد. این سوال‌ها از زندگی اجتماعی گرفته تا الگوی خواب آنان متنوع بودند.

نوجوانانی که به گوشی هوشمند و اینترنت معتاد بودند، نمرات بالاتری در آزمون‌های افسردگی، اضطراب، بی‌خوابی مزمن و تحریک‌پذیری کسب کردند. این افراد قبل و بعد از رفتار درمانی، تحت درمان با MRS قرار گرفتند. این در حالی بود که بیماران تحت کنترل، یک بار برای تعیین پایه مورد آزمایش قرار گرفته بودند.

روش MRS برای اندازه‌گیری سطوح گاما آمینو بوتیریک اسید (گابا) در نظر گرفته شده بود. گابا یک انتقال‌دهنده‌ی عصبی است که سیگنال‌های مغز و گلوتامات گلوتامین (گلوتامات) را متوقف یا کند می‌کند و باعث تحریک الکتریکی بیش‌تر نورون‌ها می‌شود. مشخص شد که نسبت گابا به گلوتامات در نوجوانان معتاد، قبل از دریافت درمان به‌طور معناداری بیش‌تر از افرادی است که در گروه کنترل بودند. میزان بیش از حد گابا با عوارض جانبی از جمله خواب‌آلودگی و اضطراب همراه است. دکتر سئو باور دارد که این عدم تعادل ممکن است ارتباطی با از دست دادن عملکرد، به‌لحاظ توانایی شخص در پردازش شبکه عصبی شناختی و عاطفی برای تجربیات او داشته باشد.

رفتار درمانی که در این مطالعه مورد استفاده قرار گرفت، نسبت گابا به گلوتامات را در افراد مبتلا به اعتیاد در آزمایش‌های MRS، را به‌طور قابل ملاحظه‌ای کاهش داد و حتی به سطح نرمال رساند.

تصویر زیر تفاوت مغز فرد سالم و مغز فرد وابسته را نشان می دهد:



سه‌او^۱ و چوی^۲ (۲۰۱۸)، در مقاله خود خاطرنشان می سازند، غالب کاربران تلفن همراه در آغاز کاربری خود از تلفن همراه، از این فناوری در حد زیادی استفاده می کنند، اما پس از عادی شدن تلفن همراه برای آنان، کاربری زیاد آن‌ها از این فناوری تعدیل شده، در حد متوسطی قرار می گیرد و البته کسانی که به این روند نرسند، کاندیدهای اعتیاد به فناوری هستند.

همان گونه که پیش تر از آن یاد شد، اگر چه در آغاز، انتخاب فرد در زمینه انجام رفتاری مانند سروکار داشتن با فناوری های ارتباطی جدید، کاملاً ملحوظ است، اما به دلیل ترشح های هورمونی مغز، احساس مطلوبی در مغز پدید می آید که فرد آن را به عنوان یک احساس خوب و لذت بخش تجربه می کند، بنابراین لذت حاصل، وی را وادار می دارد که به تکرار آن رفتار، دست بزند و بدین ترتیب رفته رفته، فرد به جای دست زدن به انتخاب های آزادانه پیشین خود، به چرخه استفاده از الگوهای تکانشی وارد شده، از عکس العمل های ارادی خویش دور می گردد. به این ترتیب می توان بیان داشت، مغز فرد معتاد، وی را مجبور می سازد تا به تکرار رفتار مورد نظر دست بزند (منطقی، ۱۳۸۶).

کاترون (۲۰۱۸) در مقاله خود گزارش می دهد، وابستگی به تلفن همراه با علایمی مانند اضطراب، بی خوابی و افسردگی توأم است که علایم اخیر نیز به سهم خود با افزایش ترشح هورمون کورتیزول که هورمون تنیدگی بدن به شمار می رود، واجد برخی از تبعات قلبی - عروقی برای فرد وابسته به فناوری خواهد بود.



1. Seo, M.
2. Choi, E.

به لحاظ تاریخی، عبارت اختلال اعتیاد به اینترنت برای اولین بار توسط روان‌پزشکی به نام ایوان گلدبرگ^۱، در سال ۱۹۹۱ مطرح شد. وی در ابتدا تعریف خود از اعتیاد به اینترنت را به شوخی و بر اساس باور رایج در آن زمان در مورد اعتیاد روانی، مطرح ساخت. براساس این باور افراد می‌توانستند به رفتارهایی همچون خرید کردن، معتاد شوند. اما گلدبرگ به زودی پیام‌های الکترونیکی دریافت داشت که طی آن‌ها، افرادی اذعان داشته بودند، به اختلال اعتیاد به اینترنت گرفتار آمده‌اند.

انجام افراطی یک فعالیت، به صورتی که تداوم آن فعالیت منجر به پیامدهای منفی شود، رفتار اعتیادی نامیده می‌شود (والش^۲ و همکاران، ۲۰۰۷). در اعتیاد رفتاری، فرد به آنچه که انجام می‌دهد و احساساتی که در هنگام آن کار تجربه می‌کند، معتاد می‌شود.



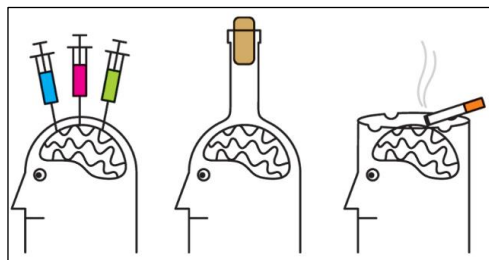
اعتیادهای فناوری، شامل تعامل‌های افراطی بین انسان و ماشین می‌شود و زمانی که افراد به آن وسیله متکی می‌شوند تا مزایای روانی مورد نظر را برای خودشان ایجاد کنند، این تعامل‌ها گسترش می‌یابند^۳. این مزایا به صورت کاهش مشخص حالت‌های خلقی منفی و افزایش مشخص پیامدهای مثبت، بر فرد تأثیر می‌گذارند. از آنجایی که افراد بیش‌تر از این وسایل استفاده می‌کنند تا از پیامدهای مطلوب و دلخواه آن استفاده کنند، این استفاده افراطی منجر به اعتیاد می‌شود (والش و همکاران،

1. Goldberg

2. Walsh, S.

۳. لازم به یادآوری است که با وجود یکسان بودن علایم اعتیاد به فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و اعتیاد به مواد، با این همه

مسئله اخیر در سطح جوامع مختلف، از جمله ایران، خوب جا نیفتاده است. تصویر زیر بیانگر همین معنا است:



۲۰۰۷). نیکولوپولو^۱ و گیالاماس^۲ (۲۰۱۸) میزان دانش آموزان وابسته را در دختران بیش تر از پسران برآورد کرده اند.

نکته دیگری که در وابستگی و اعتیاد به فناوری ها باید مورد توجه قرار گیرد، رویکرد تعاملی در تبیین وابستگی کاربران است. به این معنا که نباید به صرف وجود برخی از ویژگی های جذاب فناوری ها، این عوامل را دلیل وابستگی فرد به آن فناوری دانست، بلکه نگاه درست در تبیین وابستگی، نگاه تعاملی است، به این معنا که باید گفت چه افرادی، با چه ویژگی هایی، جذب فناوری و وابسته به آن می شوند و چه افرادی با چه ویژگی هایی در برابر جذابیت های فناوری مقاومت کرده، وابسته به آن نمی شوند. دیویس از جمله افرادی است که در تبیین وابستگی به فناوری ها، رویکردی تعاملی را مطرح ساخته است. جویسون (۲۰۰۳)، در تشریح نظر دیویس^۳ درباره اعتیاد به اینترنت می نویسد:

«دیویس در سال ۲۰۰۱، مدل رفتاری- شناختی خویش درباره اعتیاد به اینترنت^۴ را مطرح ساخت. وی معتقد است که مدل های رفتاری که نشانه های اعتیاد به اینترنت را برمی شمرد، از نشانه های شناختی «استفاده آسیب شناختی از اینترنت»، غفلت ورزیده اند. از این رو، توجه توأمان به نشانه های شناختی و رفتاری در تبیین «استفاده آسیب شناختی از اینترنت^۵»، ضروری می نماید. دیویس در ارایه مدل خویش، استفاده آسیب شناختی از اینترنت را به دو قسمت «استفاده آسیب شناختی خاص از اینترنت^۶» و «استفاده آسیب شناختی عمومی از اینترنت^۷» تقسیم می کند.

