

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

جلد ۲

اختلال در روند جامعه پذیری کودکان و نوجوانان

(چند مصاحبه با دانش آموزان دبستانی درباره

تحول های روانی - اجتماعی آنان)

/ دکتر مرتضی منطقی /

/استاد دانشگاه خوارزمی/

فهرست جلد دوم

مقدمه جلد دوم.....	۷
۲-۱۱- مصاحبه با عرفان ۱۰ ساله.....	۱۱
۳- تأملی دوباره در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی.....	۳۹
مقدمه.....	۳۹
۳-۱- جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان در داخل.....	۴۰
۳-۱-۱- نهاد خانواده و تحول‌های آن.....	۴۴
۳-۱-۲- نهاد مدرسه و تحول‌های آن.....	۵۶
۳-۱-۳- تحول‌های گروه همسالان.....	۶۷
۳-۱-۴- اثرهای رسانه‌های داخلی بر روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان جامعه.....	۷۶
۳-۲- اثرگذاری رسانه‌های آن سوی آب در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی.....	۹۶
۳-۳- تأملی دوباره در جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی.....	۱۴۶
۳-۳-۱- اثرهای روانی- تربیتی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی.....	۱۴۷
۳-۳-۲- اثرهای فرهنگی- اجتماعی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی.....	۱۷۴
۳-۳-۳- اثرهای اخلاقی- عقیدتی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی.....	۲۱۰
۳-۳-۴- اثرهای اقتصادی- سیاسی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی.....	۲۳۰
منابع.....	۲۶۵

مقدمه جلد دوم

کتاب حاضر، جلد دوم کتاب چند مصاحبه با دانش‌آموزان دبستانی درباره تحول‌های روانی-اجتماعی آنان: اختلال در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان است.

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

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

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

به حل مشکل فناوری‌ها در جامعه ایران نایل آمد و اقدام اساسی در این جهت در حال حاضر هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی مورد نیاز، انجام برخی از اصلاحات جدی فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی لازم در سطح جامعه است.

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

در جلد نخست این کتاب پس از مقدمه، در فصل دوم کتاب، مصاحبه‌های زیر درج شدند:

مصاحبه با محمد، محمدطاه و پارسای ۷ ساله با عنوان «آقا به قرآن دیدم، از پنجره‌ی خونه جن‌ها رو دیدم»؛ مصاحبه با علی ۲۰ ساله (روایت دوران دبستان) با عنوان «الآن اصلاً برام مطالعه کردن خیلی سخت شده»؛ مصاحبه با آیتای ۸ ساله با عنوان «ایران خوب هست، ولی آمریکا شیک‌تره، مردمش خوشگل‌ترن، مردمشونم مهربونن با هم، اون جا رو بیش‌تر دوست دارم»؛ مصاحبه با الهام ۹ ساله با عنوان «دختراشون همیشه پاشنه بلند می‌پوشیدن و لباسای خوشگل... شبیه پرنسسا و باریبا بودن... خیلی دوست دارم بزرگ که شدم، شبیه اینا بشم»؛ مصاحبه با سوده ۱۱ ساله با عنوان «اون جا حیوونایی که دوست دارند رو نگه می‌دارند، آرایش می‌کنند، لاک می‌زنند، موهاشونو درست می‌کنند، نه مثل اینجا که به سگ‌هامون گیر می‌دن»؛ مصاحبه با الینای ۹ ساله با عنوان «آرایش پرنسس‌ها رو دوست دارم»؛ مصاحبه با آراد ۱۲ ساله با عنوان «دهه نودی‌ها غولن... اونا از سن‌شون ده ساله جلوترن»، مصاحبه با نیکای ۱۱ ساله با عنوان «برق‌چرمان ایرانی هم می‌شناسی؟ -نه، نمی‌دونم، مگه داریم»؛ مصاحبه با کیمیای ۱۰ ساله با عنوان «زن و شوهر بازی که می‌گی چه جوریه هست؟ -مثلاً هر کسی یه شوهر انتخاب می‌کنه یا قرعه‌کشی می‌کنن، بعد با هم بازی می‌کنن» و مصاحبه با مهتاب ۱۱ ساله با عنوان «آخه می‌دونی ماریه دلش می‌خواد یکی مثل کن بوشش کنه».

در جلد دوم، پس از درج مصاحبه باقی مانده از فصل دوم با عنوان: «بازی آنلاین، یه لینک می‌ده می‌گه این لینکشه، برای دوستان بفرستین»، با عرفان ۱۰ ساله، فصل سوم کتاب ذیل عنوان «بررسی اثرات جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی» آمده است، در این فصل گزارش

جمع‌بندی مصاحبه‌های کتاب ارایه شده است. عناوین مهم این فصل عبارتند از: «جامعه‌پذیری در داخل»، «اثرگذاری رسانه‌های آن سوی آب در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی» و «تأملی دوباره در جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی». در عنوان «تأملی دوباره در جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی» نیز اثرهای روانی- تربیتی، فرهنگی- اجتماعی، اخلاقی- عقیدتی و اقتصادی- سیاسی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی مورد بحث قرار گرفته‌اند.

۱۱-۲- مصاحبه با عرفان ۱۰ ساله

بازی آنلاین، یه لینک می‌ده می‌گه این لینکشه، برای دوستان بفرستین.

تذکر پژوهشگر:

عرفان اهل کرمانشاه است و به همین دلیل با لهجه کرمانشاهی و به صورت کتابی صحبت کرده است.

- سلام!

سلام.

- اسمت چیه آقا پسر؟

اسمم عرفانه.

- اجازه می‌دی با شما در باره علایق خودت و دوستان هم سنت چند سوال بپرسم.
بله.

- عرفان الان که خونه هستی از فضای مجازی استفاده می‌کنی؟
بله.

- گوشی داری؟

آره، گوشی هم دارم، معلم درس می‌ده، ما هم می‌نویسیمش می‌فرستیم، معلم فیلم ورزش می‌فرسته ما، هم ورزش می‌کنیم، فیلمش رو می‌فرستیم.

- جز گوشی دیگه چه وسیله‌های بازی داری؟

کامپیوتر، پلی دو، پلی سه، بعد... همین.

- اسباب بازی دیگه‌ای نداری؟

یه کمد پر دارم، ولی دیگه از سن من گذشته، با اونا اصلاً بازی نمی‌کنم.

- یعنی چی از سنت گذشته؟

یعنی اونا برای بچه‌های خیلی کوچیکه.

- خوب عرفان جان یکی یکی همین وسایلی که گفتی رو با هم بررسی می‌کنیم، از گوشی شروع

می‌کنم، از گوشی چه استفاده‌هایی می‌کنی و چه برنامه‌هایی در اون داری؟

روبوکا، بازی، شاد، یه بازی فوتبال دارم، یه دانه تفنگی.



- پس بازی هات می شه یک بازی فوتبال و یک بازی تفنگ؟
- یه زامبی کشتن هم دارم.



- شبکه های ارتباطی مثل واتساپ و تلگرام رو هم داری یا نه؟
- تلگرام دارم، واتساپ نه، تلگرام و روبیکا دارم.
- گوشی برای خودت هست یا برای مادرت؟
- مال خودمه، مادرم اپل داره.
- گوشی تو چی هست؟
- خودم، اس فور دارم.
- به نظرت گوشی مادرت بهتر هست؟
- آره.
- چرا؟
- چون باکلاسه.
- باکلاس یعنی چی؟
- یعنی آدمای پول دار دارن.
- کسی دیگه هم اطرافت هست که اپل داشته باشه؟
- آره، دختر خاله مادرم.
- اون هم آدم باکلاسی هست؟
- آره.

- از کس دیگه‌ای هم شنیدی که مثل تو فکر کنه و بگه کسانی که اپل دارن آدم‌های باکلاسی هستن؟

آره، هم کلاس مدرسه‌ام.

- اون هم گوشیش اپل هست؟

نه، برای مادرشه، ولی به بچه‌ها می‌گه مال خودمه.

- فکر می‌کنی اپل با اس فور چه تفاوتی داره؟

او خب باکلاس‌تره، مردم اونه بیش‌تر می‌فهمن، مثلاً می‌گن ای، خیلی باکلاسه، حتماً پول داره

آیفون داره، ولی اس فور می‌گن، ای پول نداره.

- یعنی داشتن گوشی اپل نشان دهنده ثروتمندی آدم هست؟

آره، دقیقاً.

- تو هم به همین دلیل دوست داری اپل داشته باشی؟

آره.

- خوب عرفان جان گوشی خودت رمز داره؟

آره.

- مامانت رمزش رو بلده؟

نه، ولی هفته‌ای یک بار، یک ساعت چک می‌کنه.

- یعنی هفته‌ای یک بار رمز رو بهش می‌گی و بعد دوباره عوض می‌کنی؟

آره، که کسی نفهمه، بره تو گالری و اینام، عکسامه برداره.

- اگر کسی عکس‌هات رو برداره، چی می‌شه؟

می‌ذاره پروفایل، به اسم من کارای دیگه‌ای باهاش می‌کنه.

- تا حالا شده چیزی توی گوشیت داشته باشی که حتی نخوای مامانت هم ببینه، توی اون یک

ساعتی که چکش می‌کنه؟

نه.

- عرفان جان بازم به تو بگم همه حرفای ما بین خودمون می‌مونه و من به هیچ کس نمی‌گم.

- آره، می‌دانم.

- خوب پس چیزی بوده تا حالا توی گوشیت که نخوای مامانت ببینه یا پاکش کنی؟

آره.

- چی بوده؟

یه بار یه دختری آمد پی‌ویم.

- به تو چی گفت؟

هم‌دست دختر داییم بود، سر به سرم گذاشتن که بشه زنم، اذیتم می‌کردن.

- چند سالش بود؟

یازده، یه سال از خودم بزرگ‌تر.

- آمد به تو چی گفت؟

آمد گفت، با من ازدواج می‌کنی؟

- تو به اون چی گفتی؟

منم گفتم نه، بلاکش کردم.

- بلاک چی هست؟

یه کاری می‌کنی، دیگه نه پروفایلت رو می‌تانه ببینه، نه پیام بهت بده.

- خوب این ماجرای بود که از مادرت پنهان کردی؟

آره، نمی‌خواستم بفهمه، پیامش پاک کردم، ولی اسکرین شات گرفتم، که نگو این رفته تو گالریم،

مادرم از اون جا دید.

- چرا اسکرین شات گرفتی؟

برای این که برای دختر داییم بفرستم.

- که چی بشه؟

خب من دختره رو بلاک کردم، این عکسم گرفتم که بفرستم برای دختر داییم، بگم کم سر به

سرم بذار.

- اون دختره چه جوری شماره تو رو پیدا کرده بود؟

دختر داییم بهش داده بود، گفته بود چکش کن ببین مثلاً با کسی، دختری، دوسته یا نه.

- پس می‌خواسته بیاد با تو حرف بزنه، برای دختر داییت اطلاعات بگیره؟

آره.

- دختر داییت از تو بزرگ‌تر هست؟

آره، اون و دوستش کلاس پنجم، یه سال از من بزرگ‌ترن.

- تو و دختر داییت، شماره‌های همدیگه رو دارین؟

آره.

- به هم پیام می‌دین؟

آره.

- به نظرت دختر داییت دوستت داره که می‌خواسته مطمئن بشه با کسی هستی یا نه؟

نه، خوشش نمیاد، می‌خواست سر به سرم بذاره.

- وقتی این اتفاق افتاد، دوست داشتی اون لحظه به مادرت بگی؟

نه، چون برام دردرس می‌شد.

- چه دردسری؟

بهم حرف می‌زد.

- گوشیت رو از تو نمی‌گرفت؟

نه، اون وقت با چه درس بخوانم.

- گفتی دختر داییت خواسته سر به سرت بذاره که اذیتت کنه، به نظرت چرا؟!

نمی‌دانم (کمی فکر می‌کند).

- باشه، اگر چیزی به ذهنت رسید بهم بگو.

چشم.

- دختره کجا به تو پیام داد؟

تو روبیکا.

- روبیکا چه جور برنامه‌ای هست، من ندارمش!

یه برنامه‌ایه که هر کس می‌توانه هکت کنه، بیاد پی‌ویت پیام بده.

- هک چی هست؟

یه جور بلاکه، مثلاً همه برنامه‌ها می‌افته دستش.

- به نظرت با برنامه‌ها می‌تونن چه کار کنن؟

اِممم نمی‌دانم، شاید بخوان به کسی حرف بزَن، با پی‌وی من بهش بگن، پی‌ویم می‌افته دستشان

دیگه، مثلاً می‌توانن به هر کسی حرف بزَن با پی‌وی من.

- آهان پس نگرانی که توی روبیکا هک بشی؟

آره.

- می‌تونن کاری کنن که کسی نتونه هکت کنه؟

نه.

- خوب دیگه با روبیکا چه کارهایی می‌شه کرد؟

یه گروه داشتم که چندتا پسر بی‌تربیت آمدن، حرف‌های بد می‌زدن، حذفش کردم.

- چه جوری توی اون گروه عضو شدی، خودت گروه زده بودی؟

آره، خودم گروه ساخته بودم.

- چه کسانی رو آدد کرده بودی؟

دختر داییم و پسر داییم، دوستای پسر داییم آمده بودن.

- پسر داییت کلاس چندم هست؟

هم‌سن داداشمه، تو یه مدرسه ان.

- پس بزرگ تره، یعنی تو پسر داییت رو آوردی توی گروه، اون هم دوستاش رو آورد که آدم‌های بی تربیتی بودند.
آره.

- چه کار می کردن که فکر می کنی، بی تربیت بودند؟
حرفای زشت و می رفتن پی وی دخترا، فحش بهشون می دادن، بعد دختر داییم آمد پی ویم گفت، اینا از این پیاما می دن.

- پس دختر داییت به تو تذکر داد؟
آره، گفت گروه رو حذف کن، منم حذفش کردم.
- چه حرف‌های زشتی می زدن، چه چیزهایی می گفتن؟
مثلاً خانوادگی، فحش خانوادگی.
- به نظرت چرا این کار رو می کردن؟
دوست بشن، مثلاً بگه هکت می کنم، بترسه، می گه یا هکت می کنم یا باهام دوست بشی، اینم می گه دوست می شم، ولی هکم نکن، هکت کنن خیلی بد می شه دیگه.
- این جا اگر دختره قبول نکنه، فحش می دن؟
آره.

- همون اولش به هم فحش می دن؟
نه، پسرا یه خشاب فحش هست، نصب می کنن.
- چی؟
خشاب فحش.
- این توی رویکا هست؟
آره، یه برنامه‌ای نصب می کنی، یه دکمه‌ای هست می زنی بالای پونصد تا فحشه، ارسالش می کنن برای دخترا، بلاک اینا.

- یعنی بعد این که به دختره پیشنهاد دادن و قبول نکرد، این خشاب فحش رو می فرستن و بلاک می کنن، پس از اول فحش نمی دن، وقتی اونا قبول نمی کنن، فحش می دن؟
آره، قبول کنه، می گن باش.

- تو هم تا حالا از خشاب فحش استفاده کردی؟
نه.

- چرا این کار رو نکردی؟
چون یه جور بی تربیتی، باید به خدا جواب پس بدی.
- یعنی از خدا می ترسی؟

آره، چون هم نماز می‌خوانم با مادر بزرگم، هم گناه هست، برم اون دنیا چه جوابی به خدا بدم.
- از مادرت نمی‌ترسی؟

چرا.

- گفتی مامانت چک می‌کنه گوشیت رو، تا حالا به تو تذکری داده؟
آره، یک بار.

- برای من ماجراش رو تعریف می‌کنی؟

آره، من یه عکس با اسنپ چت گرفته بودم، یه کم حالت دخترانم کرده بود اسنپ چته، پسر داییم پیام داده بود، گفته بود، جوون چه دختر خوشگلی، بعد مادرم پی‌وی شادم داشت، من نمی‌دانستم.

- یعنی مادرت شاد تو رو روی گوشی خودش نصب کرده بود و تو نمی‌دونستی؟
آره، یعنی نه، چند روز قبلش گفته بود، ولی من فک می‌کردم شاد داداشمه نصب کرده، بعد اونه فرستاده بود پسر داییم، مامانم بلاکش کرده بود و پیام رو دید، تذکر داد دیگه با پسر داییم حرف نزدم، چون کار بی‌تربیتی کرده.

- خودت فکر می‌کنی منظور پسر داییت از این حرف چی بود؟
باهام دوست بشه، واقعاً هست پسر با پسر دوست می‌شن، ای روزا دیگه هست، برای بوس.
- پسرها با پسرها؟

آره، جاده قدیم که خانه مادر بزرگم اون جاست همه‌اش پره، مثلاً او روز توی زمین خالی بچه‌ها آجر می‌زدن توی دیوار ما، رفتم بیرون دیدم دوستانم، یه عالمه آجر روش فحش می‌نویسن، می‌زننش تو دیوار.

- یعنی می‌خواهی بگی این قدر بچه‌ها بی‌ادب شدن این کارها رو هم می‌کنن؟
آره.

- بعد عرفان جان این ماجرا که یک پسر با یک پسر دوست باشه رو جایی دیدی یا شنیدی؟ مثلاً توی فضای مجازی، مدرسه و این‌ها.
آره.

- از دوست‌های خودت بود؟

آره، تو همین زمین خالی.