نوع اول، بیانگر وابستگی خاص به اینترنت، مانند استفاده از سایت های هرزه نگار است، نوع دوم بیانگر وابستگی عمومی به اینترنت، مانند صرف وقت در قسمت های مختلف آن (اتاق گفت و گو، وب گردی، گروه های خبری و نظایر آن) است.

از نظر دیویس، تفاوت دو مورد پیش گفته در آن است که «استفاده آسیب شناختی خاص از اینترنت»، احتمالاً ناشی از یک آسیب روانی است که پیش از آشنایی فرد با اینترنت، وجود داشته و پس از آشنایی او با اینترنت، این وسیله، ابزار مناسبی برای تحقق خواسته های وی گردیده است، مانند قماربازی که در سایت های قمار حاضر شده یا فرد علاقه مند به سکس که با دسترسی به اینترنت و سرزدن به سایت های سکسی، به تحقق خواست ها و منویات پیشین خود، با سهولت و راحتی بیش تری می پردازد. بنابراین، در صورت نبود احتمالی اینترنت، در فرد مزبور، آسیب روانی پیش گفته، تداوم خواهند یافت. اما «استفاده

1. Nikolopoulou, K.

2. Gialamas, V.

3. Davis

۴. به نظر می رسد این مدل برای تبیین اعتیاد و وابستگی به تمامی فناوری های ارتباطی پیشرفته، از جمله تلفن همراه کارایی دارد.

5. Pathological internet-use (P I U)

6. Specific pathological internet-use

7. Generalized pathological internet-use

آسیب‌شناختی عمومی از اینترنت»، رخدادی است که فرد را احتمالاً از یک آسیب روانی خفیف (مانند تنهایی) به «استفاده آسیب‌شناختی از اینترنت» سوق می‌دهد و برخلاف حالت پیشین، ارتباط فرد با اینترنت، در مقوله‌ای خاص (مانند قمار، سکس، خرید یا بورس)، محدود نمانده، فرد وابسته، در حالت اخیر، به قسمت‌های مختلف اینترنت سر زده، سرگرم سایت‌های مختلف و متنوع آن می‌شود.

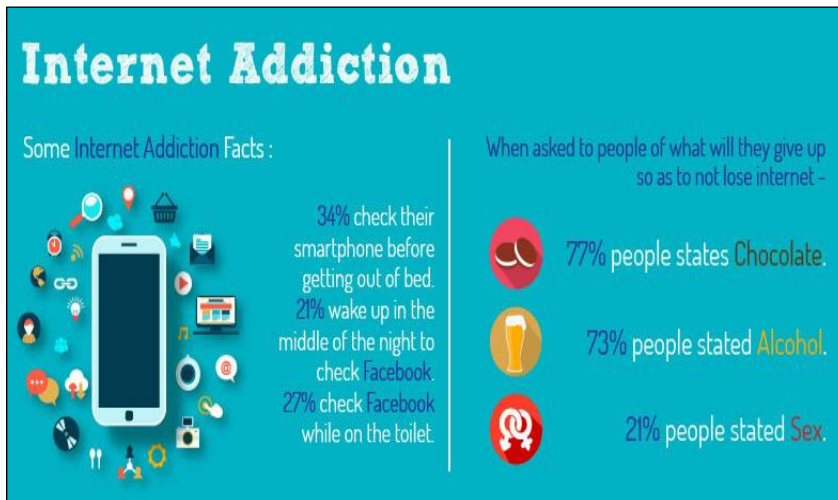


دیویس، پس از تمیز استفاده‌های آسیب‌شناختی خاص و عمومی از اینترنت، خاطرنشان می‌سازد که رویکرد مدل نظری وی، رویکرد آمادگی- تنش^۱ است. به این معنا که آسیب روانی فرد، حکایت از «آمادگی روانی» وی دارد و وارد شدن اینترنت به عرصه زندگی او، حکایت از وقوع «تنیدگی» و «تنشی» دارد که در بستر آسیب روانی فرد، پدید آمده، وی را به سمت وابستگی به اینترنت سوق می‌دهد.

منطقه (۱۳۸۶)، با توجه به مجموعه معیارهای پیشنهادی توسط کیمبرلی یانگ^۲ و موراهان-مارتین^۳ و شوماخر^۴، در زمینه وابستگی و اعتیاد به اینترنت، با برخی از اصلاحات، به ارایه معیارهای زیر اقدام کرده، گزارش می‌دهد، در بررسی مقدماتی مقیاس محقق ساخته، به نظر می‌رسد، این مقیاس در زمینه تشخیص اعتیاد به فناوری‌های مختلف (اعم از بازی‌های دیجیتالی، ماهواره، اینترنت، تلفن همراه، شبکه‌های اجتماعی)، در جمعیت ایرانی، کارایی مناسبی از خود نشان می‌دهد. محتوای سوال‌های مورد پرسش در مقیاس اخیر، به شرح زیر هستند:

1. Diathesis-stress
2. Young, K.
3. Morahan-Martin
4. Schumacher

- ۱- صرف زمان زیاد برای فناوری مورد نظر (بازی های دیجیتالی، ماهواره، اینترنت، تلفن همراه، شبکه های اجتماعی)،
 - ۲- اشتغال خاطر و درگیری ذهنی در مورد فناوری مورد نظر،
 - ۳- افت عملکرد آموزشی یا شغلی با شروع استفاده از فناوری مورد نظر،
 - ۴- پناه بردن به فناوری مورد نظر برای گریز از اضطراب یا افسردگی،
 - ۵- ناتوانی در کنترل و کاهش استفاده از فناوری مورد اشاره،
 - ۶- زدن از خواب برای صرف وقت بیشتر برای فناوری مورد نظر (ضرورت صرف وقت بیشتر برای به دست آوردن احساس رضایت- یانگ-)،
 - ۷- مخفی نگه داشتن میزان وقت صرف شده، هزینه و محتوای کاربری از فناوری مورد نظر از اطرافیان،
 - ۸- احساس ناآرامی، بدخلقی، افسردگی یا زودرنجی در اثر تلاش برای کاهش استفاده از فناوری مورد نظر،
 - ۹- درخواست یا جرّو بحث با دیگران جهت استفاده از فناوری مورد نظر،
 - ۱۰- احساس پشیمانی در مورد زمان صرف شده برای فناوری مورد نظر،
 - ۱۱- استفاده از فناوری مورد نظر برای هیجان جویی و ایجاد رابطه اجتماعی با دیگران،
 - ۱۲- زدن از درس یا کار برای پرداختن به فناوری مورد نظر،
 - ۱۳- بازماندن از تعامل های اجتماعی به سبب پرداختن به فناوری مورد اشاره،
 - ۱۴- گرفتار آمدن به مشکل شخصی، آموزشی یا شغلی به دلیل پرداختن به فناوری مورد نظر،
 - ۱۵- ابتلا به برخی از مشکلات جسمی در اثر کاربری از فناوری مورد نظر.
- سوال های ۷-۱، سوال های مبتنی بر معیارهای پیشنهادی تشخیصی برای اعتیاد به اینترنت توسط یانگ و موراهان- مارتین و شوماخر است.
- سوال ۸، مبتنی بر معیار پیشنهادی تشخیصی یانگ و سوال های ۱۴-۹ مبتنی بر معیارهای پیشنهادی تشخیصی موراهان- مارتین و شوماخر است. سوال ۱۵، تنها معیار افزوده شده به مجموعه معیارهای پیشنهادی محققان پیش گفته است. علت درج این سوال، تبعیت از مدل های زیستی- روانی- اجتماعی^۱، در تحلیل مسایل انسانی است، زیرا آدمی، دارای هر سه بُعد زیستی، روانی و اجتماعی است و فقدان معیارهای زیستی در معیارهای پیشنهادی یانگ و موراهان- مارتین و شوماخر، بیانگر ضعف آنها است. در تمامی سوال ها، جای اینترنت با فناوری مورد نظر، عوض شده، پرسشنامه مقدماتی به دست آمده، به عنوان راهنمای مصاحبه های تشخیصی برای گمانه زنی و بررسی وابستگی و اعتیاد به فناوری ارتباطی پیشرفته، (جهت کارهای پژوهشی)، قابل استفاده است.