- چه کار می‌کردن؟

بوس.

- توی مدرسه چیزی ندیدی؟

نه.

- عرفان مادرت تا حالا درباره این قضیه با تو صحبت کرده بود که همچین چیزی هست؟

نه.

- توی مدرسه چی، چیزی شنیده بودی، معلم‌ها توضیحی بدن یا بچه‌ها حرفی بزنن؟
آره، دوتا پسر دوربین گرفته بود، چون توی کاسه دستشویی‌هام دوربین گذاشتن، دوتا پسر با هم می‌رن تو دستشویی، دوربین می‌گیرشون، بعد پسر هالش بد شده بود، رفته بود خانه، مادرش صبح زود آمده بود مدرسه، می‌گفت پسر من چیه، بعد دوربین نشان دادن بهش، مادر اون می‌زد زیرش، می‌گفت نه این پسر من نیست.

- بعد چه کار کردن با این بچه‌ها، یادت هست؟

چرا، اخراج.

- هر دو نفرشون رو اخراج کردن؟

آره.

- به نظر تو اون‌ها می‌رن توی دستشویی همدیگه رو می‌بوسن؟

آره، بوسیدن، ولی شایدم برای دعوا بوده، چون می‌گن بقیه دخالت نکنن، می‌رن تو دستشویی.

- پس یک بار توی زمین خالی دیدی، یک بار هم توی مدرسه، توی گوشیت چی، فیلمی در این

مورد دیدی؟

نه.

- کسی به تو پیشنهاد نداده که پسر باشه، بگه بیا با من دوست شو؟

آمده، ولی من قبول نکردم، رفتم دادمش دست مادرش.

- از بچه‌های مدرسه بود؟

نه، از بچه‌های جاده قدیم بود.

- چه طور شماره تو رو داشت؟

شماره نداشت، یه دوستی داشتم، خیلی پسر خوبی بود، آمد جاده قدیم، دیگه الان خیلی پسر داغانی شده، شماره‌ام داشت، هر روز با هم حرف می‌زدیم، چون از گروه کلاسی حذف شده بود، من براش درس رو می‌فرستادم، معلم می‌زد یه سه نقطه هست بالای او چیزا، اونه می‌زنی نوشته ارسال، براش ارسال می‌کنی، دیگه شماره‌ام داشت داده بود به این، دیگه پسر پیام داد، منم اسکرین شات گرفتم، حذفش کردم.

- به تو چی گفته بود؟

آمد گفت به من بوس می‌دی، منم بلاکش کردم، اسکرین گرفتم بردم در خانه‌شان نشان مادرش

دادم، با سه تا از دوستانم رفتم، خیلی مؤدبن از داداشم مؤدب‌تر.

- داداشت خیلی مؤدب هست؟

آره، یه کم اذیتم می‌کنه، ولی مؤدبه.

بعد با دوستانم رفتیم دوچرخه‌ها مان رو برداشتیم، رفتیم در خانه‌شان بدون اجازه مادرم، ولی خب بعداً فهمید، نشان مادرش دادیم عکسه و با شیریت برای مادرش فرستادیم، موقع برگشتم تصادف کردیم، ماشین به من زد.

- تصادف چه طور بود؟

فرمانم شکست رو جاده اصلی خوردم به یه پیکان، همسایه‌ها من رو دیدن، به مادر بزرگم گفتن، اونم نذر برام درست کرد و بعدم مادرم فهمید، ولی چیزیم نشد، یه کم دستم درد گرفت.

- خوب مادر پسره وقتی بهش گفتی، چی گفت؟

هیچی، گفت بیا، تنبیهش می‌کنم.

- پسره از تو بزرگ‌تر بود؟

نه کوچیک‌تر بود، کلاسه سه.

- به نظرت این‌ها چه جورى این چیزها رو یاد گرفتن؟

(پس از کمی فکر) از پدر و مادرشان.

- یعنی چی؟ می‌شه یک کم بیش‌تر توضیح بدی.

یعنی خب پدر و مادرشان بوس هم می‌کنن، این بچه‌ها می‌فهمن، بعد یه نفرشان بی‌تربیت

می‌شن، صد نفره بی‌تربیت می‌کنه، دیگه زیاد و زیادتر می‌شن.

- چه جورى بقیه رو هم بی‌تربیت می‌کنن؟

همین مثل این پسره، میان به بقیه می‌گن بیا بوس کنیم یا برای هم تعریف می‌کنن.

- یعنی از توی فیلم و گوشى این چیزها رو ندیدن، پدر و مادرشون رو دیدن؟

فیلم و گوشى؟ نه، نمى‌دانم.

- منظورم مثلاً ماهواره و این‌ها هست؟

آها ماهواره، آره مادرم به خاطر همین ماهواره نصب نمى‌کنه، می‌گه بده.

- شما ماهواره ندارین؟

نه.

- هیچ‌وقت هم نداشتین؟

چرا داریم، ولی برش داشتیم، چند بار مادرم می‌خواست بذاره، من گفتم نمى‌خواد.

- چرا؟

برا فیلما، فیلم بد.

- مثل چه فیلمی؟

مثلاً یه دختر و پسر عاشق هم می‌شن، همه بوس می‌کنن.

- تو دیدی این جور فیلمی یا از جایی شنیدی؟

پسر فامیلمون دو سال از من بزرگ‌تره، یه دفعه خونه‌شون بودم، توی اتاقش ماهواره داشت، یه فیلم نشان داد، داشتیم پلی دو بازی بازی می‌کردیم، گفت بیا فیلم ببینیم، فک کنم اسمش کماندار بود، سیصد، چهارصد قسمتی بود، ما یک قسمتش رو دیدیم که یه زن و مرد عاشق هم شدن، همدیگه رو بوس می‌کردن، منم دیگه گفتم، نمی‌خوام ببینم.



- خوب این که دو نفر همدیگه رو بوس کنن، به نظرت کار بدی هست؟ آره.
- تو نباید ببینی یا بزرگ‌ترها هم نباید ببینن؟ نه اونام نباید ببینن، کار اشتباهیه.
- به نظرت افرادی که این کارها رو انجام می‌دن، اون‌ها رو از کجا یاد گرفتن؟ فضای مجازی.
- از چه چیز فضای مجازی؟ کانال، کانال‌های بی‌تریتی.
- تو کنجکاو نیستی ببینی این‌ها، چه فیلم‌هایی هستن؟ نه، چون آدم رو بی‌ارزش می‌کنن.
- یعنی چی آدم رو بی‌ارزش می‌کنن؟ یعنی آدم رو بی‌ادب می‌کنن، مثلاً فقط یه بار رفتن تو گروه، دیدم فیلم یه دختریه داره تریاک می‌کشه.
- از کجا فهمیدی تریاک هست؟ یکی از فامیلامان تریاک می‌کشه، خانه اونا دیدم.
- پس یک بار توی گروه رفتی؟

آره، می‌خواستم بدمشان دست پلیس، یه سه نقطه او بالا تو پروفایل‌های روبیکا هست، می‌زنی روش میاره، گزارش مردم یا گزارش به پلیس، من می‌خواستم پلیس بزنم، من گزارش زدم، ولی گوشیم خراب شد دیگه، نگرفت، قاطی کرد فک کنم.

- یعنی قصدت این بود ببینی چی توش هست که اون رو بدی دست پلیس؟
آره، دقیقاً می‌خواستم بدم دست پلیس، چون اونا دیگه اون گروه رو حذف می‌کنن.
- کی این گروه رو برای تو فرستاد؟
آمدن پی‌ویم.

- اون رو نمی‌شناختی؟
نه، مثلاً عکس یه دختره از اینترنت در میارن، می‌ذارن پروفایل با یه اسم الکی، مثلاً این که آمد پی‌وی من، اسمش عسل خانومی بود.
- و به نظر تو عسل خانومی نبوده؟
نه، عسل خانومی اسم نیست، الکی گذاشتن.
- خوب؟

دیگه منم رفتم ببینم چیه، چون تا حالا ندیده بودم.
- فقط فیلم بود، تو همین یکی رو دیدی؟
آره، جوکم شنیدم هست، ولی من نتانستم باز بکنم، مثلاً تو دفتر جوک می‌نویسن، عکس می‌گیرن می‌فرستن کانال.

- جوک‌های بد؟
نمی‌دانم باز نکردم، می‌دانستم همه‌اش بی‌تربیتیه.
خاله دیگه بعد از این کانال ترسیدم، هر چه دوست و اینا داشتم، همه‌اش حذف کردم، گروهی که داشتم، او آدمای بی‌ادب حذف کردم، ولی ترسیدم کسی بیاد پی‌وی بفرسته، او بچه‌های سالم خراب کنه.

- خوب عرفان چند ساله که گوشی داری؟
دقیق یک سال، البته قبلش تبلت داشتم، از شش سالگی.
- چه کارش کردی؟

خیلی بازی روش نصب کردم، دیگه هنگ کرد.
- کی بهت یاد داد با گوشی کار کنی؟
برادر.

- سیم‌کارت هم روش بود؟
آره، به خاطر این که مادرم اگر رفت جایی، بشه بهش زنگ بزنم.

- خوب تلگرام چی؟

خیلی خیلی وقت پیش آنلاین بودم، اصلاً آنلاین نمی‌شدم، کلاً در حد دو ساعت باهاش کار کردم،
یه دختردایی دیگه دارم، اون گروه داشت، آمد بهم گفت عرفان یه دختری آمده پی‌ویم گفته عرفان
من رل می‌خوام، منم گفتم رل چیه؟! دیگه یه طور آوردم تو گروه، فقط سه نفر بودیم. من، دختر
داییم که چند سال کوچیک‌تر از داداشمه و هم کلاسیش.

دیگه دختره آمد پی‌ویم گفت من رل می‌خوام، منم گفتم رل چیه.

- به تو گفت رل چی هست؟

نه، دختر داییم گفت، او دختره نگفت.

- چی گفت؟

گفت یعنی یه دختر با یه پسر دوست بشه.

- خوب بعدش؟

من شدم مدیر گروه، حذف‌شان کردم، بلاک‌شانم کردم.

- چرا با دختره دوست نشدی؟

چون می‌خوام آینده‌ام رو بسازم، مثلاً یه زنی بگیرم دکترا داشته باشه، خودمم مثلاً بازیگری،
شرکت نفتی، اینا.

- و فکر می‌کنی اگر با یک دختر الان دوست بشی، نمی‌گذاره به این‌ها بررسی؟

آره، الان دخترا دیگه سالم نیستن، آینده آدم رو خراب می‌کنن، دوستم با یه دختری دوست شده
بود، الان نابوده.

- چرا؟

اخلاقی، اخلاقش خیلی بد شده، مثلاً یه بار یه حرفی می‌زنه، می‌گی‌ها عصبانی می‌شه، می‌زنه
زیر چیزی که هست جلوی دستش.

- از تو بزرگ‌تر هست؟

یه سال از من بزرگ‌تره، کلاس پنجم، بعد یه می‌زنه بهت یا میاد در خانه‌تان با سنگ و اینا
فحش می‌ده.

- به نظرت این کارهاش به خاطر این هست که با یک دختر دوست شده؟

آره.

- خوب چرا به نظرت، اون دختر چی می‌گه که این قدر اخلاقش بد هست؟

مثلاً بهش می‌گه با همه عصبانی باش، اصلاً او دختری نمی‌خواد با کسی دوست باشه، می‌خواد
اخلاقش رو بد بکنه، الان یه دختری تو جاده قدیم بود، رفته بود به دوستم گفته بود من از عرفان
خوشم میاد، برو بهش بگو، یازده و نیم شب بود، خانه مادر بزرگم دیدم یکی در می‌زنه، ترسیدم

نرفتم، گفتم شاید گرتی‌ها (گردی‌ها) باشن، دیدم یکی یه موشکی انداخت تو حیاط، بعد دوستم پدر و مادرش گرتین، تا صبح بیدارن، مواد می‌کشن، بعد اینم بیدار می‌مانه، چون اونا بیدارن، دیگه موشک انداخت، نوشته بود حسامم بیا، منم رفتم در رو باز کنم.

- مادر بزرگت چرا نرفت در رو باز کنه؟

خواب بود.

- مادرت اون جا نبود؟

نه، مادرم نیامده بود، من تنها رفته بودم، فقط خاله این ماجرا رو به مادرم نگي، چون خبر نداره.

- باشه عزیزم، ادامه بده.

دیگه خاله ترسیدم، قبل این که در رو باز کنم گفتم شاید گرتی‌ها باشن، الکی اسم دوست من رو یاد گرفتن نوشتن حسام تا من برم در رو باز کنم، گفتم اگر راست می‌گی حرف بزنی، گفت سلام بیا بیرون.

دیگه رفتم، گفتم خیر باشه، انداختنت بیرون، گذاشتن دنبالت، دزد زده خانه‌تان، چه شده، گفت وایسا یه دختری صبح آمده در خانه، گفته من خوشم از عرفان میاد، بهش بگو، منم یه نامه نوشتم و بهش دادم، دو کلمه بود، گفتم حسام این رو براش ببر، دیگه ازش خبر ندارم، اسم دختره هم ستایش بود.

- چی براش نوشتی؟

نوشتم تو بی خود می‌کنی و اصلاً اسم منو از کجا می‌دانی، من اسم تو رو نمی‌شناسم، دیگه همین.

- عرفان روزی چند ساعت از گوشی استفاده می‌کنی؟

کلاً چهار ساعت.

یک ساعت کلاس، ولی نیم ساعت کلاسمه، نیم ساعت دیگه هی پی‌وی معلمه می‌مانم، دیگه عادت کردم این قدر هی پی‌ویش می‌مانم.

- یعنی چی، چرا بعد این که درس تموم می‌شه، هی پی‌وی معلمات می‌مونی؟

می‌گم شاید یه درسی بده سرگرم بشم. شاید مثلاً بگه، ای درسه غلط داشتی، منم اونا رو دوباره تمرین کنم.

- معلمات تکالیف صحیح می‌کنه، نمی‌گه غلط‌هاش رو اصلاح کنید، بفرستید؟

آره، می‌گه شما دیگه سخت‌تانه نمی‌خواد باز بفرستین، ولی من می‌نویسم عکسش رو براش می‌فرستم، تازه دو خطم می‌نویسم.

- این کار رو می‌کنی که حوصله‌ات سر نره؟

آره.

هم نمره‌ام می‌ره بالاتر، شایدم نره البته، ولی پیش معلم انضباطم می‌ره بالاتر.

- بقیه ساعت‌های اون چهار ساعت رو بگو؟
- یک ساعت دیگه‌اش زامبی بازی، یک ساعت تفنگ بازی، یک ساعت فوتبال.



- چه ورزشی دوست داری؟
- فوتبال، والیبال.
- خوب چرا بازی نمی‌کنی؟
- کرونا آمده.
- قبلاً بازی می‌کردی؟
- آره، با داییم اینا می‌رفتم باشگاه، آخر تایم اونا من با بچه‌های دوستای داییم بازی می‌کردم، قبل از کرونا خیلی خوب بود، با بچه‌ها می‌رفتیم، دیگه کرونا شد، انگلیسی هم آمده، انصاریان گرفته بود.
- انصاریان انگلیسی گرفته بود؟
- آره.
- این خبر رو از کجا فهمیدی؟
- بزن اینستا، این قدر فیلم میاره.
- اینستاگرام هم داری؟
- نه.
- علتی داره که اینستاگرام نداری؟
- چیزهای بی‌تربیتی توشه.

- تو چیز بی تربیتی توی اینستاگرام دیدی؟
- نه، ولی می‌گن، مادرم همیشه می‌گه نمی‌خواد نصب کنی، البته من خودمم نمی‌خوام.
- چرا؟
- بسته زیاد می‌بره، چیزای بد یاد می‌گیرم، حتی داداشمم که هجده سالشه نداره.
- تو توی شاد پروفایل داری؟
- آره، اسم خودمه و یه عکس سلفی ساده‌ام از خودم گرفتم برای عکسش که معلم بفهمه کی به کیه، البته اسمم با یه برنامه درستش کردم، شکسته نوشته عرفان و فامیلیم.
- چرا ساده ننوشتی؟
- گفتم یه کم باکلاس‌تر باشه.
- خوب برگردیم به بازی‌هات، سه ساعت بازی می‌کردی؟
- آره، یه ساعت تفنگ، یه ساعت فوتبال، یه ساعت زامبی کشتن.
- یکیش یه آدم کوچولویی، اسلحه دستشه، یه طعمه می‌فرستی، مثلاً چهارتا زامبین میان، بعد یه سنگی این‌جاس میان پشت سنگه، بعد او طعمه می‌فرستی، زامبیا میان بالا، سریع میای این‌ور با تیر زامبیا رو می‌زنی. بعد بازی تفنگه هم هست، او یکی، یکی، آدم می‌کشه.
- خوب بازی فوتبال رو کامل به من بگو؟
- فوتباله، وقتی گل می‌زنم خیلی شوق و ذوق دارم، حس می‌کنم مثلاً فقط خودم بلدم، ولی بعدش پیش خودم فکر می‌کنم، نه بابا همه بلدن، بازی خیلی سرگرم کننده‌ایه، عالیه حتی برای بچه‌های پنج، شش ساله خیلی مناسبه، هم فوتبال‌شان قوی می‌شه.
- یعنی فکر می‌کنی بازی فوتبال توی گوشی، باعث می‌شه فوتبال واقعیت بهتر شه؟
- آره، من خودم فوتبال رو با این بازی یاد گرفتم، اگر این بازی رو نداشتیم، یاد نمی‌گرفتم.
- بعد خاله یه گیگ بسته می‌گیرم، یه برنامه‌ایه هفته‌ای یه ورزش داره، اون کسی که ورزش می‌کنه، فیلم از خودش می‌گیره می‌گه این جوری بکنین سی ثانیه، ما هم انجام می‌دیم، بهمان پیام می‌ده، می‌گه مثلاً الان فیلم می‌فرستم، مثلاً قیچی، ما هم انجام می‌دیم.
- چه برنامه‌ای هست؟
- برنامه بدنسازی آنلاینه، مثل یه برنامه نصبش می‌کنی، برای کسانی که می‌خوان بدن‌شان قوی شه.



- قوی برای چه کاری؟
- مثلاً جابه‌جایی، کمک به کسی، یه کمک باعث می‌شه آدم قوی شه، نه ضعیف باشه.
- آدم‌های قوی چه طوری هستن؟
- ویتامیناشان خیلی زیاده، بدنشان سلامته.
- این‌ها رو از کجا شنیدی؟
- از دوستای توی کوچه‌ام، بعد یه مدتم می‌رفتم بدنسازی، دوستانم گفتن عرفان جان نرو دیگه، قدت کوتاه می‌شه، بالای یک میلیونم پودر گرفته بودم.
- پودر بدنسازی؟
- آره ویتامین و اینا بود، ویتامین سه، ویتامین ای.
- به نظرت آدم‌های قوی خوشگل‌تر هم هستن؟
- ربطی به خوشگلی نداره، بدن آدم سلامت باشه از خوشگلی و بدشکلی مهم‌تره.
- گفتی یک برنامه بدنسازی داری، کی به تو معرفیش کرد؟
- دختر داییم، برای من فرستاد عضو شدم، خیلی خوبه دیگه همیشه باهاش ورزش می‌کنم.
- هر روز باهاش ورزش می‌کنی؟
- نه، هفته‌ای یک بار.
- به نظرت خودت تغییر کردی؟
- تغییر نه، ولی بدنم سلامت می‌شه، ورزش می‌کنم، پودرهای بدنسازی می‌خورم، همه‌اش ویتامینه، همه ویتامین‌ها رو خریدم.
- کی بهت این پودرها رو معرفی کرد؟
- صاحب باشگاه، اون موقع که بدنسازی می‌رفتم، داداشم می‌رفت پیشش بدنسازی، اونم پودر خرید، از پودرهای اونم می‌خورم.
- مامانت اجازه می‌ده از این پودرها بخوری؟
- آره، کاری نداره، چون همه‌اش ویتامینه.
- خوب این بازی فوتبال رو کی برای تو نصب کرد؟
- خودم.
- چه جوری؟
- توی بازار زدم بازی دو هزارو شونزده.
- سالش مهم هست؟
- آره، خیلی مهمه، مثلاً قدیمی باشه، خیلی ضعیفه دوربیناش.
- چرا دو هزار و بیست نگرفتی؟

ببخشید من دو هزار و نوزده نصب کردم، بیست حشم زیاد بود، من بسته کم تر داشتم.

- پس خودت این بازی رو پیدا کردی؟
آره.

- چه جوری یاد گرفتی باهاش کار کنی؟
خودم یاد گرفتم.

- تنهایی؟

آره، اگر می‌خوای از مادرمم بپرس، خودم دیشب نصبش کردم.

- دیشب نصب کردی؟

آره، نه خب قبلاً داشتم، قدیمی بود.

- پس قبلاً هم داشتی؟

آره، یه لول بالاترش رو الآن نصب کردم، مثلاً ۱۸ داشتم، الآن ۱۹ نصب کردم.

- پس کیفیت جدیدها بهتره؟

آره، هم سرعت بازیکنان بیشتر می‌شه، هم بازیکنان جدیدتر می‌شه، هم کیفیتش بهتر می‌شه.

من دو هزار و هجده داشتم، خیلی کیفیتش بد بود، او دکه‌ای که می‌زدی، توپ از تیم مقابل بگیری، خیلی دیر توپ می‌گرفت، پنج، شش بار باید دکه می‌زدی، الآن نوزده نصب کردم، خیلی سریع تر نصب می‌شه.

- دوست‌های خودت هم این بازی رو دارن، در موردش با هم حرف می‌زنین؟

آره، مثلاً من نوزده نصب کردم، زنگ زدم دوستانم، گفتم خیلی کیفیت داره، شما هم نصب کنین، آنالاینه مثلاً یه دکه‌ای او بالا داره که بتانی با دوست‌های خودت حرف بزنی، مثلاً مسی می‌شناسی که، خود مسی منم، یار کناری دوستم می‌شه، یعنی همه‌مان گوشیايمان جمع کن تو یک گوشی، همه‌مان جمع می‌شیم.

- در بازی چه طوری با هم مرتبط می‌شین؟

مثلاً من بازی نصبش کردم، بعد دوستانم رو آوردم، مثلاً بازی آنالاینه، یه لینک می‌ده، می‌گه این لینک‌ه برای دوستانان بفرستین، بعد خاله خیلی عجیبه، این لینک چه جور ساخته ما نفهمیدیم... . دیگه خلاصه برای دوستانم فرستادم، اونام آمدن، بعد خاله یه جوریه، من حرف می‌زنم صدا برای دوستم می‌رفت، او یکی دوستم حرف می‌زد، صدا برای او یکی دوستم می‌رفت، کلاً سه نفریم، دیشب مثلاً من ضبط باز کردم، مثلاً گفتم ماهان بیا کنار دروازه، پاس دادم، گلش کن.

- صداتون برای همدیگه می‌ره؟

آره، هم‌زمان برای همه پخش می‌شه، چون مثلاً اگر من نگم ماهان، ای گله بزن، کی بفهمه با کییم.

- بعد وقتی بازی تمام می‌شه، تعریف می‌کنید از خودتون که مثلاً من گل زدم، من بردم؟ نه، دوستم یه شوق و ذوقی داره، مثلاً میاد می‌گه عرفان، یاسین، آفرین خسته نباشید، خداحافظ، همین.

- عرفان جان می‌گی که روزی چهار ساعت با گوشی بازی می‌کنی، خسته نمی‌شی، مثلاً چشم-هات درد کنه یا گردنت؟

نه، چشمم هیچ وقت درد نگرفته، چون می‌برمش دور.

- کسی به تو گفته که به صفحه گوشی نزدیک نشو؟

نه خودم، چون دو، سه روزی که تبلت داشتم، خیلی نزدیک باش کار می‌کردم، چشمم سوخت، آدمم در موردش فکر کردم، گفتم چرا چشمم سوخته، بعد فهمیدم نوری که فوتبال بازی می‌کردم، می‌رفتن چشمم درد می‌کرد، بعد افتاد یادم که به خاطر این که نور نزدیکه، چشمات نزدیک به بازیکناس، دیگه انگار یه چیزی تند تند میاد و می‌ره، چشات می‌افته درد.

- کمر درد نمی‌گیری؟

دراز می‌کشم، درد می‌گیره، مجبور می‌شم به آقا معلم بگم یه ربع از کلاس کم کن، یه ربع استراحت می‌کنم، بعد دوباره میام شروع می‌کنم.

- با معلمات هماهنگ می‌کنی، چه جوری قبول می‌کنه، یعنی به تو تکی درس می‌ده؟

نه به همه، ولی من می‌تانم وقت بگیرم، تا ده شب وقت می‌ده، تکالیف بفرستیم.

- برای فرستادن درس‌ها وقت می‌گیری؟

آره، تا ده شب وقت داریم، ولی من یه ساعته می‌فرستم.

- شب‌ها زود می‌خوابی؟

نه، یازده ونیم، بعضی وقت‌ها دیرتر، بعضی وقت‌ها حتی تا یک بیدارم، وقتایی که داییم میاد.

- شب‌ها از گوشیت استفاده نمی‌کنی؟

نه دیگه.

- خوب الان دیگه از بازی زامبی‌ها بگو؟

زامبی، هر وقت زامبیا، از دستم می‌رن، اعصابم خراب می‌شه، حس می‌کنم باید گوشی رو بشکنم، مثلاً یه اسکیت داره، تیر می‌زنم می‌خوره تو اسکیت، نمی‌شکنه.

- عرفان از زامبی‌ها نمی‌ترسی؟

نه، پسر داییم دقیق، دقیق، شش سالشه، یک ساله از پنج سالگی این بازی رو می‌کنه، من خودم یه سه، چهار روزه نصب کردم، سه، چهار روز نیست، ببخشید یک ماه، دو ماهیه نصبش کردم، حالا او نمی‌ترسه، من بترسم.

- کسی به تو معرفی کرد؟

آره، از بچگی عاشق این بازی بودم.

- از کجا دیده بودی؟

دست پسرداییم، خیلی ازش تعریف می کرد.

- چرا زودتر نصبش نکردی؟

چون می رفتم مدرسه، وقت نداشتم.

- مادرت مشکلی نداشت؟

نه، خودم نصب نکردم، چون درس داشتم.

- دوستان دیگه ات هم این بازی رو دارن؟

نه، خبر ندارم.

- خوب یک بازی دیگه هم گفتی؟

تیراندازی.



- آره، اون رو هم توضیح می دی؟

آره، مثلاً من میام، اسلحه و اینا بخرم، مثلاً بالاش نوشته می خوام ایرانی باشی یا عراقی، مثلاً

من می گم ایرانی، بعد مثلاً او داعشیا رو نکشم، با تیر می زنم، بعد من می رم آرپی جی می خرم،

همه شان رو می کشم، ولی خاله بعضی وقت ها می بازم.

- وقتی می بازی چه حسی داری؟

عصبانیم از همه، چه جواری بگم از همه ضعیف ترم.

- حس می کنی از همه ضعیف تری که باختی؟

آره.

- این بازی رو چند وقته داری؟

دقیق، دقیق چهار ماه.

- روزی یک ساعت هم گفتی باهانش بازی می کنی؟

نه، یه ربع، بیست دقیقه.

- توی این بازی تفنگ و مهمات بهتون می دن؟

آره، باید بخری، پولی.

هر آدمی بکشی، یک میلیارد پولشه، بعد اون یک میلیارد، یه آرپی جی می کنه.

- به نظرت بازی های خارجی خوب هستن یا ایرانی؟

ایرانی.

- چرا؟

چون هر کسی باید برای کشور خودش بازی کنه.

- می شه بیش تر توضیح بدی؟

آره، برای این که برای وطن، مثلاً من این جوری فکر می کنم باید سر وطن خودت باشی، نه این که

بری بازیای کسی دیگه رو معروف کنی، باید بازی های وطن خودت رو معروف کنی.

- کسی رو دیدی برای وطنش جنگیده باشه و موفق شده باشه؟

آره، سردار سلیمانی، عکسش رو داداشم تو گوشیش داره که پا و ایناش قطع شده بود، آمریکایی ها

این کار رو باهاش کردن.

- درباره سردار سلیمانی چه چیزهایی می دونی؟

خیلی چیزا، هم دست امام خمینی بوده، هم دست همین این کیه که رهبره؟

- آقای خامنه ای؟

آره، بعد یارای دیگه که رفتن برای جنگ، جبهه رفته خیلی، بعدش آخرشم رفت برای آمریکا که

کشتنش.



- این ها رو از کجا شنیدی؟

از اخبار، شباً ساعت یک می ده، دخترش یه دفعه حرف می زد، گفته بودن چه طور از پدرت

نترسیدی او یه هیولاس، دخترشم می گفت، اول این که او یه هیولا نبوده، ثانیاً آمریکایی ها هیولان،

نه پدر من.



می گفت، ای همه داعشی کشت، شما دارین بهش حرف می زنین، بعد بدبختی انگلیسی حرف می زد، زیر نویس داشت، انگلیسیه، گفتم !!! خود سردار سلیمانی ایرانی بوده، چرا دخترش انگلیسی حرف می زنه؟

- خوب اون می خواسته با آمریکایی ها حرف بزنه، انگلیسی حرف زده، همه می تونن، کلاس زبان می ری یاد می گیری.

آره، اینه می دانم، منم یه هفته رفتم، دیگه به خاطر کرونا نرفتم.

- توی برنامه شاد تا حالا چیزی خوندی که مطلب علمی باشه؟

آره این قدر معلم می فرسته، کارتونیش می فرسته، به خاطر این که نترسیم از آدمای قدیم، چون یه جورین، توی جنگ زخمی شدن، ترسناکه.

- امام ها منظورت هست؟

نه مثلاً پایتخت و اون دشمنای قدیمی مان، اونا.

- تاریخ ایران رو می گی، مثلاً هخامنشیان و ساسانیان و این ها؟

آره، آفرین، همین هخامنشیان و ساسانیان و اینا، معلم مان میازه با عروسک.

- خودش می سازه یا فیلم ها رو از جاهای دیگه ای می گیره؟

نه خودش، برای انگشتاش رفته از پیش عروسک درست کرده، با اونا داستان می گه، فیلم می گیره و می فرسته.

- دوست داری این جواری تاریخ رو یاد بگیری یا از کتاب ها بخونی؟

این جواری خیلی جذابه، کامل می فهمم.

- خوب تا حالا مطلب دیگه ای توی گوشی یا تلویزیون دیدی که درباره خدا و پیامبر و امام ها باشه؟

آره، داستان حضرت ابراهیم.

- این فیلم رو هم معلم با انگشت نمایش داد؟

نه، این یه تیکه از یه فیلم بود، از جای دیگه آورده بود برامان، سی دقیقه تقریباً.

بعد خاله، یه فیلم دیگه ام فرستاد، چندتا بته، دشمنان من پرستش، بعد یه آدم عادی میاد، می گه خدا هست بتا رو بشکنین، اونا می گن اگر راست می گی خدا هست، الان بگو یه شتری از او کوه

بیاد، اینم می‌گه، خدایا کمک کن، و یه دفعه یه شتری از بالای کوه واقعی میاد، بعد می‌گه، اگر راست می‌گی، همین الان یه شتر بیاره دنیا، بعد می‌گه خدایا کمک بکن یه شتر بیاره دنیا، بعد میاد دنیا.

- تو بعد دیدن این‌ها درباره خدا چه فکری کردی؟

گفتم پس خدا هست.

- درباره محیط زیست چی، مثلاً درباره این که آشغال نریزید توی خیابان و این‌ها چیزی دیدی؟ آره، یه دفعه رفتم کوه با دایی پرویز، خیلی قشنگ بود چمن‌ها، پرنده‌ها، بعد روی او چمن‌های قشنگ پر از آشغال بود، گفتم حیف نباشه، این همه آشغال رو ای چمن‌های قشنگ باشه، خاله حتی دقیق یادمه چیا بود، سه تا لیوان، یه بطری آب معدنی بزرگ، پوست تخمه و جلد پفک، من جمع‌شان کردم ریختم تو کیسه.

- کسی به تو گفته بود، آشغال بده توی طبیعت باشه؟

آره، معلم مدرسه گفت.

- چرا به نظرت محیط زیست رو خراب می‌کنه؟

چون گل‌ها مثل من جان دارن، وقتی او شاخه رو می‌کنی، مادرش ناراحت می‌شه، مثلاً خوبه من رو از مادرم کسی جدا کنه، چمن‌هام همین جوری، اگر یه بطری سنگینی روشن باشه، گناه دارن، اونام جان دارن.

- عرفان از مسی گفتی، دیگه چه کسانی رو توی فوتبال می‌شناسی؟

رونالدو، استقلال، پرسپولیس.

- طرفدار کدوم هستی؟

استقلال و رونالدو.

- به نظرت رونالدو آدم بزرگیه یا سردار سلیمانی؟

سردار سلیمانی.

- چرا؟

چون اون برای وطن زحمت کشیده، جان خودش رو داده برای ما، ولی فوتبال چیه، ارزشی نداره، کسی که نگاش می‌کنه، ارثیه بهش می‌رسه یا جانش سلامته؟! نه، ولی سردار سلیمانی جانش رو به خاطر ما داد، ای همه دشمن کشت.

- عرفان یک چیزی گفتی بین حرف‌ها که بچه‌ها میان با پروفایل‌های دیگه می‌رن پی‌وی

بقیه، این کار درستیه؟

نه.

- چرا؟

کار اشتباهیه، چون ممکنه یک آدم بهش بر بخوره، شاید نخواد عکسش رو به یکی بفرسته، شاید خوشش نیاد، ناراحت بشه یا این که عکسش تبدیل به یک آدم دیگه بشه.

- دوست‌های خودت هم این جور فکر می‌کنن؟

نمی‌دانم، تا حالا درباره این قضیه حرف نزدیم.

- گفتی کارتون هم می‌بینی، از اون‌ها برام بگو؟

بچه رئیس رو می‌بینم.



- توی تلوزیون می‌بینی یا می‌خری؟

دوتاش، هم سینمایی توی تلوزیون پخش می‌کنه، هم می‌خرم.

- چه شبکه‌ای؟

شونزده، شبکه پویا.

- کارتون ایرانی بیش‌تر دوست داری یا خارجی؟

ایرانی.