بررسی‌های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که متأسفانه وابستگی به فناوری در کودکان نسل دهه ۹۰ مشاهده می‌شود و سن آغاز این اختلال، همان‌گونه که در نمونه آرای ۱۵ ماهه آمد، شاید به زیر ۲ سال برسد.

در بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان خردسال، تعداد زیادی از علایمی که منطقی (۱۳۸۶) به طرح آن دست زده است، مشاهده می‌گردد. آرش ۶ ساله و هلنای ۶/۵ ساله، در مصاحبه‌هایشان از صرف وقت زیاد خویش در ارتباط با فناوری یاد کرده‌اند:

«چه قدر در روز با تبلت کار می‌کنی؟»

اگه بشه، مثلاً صبح بشینم تا شب مثلاً تو گوشیم یا تو تلگرام یا تو بازی هستم.

(دوست آرش): من که از صبح تا شب تو تلگرامم.

«هلنا، تو چه کارتون‌هایی رو می‌بینی؟»

السا و آنا.

— چند ساعت در روز کارتون می‌بینی؟

۱۰۰ ساعت

— ۱۰۰ ساعت، این که خیلی زیاده!

من کارتون دوست دارم، اگه نبینم می‌میرم.

— چرا فکر می‌کنی می‌میری؟

چون عاشقشونم.

سپهراد ۵ ساله و محدثه ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می دارند، آنان چنان غرق بازی با تبلت خودشان می شوند که حتی متوجه صدا زدن مادرشان نمی شوند:

«- شده تا حالا وقتی بازی می کنی، مامانت تو رو صدا کرده باشه و تو نشنیده باشی؟
آره!»

«- شده تا حالا موقعی که تو داری بازی می کنی، مامانت تو رو صدا کرده باشه و تو متوجه اون نشده باشی؟
یه بار آره!»

حدیث ۶ ساله هم در مصاحبه خود از ناتوانی در کنترل میزان کاربری از تبلت، به شرح زیر یاد کرده است:

«- وقتی زیاد بازی می کنی، چه شکلی می شی؟ می شه یه کم توضیح بدی؟
یه حالت بدی می گیرم.

- یعنی چی؟

یعنی چشم قرمز می شه، اون قدر بازی می کنم.

- خوابت هم می گیره؟

اوهوم.

- اون وقت به خودت نمی گی، دفعه بعد زیاد بازی نمی کنم؟

می گم اصلاً دیگه بازی نمی کنم (خنده).

- اما بعد دوباره می ری سمتش.

آره».



احسان ۴ ساله و سوگل ۶ ساله، در مصاحبه های خود بیان می دارند، چنان به تبلتشان وابسته شده اند که حتی حاضر هستند، از ناهار خودشان صرف نظر کرده، اما از بازیشان دست نکشند:

«- احسان بریم ناهار بخوریم، وقت ناهاره.

نه.

- برای چی مگه گرسنه نیستی؟

نه.

- غذا دوست نداری؟

(احسان سرگرم بازی است و پاسخی نمی‌دهد).

- احسان بیا بریم غذا بخوریم، دوباره میایم بازی می‌کنیم.

نه، نمی‌خوام، نمی‌خوام!

پژوهشگر:

وقتی من از مادر احسان هم درباره اثرات کاربری مفراط احسان از تبلت پرسش به عمل آوردم، مادرش با تأسف بیان داشت که تبلت حتی موجب شده است که احسان نسبت به غذا خوردن هم کم توجه شود و کمتر غذا بخورد و به جای آن به بازی بپردازد.

«- سوگل خانوم تو کدوم بازی رو بیش‌تر دوست داری؟

پلیس بازی.

- چه قدر بازی می‌کنی؟

خیلی.

- مثلاً؟

از صبح تا شب.

- تو که دختری، پلیس بازی، بازی پسرانه نیست؟

من دوس دارم پلیس بشم.

- فقط پلیس بازی رو از صبح تا شب بازی می‌کنی؟

آره.

- بقیه بازی‌ها رو چه قدر بازی می‌کنی؟

اونا رو هم همش بازی می‌کنم.

- شده از غذا خوردن برای ادامه بازی صرف نظر کرده باشی؟

آره.

- توی خوابت شده خواب بازی کردن رو ببینی؟

آره.»

یکی از مربیان مهدکودک، در مصاحبه خود اظهار می‌داشت، وی متریانی دارد که نه تنها تبلتشان را با خودشان به مهد می‌آورند، بلکه حتی شارژ آن را هم همراهشان به مهد می‌آورند تا در صورت تمام شدن شارژ تبلت، بلافاصله دست به شارژ مجدد آن بزنند.

به همین ترتیب مربی مزبور بیان می‌داشت، برخی از بچه‌ها هم هرگاه در بین برنامه‌های مهد، کم‌ترین وقت آزادی پیدا می‌کنند، به او مراجعه کرده، از وی می‌خواهند تا گوشی خودش را به آن‌ها بدهد تا قدری با آن بازی کنند!

سپهر و مهدی ۶ ساله، در مصاحبه های خود اظهار می دارند که حاضر هستند از همه امور زندگی خود بزنند تا به بازی خود با پلی استیشن، تبلت یا گوشی خویش بپردازند:

«... با اسباب بازی هام هم بازی می کنم!

- چه اسباب بازی هایی؟

با اون لگوها که برات تعریف کردم، لگو آدمیا، با اونا بازی می کنم.

- همین؟

اوهوم.

- تو لگو بازی رو بیش تر دوست داری یا بازی با تبلت رو؟

تبلتم.

- اصلاً چیزی هست که بیش تر از تبلت بازی دوستش داشته باشی؟
آره.

- چی؟

پلی استیشن.

- به جز پلی استیشن؟

نه.

- هیچی؟

نچ.

«- مهدی تو چه قدر با تبلت بازی می کنی؟

خیلی.

- مثلاً از کی شروع به بازی می کنی؟

صبح از خواب که پا می شم.

- یعنی بعد از شستن دست و صورت و خوردن صبحانه؟

راستش اگه مامانم متوجه نشه، از همون اول با تبلت بازی می کنم.

- خوب تا کی بازی می کنی؟

خیلی. تا وقتی مامان به زور تبلتم رو از من بگیره».

یکی از همکاران پژوهش درباره رفتار آریای ۳ ساله با پسرعمویش در یک میهمانی می نویسد:

«آریا و پارسا، پسرعموی هم هستند. پارسا در یک میهمانی خانوادگی حسب معمول گوشی پدر را گرفته و بازی می کرد. البته چون اولیای پارسا از او خواسته بودند که گوشی پدر را به هیچ کس دیگر ندهد، پارسا سعی می کرد، دور از چشم آریا به بازی خودش ادامه بدهد. اما وقتی آریا متوجه بازی پارسا با گوشی پدرش شد، از پارسا خواست تا گوشی را به او هم بدهد تا او هم با گوشی قدری بازی کند، اما پارسا در برابر آریا مقاومت کرد و کار آن ها به دعوا کشیده شد. با آن که پدر پارسا سعی کرد تا با مداخله

در دعوای دو پسرعمو، دعوا را خاتمه بخشد و از پارسا خواست تا قدری گوشی را برای بازی به آریا بدهد، اما پارسا در برابر پدر هم مقاومت کرده، حاضر به دادن گوشی به آریا نشد و با مداخله پدر و دادن گوشی به آریا، پارسای عصبی شروع به ناسزاگویی و درگیری فیزیکی با آریا را کرد و در ادامه آرزوی مرگ او را کرد».

با توجه به شواهد ارایه شده، می‌توان اظهار داشت، بسیاری از علایم وابستگی به فناوری‌ها در کودکان مصاحبه شده قابل مشاهده است.



صاحبه ثریای ۵ ساله، حاوی نکات قابل تأملی در امر روند به اعتیاد کشیده شدن کودک به فناوری و علایم و تبعات بعدی آن است:
«تذکر پژوهش‌گر:

ثریای ۵ ساله، تنها فرزند خانواده است. او وابستگی بسیار زیادی به تبلت و تماشای تلویزیون دارد، به طوری که از صبح تا پاسی از شب، تلویزیون روشن بوده و اجازه خاموش کردن آن را به خانواده‌اش نمی‌دهد. او حتی بازی با عروسک‌ها و غذا خوردنش هم در جلوی تلویزیون است. ثریا در حین سفر و در داخل اتومبیل هم با ال‌سی‌دی خودرو به تماشای برنامه‌های مورد علاقه‌اش می‌پردازد. چشم‌های ثریا پف کرده و تا حدودی قرمز است. به گفته مدیر مهدکودک، ثریا بسیار مضطرب، کم‌رو و خجالتی است و در مهد تقریباً دوستی ندارد. او از مشکلات خواب رنج می‌برد و گاهی کابوس‌های شبانه به سراغش می‌آید. دندان قروچه و تیک از دیگر مشکلات ثریا است.

قسمتی از مصاحبه انجام شده با ثریا، به شرح زیر است:

- ثریا جان، چندسالتیه؟

۵ ساله.

- مهدکودک می‌ری؟

بله. مهد کودک بهشت.

- مهدت رو دوست داری؟

نه. چون چند تا پسر با چند تا دختر هستن که همش منو اذیت می‌کنن.

- هر روز مهد می‌ری؟

نه، چون بعضی وقتا دلم درد می گیره، بابام میاد دنبالم. من اونجا رو دوست ندارم. دوست دارم بیش تر خونمون باشم.

- خونه که هستی حوصله ات سر نمی ره؟

نه. من دوست ندارم بزرگ شدم برم مدرسه. دوست دارم همش خونه باشم، کارتون ببینم.

- جدی؟ پس معلومه خیلی کارتون دوست داری؟

آره. من همه کارتون های دنیا رو دیدم.

- مثلاً چه کارتون هایی رو دیدی؟

باب اسفنجی، کارتون کیتی، گربه چکمه پوش، پنجولی که نقش آتش نشان داره برای نجات آدما، توکیو غول می بینم، بت من می بینم، دیگه... خیلی چیزا.

- هرروز این کارتون ها رو می بینی؟

آره، من از صبح که بیدار می شم کارتون می بینم تا شب، فقط وقتی تبلت بازی می کنم، دیگه کارتون نمی بینم.

- ... خوب ثریا جون یه کم دیگه درباره بازی هایی که می کنی، حرف بزنیم؟
باشه.

- گفتی کلش هم بازی می کنی؟

آره، خیلی بازی می کنم. مگه چه عیبی داره؟

- همین جوری پرسیدم. می خواستم ببینم چه قدر کلش بازی می کنی؟

خوب من زیاد بازی می کنم. همش دارم اونو بازی می کنم.

- یعنی هر روز؟

بله. خیلی ام خوبه. اولش آدم می ترسه، ولی وقتی همه اش بازی کنی، دیگه نمی ترسی.

- پس الان دیگه نمی ترسی؟

چرا خیلی. من شبا تا صبح مامانم بغلم می کنه که خوابشو نبینم.

- می دونم چه قدر این چیزا ناراحتت می کنه. دوست داری دیگه بازی های خشن نکنی؟

نه، من بازم بازی می کنم. صبح که هوا روشنه نمی ترسم. من هر روز دلم می خواد کلش بازی کنم، خیلی دوست دارم.

من شب که هوا تاریکه، همش فکر می کنم خون پاشیده شده یا هیولا و آدم خوارها حمله کردن، نمی تونم بخوابم خیلی می ترسم.

- شده شب از خواب پیری؟

آره، من هرشب خواب وحشتناک می بینم، از خواب می پرم. مامانم منو برده دکتر، ولی بازم خوابای

بد می بینم.

- چه خواب هایی می بینی؟

خواب می‌بینم یه جادوگر بدجنس اومده تا منو با خودش ببره به قلعه سحرآمیز. آخه جادوگرا می‌خوان بچه‌ها رو که دستگیر کردن، تبدیل به یه گربه سیاه زشت کنن. همش فکر می‌کنم، توی کمد لباسم قایم شده. بعضی وقتا هم خواب هیولا می‌بینم که اومده منو بندازه توی کیسه، ببره سرزمین هیولاها. اونا غذاشون بچه آدماست. همش فکر می‌کنم پشت پرده اتاقم قایم شده. یه بار دختر دایی‌ام یه فیلم ترسناک بهم نشون داد که همش اون یادم می‌افته.

- پس خیلی اذیت شدی دخترم. فکر می‌کنی بتونی یه کمی بازی‌هات رو کم‌تر کنی؟
یعنی چی؟

- منظورم اینه که با تبلت کم‌تر بازی بکنی؟
نه، نمی‌خوام. اگه به مامانم بگی دیگه باهات دوست نیستم.
- آخه خودت گفتی شب‌ها می‌ترسی.
خوب این که اشکالی نداره. من بغل مامانم می‌خوابم، دیگه نمی‌ترسم. اگه برم توی تخت خودم می‌ترسم. بابا گفته که می‌تونم تا هر وقت که بخوام پیش مامانم بخوابم. منم تبلتمو می‌برم توی تخت مامانم، باهاش بازی می‌کنم تا خوابم ببره.
گفت‌وگو با مادر ثریا:

- ارزیابی کلی شما از وضعیت دخترتون چه طور هست؟
حقیقت اینه که احساس می‌کنم دخترم خیلی وابسته شده.
- به چی وابسته شده؟
به تلویزیون و تبلتش. ثریا از خواب که بیدار می‌شه، تلویزیون رو روشن می‌کنه تا ۱۲ شب یا گاهی تا ۱ نصف شب. یا نشسته پاش یا هم‌زمان تبلت بازی می‌کنه. در هر صورت تلویزیون روشنه.
- چرا تلویزیون رو خاموش نمی‌کنید؟
ما که حریفش نمی‌شیم. به قدری جیغ و داد می‌کنه که آبرو برامون نمی‌ذاره توی این خونه‌های آپارتمانی. شب‌ها هم خواب خوبی نداره.
- ولی این بازی‌ها و وابستگی زیاد ثریا هم مشکلات عدیده‌ای براتون خواهد داشت.
بله می‌دونم، همین الانش هم درگیر هستیم با این بچه. ثریا توی این سن معتاد شده به این وامونده‌ها. (گریه زیاد). ولی دیگه فکر کنم نشه کاری براش کرد....».





در یک جمع اجمالی می‌توان بیان داشت، فناوری‌ها به دلیل جذابیت‌های بسیاری که از آن‌ها برخوردارند، به شدت مورد توجه کودکان نسل دهه ۹۰ (و نوجوانان و جوانان) ایرانی قرار دارد و این کاربران در فضایی که به دلیل عدم بسترسازی فرهنگی لازم، فاقد جذابیت‌های معادل فناوری‌ها است، با کاربری مفرط از فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل در آن‌ها غرق می‌شوند و در این رهگذر نه تنها تبعات زیستی و خیمی (نظیر آسیب‌های مغزی) گریبان گیر آنان می‌گردد، بلکه تبعات و پیامدهای روانی دشوار و شکننده‌ای بر آنان عارض می‌گردد که زندگی فردی و اجتماعی بعدی آنان را به شدت تحت تأثیر خویش قرار خواهد داد.