- چه عاملی باعث می‌شه کارتون ایرانی رو دوست داشته باشی؟

چون کارتون‌های خارجی حرف نمی‌زنن، یه جورین مٹ میگ میگ که خارجی‌ه و حرف نمی‌زنن،

صدای عجیب دارن، من دوست دارم حرف بزنن.

- پس کارتون ایرانی رو بیش‌تر دوست داری، چون بیش‌تر توش حرف می‌زنن؟

آره، من خیلی حرف زدن دوست دارم، بعد خاله من کارتون‌هایی که خود بچه‌ها می‌سازن، یعنی

بچه‌های واقعی توش ان، خیلی برام جذاب‌تره.

- خودت هم به بازیگری علاقه داشتی، بیش‌تر توضیح بده، هدف‌ت چی هست؟

خیلی علاقه دارم برم تهران کلاس بازیگری.

- اسم کارتون‌هایی که می‌بینی چی هست؟

بچه رئیس رو خیلی دوست دارم.

- بعد چه چیزی توی این کارتون برای تو خیلی جذاب بود؟

همین تیکه آخرش که پول‌دار می‌شن او خانواده.

- چرا؟

چون پول دار شدن، خوشبخت می‌شن.

- هر کی پول داره، خوشبخت هست؟
آره.

- چی باعث می‌شه این جواری فکر کنی؟

این که لباس‌های پاره پوره داشتن اول، بعد دیگه همه چی خریدن، خب خوشبخت شدن.

- دیگه چه کارتون‌هایی می‌بینی؟

ماشین کوکی‌ها، یه جور ماشینه، کار همه مردم رو راه میندازن.



- ایرانی هست؟

ایرانی حرف می‌زنن.

- چون ایرانی حرف می‌زنن، فکر می‌کنی ساخت ایران هست؟

نه، آخرش می‌نویسه ساخت ایران.

- خوب بیش‌تر ازش برای من بگو؟

مثلاً کسی خانه‌اش آتیش می‌گیره، اینا میان خاموش می‌کنن، گل و ایناش خراب شه، میان

خوبش می‌کنن، بعد ساختمان می‌سازن.

- چه چیزی توی این کارتون هست که خیلی دوست داری؟

کمک به فقرا.

- چرا کمک به فقرا خوب هست؟

چون نیازمندن، مثلاً همین نانوايي این‌جا، هر کس پول نداره مثل گداها، رایگان نان می‌ده، نوشته

در مغازه نان به افراد نیازمند رایگان است.

- این نانوا تو رو یاد کارتون میندازه؟

آره، دقیقاً.

- اگر تو هم یک روزی پولدار بشی، دوست داری به فقرا کمک کنی؟
آره.

- به نظرت چرا کمک به فقرا کار خوبی هست؟
چون نیازمندن، خدا خوشش میاد، من خوشی بکنم.
- کسی هم تا حالا اینها رو به تو گفته؟
نه.

- تو مدرسه هم نگفتن؟

چرا، چرا، معلم مان یه بار گفت، بعد من یه لباس داشتم، کوچیک شده بود، یه گدایی این جا بود،
یه نی نی کوچولو داشت، منم لباسم رو برایش بردم.
- مامانت به تو نمی گه با گوشی کم تر بازی کن؟
نه، چون زیاد استفاده نمی کنم.
- به نظرت فیلم خارجی جذاب تر هست یا ایرانی؟
ایرانی، خارجی مسخره اس.
- چرا؟

مثلاً من یه فیلم خارجی با داییم دیدم، یه مردی پلنگ می شه، مگه داریم همچین چیزی! بعد با
یکی دعوا می کنه که گرگه، مثلاً شاخه درختی، پلنگه می کنه، می زنه به گرگه، یه دفعه می شن آدم،
خیلی مسخره اس، اصلاً چیز درستی نیست.
- اسمش رو یادت هست؟
نه.

- عرفان جان الان که آموزش مجازی هست، خوبه یا وقتی حضوری بودین؟
من از آموزش مجازی بدم میاد، چون هیچ کس یاد نمی گیره، همه تقلب می کنن.
- چه جوری تقلب می کنین؟

معلم خودش تقلبی می فرسته، مثلاً می خوای یه سوال ریاضی حل کنی که همیشه معلم
می فرسته، هیچ ارزشی نداره.

مثلاً تو می خوای پانزده و پانزده جمع کنی، ای میا می گه می شه سی، تو هم حفظش می کنی،
دیگه یاد نمی گیری که، مثلاً معلم گفت امروز فقط کامل گوش کنید که فردا امتحان بگیرم، بعد
خاله هیچ کس اصلاً گوش نمی ده قشنگ معلومه، مثلاً وقتی باید از خودمان فیلم بگیریم، کامل
معلومه بچه ها گوشی نزدیک صورت می کنن، پشت گوشی، کاغذ جواب سوالا می ذارن از روش
می خوانن، معلم می گه از دور بگیرین، ولی اینا از نزدیک می گیرن، اما من از دور می گیرم.

- تا حالا شده کسی بیاد به تو بگه بیا با هم تقلب کنیم؟

نه.

- تو هم نگفتی؟

نه.

- جز به خاطر یادگیری، کلاً دوست داشتی بری مدرسه یا آموزش مجازی خوب هست؟

حضوری خوب بود.

مجازی سرگرم آدم نمی‌کنه، همه‌اش شاید بشه یه ساعت، ولی مدرسه هفت، هشت ساعت بود،

سرگرم بودیم.

- عرفان چندتا دوست صمیمی داری؟

دوتا دارم، پارسا و آرمان.

- با گوشی با هم حرف می‌زنین؟

آره، ولی خیلی کم، فقط در حد احوال‌پرسی. یکیشونم از گروه معلم حذف شده، من هر چی معلم

می‌فرسته براش می‌فرستم.

- داداشت هم وقتی این‌جا بود، بازی می‌کرد؟

آره، همو تفنگ بازی، خیلی.

- به جز گوشی، گفتم پلی دو و سه و کامپیوتر هم داری، با این‌ها هم بازی می‌کنی؟

آره.

- چه بازی‌هایی می‌کنی؟

پلی سه فقط بازی فوتبالی داره، کامپیوترم سه تا بازی فوتبال دارم، مٹ همو گوشی.

- عرفان به نظرت زامبی وجود داره؟

نه.

- چرا به نظرت وجود نداره؟

چون تا حالا ندیدم چیزی که زامبی باشه، فقط کارتونیه، وجود نداره، اگر داشت خب تمام دنیا

می‌بود، اخبار می‌گفت، پلیسا می‌گفتن.

- به نظرت اوضاع اقتصادی ایران خوب هست؟

نه، اگر خوب بود که برادر من هر روز زنگ نمی‌زد به مامانم بگه، می‌خوام از تهران برگردم،

می‌دانی چرا، چون کلی کار می‌کنه، ولی هر چی در میاره، اندازه خرج و خوراک خودش.

- به نظرت تقصیر کی هست؟

اونایی که تو مجلس ان، خودشان کلی حقوق می‌گیرن، ولی به فکر مردم عادی نیستن.

- به نظرت باید چه کار کنند؟

باید برن کشورهای دیگه یاد بگیرن، ببینن آلمان چه کار کرده که الان بی کار نداره، همون کار رو کنن، بالاخره ایران خیلی کشور بزرگیه، برای چه مردم تو فقر باشن.

- دوست‌های خودت هم این جووری فکر می‌کنن؟

اونا رو نمی‌دانم، ولی خانواده خودم همیشه از گرانی می‌گن.

- دوست داشتی آلمان بودی که به نظرت این قدر اوضاع اقتصادیش خوب هست؟

نه، ولی آره.

- چرا؟

نمی‌دانم، دوست دارم، کلاً خوشم از او و آب میاد.

- دوست‌های خودت چی، به نظرت اون‌ها از چه چیز اون‌ور آب خوش‌شون میاد؟

نمی‌دانم، ولی شاید به خاطر ماشین‌های آخرین سیستم و ساختمان‌های شیشه‌ای باشه.

- این‌ها رو از کجا دیدی؟

یادم نیست، ولی فکر کنم او و آب این جووریه، همه چی مثل شاهاس.

- یعنی توی ایران ماشین‌های خارجی و ساختمان شیشه‌ای نداریم؟

داریم، ولی اون جا فکر کنم بیش‌تره.

- عرفان جان به عنوان یک مسلمان چه کارهایی انجام می‌دی؟

می‌رم هیئت، ولی خاله یه بار یه مردی مداح هیئت مدرسه بود، رفتیم تو یه عروسی دیدمش،

داشت می‌رقصید، اصلاً باورم نمی‌شد، دیگه زیاد از آدم‌های مؤمن و اینا خوشم نمیاد، ولی خب خودم

خدا رو دوست دارم.

- دوست‌های خودت چی، به نظرت اون‌ها چه نظری دارن؟

درباره این چیزا تا حالا با دوستان حرف نزدم، کلاً اونا اصلاً تو این بحث‌های دین و اینا نیستن.

- به نظرت چرا نیستند؟

نمی‌دانم.

- عرفان جان خیلی ازت ممنونم که بهم کمک کردی، موفق باشی، خیالت راحت باشه که همه

حرف‌ها بین خودمون می‌مونه.

خواهش می‌کنم خاله.

۳- تأملی دوباره در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی

مقدمه

در بررسی مقوله جامعه‌پذیری در ایران در ابتدا دو عنوان «جامعه‌پذیری در ایران» و «اثرگذاری غرب در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی» مورد بحث قرار خواهند گرفت. در ادامه پس از مشخص شدن اثرگذاری‌های گسترده القاءات غرب در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی، با اتکا و استناد به مصاحبه‌های درج شده در فصل دوم کتاب، اثرات روانی- تربیتی، فرهنگی- اجتماعی، اخلاقی- عقیدتی و اقتصادی- سیاسی جامعه‌پذیری مغشوشی که کودکان و نوجوانان ایرانی با آن مواجه هستند، بحث خواهد شد.

در عنوان «جامعه‌پذیری در ایران»، از نهادهای خانواده، مدرسه، گروه همسالان و رسانه‌ها به عنوان اصلی‌ترین عوامل اثرگذار در روند جامعه‌پذیری کودکان، نوجوانان و جوانان یاد شده است، در این قسمت تحول‌های عوامل جامعه‌پذیر کننده اخیر، مورد توجه قرار گرفته و به اجمال به فراز و فرودهای آن اشاره شده است.

در عنوان «اثرگذاری غرب در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی»، ضمن بحث در مورد برخی از ویژگی‌های فضای مجازی (به عنوان مهم‌ترین مجرای انتقال هنجارها و ارزش‌های نظام سرمایه‌داری) و تأکید در جذابیت‌های قابل توجه آن، از مقوله مکمل الگودارزی‌های دستگاه تبلیغاتی سرمایه‌داری جهانی یاد شده است و خاطرنشان گردیده است، به سبب سرمایه‌گذاری‌های عظیم تبلیغات جهان سرمایه‌داری روی الگوها و تداوم بخشی به آن‌ها، این الگوها در غالب موارد مورد توجه غالب کودکان و نوجوانان ایرانی واقع شده، به شکلی که به بیان معاون تولید شورای عالی فضای مجازی در ایران، ۹۵٪ کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی را محصول‌های فرهنگی ساخته و پرداخته غرب تشکیل می‌دهند.

کوتاهی در سرمایه‌گذاری برای جامعه‌پذیری بهینه کودکان و نوجوانان ایرانی از سویی و سرمایه‌گذاری‌های گسترده غرب در جهت تربیت افراد مبتنی بر ارزش‌های مورد توجه نظام سرمایه‌داری از سوی دیگر، کار را بدانجا کشانده است که کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی در بسیاری از موارد بین ارزش‌های القایی از فرهنگ خودشان با ارزش‌های القایی از فضای مجازی و الگوهای ساخته و پرداخته غرب، دچار تردید می‌شوند، اما در بیش‌تر موارد هم تردید و سردرگمی

اخیر را به نفع القائات ارزشی غرب توسط فضای مجازی و الگوهای مختلف غربی (سلبریتی‌ها، اینفلوئنسرها و شاخ‌های مجازی) حل کرده و رفع می‌کنند. در آخرین فراز این قسمت، با توجه به اغتشاش ایجاد شده در روند جامعه‌پذیری کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی، با اتکا و استناد به مصاحبه‌های درج شده در فصل دوم کتاب، دورنمایی از فراز و فرودهای جامعه‌پذیری نسل جدید ایرانی در ابعاد روانی- تربیتی، فرهنگی- اجتماعی، اخلاقی- عقیدتی و اقتصادی- سیاسی ارائه گردیده است.

۱-۳- جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان در داخل

مقوله جامعه‌پذیری، از مقوله‌های مهمی است که در زمینه مسایل اجتماعی مطرح و همواره مورد توجه بوده است.

جامعه‌پذیری روندی است که در جریان آن جامعه می‌کوشد تا مسایل مورد نظرش را به ذهن کودکان، نوجوانان، جوانان و سایر اقشار جامعه القا سازد.



«جامعه‌پذیری از نظر لغوی به معنای انطباق با جامعه و آشناسازی با جامعه است. در جامعه‌شناسی این مفهوم به فرایندی اطلاق می‌شود که به موجب آن افراد ویژگی‌هایی را که شایسته عضویت آن‌ها در جامعه است را کسب می‌کنند. به عبارت دیگر جامعه‌پذیری نوعی فرایند کنش متقابل اجتماعی است که در خلال آن فرد هنجارها، ارزش‌ها و دیگر عناصر اجتماعی، فرهنگی و سیاسی موجود در گروه یا محیط پیرامون خود را فرا گرفته، درونی کرده و آن را با شخصیت خود یگانه می‌سازد» (بختیاری، ۱۳۹۳).

کریاسیان (۱۳۹۳) در همین ارتباط می‌نویسد:

«جامعه‌پذیری یک فرایند مادام‌العمر جامعه‌شناسی و روان‌شناسی است که طی آن هر فرد، هنجارها، ارزش‌ها و الگوهای رفتاری را که جامعه وی بر آن‌ها تأکید دارد، به صورت جزئی از وجود خویش در می‌آورد.

جامعه‌پذیری فرایندی است که به دنبال آموزش‌های عام (اعم از آموزش رسمی و غیررسمی) به افراد به دست آمده و موجب حلول قوانین رفتاری هر جامعه و همه انتظارات فرهنگی آن، در کل شخصیت روانی افراد، با (توجه به مشارکت آن‌ها در نظام آن اجتماع) می‌گردد و این قوانین و انتظارات را بر شخصیت فرد حک می‌کند....

فرایند جامعه‌پذیری که نوعی فرایند انتقال فرهنگی است، غالباً حالت دوگانه رسمی و غیررسمی به خود می‌گیرد. آنچه هر کس از دوستان، خانواده و دیگر افراد در محیط‌های غیررسمی فرا می‌گیرد، جامعه‌پذیری غیررسمی شناخته می‌شود و در مقابل، هر وقت که موقعیت ساخته شده (دارای ساختار) باشد، فرایند یادگیری را جامعه‌پذیری رسمی می‌خوانند؛ که مدرسه نمونه‌ای از این نوع است.»

بوکت کو^۱ و دیهلر^۲ (۱۹۹۸)، جامعه‌پذیری را فرایندی تعریف می‌کنند که در جریان آن کودک با ارزش‌ها، هنجارها و مهارت‌های مورد نیاز آشنایی می‌یابد.

شافر^۳ (۲۰۰۰)، در همین ارتباط خاطرنشان می‌سازد، کودک در جریان جامعه‌پذیری، به اخذ باورها، ارزش‌ها و رفتارهای مورد پذیرش جامعه از طریق فرهنگ یا خرده فرهنگی که وی را در برگرفته است، نایل می‌آید.

خانواده، مدرسه، گروه دوستان، رسانه‌های جمعی، مذهب و محیط کار (برای بزرگسالان)، عوامل مؤثر در جامعه‌پذیری به شمار می‌روند (سچیف^۴، لم^۵، ۱۹۹۲).

«جامعه‌پذیری در دو مرحله کلی صورت می‌پذیرد:

الف) جامعه‌پذیری نخستین، فرایندی است که میان فرد و گروهی که با وی در تماس نزدیک و صمیمی هستند، صورت می‌گیرد و غالباً در سال‌های اولیه زندگی، رخ می‌دهد. عوامل اصلی این مرحله خانواده و گروه هم‌سالان هستند.

ب) جامعه‌پذیری ثانوی یا مجدد، فرایندی است که در وضعیت‌های رسمی‌تر روی می‌دهد، ولی هیچ‌یک از این وضعیت‌ها شخصی نیست. در این مرحله عوامل جامعه‌پذیری بخشی از مسؤولیت‌های خانواده را به‌عهده می‌گیرند. عوامل اصلی در این مرحله مدرسه و رسانه‌های ارتباط جمعی هستند (بختیاری، ۱۳۹۳).

1. Bukatko, D.

2. Daehler, M.

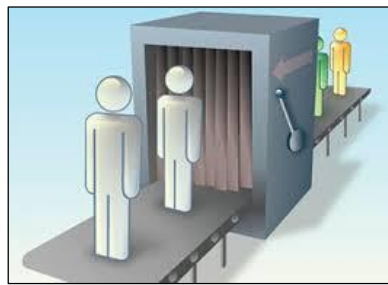
3. Shaffer, D.