۲-۲۵- بروز کودک آزاری های دیجیتال



کودک آزاری شامل اعمال و رفتارهایی است که توسط افراد دیگر، نسبت به کودکان انجام گرفته، به صحت و سلامت عاطفی، روانی و جسمی آنان آسیب می‌رساند. به عبارت دیگر، هرگونه رفتار یا کوتاهی در انجام اعمالی که سلامت عاطفی، روانی و جسمی کودک را به مخاطره اندازد، کودک آزاری نامیده می‌شود. این آزارها از مواردی مانند آزار لفظی و عاطفی شروع شده، به مواردی مانند سوءاستفاده

(و حتی سوءاستفاده جنسی) از کودک و وارد آوردن آسیب جسمی به کودک که حتی ممکن است به مرگ وی منجر شود، می‌انجامد.



دانشنامه ویکی‌پدیا درباره تعریف کودک‌آزاری می‌نویسد:

کودک‌آزاری عبارت است از هر گونه فعل یا ترک فعلی که باعث آزار روحی و جسمی و ایجاد آثار ماندگار در وجود یک کودک شود. برخی از این آثار می‌تواند مخفی باشد. ممانعت از حاضر شدن در کلاس درس، محروم کردن او از غذا، حبس در حمام یا زیرزمین نمونه‌هایی از کودک‌آزاری است. تنبیه بدنی و تجاوز جنسی به کودک هم از دیگر انواع کودک‌آزاری فیزیکی به شمار می‌رود.

بر اساس پیمان‌نامه حقوق کودک، هر فرد زیر ۱۸ سال کودک (یا نوجوان) محسوب می‌شود. ملاحظه قوانین برخی از کشورهای جهان در زمینه مقابله با کودک‌آزاری، دلالت بر برخورد قاطع قانون‌گذار با افراد کودک‌آزار دارد.

در آلمان کودک‌آزاری که بیش از ۲۵ سال سن داشته باشند، با نظر موافق کمیسیون پزشکی با استفاده از دارو عقیم می‌شود. در سوئد نیز قانون مشابهی وجود دارد. در فرانسه و اسپانیا نیز تمهیداتی برای اجرای مورد مشابه انجام گرفته‌است.

کودک‌آزاری در ایالات متحده آمریکا جرمی بسیار جدی محسوب می‌شود و دادگاه می‌تواند برای مجرمان از احکام تعلیقی تا حبس ابد مجازات تعیین کند.

در ایران طبق ماده ۱۱ لایحه حمایت از کودکان و نوجوانان، هر کس مرتکب قتل عمد یا ضرب و جرح عمدی کودک یا نوجوان شود و به هر علتی قصاص نشود، علاوه بر پرداخت دیه، حسب مورد به بیش از دو سوم حداکثر مجازات مقرر قانونی محکوم خواهد شد.



کودک آزاری به چهار گونه عاطفی (روانی)، بدنی، جنسی و غفلت و بی توجهی دسته بندی شده است. این موارد عبارتند از آزار روانی (عاطفی)، آزار جنسی، آزار جسمی و غفلت و بی توجهی. شرح هر یک از موارد پیش گفته به قرار زیر است:

آزار روانی (عاطفی)

این نوع آزار کم تر از انواع دیگر گزارش شده یا شناسایی می شود، اما بسیاری آن را شایع ترین نوع کودک آزاری می دانند. این نوع آزار معمولاً با دیگر انواع آزارهای کودک همراه است. کودکی که از نظر روانی آزار می بیند، رفتارهایی بروز می دهد که برای آن ها دلیل پزشکی یا دلیل موجه دیگری پیدا نمی شود یا رفتارهای مورد نظر متناسب با سن کودک نیستند یا نشانه های عدم رشد کافی از جنبه های مختلف در رفتار کودک وجود دارد. عدم ارضای نیازهای عاطفی کودک، طرد کردن کودک، اعمال خشونت خانوادگی در حضور کودک، تشویق نکردن کودک، خوردن الکل یا استفاده از مواد مخدر توسط اولیا در حضور کودک و مانند آن که کودک را از نظر عاطفی مورد آسیب قرار می دهد، از مصادیق کودک آزاری عاطفی یا روانی محسوب می شوند.

آزار جنسی

هرگونه آزار جنسی درگیر کردن کودک در فعالیتی که به نوعی باعث ارضای فرد بزرگسال گردد، تحمیل جنسی علیه کودک که فاقد تحول لازم شناختی، هیجانی و جسمی است، لمس، بوسیدن، وادار کردن کودک به دیدن روابط دو فرد بزرگسال، اجبار به برهنه شدن، عکس گرفتن از بدن کودک و نشان دادن عکس از افراد برهنه به کودک را می توان از مصادیق کودک آزاری جنسی برشمرد. این نوع آزار برای دختر بچه ها بیش تر از پسر بچه ها اتفاق می افتد. اما در پسر بچه ها هم کم نیست. در غرب در مقوله آمیزش جنسی، رضایت هر دو طرف مهم است. اما آمیزش جنسی با فرد زیر پانزده سال در هر حالتی، سوءاستفاده جنسی محسوب می شود. آمیزش جنسی فرد بالای هجده سال با فرد زیر هجده سال هم آزار جنسی شمرده شده است.

آزار جسمی

هرگونه لطمه یا آزار بدنی، هر نوع کتک زدن، تکان دادن شدید، سوزاندن، پرتاب کردن و هل دادن، مسموم کردن، تظاهر به خفه کردن و مانند آن که برای کودک قبل از سن ۱۸ سال توسط افراد بزرگسال ایجاد گردد، نشانه آزار جسمی است. در کل هر نوع آسیب یا لطمه ای در بدن که یکی از ویژگی های زیر را داشته باشد احتمالاً کودک آزاری است:

- هر گونه علامت یا نشانه آسیب در بدن کودکی که توانایی حرکت ندارد (هنوز رشد نکرده یا دچار معلولیت است).

-مشاهده آسیب در جایی از بدن که وجود چنین آسیبی غیرمعمول است.

-هیچ توضیح یا دلیل پزشکی برای آسیب وارده وجود ندارد.

-توضیح پدر و مادر یا سرپرست کودک درباره چگونگی ایجاد آسیب که با ماهیت آسیب تطبیق ندارد یا منطقی به نظر نمی‌رسد.

-پدر و مادر یا سرپرستی که رفتاری مشکوک دارند، با تأخیر از پزشک یا کادر درمانی کمک خواسته‌اند یا اصلاً کمک نگرفته‌اند، برای ترخیص کودک از بیمارستان عجله دارند و اصرار می‌کنند که با بچه خوب رفتار می‌کنند.

-پدر و مادر از هم جدا شده باشند و مراقبت از کودک گاهی به عهده همسر مادر یا پدر باشد.
-کودک اغلب غم‌زده، منزوی، ترسیده یا با بهت‌زدگی ناظر است یا ممکن است چیزی بگوید که حاکی از آزار دیدن باشد.

غفلت و بی‌توجهی

بی‌توجهی و مسامحه عاطفی نسبت به کودک، فراهم نکردن بهداشت، مسکن، مراقبت طبی مناسب و تحصیل از مصادیق مسامحه عاطفی و غفلت از کودک بوده، کودک آزاری تعریف می‌گردند.
درباره علل کودک آزاری، موارد زیادی مطرح شده است. دکتر درمان درباره علل کودک آزاری می‌نویسد:

«علل کودک آزاری را می‌توان در موارد زیر خلاصه کرد:

ناآگاهی والدین: گاهی والدین یا افراد دیگر که به کودکان آزار می‌رسانند، نمی‌دانند که رفتار آن‌ها کودک آزار است، مانند کسانی که کودکان را تنبیه بدنی می‌کنند، مورد تحقیر و توهین قرار می‌دهند، به نیازهای اساسی آن‌ها توجهی ندارند و این رفتارها را عادی و معمولی می‌دانند.
مشکلات اقتصادی: فقر سبب می‌شود تا کودکان از دسترسی به نیازهای اساسی مانند تغذیه و موارد مشابه محروم شوند یا والدین به علت فشارهای مالی با رفتارهایی مانند پرخاشگری، خشونت و بی‌توجهی، کودکان خود را مورد آزار قرار دهند.