4. Schaefer, R. T.

5. Lamm, R. P.

«امروزه، نقش رسانه‌ها در جامعه‌پذیری اولیهٔ کودکان و جامعه‌پذیری درازمدت بزرگسالان، به طور گسترده، مورد قبول قرار گرفته است؛ هرچند به عقیده مک کوایل، هنوز اثبات ماهوی موضوع، تقریباً غیرممکن است؛ زیرا از یک طرف، هر تأثیری از سوی رسانه‌ها بی‌درنگ، با سایر تأثیرات ناشی از محیط اجتماعی و خانواده، درهم می‌آمیزد. با وجود این، برخی فرضیات اساسی دربارهٔ اثرات بالقوهٔ رسانه‌ها، در سیاست‌های کنترل رسانه‌ها، تصمیم‌گیری‌های خود رسانه و هنجارها و انتظارات والدین در رابطه با استفاده کودکان از رسانه‌ها، متجلی می‌شوند.

اغلب نظریه‌های اخیر در مورد تأثیر فرهنگی، بر این باورند که رسانه‌ها با عرضه کردن نقش‌ها و رفتارهایی که برای ثبات اجتماعی مطلوب هستند، به عنوان عاملی مهم (هم در جامعه‌پذیری رسمی و هم غیررسمی) ایفای نقش می‌کنند و از آنجا که رسانه‌ها نقش صدایی مقتدر را برای همهٔ مردم برعهده دارند و همچنین مردم مقدار زمان معتنا بهی را صرف آن‌ها می‌کنند؛ بنابراین رسانه‌ها در صف اول عوامل جامعه‌پذیرکننده قرار می‌گیرند» (کرباسیان، ۱۳۹۳).



نکته مهمی که در ارتباط با جامعه‌پذیری نباید از آن ناگفته گذشت، تأثیر تعیین کننده خانواده در فرایند جامعه‌پذیری و چگونه جامعه‌پذیر شدن کودک است.



از یک منظر کلی می‌توان خانواده کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها را به سه دسته تقسیم کرد، خانواده‌هایی که به لحاظ تربیتی سرمایه‌گذاری لازم را در امر تربیت فرزندان‌شان کرده‌اند و به مراقبت جدی از وی مشغول هستند خانواده‌هایی که نسبت به تربیت

فرزندشان توجه نسبی دارند و خانواده‌هایی که تربیت فرزندشان را رها کرده، به دست رسانه‌ها و امثال آن‌ها سپرده‌اند.

در خانواده‌هایی که دست به سرمایه‌گذاری جدی در امر تربیت فرزندشان زده‌اند، کودکان در غالب موارد بر نهج و روال و سبک زندگی پیشنهادی اولیا، جامعه‌پذیر می‌گردند.



در خانواده‌هایی که توجه به تربیت کودکان در آن نسبی است، القائنات ارزشی خانواده به فرزند از کارآیی اندک و نسبی برخوردارند، زیرا که خانواده نیز در این میان نسبی عمل کرده‌اند و سرانجام در خانواده‌هایی که در تربیت فرزندشان اهتمام جدی نداشته‌اند، کودکان و نوجوانان آن‌ها به جای تبعیت و پیروی از ارزش‌ها و هنجارهای اولیا، از ارزش‌ها و هنجارهایی که رسانه (و دوستانش) به وی ارایه می‌کنند، تبعیت می‌کند.

با گسترش ارتباط‌ها و تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، بالادهی‌ها و پایین دهی‌ها (صاحبان فناوری‌های پیشرفته و فاقد فناوری‌های پیشرفته)، بسیار ساده‌تر و سهل‌تر از گذشته با هم تماس برقرار می‌کنند و برخلاف زمان‌های دور که برای اطلاع از وقوع حادثه‌ای در آن سوی زمین، ماه‌ها فرصت لازم بود تا با رسیدن کاروانی از آن سوی کره زمین، مردم سوی دیگر کره زمین از وقوع حادثه مورد نظر اطلاع یابند، فناوری‌های ارتباطی پیشرفته از این امکان برخوردار هستند که بلافاصله وقوع یک رخداد در هر سوی زمین را به دیگر نقاط آن انتقال دهند.

پیشرفت فناوری‌ها به شکلی که از آن یاد شد، به نوعی تداخل در روند جامعه‌پذیری کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار اجتماعی را پدید آورده است. به این معنا که صاحبان فناوری‌های برتر، می‌توانند با اتکا به فناوری‌هایی که در دسترس دارند، القائنات خویش را به جوامع پایین دهی ارایه کنند و بالطبع در این میان نیز به توفیق‌هایی دست یابند، به تعبیر دیگر، برخلاف گذشته که فردی پس از اخذ ارزش‌ها و هنجارهای جامعه خودش از اولیایش، شاهد تکرار همان موارد از روحانی محل یا اولیای مدرسه‌اش بود و در ادامه، با همان هنجارها و ارزش‌ها در رسانه‌های جمعی خویش برخورد می‌کرد، در حال حاضر شاید پیش از آن که کودکی به مدرسه برسد و تحت تأثیر القائنات کتاب‌های درسی و معلمان خویش قرار گیرد، به شدت تحت تأثیر رسانه‌های قدرتمند بالادهی‌ها قرار گیرد

(البته اگر خانواده کودکی روی تربیت فرزندشان سرمایه‌گذاری لازم را کرده باشند، شدت تأثیرات اخیر به مراتب کم خواهد بود).

در ادامه پس از یادآوری نکاتی در زمینه تحول‌هایی که خانواده، مدرسه، گروه همسالان و رسانه‌های داخلی در سال‌های اخیر به خود دیده‌اند، از کاهش اثرگذاری نهادهای جامعه‌پذیر کننده در داخل و هم‌زمان شدت گرفتن اثرگذاری رسانه‌های آن سوی آب یاد خواهد شد. در انتها با استناد به مصاحبه‌های انجام شده، از اثرگذاری‌های روانی- تربیتی، فرهنگی- اجتماعی، اخلاقی- عقیدتی و سیاسی- اقتصادی رسانه‌های آن سوی آب بر روی دانش‌آموزان مورد بررسی (و با تسامح دانش‌آموزان ایرانی) یاد خواهد شد.

۱-۱-۳- نهاد خانواده و تحول‌های آن



یکی از وظایفی که در عصر جهانی شده از اولیا انتظار می‌رود، انتظار والدگری الکترونیک از آن‌ها است، به این معنا که اولیا در عین والدگری مرسوم خویش، به دلیل سایه گستر شدن فضای مجازی و اثرگذاری‌های شدید آن، موظف به والدگری الکترونیکی نیز شده، باید با اتخاذ تمهیدات لازم، تلاش کنند تا فرزندشان در مواجهه با فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی، بیش‌تر از فرصت‌های آن بهره‌مند شده و از تهدیدهای آن تا حد امکان دور شود.



بررسی شواهد میدانی گردآوری شده در محیط ایران حکایت از آن دارد که معدودی از خانواده‌ها با فهم شدت اثرگذاری فضای مجازی بر فرزندان، در غیاب بسترسازی فرهنگی جامعه، در صدد بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه فرزندشان از فضای مجازی برآمده‌اند، خانواده‌های اندک دیگری با آگاهی از تبعات کاربری کنترل نشده از محصولات فضای مجازی، به شکل نصفه نیمه

تمهیداتی را برای حفاظت فرزندشان در مواجهه با فضای مجازی در نظر گرفته‌اند، اما در برابر بسیاری از خانواده‌های دیگر که از اثرهای مختلف روانی، فرهنگی و اجتماعی فضای مجازی بر فرزندانشان بی‌اطلاع هستند، بدون نشان دادن حساسیتی خاص، فرزندان را در کاربری از محصول‌های فرهنگی فضای مجازی آزاد گذارده‌اند که بالطبع این امر واجد آثار سوئی است که در قسمت انتهایی همین بحث از آن‌ها یاد خواهد شد.

همان‌گونه که از آن یاد شد، متأسفانه به دلیل کم توجهی اولیای فرهنگی جامعه، بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برای اولیا و فرزندان صورت نپذیرفته است و مثلاً سیمای جمهوری اسلامی، بدون توجه به واقعیت سایه گستر شدن فضای مجازی در جامعه، بدون آن که یادی از این معنا داشته باشد، سرگرم تهیه برنامه‌های روزمره‌ای برای مخاطبان خویش است.

در شرایط اخیر، برخی از اولیا بدون کمک نهادهای فرهنگی جامعه، رأساً در صدد بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه فرزندان خود از فضای مجازی برآمده‌اند. نمونه‌های آئینای ۸ ساله، عرفان ۱۰ ساله و سوده ۱۱ ساله، حاوی شواهدی از تلاش‌های اولیا برای والدگری الکترونیک آنان است. بالطبع این دست از فرزندان، با مواجه کنترل شده با فضای مجازی، از فرصت‌های آن بیش‌تر بهره‌مند شده و کم‌تر در معرض تهدیدهای آن قرار خواهند گرفت:

«- آئینا تو خودت هم روسری می‌پوشی؟

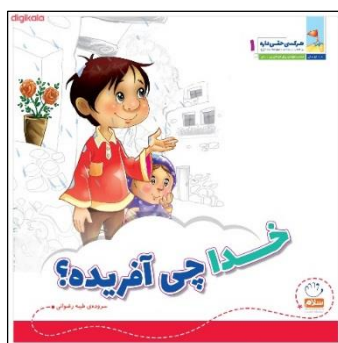
نه، هنوز من نرفتم کلاس سوم، چادر و روسری این‌ها نمی‌پوشم، وقتی رفتم کلاس سوم، اون وقت دیگه چادر به سر می‌رم کوچ و دیگه حجاب می‌کنم و نمی‌ذارم غریبه‌ای موهام رو ببینه.

- از کی یاد گرفتی این‌ها رو که بعداً بخوای باحجاب باشی؟

از مامانم، بهم گفته که رفتی کلاس سوم، تو کوچ و این‌ها مثل سارینا دوستت، چادر سرت کن.

- بعد اون موقع نماز قراره بخونی؟

بله، اون موقع چادر که سر کردم نماز می‌خونم به خاطر خدا.



- اون وقت، اگر چادر سر نکنی یا نماز نخونی، چی می‌شه؟
خدا با من قهر می‌کنه.
- خدا باهات قهر کنه، چه کار می‌کنه؟
وقتی قهر کرد مثلاً از من بدش میاد، می‌گه وای چه دختر بدی، تو دلش می‌گه، ما که نمی‌فهمیم، تو دلش می‌گه وای چه دختر بدی، به حرف من گوش نمی‌ده، اصلاً با من حرف نمی‌زنه.
- یعنی اگه نماز نخونیم یعنی با خدا حرف نزدیم؟
آره، یعنی با خدا اصلاً حرف نزدیم.
- یعنی به جز نماز خوندن نمی‌شه با خدا حرف بزنی؟
چرا.
- پس چرا می‌گی اگه نماز نخونیم با خدا حرف نزدیم؟
خب اون موقع اگه یادمون بره با اون حرف بزنی، نماز یادمون میندازه با خدا حرف بزنی.
- اون وقت تو الآن نماز نمی‌خونی، یادت نمی‌ره با خدا حرف بزنی؟
نماز نمی‌خونم، ولی می‌رم جلو پنجره شعر می‌خونم برای خدا، با اون حرف می‌زنم. مثلاً بارون میاد، می‌رم می‌گم، خدایا می‌خوام برات یه شعر بخونم، دستم رو می‌گیرم بالا، شعر می‌خونم... .
- آنیتا گفتی فیلم عاشقانه نمی‌بینی، چرا؟
چون که آخه مناسب سن خودم نیست، اصلاً دوست ندارم ببینم این چیزا رو.
- مگه چیز زشتیه؟
آره خصوصیه، الآن مثلاً شما با دوست‌های خودت صحبت می‌کنی خصوصیه، فیلم عاشقانه‌ام خصوصیه، مال مامان و باباهاست. باید بزرگ شیم، بعد چیزای عاشقانه و این‌ها ببینیم، الآن کوچیکیم، وقتی که بزرگ شدیم می‌تونیم نگاه کنیم.
- چرا زشته به نظرت آنیتا؟
چون که آدمای بزرگ‌سال قضیشون خصوصیه که می‌خوان ازدواج کنن، من نباید بدونم و ببینم.
- گفتی کسی نباید بدونم، چرا؟
چون که گفتم قضیه خصوصیه، باید بین خودشون بمونه وقتی که می‌خوان عروسی کنن، بعد به همه بگن.
- خوب چرا خصوصیه و نباید کسی بدونم، مگه کار بدی می‌کنن؟
مثلاً از این حرفای عاشقت شدم و این‌ها می‌گن، که کسی نباید بدونم، وقتی تنهان باید بگن، بچه‌هام نباید ببینن، بزرگ‌سالا فقط می‌تونن.
- خوب تو که الآن این‌ها رو گفتی، می‌دونی که این چیزا رو.
آره می‌دونم، ولی تا حالا فیلمش رو ندیدم.

- یعنی منظورت اینه که واقعی نباید دید.

آره، بچه‌هام نباید ببینن این چیزای عاشقانه رو».

«- گفתי مامانت چک می‌کنه گوشیت رو، تا حالا به تو تذکری داده؟

آره، یک بار.

- برای من ماجراش رو تعریف می‌کنی؟

آره، من یه عکس با اسنپ چت گرفته بودم، یه کم حالت دخترانم کرده بود اسنپ چته، پسر داییم پیام داده بود، گفته بود، جوون چه دختر خوشگلی، بعد مادرم پی‌وی شادم داشت، من نمی‌دانستم.

- یعنی مادرت شاد تو رو روی گوشی خودش نصب کرده بود و تو نمی‌دونستی؟

آره، یعنی نه، چند روز قبلش گفته بود، ولی من فک می‌کردم شاد داداشمه نصب کرده، بعد اونه فرستاده بود پسر داییم، مامانم بلاکش کرده بود و پیام رو دید، تذکر داد دیگه با پسر داییم حرف نزدم، چون کار بی‌تربیتی کرده.

- خودت فکر می‌کنی منظور پسر داییت از این حرف چی بود؟

باهام دوست بشه، واقعاً هست پسر با پسر دوست می‌شن، ای روزا دیگه هست، برای بوس.

- پسرها با پسرها؟

آره، جاده قدیم که خانه مادر بزرگم اون‌جاست همه‌اش پره، مثلاً او روز توی زمین خالی بچه‌ها آجر می‌زدن توی دیوار ما، رفتم بیرون دیدم دوستانم، یه عالمه آجر روش فحش می‌نویسن، می‌زننش تو دیوار.

- یعنی می‌خواهی بگی این‌قدر بچه‌ها بی‌ادب شدن این کارها رو هم می‌کنن؟

آره.

- بعد عرفان جان این ماجرا که یک پسر با یک پسر دوست باشه رو جایی دیدی یا شنیدی؟ مثلاً توی فضای مجازی، مدرسه و این‌ها.

آره.

- از دوست‌های خودت بود؟

آره، تو همین زمین خالی.

- چه کار می‌کردن؟

بوس».

«- منظورت از مدل‌ها که می‌گی اون‌ها رو دوست داری چی هست؟

مامانم موقع درس‌ها، ماهواره رو جمع می‌کنه، تابستونا می‌ذاره، تازه فقط هم اجازه می‌ده جم تی‌وی و فیفا رو به خاطر لباس‌ها و مدلاش ببینم (می‌خندد و ادامه می‌دهد)، آخه مدلا خیلی

خوشگلند، لاغرند، قد بلندند و کلی لباس‌های خوشگل و رنگ رنگی می‌پوشند، لباس‌های جدید می‌پوشند و تندند لباس عوض می‌کنند، چون مامان می‌دونه من خیلی مدلا رو دوست دارم. آهان نشنال جغرافیک رو هم می‌بینم. حیوانات رو دوست دارم، جنگل و سبزه و ... اینا، ولی از جم جونیور خوشم نیما، بعضی وقت‌ها الکی تلویزیون رو روشن می‌کنم، چون خیلی بی‌خوده، حوصله‌ام سر می‌ره، بقیه‌اش رو اجازه ندارم.

- می‌توننی بگی جم جونیور چه برنامه‌هایی می‌ده؟

مامان و پدر فقط یک ساعت اجازه می‌دن از ماهواره استفاده کنم، تو اون یک ساعت وقت نمی‌ذارم برای کارتون، بیش‌تر مدل لباس‌ها رو نگاه می‌کنم».

علی ۲۰ ساله که به روایت دوران دبستان خویش پرداخته است، از اثرات بازدارنده کنترل اولیا در عدم کاربری خودش از محصول‌های خلاف عرف در فضای مجازی، به شرح زیر یاد کرده است:

«ما ماهواره هیچ وقت نداشتیم. چرا؟ چون مامانم مخالف بود که بچه تا وقتی که سنش انقدر کمه، نباید در خونه ماهواره داشته باشی، چون هر چیزی می‌تونه در ماهواره پیدا بشه. از اون طرف تلویزیون هم که هیچی نداره، به خاطر همین هر چی من می‌دیدم و جالب بود برام، توسط اعضای خانواده به صورت فیلم انتخاب شده بود. البته بعداً یک سری فیلم‌هایی که با داداشم می‌دیدم رو خیلی مامانم موافق نبود باهاش، ولی بازم مشکلی نمی‌دید، چون مثلاً اسپایدرمن بود، بازم مخاطبای اون فیلم هم‌سن‌های من بودن به خاطر این بازم مشکلی نبود.

- مامانت چرا مخالف بود؟

چون خب بالاخره هر مزخرفی در ماهواره پیدا می‌شد.

- اسپایدرمن رو که گفتی مخالف بود.

آهان. به خاطر این که خب، من مادرم خیلی مذهبی، سر این که مثلاً صحنه‌های در حد ساده‌ی ماچ و بوسه هم نباشه، براش مهم بود، به حدی که من یادمه، از مادرم حالا در سن‌های کم‌تر خیلی تأثیر گرفتم، به شکلی که من خودمم این چیزها رو می‌دیدم، اعصابم خورد می‌شد، البته نه این که مثلاً وای، چه چیز بدیه‌ها، به این دلیل که نمی‌خواستم چنین چیزی را ببینم، لذت نمی‌بردم از دیدنش. یعنی من یادمه با مامانم خیلی سال بعدتر، شاید دوازده، سیزده سالگی‌م بود، می‌نشستیم راجع به این قضیه که من بازی می‌کردم در تلویزیون و راجع به این صحبت می‌کردیم که الان این صحنه‌ای که مثلاً اینجا پخش شد، چه سودی داشت واقعاً برای داستان، جز این که فقط یه ذره به قول فرنگیا آی کندی باشه، یه ذره چشم طرف مثلاً حال بکنه، همین. هیچ سود دیگه‌ای نداشت، راجع به همین خیلی صحبت می‌کردیم یا مثلاً اکثر چیزهایی که من با مامانم شروع می‌کردم، مثلاً دیدن فرار از زندان و انگلیسی بودن را بعد یه هفته دیگه ادامه نمی‌دادیم، چون معمولاً یه صحنه‌ای

داشت و من خجالت زده و عصبانی می‌شدم، دیگه ادامه نمی‌دادم و بقیه‌اش رو، مامانم خودش تنهایی می‌دید».

برخی از خانواده‌های دیگر، به سبب عدم آگاهی کافی و وافی از فراز و فرودهای فضای مجازی، با احساس برخی از خطرات موجود در این فضا که مغایر با ارزش‌های (غالباً دینی) آنان است، از دوره دیگر پیروی فرزندان سود برده، محصولات غربی را بد و خطرناک معرفی می‌کنند تا به این ترتیب اساساً فرزند آن‌ها دنبال کاربری از فضای مجازی و رسانه‌های خارجی برنیامده و به رسانه‌های داخلی اکتفا ورزد. نمونه علی ۹ ساله، مصداقی در همین ارتباط به شمار می‌رود:

«- مرد عنکبوتی رو می‌شناسی؟

آره همون اسپایدرمن رو می‌گی؟

- آره، دوستش داری؟

بچه بودم دوستش داشتم، الان نه.

- چرا؟

چون بزرگ شدم، بیش‌تر دنبال بازی‌های کامپیوتری هستم.

- تا حالا خواب مرد عنکبوتی رو دیدی؟

نه.

- دوست داری جای اون باشی؟

جای اون که نه، ولی دوست دارم یه بندی بندازم و بچسبم به دیوار.

- به نظر تو که فیلم‌های مرد عنکبوتی رو می‌دید، اون آدم خوبیه یا بد؟

راستش رو بخوای، ظاهرش آدم خوبیه، ولی باطنش خوب نیست.

- ظاهرش خوبه و باطنش بده، یعنی چه؟

یعنی قیافه‌اش زیباست، ولی کارهایی که انجام می‌ده، بده، مثل قاتل امام علی (ع)، ظاهرش

خوبه، ولی باطنش بده.

- به نظر تو خدا مرد عنکبوتی رو دوست داره؟

نه، عمراً خدا مرد عنکبوتی رو دوست داشته باشه.

- چرا؟

چون مرد عنکبوتی مسلمون نیست.

- کی بهت گفته مرد عنکبوتی مسلمان نیست و باطنش خوب نیست و خدا دوستش نداره؟

خودم فهمیدم.

- از کجا فهمیدی؟

خب من دیگه بچه نیستم. کلاس سومم. من بعضی وقتا برنامه‌ی سمت خدا رو می‌بینم. اون جا فهمیدم، ولی چون برنامه‌ی سمت خدا با یه برنامه‌ی علمی هم زمان پخش می‌شه، نمی‌تونم همیشه ببینمش.

- بن تن رو می‌شناسی؟

آره. فیلماش رو نباید برای بچه‌ها بگذارند. چون بچه‌ها وحشت می‌کنند.

- بن تن رو دوست داری؟

آره.

- بن تن رو بیش‌تر دوست داری یا مرد عنکبوتی رو؟

بن تن.



تعداد بیش‌تری از اولیا با ملاحظه کاربری مفرط فرزندشان از فناوری‌های ارتباطی جدید و مشاهده تبعات زیستی آن (نظیر آب ریزش چشم، کمر درد، گردن درد و مانند آن‌ها)، نسبت به کاربری مفرط فرزندشان از فناوری‌های حساس شده، سعی در محدود کردن ساعات کاربری آنان دارند. تجربیات عرفان و کیمیای ۱۰ ساله و علی ۲۰ ساله که به روایت دوران دبستان خویش پرداخته است، حاوی شاهد مثال‌هایی در همین ارتباط هست.

در خانواده‌هایی که اولیا به دنبال اعمال والدگری الکترونیک خویش نیستند، این امر در غالب موارد به درگیری‌هایی بین اولیا و فرزند می‌انجامد.

آراد ۱۲ ساله و الینای ۹ ساله، در مصاحبه‌های خود مصادیقی از همین مسأله را منعکس کرده‌اند: «- خوب گفتم مهارت‌های تو زیاد شده، کلاً چند ساعت توی روز بازی می‌کنی که این قدر مهارت‌ها بالا رفته؟

(می‌خندد) بعضی وقتا چهار ساعت، بعضی وقتا دوازده ساعت شده.

- خوب بستگی به چی داره این زمانی که می‌گذاری؟

بستگی به رنکم داره، مثلاً وقتی می‌رم توی یه بازی می‌میرم، رتبه‌ام میاد پایین، واسه همین بازی می‌کنم تا این رتبه دوباره بیاد سر جاش.

- با خانواده دعوا هم داری سر مقداری که بازی می کنی؟
آره بابا، این قدر شده که، من هر روز دعوا دارم.
- پس با مامان و بابات سر بازی و این ها دعوات می شه.
بین همیشه که دعوا مون نمی شه، مثلاً یه دفعه می گه مامانم اون رو بذار کنار و منم می گم باشه بابا، دو دفعه می گه بذار کنار، منم می گم باشه بابا، دفعه دهم که می رسه، یه دادی می زنه که گوشیه از دستم می افته.

- علت این که می گن بگذار کنار چی هست؟ چون خودت می گی که درس هات رو می خونی.
هیچ کدوم، تنها علتش اینه که می گن چشمام ضعیف می شه.
- چشم هات ضعیف شده؟
آره».

«... کاش می شد منم همه این کار تونا رو می دیدم و دانلود می کردم. ولی مامان بابام اجازه نمی دن. خوش به حالت که گوشی داری، اینترنت داری، بزرگم هستی، ولی چون من کوچولوام، گوشی ندارم، اینترنتم ندارم، نمی تونم. برای همین عصبانی می شم یه وقتایی.

- ولی تو که گوشی مامانت گاهی دستت هست.
خب اونم هم کلاسای خودش تو اونه، هم من درسام رو تو اون می خونم.
- یعنی تو خودت نمی ری کارتونهات رو از اینترنت با گوشی مامانت ببینی؟
نه بابا، اصلاً اجازه نمی دن تو اینترنت بریم ما.
- آهان یعنی با اینترنت مامانت کار نمی کنی.
(با ناراحتی) نه. هر موقع خودشون صلاح بدون، اینترنت داریم. به خاطر همین من یه وقتایی خیلی عصبانی می شم.

- چرا؟

چون نمی تونم هیچ کار تونی ببینم. همه اش کار تونای تکراری...
- خوب نمی شه ازشون بخوای برات کارتون بیش تری بگیرن، هفته ای یه دونه ببینی؟
هفته ای یه دونه می گن اینترنتمون هدر می ره. اینترنتمون از این همراهیا هس، تند تند تموم می شه. اگه وای فای داشتیم می تونستیم نگاه کنیم هر کار تونی رو».

برخی از کودکان و نوجوانان مصاحبه شده، در مصاحبه خود بیان می داشتند، در جریان درگیری با خانواده جهت کاربری از فضای مجازی، بعضاً دست به دور زدن خانواده زده اند تا فارغ از ممانعت های آنان، کارتون، پویانمایی، فیلم یا سریال مورد علاقه خویش را ببینند. الینای ۹ ساله و مهتاب ۱۱ ساله، شواهدی از دور زدن خانواده را در مصاحبه های خود ارایه کرده اند:

«- گفتی تبلتت خراب شده، دیگه کار نمی‌کنه. الان که دیگه با اون کار نمی‌کنی، با گوشی مامان یا بابات هم بازی نمی‌کنی؟
 نه، کم پیش میاد. فقط تو گوشیشون می‌رم..... (چند ثانیه سکوت کرد) یه چیزی بگم به کسی نگیا، بدون اجازه مامانم می‌رم تو واتساپش.
 - تو واتساپش چه کار می‌کنی؟
 به کسی نگیا... نگاه می‌کنم.
 - چی رو نگاه می‌کنی؟
 پیامایی که به مامانم دادن. یه وقتایی می‌رم تو شاد، درسای قبلیم رو می‌بینم.»
 «- خودت باربی نداری؟
 یکی دارم، ولی مامانم نمی‌خره، می‌گه باربی به درد نمی‌خوره، اون رو جایزه گرفتم.
 - از کجا جایزه گرفتی؟
 مسابقه انشاء بود، به نفر اول اسکیت می‌دادن، به نفر دوم از این تخته‌ها هست چرخ داره مته اسکیت‌ه یه ذره، به نفر سومم باربی می‌دادن با لباساش.
 - آفرین سوم شدی پس.
 نه اول شدم، ولی جایزه‌ام رو با اون‌ی که سوم شد عوض کردم.
 - چرا همچین کاری کردی؟
 چون دلم باربی می‌خواست، مامانم نمی‌خرید، ولی اسکیت می‌خرید.
 - مامانت نفهمید همچین کاری کردی؟
 نه، گفتم جایزه نفر اول عروسک باربی بود.»



در ارتباط با تحول‌های خانواده‌های ایرانی، چند نکته قابل توجه وجود دارد که بالطبع در والدگری الکترونیک آنان اثرگذار واقع شده است. یکی از این نکات تحول‌های ارزشی برخی از خانواده‌ها هست. به این معنا که تعدادی از اولیا، با ملاحظه برخی از مشکلات فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی جامعه، نگاه خویش را به جای داخل معطوف به جهان آن سوی آب کرده‌اند. در نتیجه، این خانواده‌ها،

به جای آن که بیش‌تر به ارزش‌های دینی و عرفی جامعه خود تقید داشته باشند، به ارزش‌های لائیک جوامع غربی توجه دارند و از همین رو مانع و رادع چندانی برای کاربری فرزند خود از رسانه‌های آن سوی آن ایجاد نمی‌کنند. به عنوان نمونه، الهام ۹ ساله، در مصاحبه‌اش بیان داشته است که اولیا وی و سایر دانش‌آموزان کلاس زبان آن‌ها (بدون توجه به ارزش‌های خانوادگی آن‌ها و به صرف هم کلاس بودن بچه‌هایشان) دوره‌می‌هایی با هم برگزار می‌کنند و حتی وی در جشن تولد یکی از پسرهای گروه، در برابر خانواده، لپ دوست پسرش را بوسیده است. به شکل مشابهی الهام گزارش می‌دهد که اولیای وی نسبت به تقلب کردن وی در امتحان‌های مجازی حساسیت چندانی از خودشان نشان نمی‌دهند:

«- داستان اسباب بازی‌ها چه طوری بود؟

خیلی خوبه. اندی رو دوست دارم. این که اندی و اون دختره همدیگه رو دوست داشتن هم خوشم می‌اومد. البته می‌دونم قدیمیه، ولی باحاله.

- کارتون‌هایی که نگاه می‌کنی، روابط عاشقانه رو هم نشون می‌دن؟

آره، اکثراً نشون می‌دن. مثلاً دختره، پسره رو دوست داره یا برعکس. مثلاً آنا و کریستف همو دوس داشتن و عاشقونه بود. گیسو کمند هم همین طور. بعد اینا با هم دوست می‌شن و ازدواج می‌کنن.

- خوب بعد این‌ها برات دیدنشون جذاب هست؟

آره، قشنگه دیگه.

- خوب حسرت راجع به این طور رابطه‌ها چیه؟

نظری ندارم.

- توی کارتون‌هایی که نگاه می‌کنی، بعد می‌بینی که دخترها و پسرها رابطه‌شون با هم خیلی

صمیمیه، به نظرت این کار، کار درستیه؟

آره، به نظرم مشکلی نداره.

- چرا فکر می‌کنی مشکل نداره؟

آخه تو مدرسه به ما می‌گن خوب نیست، ولی مامانم اینا می‌گن، اگه درست رفتار کنی مشکلی

پیش نیاد.

ما با همکلاسی‌های زبانمون یه گروه داریم.

- خب چند نفرید و در مورد چی صحبت می‌کنید؟

ده نفریم. شیش تا دختر چهارتا پسر. همه با هم دوستیم. تولد گرفته بودم، اونا هم اومده بودن.

مامانامون هم همه با هم دوستن.

- چه خوب. رابطات با پسرهای گروه چه طوریه؟

خویم با هم. مامانامون با هم در ارتباطن. هر چند وقت جمع می‌شن خونه همدیگه. ما هم بعضی وقتا تو این مهمونیا می‌بینیم همدیگه رو. راستش خاله جون به کسی نگی‌ها، من یکیشون رو خیلی دوست دارم. اسمش رادانه، ولی اون حس می‌کنم من رو دوست نداره.

- چی شد که این فکر رو کردی؟

همه‌اش با من دعوا داره، ولی با یکی دیگه از دخترا خوبه. ولی من کاری نکردم آخه که بخواد با من بد باشه.

- خب خاله جون این دوست داشتنی که می‌گی، مثل دوست داشتن بقیه دوست‌هاست؟ آره، ولی بیش‌تر از بقیه دوستام دوش دارم. همون طور که آنا کریستف رو دوست داشت. تولدش که بود، لپش رو بوس کردم.

- بعد رادان تعجب نکرد که بوش کردی؟

نه، چون خیلی خوشگله، همه دوش دارن.

- تو توی کارتون‌ها، این طور حرکت‌ها رو زیاد دیدی؟

آره، تو کارتون‌ها انجام می‌دن و کسی ناراحت نمی‌شه.

- پس برات طبیعی بوده؟

آره....

- بازی‌هایی که می‌کنی، باعث نشده که درست ضعیف بشه؟

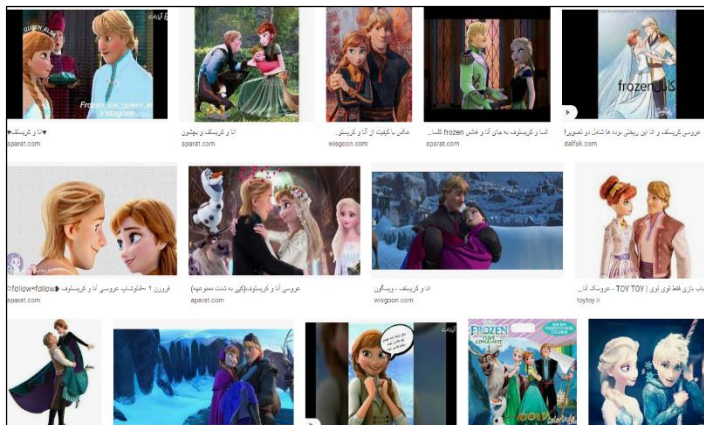
یه کوچولو... البته تو دوران کرونا بهتر شد. چون همه تقلب می‌کنیم. مامان اینا می‌دونن تقلب

می‌کنیم، ولی خب چی می‌شه کرد.

- بهت می‌گن درس بخون؟

آره بهم می‌گن بخون. اگه می‌خوای تقلب کنی هم بکن، ولی قبلش خودت بخون. منم می‌گم

می‌خونم، ولی نمی‌خونم».



نکته دیگری که در ارتباط با خانواده‌های ایرانی قابل توجه است (و در سایر مجلدات این مجموعه به شکل گسترده‌تری به آنان پرداخته شده است)، مسأله گسست نسلی است. اگر چه بسیاری از پژوهشگران فاصله دو نسل با هم را ۳۰ ساله در نظر گرفته‌اند، اما برخی تأکید کرده‌اند که بسته به سرعت تحولات اجتماعی، بازه زمانی اخیر به ۱۵ و یا حتی ۱۰ ساله هم می‌رسد. بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح دانش‌آموزان ایرانی حکایت از آن دارد که نه تنها بعضاً برخی از دانش‌آموزان احساس گسست ارزشی، با اولیای خودشان را دارند، بلکه در برخی از موارد، حتی از گسست نسلی و ارزشی خویش با خواهر و برادر بزرگ‌تر خود یاد کرده‌اند. بالطبع در شرایط اخیر نوجوانان و جوانانی که گسست نسلی بین خود و خانواده (و یا حتی خواهر و برادر خویش) را احساس می‌کنند، برای حفظ آرامش خانواده، در غالب موارد دور زدن اولیا را در کاربری از فناوری‌ها پیشه خویش کرده و یا حتی از افشای منویات ذهنی خویش در برابر اولیا سر باز می‌زنند تا با جبهه‌گیری احتمالی آنان مواجه نشوند. مصاحبه‌آیسان ۱۲ ساله، نمونه بارزی در همین ارتباط را به دست می‌دهد:

«- به نظرت چه سنی مناسب گوشی داشتن هست؟

دیگه الان همه دیگه ازهمون کلاس اول به نظرم باید داشته باشن، دیگه قدیم نیست که.