اعتیاد: اعتیاد به علت خصوصیتی (مانند پرخاشگری، بی‌مسئولیتی، کاهش عواطف) که در افراد ایجاد می‌کند، سبب می‌شود تا کودکان مورد آزار، به‌ویژه از نوع سوءاستفاده قرار گیرند.

اختلال‌های روانی: در صورتی که والدین به مشکلات روانی مبتلا باشند، با رفتارهای مانند تندخویی، خشونت، ناسازگاری، بی‌توجهی و نظایر آن که ناشی از اختلال‌های روانی آن‌هاست، اسباب آزار کودکان را فراهم می‌آورند.

مشکلات خانوادگی: مشاجرات و جنجال های شدید و طولانی والدین، تعداد زیاد افراد خانواده، شیوه های تربیتی نامناسب و در برخی موارد وجود پدر یا مادر ناتنی، سبب می شود که کودکان مورد آزار قرار گیرند، تا حدی که مشکلات خانوادگی یکی از دلایل کودک آزاری به شمار می رود.

مشکلات کودکان: اطفالی که مشکلات نسبتاً پایدار و شدید دارند، بیش تر از سایر کودکان مورد آزار قرار می گیرند. به عنوان مثال، اطفالی که به امراض جسمی مزمن و طولانی مدت یا مشکلات رفتاری، پرخاشگری، بی قراری، بیش فعالی، اضطراب، شب ادراری و مانند آن دچارند، به علت مشکلاتی که برای بزرگسالان ایجاد می کنند و نیز به سبب ناآگاهی والدین از این مشکلات، اغلب مورد آزار جسمی و روانی قرار می گیرند.

مشکلات مدرسه: مشکلاتی که در مدرسه برای شاگردان ایجاد می شود (مانند انتظار بیش از حد، ندیدن تفاوت ها، ایجاد اضطراب، ترس و رقابت های شدید، تبعیض، تنبیه بدنی، تحقیر و توهین و نظایر آن) سبب آزارهای جسمی و روانی کودکان می شوند.

همان گونه که از علل ذکر شده برمی آید، مقوله رسانه در این مجموعه دیده نشده است. حال آن که بررسی های میدانی گروه پژوهش حکایت از آن دارد که برخی از کودکان با ورود به فضای مجازی و شبکه های اجتماعی، با تهدید و آزار کلامی و روانی دیگران مواجه می گردند. به همین ترتیب بعضی از کودکان با بیان چگونگی کاربری اولیایشان از رسانه ها، در عمل بر نوعی از کودک آزاری رسانه ای آنان صحه می گذارند، زیرا مثلاً اولیا با کاربری از فیلم های ترسناک، در عمل اسباب ترس و وحشت فرزند خود را فراهم آورده اند.

ریحانه ۵ ساله و آرین ۶ ساله که به سبب عدم بسترسازی فرهنگی اولیا و اولیای فرهنگی جامعه در سن اندک خویش کاربر فضای مجازی گردیده اند، مصادیقی از آزارهای روانی را که متوجه آنان شده است، به قرار زیر شرح داده اند:

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

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

- ناراحت شدید؟

خیلی، آخه بهمون گفت زشت».

«- ... پس گفتی آهنگ هم می خونی؟

آره! بعد اونا رو توی تلگرام هم می ذارم!

- فقط آهنگ هایی رو که می خونی، می گذاری؟

نه، ولی بیش ترش آهنگی رو که می خونم، می فرستم.

به جز آهنگ، دیگه چه چیزهایی می فرستی؟

عکس خودمو یا فیلم از خودم می فرستم.

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

تو اینستا که خیلیا منو اذیت می کنن، مثلاً شکلک می فرستن و مسخرهام می کنن».



تبسم ۶ ساله، در مصاحبه خود به بیان نمونه‌ای از کودک آزاری رسانه‌ای اولیا پرداخته است، تبسم در فراز نخست مصاحبه‌اش از وسواسی بودن پدر خود یاد کرده است و در فراز بعدی بیان‌اتش، از اضطراب‌های گسترده خود که به صورت تیک کردن پوست دست در زندگی وی نمود یافته است، سخن می‌گوید، اما با وجود موارد اخیر که بیانگر ضعف و تزلزل روانی تبسم هستند، پدر وی با کاربری از فیلم‌های پرخشونت و ترسناک، بدون توجه به این که فرزند وی به دلیل ضیق روانی خویش از این مضامین به شدت می‌ترسد، کودک خود را به تنش و تنیدگی شدیدی انداخته است که شاید تیک روانی وی، انعکاس همین فشار روانی شدید باشد که به تبسم ۶ ساله وارد می‌آید. تبسم در مصاحبه خود چنین بیان می‌داشت:

«بابام خیلی وسواسیه، حموم می‌ره، دو ساعت طول می‌کشه.

- کی بهت گفته، بابات وسواسیه؟

خودم دیدم، می‌ره حموم، خیلی طول می‌کشه تا بیاد.

- فقط حمومش طول می‌کشه؟

کارای دیگه‌اش هم طول می‌کشه، وقتی می‌خواد حاضر بشه یا کیف برداره، همه کاراش طول می‌کشه، این قده تمیزه بابام، می‌گه زیر تخت خاکه، اونور خاکه، اینور خاکه. مامانم بیچاره از دست بابام دیوونه شده.

چرا؟

این قدر که بابام می‌گه اینجا رو تمیز کن، اونجا رو تمیز کن.

- تو هم به مامانت کمک می‌کنی؟

آره یه وقتایی.

- چه کار می‌کنی؟

دستمال می‌کشم میزا رو، جارو برقی می‌کنم، تی می‌کشم.

- مامانت همیشه خونه رو تمیز می‌کنه؟

نه، فقط پنجشنبه‌ها، هم منو می‌بره حموم، هم خونه رو تمیز می‌کنه.

- بابات هم کمک می‌کنه؟

نه بعضی وقتا از صبح تا شب می خوابه، این قدر که خوابالو هست.

- پوست دستت چی شده خاله؟

نمی دونم. خیلی پوست دستمو کندم.

- چرا؟

نمی دونم. خودش این جوری شده، بعدش منم هی می کندم.

- کی می کنی؟

همون موقع هایی که سرگرمی ندارم.

- دردت نمی گیره؟

نه.

- خون نمیاد؟

نه، یه وقتایی آره.

- خون میاد چه کار می کنی؟

می رم می شورم.

...

- تا حالا فیلم ترسناک دیدی؟

نه، ولی بابام می بینه، من می ترسم.

- بعد چه کار می کنی؟

می رم تو اتاقم، مامانمو صدا می کنم، گوشمم می گیرم.

- چرا؟

آخه خیلی ترسناکه، نمی خوام صداشم بشنوم.

- درباره چی بود؟

یه جادوگر می خواست یکی رو بکشه.

- کجاش وحشتناکه؟

اونجاش که می خوان همدیگه رو بکشن.

- به بابات نمی گی این ها رو نبینه؟

اگه ببینه، من می رم تو اتاقم».

آرین ۶ ساله، در مصاحبه اش بیان می داشت که او با الهام گیری از بن تن، به عنوان الگوی مورد

علاقه اش، کودک آزاری جسمی را در برخورد با برادر کوچکش اعمال می کند.

«- آرین این کیه که شکلت رو کشیدیش؟

این بن تنه دیگه، نمی شناسیدش مگه!

- نه خوب، حالا کی هست؟

والا نمی‌دونید! خیلی با حاله، بن تن یه پسر خیلی قویه، با مزه‌ام هست، خیلی‌ام خوش‌تیپه... .

- آراین تو خواهر و برادر هم داری؟

آره، یه داداش دارم.

- اسمش چیه؟

آریا.

- آریا چند سالشه؟

کوچیکه، فک کنم ۱ سالشه.

- آریا گریه هم می‌کنه؟

آره خاله، همش داره گریه می‌کنه، شبا هم نمی‌ذاره بخوابیم، همش عر می‌زنه.

(با توجه به صحبتی که با مادر آراین کردم، وی گفت، از وقتی آراین بن تن رو می‌بینه، حرف‌های

زشت زیاد می‌زند).

- پس آریا گریه می‌کنه، اذیت می‌شی؟

آره، وقتی گریه می‌کنه، می‌رم موهاشو می‌کشم (طبق گفت‌وگویی که با مادر آراین داشتم، وی

کبودی‌هایی روی دست آریا را دیده بود که حدس می‌زدند کار آراین باشه).

- اون جووری که بیش‌تر گریه می‌کنه!

اوهوم، ولی خب دلم خنک می‌شه.

- فقط موهاشو می‌کشی؟

آره.

- کاره دیگه‌ای با اون نمی‌کنی؟

اِ! خب گازشم می‌گیرم. خاله به مامانم نگیا (مادر آراین تأکید زیادی روی خشونت آراین در ارتباط با

برادرش داشت و خاطرنشان می‌کرد او جرأت نمی‌کند این دو را با هم تنها بگذارد).



با گسترش فضای مجازی، برخی از انواع جدید کودک‌آزاری به موارد پیشین کودک‌آزاری افزوده

شده‌اند. یکی از انواع کودک‌آزاری‌های جدید که در فضای مجازی مشاهده می‌شود، استفاده اولیای

بلاگر از کودکانشان برای انجام تبلیغات مورد نظر کارفرمای مطبوعشان است، به این معنا که با راه افتادن کسب و کارهای اینترنتی، برخی از افراد در جریان تبلیغ کالاهاى مورد نظر، از کودک خودشان نیز در این میان سود می‌برند که این عمل مصداق نوعی از سوءاستفاده و بهره‌کشی از فرزند به شمار می‌رود، زیرا این کودکان نظیر یک مدل مشغول نوشیدن، خوردن، پوشیدن، ژست گرفتن و خلاصه طنازی شده، می‌کوشند تا آن گونه که تبلیغ کالا ایجاب می‌کند، در خدمت تبلیغ آن باشند و بالطبع کارهای آنان در فضای مجازی، آنان را در آینده رها نخواهد کرد. گزارش زیر قسمتی از مصاحبه با چند مادر بلاگر است که فرزند خود را در جریان کار تبلیغاتی خویش وارد کرده‌اند.



قاسم‌زاده و منطقی (در دست نشر) در مقاله «بررسی انگیزه‌های بهره‌کشی از کودکان توسط مادران کارآفرین ایرانی در فضای مجازی» می‌نویسند:

«در مصاحبه‌های مقدماتی انجام شده با برخی از مادران کارآفرین در شبکه‌های اجتماعی تلگرام و اینستاگرام، مشاهده می‌شد که برخی از مادرانی که در جریان کارشان، فرزند خود را هم در کنار خودشان در فضای مجازی مطرح کرده، از این طریق در صدد کسب درآمد و افزایش سود خودشان هستند، اساساً از مقوله‌ای به نام بهره‌کشی از فرزند بی‌اطلاع هستند. مصاحبه زیر نمونه‌ای از این دست مادران را به نمایش می‌گذارد:

«باران بچه جذابه، در ثانی بچه‌ای که الان این قدر شناخته شده هست و خودش فهمیده که می‌تونه از توانایی زبان و بدنش استفاده بکنه، خب معلومه خیلی طرفدار پیدا می‌کنه. من اگر کسی لپ بچه‌ام رو بکشه، حساس نمی‌شم، ولی اجازه نمی‌دم کسی بچه‌ام رو دست کاری بکنه. خب باران رو همه دوشش دارن دیگه. الان می‌بینم که چه قدر اعتماد به نفس داره، من بچه که بودم به زور حرف می‌زدم، اصلاً حرف نمی‌تونستم بزنم. سلام نمی‌تونستم بکنم. همش مامانم می‌گفت، چرا سلام به این نمی‌کنی، چرا احوال‌پرسی نمی‌کنی، ولی الان می‌بینم باران تو سه و نیم سالگی چه قدر شیرینه، خودم از این وضعیت لذت می‌برم و احساس می‌کنم، این جبران اون چیزیه که من نداشتم.

- این جورى فكر نمى كنى باران از دنيای كودكيش خيلى فاصله گرفته و خيلى زود داره وارد دنيای بزرگ‌ها مى شه؟ اصلاً شايد اين يه مدل بهره‌كشى و سوءاستفاده از باران باشه؟
نمى دونم تا حالا بهش فكر نكردم.

مادران كارآفرين كم‌ترى وجود داشتند كه احتمال آسيب‌ديدگى فرزند در ذهنشان خطور كرده است، اما جديت و پيگيرى خاصى را در اين جهت انجام نداده بودند. نمونه زير مصاديقى از همين مادران را به معرض ديد مى گذارد:

«- من توى پيچ شما ديدم كه شما خيلى عكس‌هاى تبليغاتى از نسيم دارى؟

اون يه چيز عادى هست، به خاطر اين كه الان اين همه بچه سلبىتى هستن، پيچ دارن، مثلاً چند كا فالوور دارن، مامانشون مثلاً هي آتليه بېرن، اين ور بېرن، سفر بېرن، ازشون ويدئو عكس بذارن، با اين كه منم حتى ديگه خيلى اون طورى بودن رو نمى پذيرم، چون من فكر مى كنم، وقتى يه بچه‌اى از ۴ سالگى همه‌اش تو مزون و آرايشگاه و تو آتليه هست، واى به حال ۲۰ سالگيش، اون وقت قراره چه خبر باشه براش، من خودم تو يه خانواده خيلى مذهبى بزرگ شدم، با يه فضاي خيلى سنتى، طورى كه مثلاً مى خواستم اول دبيران با دوستانم بيرون برم، مامان و بابام اجازه نمى دادن. ما اون سال‌ها داستان‌ها داشتيم كه تا حبس كردن من تو خونه پيش مى رفت. من از اين خانواده ميام. قطعاً تم سنتى و اين مدلى دارم، ولى متنفرم از سخت‌گيرى، ولى فكر نمى كنم دخترم اين در زمينه باشه، به نظر خودم، من حد وسط هستم».

برخى از مادران مصاحبه شده پس از موفقيت‌هاى اوليه‌اى كه در كسب درآمد اقتصادى داشته‌اند، در صدد برآمده‌اند تا با خلاقيت خويش، فرزندشان را نيز وارد تبليغات خود كنند و به اين ترتيب بر ميزان فالوورهاى خويش و در نتيجه كسب درآمدشان بيفزاييند. مصاحبه زير مصاديقى از همين معنا را به نمايش مى گذارد:

«- خوب مى شه يه كم در مورد دخترت برام بگى و اين كه چى شد كه خواستى از فرشته توى كارت استفاده كنى؟

من اوايل كه تنها از خودم ويديو مى گرفتم و پر مى كردم، بعد به اين نتيجه رسيدم كه من مى تونم توى همه حيطه‌ها فعاليت كنم. فقط غذاى رستوران و كافه‌ها و اينا نباشه. مثل الان كه من خودم دارم دستورات غذاى جديد ابداع مى كنم. بعد ديدم ما كلى غذاى بچه داريم. من مى تونم حتى براى فرشته هم تبليغ غذا كنم. الان بچه‌ها بيش‌تر از بزرگا علاقه به غذا دارن، ديگه اين شد كه تصميم گرفتم كه فرشته رو هم وارد اين وادى بكنم، البته به فرشته نمى گم كه دارم ازش فيلم مى گيرم، چون وقتى بگم، ديگه صحنه مصنوعى مى شه. فرشته گاهى اين قدر اذيت مى كنه براى يه ويديو كه اصلاً از هفت جد و آبادم پشيمون مى شم. بعد ديگه بهش نمى گم. ميام آماده‌اش مى كنم و لباس خوشگل تنش مى كنم و بعدش ميام مى گم فرشته دارى چى مى خورى، فرشته چه مزه‌اى مى ده، اونم خودشو لوس مى كنه و

منم ازش یه ویدیو یک ساعته می گیرم، بعدش میام ادیتش می کنم، هر جاشو بخوام برمی دارم و در مجموع یه ویدیو چهار دقیقه ای ازش در میارم. فعلاً هم که با استقبال خیلی خوبی روبه رو شده. یکی از کارخونه های شیر به من درخواست داده که تبلیغ کنم براشون، برای شیر، شیر نارگیل، شیر موز و از این چیزا که خب ایده شون تو این مورد، تبلیغ با فرشته هست. من برای حضور فرشته بیش تر به پولش فکر می کنم، بچه ها همیشه برا تبلیغ جذاب بودن، توجه ها رو جلب می کنن، چون شیرین و طبیعی هستن». با وجود آن که برخی از مادران به شکل ضمنی از خطرهایی که در جریان به کارگیری فرزندشان در فضای مجازی با آن مواجه شده اند، یاد می کنند، اما در غالب موارد این خطرها را در برابر مزایای به کارگیری فرزندشان در فضای مجازی کنار می گذارند.