- قدیم مثلاً کی؟

مثلاً ۱۰ سال پیش، اون موقع خب زیاد گوشی اینا نبود، ولی الان همه چی رفته جلو، نداشته

باشی، خوب نیست.

- ۱۰ سال پیش مگه ارتباطات به چه شکلی بود؟

فیس بوک تازه اومده بود، بعد مثلاً همه گوشی نداشته، بیش‌تر از خونه به هم زنگ می‌زدن.

- خوب الان به نظرت تو که متولد دهه هشتادی چه فرقی با دهه هفتاد یا شصت داری؟

شصتیا که هیچی اصلاً. الانم خیلیاشون باز هم درست بلد نیستن کار کنن با گوشی. دهه هفتادم

عقده‌ای بازی در میارن.

- عقده‌ای بازی؟

آره دیگه، مثلاً مزاحم تلفنی و این جور چیزا می‌شن.

- یعنی نسل شما این موارد رو نداره؟

نه، به نظرم دیگه الان خزه این کارا.

- خوب به نظرت تفاوت نسل شما با نسل‌های پیش، فقط توی بخش فناوری هست؟

نه، کلاً ماها خیلی فرق داریم.

- از چه نظر؟

ماها به نظرم خیلی روشن فکریم، ذهنمون آزادتره، خیلی تعصب خاصی رو موضوعی نداریم،
بیش تر درک می کنیم.

- از چه نظر روشن فکرید؟

مثلاً ماها جامعه ال جی بی تی رو قبول کردیم و مسخره شون نمی کنیم.

- تو چه قدر راجع به این افراد می دونی؟

تقریباً همه چیز رو می دونم، زیاد تحقیق کردم.

- برای چی؟

یکی از دوستانم جزوشونه.

- از کجا تحقیق کردی؟

از تو اینترنت، تو ایران که کتابی نیست راجع بهشون. صحبتتم حتی نمی کن، جرمه».



۲-۱-۳- نهاد مدرسه و تحول های آن



از نهاد مدرسه انتظار می رود که در کنار برخی از آموزش های علمی و ارتقای آگاهی های علمی دانش آموزان، در جریان عمل در جهت جامعه پذیری دانش آموزان کوشیده، مهارت های اجتماعی آنان را نیز به شکل مستقیم (با برنامه های فرهنگی و فوق برنامه) و غیرمستقیم (با ارایه محتوای ارزشی در متون درسی دانش آموزان)، ارتقا دهد.



با تأملی در نظام آموزش عمومی کشور طی دو سه دهه اخیر به نظر می‌رسد آموزش و پرورش در گذر زمان و پس از انقلاب، رفته رفته از میزان فعالیت‌های فوق برنامه مدارس که حتی گاهی شامل اعزام یک ماهه دانش‌آموزان برای بازدید از جبهه‌های جنگ می‌شد، به شدت کاسته است و مثلاً مربی تربیتی که به عنوان مربی پرورش برتر منطقه یا شهرش انتخاب شده است، در مراجعه دانش‌آموز مسأله‌دار خویش، به کلی خود را از مسایل وی کنار کشیده، وی را به خانواده‌ای ارجاع می‌دهد که با آگاهی از موضوع، ممکن است نهایت برخورد ممکن را با فرزندشان داشته باشند.

هم‌زمان با کاهش برنامه‌های فرهنگی و فوق برنامه مدارس، مسوولان نظام آموزش عمومی کشور با ارایه برخی از دروس مستقل (نظیر دینی و آموزش‌های دفاعی) و یا ارایه برخی از محتواهای جدید در کتاب‌ها (نظیر کنار نهادن برخی از متن‌های متعلق به مولوی و دیگر مفاخر تاریخ فرهنگی ایران و اضافه کردن برخی از اشعار و متن‌هایی از افراد هوادار نظام^۱) و یا افزایش در برخی از تصاویر

۱. یکی از رسانه‌ها در همین ارتباط گزارش می‌دهد:

«چهره‌های دینی و سیاسی و «شهادای انقلاب اسلامی» در بخش «نام‌آوران» کتاب‌های فارسی دوره ابتدایی جای اصلی را به خود اختصاص می‌دهند. آن‌ها به جای آشنا شدن با زندگی و آثار مریم میرزاخانی، فروغی، جمالزاده و یا حتی مولوی، باید درباره زندگی شهدا و سرداران جنگ ایران و عراق، چهره‌های دینی دوران اولیه اسلام و یا افرادی مانند «آقا»، رجایی، تندگویان، باهنر، حججی و شیخ فضل‌الله نوری بخوانند و آن‌ها را الگوی زندگی خود قرار دهند.

بدین گونه است که شخصیت‌ها و چهره‌های صاحب‌نام ادبی و علمی ایران و جهان اندکاندک از کتاب‌های درسی کنار گذاشته می‌شوند یا جای کم‌تری به آن‌ها داده می‌شود. برای مثال، در کتاب جدید فارسی سال چهارم ابتدایی، مطلبی از شخصی بنام «سمیه ژوبرت» که فرانسوی است و «به‌تازگی مسلمان شده» چاپ شده که به نظر می‌رسد بیش از ارزش ادبی، مسلمان شدن او و آن چه در متن آمده (قدرت خداوند) نقش اصلی را در انتخاب نوشته داشته است.

در همین کتاب، روایت جدید آرش کمانگیر با استفاده از تکه‌های بریده‌شده از شعر سیاوش کسرایی آمده است که آشکارا پیام شاعر را مخدوش می‌کند.

روزنامه آفتاب یزد (۱۳۹۸/۱۱/۱۴) در مقاله‌ای با عنوان «تطهیر روسیه در کتب درسی؟!» می‌نویسد:

«حذف و تغییرات در کتب درسی همیشه با حواشی بسیاری همراه بوده است؛ اوایل سال تحصیلی بود که زمزمه‌هایی از حذف اشعار برخی شاعران از کتب درسی به گوش رسید که واکنش‌های منفی بسیاری را به همراه داشت، در پی آن حجت الاسلام علی ذوعلم رئیس سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی درسی وزارت آموزش و پرورش گفت: «چنین چیزی نبوده است و همه این شاعران در کتاب درسی هستند و آن چیزی که اتفاق افتاده، این بوده است که در مرحله‌ای در سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی نظام جدید اجرا می‌شد و به این صورت بود که کتاب پیش‌دانشگاهی در کل حذف و کتاب جدیدی نوشته شده است

و یا کاستن از تصاویر مندرج در متون درسی، کوشیده‌اند تا در عمل در جهت جامعه‌پذیر کردن بهینه دانش‌آموزان گام بردارند.

و در آن کتاب که سه سال پیش تألیف شده، تغییراتی ایجاد شده است. این مسأله مربوط به یکی دو سال اخیر نبوده است و کارشناسان ما نیز اطلاعات کافی را در این زمینه اطلاع‌رسانی کرده‌اند، چون انتخاب متون بر اساس شاخص‌هایی انجام می‌شود که در برنامه‌های درسی آن کتاب وجود دارد و بنابراین هیچ گونه اعمال نظری از آن جهت وجود نداشته است». با این حال موضوع حذف و تغییرات در کتب درسی به همین جا ختم نشده است و این روزها شاهدیم که کارشناس آموزش و پرورش در فضای مجازی مدعی شده که حذف و تغییر بخشی از محتوای کتب درسی دانش‌آموزان درباره تجاوز روسیه به خاک ایران در جهت «تطهیر» این کشور در ذهن کودکان صورت گرفته است!

وی در یک رشته توییت تصاویری از نمونه‌های حذف و تغییر یافته در محتوای کتب آموزش فارسی دانش‌آموزان رشته‌های ریاضی فیزیک، علوم تجربی، ادبیات و علوم انسانی و علوم و معارف اسلامی منتشر کرد؛ بیش‌تر موارد ذکر شده در زمینه ادبیات و عباراتی است که درباره «خون‌ریزی»، «چشم طمع» داشتن و جنگ نظامی روسیه با ایران مطرح شده بود. این فعال فرهنگی بر اساس مطالبی که از سوی حسین طریقت، معلم ادبیات، منتشر شده از «سانسور عجیب تاریخ» در کتاب‌های چاپ شده بعد از سال تحصیلی ۱۳۹۷-۱۳۹۶ گزارش داده است.

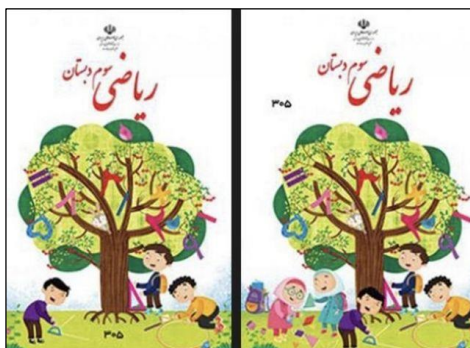
در دو نمونه از این موارد تغییر، در چاپ اول کتاب‌های آموزشی، عبارت «سپاه روس» جایگزین عبارت «روس‌ها» در بخشی شده که درگیری ارتش دو کشور یا حضور پرشمار نیروهای نظامی روسیه در ایران مورد اشاره قرار گرفته است. همچنین در یک مورد عبارت «دیری نگذشت پرچم روس‌ها در خاک آغشته به خون بی‌گناهان به اهتزاز درآمد» از چاپ اول کتاب درسی حذف شده و به جای آن عبارت «دیری نگذشت که این منطقه به تصرف سپاه روس درآمد»، قرار گرفته است.

علاوه بر تغییر، به گفته وی برخی از موارد نیز از کتب درسی حذف شده‌اند. از جمله در یک مورد عبارت «تبریز، این شهر کهن، مرکز فرماندهی خط مقدم دفاع در برابر دست‌درازی‌های همسایه شمالی ایران، یعنی روسیه بود» که در چاپ قبلی دیده می‌شد، در چاپ جدید حذف شده است. از سوی دیگر، عباراتی که درباره «چشم طمع دوختن» بر «آذربایجان» و یا «نگاه فزون‌خواهانه و دهشتبار روس‌ها» بوده، از سوی ممیزی در چاپ جدید از کتاب بیرون آورده شده است.

لازم به ذکر است، خبر حذف و تغییر محتوای کتب آموزشی به نفع روسیه در حالی منتشر شده است که سال گذشته نیز محمد بطحایی، وزیر وقت آموزش و پرورش، طی سفری به مسکو از آمادگی این وزارتخانه برای لحاظ کردن زبان روسی به عنوان زبان دوم در برخی مدارس خبر داده بود. او هدف از این اقدام را «شکستن انحصار زبان انگلیسی» عنوان کرد.

برای بررسی این موضوع با مسوولان آموزش و پرورش تماس گرفتیم، اما هر یک از این مسوولان به طرق مختلف پاسخ‌گو نبودند؛ یا ابراز بی‌اطلاعی از موضوع می‌کردند یا زمان پاسخ‌گویی را به آینده موکول می‌کردند و هیچ یک از آن‌ها توضیح مشخصی در این خصوص نداد. این اولین بار نیست که مسوولان آموزش و پرورش در خصوص موضوعی پاسخ‌گو نیستند، پیش از این در موارد زیادی با آموزش و پرورش تماس گرفته‌ایم، اما هیچ‌وقت مسوولان پاسخ‌گو نبودند و پاسخ‌گو نبودن انگار در آموزش و پرورش به یک امر کاملاً عادی تبدیل شده است.

اگر ثابت شود که ادعای مطرح شده واقعیت دارد و چنین تغییرات و حذفیاتی به واقعیت در کتب درسی اتفاق افتاده است، در اولین قدم می‌توان گفت که برخی به وضوح در حال تحریف تاریخ کشورمان هستند. تحریف تاریخ در هر بعدی محکوم است و این موضوع را نباید فراموش کرد.



در فراز دیگری مسوولان نظام آموزش عمومی کشور به دلیل کمبود بودجه از نوآوری‌های آموزشی که در سطح جهان امروز مطرح هستند و مثلاً دانش‌آموزان با ایفای نمایشنامه‌ای درس‌ها، بازدید از موزه‌های تاریخی و علمی، بازدید از گالری‌های هنری، انجام پژوهش‌های میدانی در جامعه و مانند آن‌ها، بر یادگیری‌های خود می‌افزایند، به میزان زیادی محروم مانده‌اند.

مضاف بر عدم تسری جدی نوآوری‌های آموزشی مطرح در سطح جهان، مواجهه سلبی با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، نقطه ابهام دیگری در سازمان آموزش عمومی کشور بود. به این معنا که مسوولان آموزش و پرورش، از ترس آن که مبدا دانش‌آموزان با آوردن تلفن همراه خویش به مدرسه، چند فایل نامناسب را با یکدیگر رد و بدل کنند، بدون توجه به آن که مثلاً آموزش مبتنی بر تلفن همراه^۱، به نوعی در جهان انقلاب آموزشی به پا کرده است و کارایی آن از آموزش الکترونیکی (که پایانه ثابتی لازم دارد)، بسیار فراتر است، با استناد به قانونی که دانش‌آموزان از آوردن اشیای زینتی (نظیر گردن بند) به مدرسه منع کرده است، تلفن همراه را نیز بسان اشیای زینتی دیده، آوردن آن را به مدرسه در سال ۱۳۸۵ ممنوع اعلان داشتند.

با ورود ویروس کووید ۱۹ به کشور از اوایل پاییز سال ۱۳۹۸ و بسته شدن مدارس جهت حفظ و حراست از جان دانش‌آموزان اسفند ماه همین سال، در عمل مسوولان نظام آموزش و پرورش، برای ادامه کلاس‌های درسی دانش‌آموزان کشور، متوسل به تبلت و تلفن همراهی شد که آن‌ها را به مدرسه راه نمی‌داند و شاید حتی در مخیله‌شان نمی‌گنجید که می‌توانند از فناوری‌های اخیر استفاده‌های آموزشی گسترده‌ای داشته باشند.

در هر صورت پاندمی کرونا با وجود آسیب‌های جبران ناپذیری که به سرمایه‌های انسانی و اقتصادی جامعه وارد آورد، حداقل مسوولان آموزش و پرورش را متوجه خطای بزرگشان کرد و آنان با ایجاد شبکه شاد، در عمل شاید به اندازه یک دهه استقبال آموزش عمومی کشور از فناوری‌های ارتباطی جدید را به جلو انداختند، ولی بالطبع شبکه تازه تأسیس شاد خلأهایی دارد که باید با سرمایه‌گذاری لازم روی آن و در گذر زمان، این خلأها مرتفع گردد.

مجموعه خلأهای موجود در نظام آموزش و پرورش آموزش عمومی کشور و امکانات فرهنگی و تفریحی محدود کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه سبب شده است که نسل‌های جدید به اندازه کافی با برنامه‌های فرهنگی تهیه شده در سطح نظام تغذیه نشوند و خود به خود در این میان به محصولات فرهنگی تهیه شده در آن سوی آب روی بیاورند.

نظام سرمایه‌داری هم از سویی برای تبدیل مشتریان بالقوه خویش به مشتریان بالفعل، و از سویی دیگر برای مهار انسان‌های آزاده و انقلابی که ممکن است پایه‌های نظام سرمایه‌داری را متزلزل کنند، با انجام سرمایه‌گذاری‌های گسترده و تهیه انبوهی از محصولات فرهنگی در پوشش کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، بازی‌های دیجیتالی، فیلم‌ها و سریال‌ها، در عمل کوشیده است کودکان، نوجوانان و جوانان جوامع مختلف را به سمت و سوی ارزش‌های خودش جلب کند که در ادامه برخی از شواهد در این جهت ارائه خواهد شد.

بنابراین با توجه به ضعف سرمایه‌گذاری‌های داخلی برای کودکان، نوجوانان و جوانان از سویی و حجم عظیم سرمایه‌گذاری‌های دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری برای جهت دادن به کودکان، نوجوانان و جوانان کشورهای جهان سوم، انتظار می‌رود عمده تغییر نسل‌ها جدید کشور، نشأت گرفته از تغذیه از محصول‌های فرهنگی آن سوی آب باشد^۱.

بررسی‌های انجام شده در مدارس مختلف، حکایت از شکل‌گیری مدارس پنهان در بطن مدارس رسمی می‌کند.