یکی از مادران در مورد مشکلی که در رفتارهای فرزندش می دید، در مصاحبه اش چنین بیان می داشت:

«فرشته همین الان هم اضافه وزن داره، من دوست ندارم چاق بشه، آخه من و اون الان با خوردن پول در میاریم، این می تونه باعث بشه چاق بشه، من این رو دوست ندارم و می ترسم فرشته عادت کنه به خوردن».

مصاحبه زیر نمونه ای از مواردی است که در آن مادر با وجود احساس خطرهایی که به کارگیری فرزندش در فضای مجازی وی را تهدید می کند، با تأکید بر سرگرم شدن فرزند و لذت بردن وی از حضور در فضای مجازی، از به کارگیری فرزندش در فضای مجازی دفاع کرده است:

«- خوب مهتاب خانم شما فکر می کنی شغلی که توش هستی، برای دخترت چه پیامدهایی می تونه در آینده داشته باشه و استفاده از اون به عنوان تبلیغ، چه پیامدهایی داره؟

خب من فک می کنم، این کار برای مهشید خیلی خوبه، برای الانشم که خیلی سرگرم کننده هست و خیلی خوشش میاد، انگار یه جور خاله بازی، می دونین چون تا می گم مهشید می خوام عکس بگیریم، ژست بگیر، کلی می خنده و بهش خوش می گذره، البته بعضی وقتها سر ویدیوها خسته می شه، ولی به نظرم این کار رو دوس داره. من خودمم خیلی حس خوبی دارم که خیلی از برندها برای مدل شدن، از مهشید خوششون میاد و اون رو انتخاب می کنن. من بهش افتخار می کنم و فکر می کنم این کار توی آینده اش هم می تونه مؤثر باشه. چون الان مهشید من شده مدل بچه ها، خیلی از فالوورای من، موهای دختر بچه هاشون رو مثل مهشید می بندن و مثل اون لباس می پوشونن».

بعضی از مادران با وجود اذعان به رفتارهای نامناسبی که از فرزندشان سرمی زند، به شکل غیرمستقیم به خطرات به کارگیری وی در فضای مجازی اشاره داشتند، یکی از مادران در همین ارتباط بیان می داشت:

«باران الان اون قدر دبدبه و کبکبه داره، یکی باید باد این بچه رو خالی کنه انگار، ولی همه خیلی دوشش دارن. ولی خیلی وقتها مثلاً فکر می کنه، حالا یه تبلیغ چایی می کنه، چه خبره. وقتی جواب خودم رو هم می ده، به خودش می گم، مثلاً می گم این کار رو بکن، می گه نه، نه من نمی کنم، من خیلی

معروفم، من می‌گم جمع کن خودتو بچه، پرو نشو حالا تو هم. باهاش این طوری حرف می‌زنم، مثلاً نرمش می‌کنم که خیلی فاز بر نداره و جوّ نگیرتش».

اما با وجود خطراتی که مادران به شکل ضمنی در ارتباط با فرزندشان از آن یاد می‌کنند، در غالب موارد با طرح منافع دیگری که در این گذر متوجه فرزندشان شده است، بر روی خطرات پیش گفته چشم می‌بندند. بیانات زیر مادران بلاگر، نمونه‌هایی در همین جهت به شمار می‌آیند:

«این نوع تلاش مدرن یه مادر می‌تونه باشه برای آینده شغلی بچه‌اش».

«هم برای اونم بتونم یک کسب و کاری راه بندازم و معروفش کنم».



بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، بچه‌هایی که به عنوان کودکان کار مدلینگ توسط خانواده‌ها انتخاب می‌شوند، در مسیری قرار می‌گیرند که با توجه به قرار گرفتن در شرایط نامناسب تربیتی، آسیب‌هایی را تجربه می‌کنند که حتی ممکن است سبب‌ساز برخی اختلال‌ها در آنان شود. به تعبیر دیگر، کودکی که از سنین پایین مرکز توجه دیگران قرار می‌گیرد، در بزرگسالی نیز خواهان توجه افراطی دیگران خواهد بود. از موارد مشابهی که می‌توان به آن توجه کرد، احساس خودشیفتگی در این کودکان است که در سنین بزرگسالی ممکن است به صورت یک اختلال شخصیتی در آنان بروز یابد. این احتمال وجود دارد که تحمل مواجهه با ناکامی توسط این کودکان، در قیاس با سایر کودکان پایین‌تر باشد. نظر به این که احتمالاً زمان استفاده تبلیغاتی از این کودکان محدود است، این امر می‌تواند پس از اتمام تبلیغ، تجربه افسردگی را در کودکان ایجاد کند. از دیگر اختلال‌ها و آسیب‌هایی که می‌توان نسبت به آن توجه داشت، دوگانگی شخصیت، شخصیت نمایشی، مسخ شخصیت و خیال‌پردازی‌هایی است که ممکن است در بزرگسالی افراد اخیر را درگیر خود سازند و ضرورت دارد که با آگاهی بخشی به اولیا و توجه دادن به اولیای فرهنگی جامعه، بهره‌کشی تبلیغاتی از کودکان را در فضای مجازی کنترل و محدود کرد.














آموزش هایی که در یک آژانس مدلینگ به مدلها داده میشود کاملا تخصصی هستند این آموزش ها عبارتند از میحت شخصیت سازی یک الگوی انسانی یا مدل که سهم بسیاری در رفتار حرفه ای و موفقیت مدل دارد. میحت فتو مدلینگ که شخص بصورت تخصصی با انواع و اقسام پوزه های تبلیغاتی و غیر تبلیغاتی آشنا میشود. میحت آشنایی با برندهای ایران و دنیا و آشنایی با میاحت تخصصی مد در ایران و جهان. یادگیری نحوه صحیح شیک پوشی هم یکی از مواردی است که به شدت باید به آن پرداخت و مدل ها باید نکات آنرا رعایت کنند. در سطح کشور مراکز بسیار محدودی وجود دارند که به صورت قانونی و علمی به آموزش کودکان در زمینه مدلینگ کودک بپردازند یکی از بهترین مراکزی که با همکاری تیم تیپ بی بی به آموزش در این حوزه به صورت تخصصی میپردازد **موسسه مد کیدز میاشد**

آموزش مدلینگ کودکان به بخشهای زیر تقسیم میشود:

- ۱-آموزش علمی یوز و استایل
- ۲-آموزش زبان بدن
- ۳-برنامه زمان در پروژه تولیدی
- ۴-گرایش های هنری کودکان
- ۵-آموزش ست کردن لباس و خوش پوشی
- ۶-آرشیو شدن بعد از اتمام دوره آموزش جهت معرفی به برند ها ،بیلبوردها،تیزرها، تبلیغاتی صدا و سیماو....
- ۷-ارایه مدرک معتبر بین المللی هانسل و قابل استعلام بعد از اتمام دوره آموزش

اهداف دوره:

افزایش اعتماد به نفس در کودکان، برقراری ارتباط اجتماعی، پرورش نگاه و درک هنری، آشنایی با رنگ، پارچه، پوشاک و آراستگی از جمله اهداف این دوره آموزشی است.










عکس کودکان خوش تیپ