در مدارس پنهان، آموزش‌ها و یادگیری‌هایی وجود دارد که شاید ۱۸۰ درجه با آموزش‌ها و القاءات کتاب‌های درسی و اولیای مدرسه تفاوت داشته باشد. این یادگیری‌ها بیش‌تر مباحث حول و حوش محصولات فرهنگی آن سوی آب، سلبریتی‌ها، اینفلوئنسرها و شاخ‌های مجازی، محصولات هنجارشکن و ضد ارزش و ستایش و تقدیس ضد قهرمان‌ها و آبرشرها و مانند آن‌ها است و متأسفانه این مهم به میزان زیادی از چشم اولیای امور فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان دور مانده است. در مصاحبه‌های انجام شده با دانش‌آموزان دبستانی که در فصل پیش آمدند، اشارات جدی نسبت به موارد پیش‌گفته وجود دارد و در مجموع به نظر می‌رسد با وجود تلاش‌های اولیای آموزش و پرورش، ضعف برنامه‌ریزی آنان از سویی و محدودیت‌های بودجه‌ای آنان از سوی دیگر، سبب شده است که آموزش عمومی کشور در روند جامعه‌پذیر کردن کودکان، نوجوانان و جوانان کشور موفق ظاهر نشود.

عرفان ۱۰ ساله، در مصاحبه خودش از یکی از ویژگی‌های مهم دانش‌آموزان حاضر که گوگل کردن است، یاد می‌کند. به این معنا که کودکان، نوجوانان و جوانان در برخورد با فضای مجازی و فهم ارزش آموزشی آن، بلافاصله در برخورد با هر مسأله جدیدی که از آن بی‌اطلاع بوده یا نیازمند تکمیل اطلاعات خودشان در آن زمینه هستند، به سایت‌های اطلاعاتی فضای مجازی روی آورده و به اصطلاح با گوگل کردن، نیازهای اطلاعاتی خویش را مرتفع می‌کنند، حال آن که این ویژگی مهم، در غالب موارد، در نسل اولیای همین دانش‌آموزان وجود ندارد.

در کنار گوگل کردن، علایق دانش‌آموزان به فناوری‌ها، سبب شده است که بومیان دیجیتال به صورت آزمون و خطا با ابزارهای فناوری برخورد کرده، به راز و رمز برنامه‌های موجود فناوری‌ها نایل آیند.

مجموعه گوگل کردن و یادگیری فعالی که اقشاری از کودکان، نوجوانان و جوانان عصر حاضر از خود نشان می‌دهند، می‌تواند به مثابه بنیانی برای پژوهش‌مدار کردن تمامی دروس دبستانی و

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

دبیرستانی مورد نظر قرار گیرد که متأسفانه آموزش عمومی کشور تا به حال در اندیشه استفاده از آموزش فعالی که دانش آموزان در برخورد با فضای مجازی به آن دست یافته‌اند، نیفتاده است.

بیانات عرفان در زمینه یادگیری فعال خودش به قرار زیر است:

«- خوب این بازی فوتبال رو کی برای تو نصب کرد؟

خودم.

- چه جوری؟

توی بازار زدم بازی دو هزار و شونزده.

- سالش مهم هست؟

آره، خیلی مهمه، مثلاً قدیمی باشه، خیلی ضعیفه دوربیناش.

- چرا دو هزار و بیست نگرفتی؟

ببخشید من دو هزار و نوزده نصب کردم، بیست حجمش زیاد بود، من بسته کم‌تر داشتم.

- پس خودت این بازی رو پیدا کردی؟

آره.

- چه جوری یاد گرفتی باهاش کار کنی؟

خودم یاد گرفتم.

- تنهایی؟

آره، اگر می‌خواهی از مادر من بپرس، خودم دیشب نصبش کردم».



آنیتهای ۸ ساله، در مصاحبه خودش از کاربری از شبکه شاد یاد کرده است که با وجود تمامی ضعف‌هایش، به سهم خود بعد از ممنوعیت ورود تلفن همراه و تبلت به مدارس، گام مثبتی در جهت آشتی با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و کاربری مثبت از آن است:

«- آنیتا تلوزیون هم نگاه می‌کنی؟

آره.

- چه برنامه‌هایی نگاه می‌کنی؟

برنامه کودک، شبکه آموزش.

- شبکه آموزش چی می‌ده؟

درس‌امون رو می‌گه، بعضی وقتا نگاه می‌کنم».

عرفان ۱۰ ساله، در مصاحبه‌اش از یکی از ضعف‌های اساسی آموزش مجازی که تقلب کردن در امتحانات دانش‌آموزان است، یاد کرده است. مسأله اخیر افت علمی شدیدی برای بسیاری از دانش‌آموزان در دوران پاندمی کرونا ایجاد کرده است:

«- عرفان جان الان که آموزشت مجازی هست، خوبه یا وقتی حضوری بودین؟

من از آموزش مجازی بدم میاد، چون هیچ‌کس یاد نمی‌گیره، همه تقلب می‌کنن.

- چه جوری تقلب می‌کنین؟

معلم خودش تقلبی می‌فرسته، مثلاً می‌خواه یه سوال ریاضی حل کنی که همیشه معلم می‌فرسته، هیچ ارزشی نداره.

مثلاً تو می‌خواهی پانزده و پانزده جمع کنی، ای میا می‌گه می‌شه سی، تو هم حفظش می‌کنی، دیگه یاد نمی‌گیری که، مثلاً معلم گفت امروز فقط کامل گوش کنید که فردا امتحان بگیرم، بعد خاله هیچ‌کس اصلاً گوش نمی‌ده قشنگ معلومه، مثلاً وقتی باید از خودمان فیلم بگیریم، کامل معلومه بچه‌ها گوشی نزدیک صورت می‌کنن، پشت گوشی، کاغذ جواب سوالا می‌ذارن از روش می‌خوانن، معلم می‌گه از دور بگیرین، ولی اینا از نزدیک می‌گیرن، اما من از دور می‌گیرم».



عرفان در فراز دیگری از صحبت‌هایش، با اشاره به نوآوری آموزشی یکی از معلم‌هایش که از فیلم هم در کلاس استفاده می‌کند، از اثرگذاری مثبت و مؤثر به کارگیری نوآوری‌های آموزش در مورد خودش یاد می‌کند:

«- خوب تا حالا مطلب دیگه‌ای توی گوشی یا تلوزیون دیدی که درباره خدا و پیامبر و امام‌ها

باشه؟

آره، داستان حضرت ابراهیم.

- این فیلم رو هم معلم با انگشت نمایش داد؟

نه، این یه تیکه از یه فیلم بود، از جای دیگه آورده بود برامان، سی دقیقه تقریباً.

بعد خاله، یه فیلم دیگه ام فرستاد، چندتا بته، دشمنان می پرستش، بعد یه آدم عادی میاد، می گه خدا هست بتا رو بشکنین، اونام می گن اگر راست می گی خدا هست، الان بگو یه شتری از او کوه بیاد، اینم می گه، خدایا کمک کن، و یه دفعه یه شتری از بالای کوه واقعی میاد، بعد می گه، اگر راست می گی، همین الان یه شتر بیاره دنیا، بعد می گه خدایا کمک بکن یه شتر بیاره دنیا، بعد میاد دنیا.

- تو بعد دیدن این ها درباره خدا چه فکری کردی؟
گفتم پس خدا هست».

عرفان در قسمت دیگری از مصاحبه خودش، بیان می دارد که احترام به محیط زیست را از معلمش فراگرفته است:

«- درباره محیط زیست چی، مثلاً درباره این که آشغال نریزید توی خیابان و این ها چیزی دیدی؟
آره، یه دفعه رفتم کوه با دایی پرویز، خیلی قشنگ بود چمن ها، پرنده ها، بعد روی او چمن های قشنگ پر از آشغال بود، گفتم حیف نباشه، این همه آشغال رو ای چمن های قشنگ باشه، خاله حتی دقیق یادمه چیا بود، سه تا لیوان، یه بطری آب معدنی بزرگ، پوست تخمه و جلد پفک، من جمع شان کردم ریختم تو کیسه.

- کسی به تو گفته بود، آشغال بده توی طبیعت باشه؟
آره، معلم مدرسه گفت.

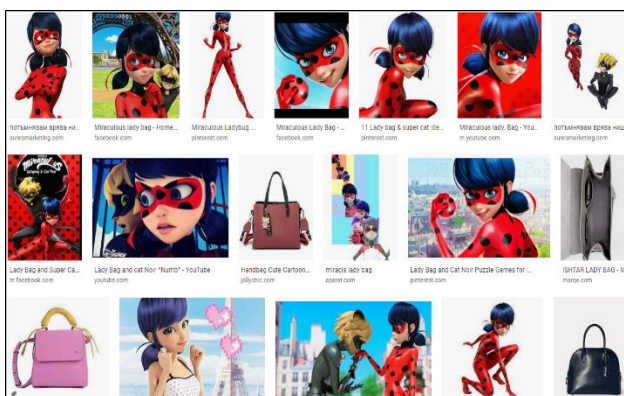
- چرا به نظرت محیط زیست رو خراب می کنه؟
چون گل ها مثل من جان دارن، وقتی او شاخه رو می کنی، مادرش ناراحت می شه، مثلاً خوبه من رو از مادرم کسی جدا کنه، چمن هام همین جوری، اگر یه بطری سنگینی روشان باشه، گناه دارن، اونام جان دارن».



مسأله مهمی که در بیانات برخی از دانش آموزان مصاحبه شده مطرح شده است. مدرسه پنهانی است که در مدارس دانش آموزان مصاحبه شده پدید آمده است و محتوای آن غالباً در ضدیت با آموزش هایی است که در مدرسه رسمی به شاگردان آموخته می شود.

نیکا و سوده ۱۱ ساله در قسمتی از مصاحبه‌های خویش، مصادیقی از مدارس پنهانی که در مدارس رسمی آنان شکل گرفته است را مطرح کرده‌اند:

«- خوب با همین کارتون دختر کفشدوزکی چه طور آشنا شدی که الآن دنبالش می‌کنی؟
 !!! بچه‌های مدرسه‌مون خیلی حرف دختر کفشدوزکی رو می‌زدند، بیش‌ترشون می‌دیدن و هی با هم راجع بهش حرف می‌زدند، من برام جالب نبود، بعد توی تلوزیون (ماهواره‌ای) دو، سه بار دیدم، بازم ردش می‌کردم، چون نمی‌شستم کامل ببینمش، یک بار که هیچ کارتونی نداشت و فقط همین بود، نشستیم نگاه کردم و خوشم اومد، بعد از اون به بعد دیدمش.
 - خوب این کارتون رو توی اینترنت چه جوری جست‌وجو می‌کنی، توی کدوم سایت می‌بینی؟
 می‌رم توی گوگل کروم، اون جا سرچ می‌کنم، بعد می‌رم توی آپارات اون جا نگاه می‌کنم.
 - دوست‌های خودت که این کارتون رو می‌دیدن، راجع بهش چی می‌گفتن؟
 من خیلی گوش نمی‌دادم، ولی بعضی وقتا در حدی دوست داشتن که بازیش هم می‌کردن، یعنی می‌رفتن ماسک و لباس و شل و دستبند و این‌جور چیزهاش هم می‌خریدند، می‌آوردن مدرسه با هم دیگه بازی می‌کردن».



«- سوده جان توی مدرسه به جز درس، کار دیگه‌ای هم می‌کنید؟
 آره. مثلاً وقتی کلاسی کنسل بشه، بچه‌ها در مورد چیزایی که دیدن و شنیدن حرف می‌زنن. زنگ تفریح‌ها هم همین جوریه. مثلاً دیروز یکی از دوستای کلاس دیگه، برامون یه سورپرایز داشت.
 - چه سورپرایزی؟
 یه مجله مدل ایتالیایی آورده بود، می‌دونست من خیلی دوست دارم.
 - توی مدرسه مشکلی نیست این چیزها رو بیان؟
 زنگ تفریح بود، معلم‌ها متوجه نشدند.
 - مگه شما رو کنترل نمی‌کنند؟

نه بابا (می‌خندد). اگه کنترل هم بشه، نوشین خیلی خوب بلده قایمش کنه، می‌ذاره تو لباسش روش پانچو می‌پوشه. چند بار این کار رو کرده.

– خوب مجله رو دیدید؟

خیلی قشنگ بود، چه مدلینگی (با لذت توصیف می‌کند).



البته لازم به ذکر است، به دلیل آن که تلاش شده است، قسمت نتیجه‌گیری کتاب عمده‌تاً مبتنی بر مصاحبه‌های درج شده در متن کتاب باشد، بالطبع موارد مطرح شده در زمینه‌هایی نظیر آموزش فعالی که شاگردان به تجربه آن پرداخته‌اند، فراز و فرودهای شبکه شاد، کاربری از نوآوری‌های آموزشی و فناوری‌ها در مدرسه و مواردی پنهانی که از آن یاد شد، محدود هستند، مقایسه آنچه در زمینه مدارس پنهان از بیانات افراد مصاحبه شده در این قسمت مطرح شد، با آنچه منطقی (منتشر نشده) در کتاب خود از انواع فعالیت‌های مدارس پنهان^۱ یاد کرده است، بیانگر آن است که نشانه‌های ذکر شده از عمق زیاد و گستره وسیعی برخوردارند و نباید به سادگی از آن‌ها عبور کرد.

۱. منطقی (۱۳۹۹ الف) در مقطع پیش دبستان، از موارد زیر که در مهدکودک‌ها محقق می‌شود یاد کرده است: «صحبت درباره کارتون‌ها، صحبت از بازی‌های دیجیتالی، اطلاع‌رسانی درباره بازی‌های جدید، اطلاع‌رسانی درباره بازی‌های جدید، رد و بدل کردن بازی‌ها، تبادل بازی با یکدیگر، ریختن بازی برای دوستان، ریختن بازی برای یکدیگر، یاد دادن بازی به یکدیگر، کل‌کل کردن با همدیگر سر بازی‌ها، کاربری از تبلت سر کلاس (مهد)، الگوبرداری از الگوهای مطرح شده در کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، صحبت درباره مضامین فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای، تفاخرطلبی بر مبنای کاربری از محتوای هرزه‌نگار، انجام پرنسس بازی، به نمایش نهادن وسایل آرایشی و البسه مادر در برابر دوستان».

همین مؤلف در توصیف فعالیت‌های موجود در مدارس پنهان موجود در مدارس ابتدایی، به ارایه لیست زیر اقدام ورزیده است: «انتقال مباحث علمی به یکدیگر، عکس انداختن با یکدیگر، جبران کمبود خواب در مدرسه، صحبت کردن درباره کارتون‌ها، گفت‌وگو درباره الگوهای کارتونی تبلیغ شده برای کودکان، صحبت از الگوهای کارتونی تبلیغ شده برای کودکان، گفت‌وگو درباره تیپ شخصیتی‌های فیلم‌ها، انتساب خویش به الگوهای مورد علاقه، صحبت با یکدیگر درباره مراحل بازی‌های دیجیتالی، انتقال مضامین فیلم‌ها به دوستان، رد و بدل کردن اطلاعات فنی (نظیر فیلترشکن)، رد و بدل کردن کلیپ و فیلم‌های بعضاً نامناسب، عوض کردن اسباب بازی بازی‌های دیجیتالی، مزاح با استفاده از صحنه‌ها و دیالوگ فیلم‌ها، بازنمایی رفتار الگوهای کارتونی، به نمایش نهادن حرکات ورزشی (نظیر کشتی کج)، انجام بازی‌های زامبی در کلاس درس، نمایش عملی مضامین فیلم‌های ماهواره‌ای، کاربری از بازی در جریان کلاس درس، کنترل پیام‌های خویش در شبکه‌های اجتماعی، بلوتوث بازی کردن سر کلاس درس، دیدن فیلم سر کلاس، صحبت در مورد انواع مدها، بحث درباره مدل‌های آرایش و جراحی زیبایی، صحبت درباره لایک‌ها و پست‌های یکدیگر، انتقال حرف‌های محرمانه خویش به همدیگر، آوردن تصاویر و کادوهای دوست پسر برای نشان دادن به هم‌کلاسی‌ها، حرف زدن درباره تجربیات عاشقانه خویش، حرف زدن درباره دوست جنس مخالف

مجموعه آنچه در مورد نظام آموزش و پرورش از آن یاد شد، دلالت بر آن دارد که نظام آموزش عمومی کشور نقش جدی در جامعه‌پذیر کردن دانش‌آموزان ندارد.

۳-۱-۳- تحول‌های گروه همسالان

کودکان در آغاز زندگی تمایل چندانی به گروه نشان نمی‌دهند، ولی از حدود ۶-۵ سالگی به بعد، گروه در سطح کودکان خردسال شکل می‌گیرد.



در کانون خانواده، روابط اولیا و کودکان، رابطه‌ای عمودی است، در حالی که کودک در گروه همسالان خودش با رابطه‌ای افقی با دیگران مواجه می‌گردد. به تعبیر دیگر، کودک در خانواده می‌داند که از بسیاری از جهات از اولیای خویش در مرتبه پایین‌تری قرار دارد و باید تابع امر و نهی‌های آنان باشد، اما وقتی کودک به جمع دوستان و همسالانش می‌پیوندد، در آنجا نه از روابط عمودی خانواده اثری هست و نه از برخوردهای عاطفی (و بعضاً کور عاطفی) اولیا که سبب می‌شود، کودک قدر عافیت را نفهمد.

کودکان، نوجوانان و جوانان در جمع همسالان خود در روابطی هم سطح با دیگران، خود را با برخوردهای واقع‌نگر دوستانشان مواجه می‌بینند و در گذر همین تعامل‌های واقع‌نگر، به تدریج به جایی می‌رسند که ارزیابی واقع‌نگری از ضعف‌ها و قوت‌های خویش به دست می‌آورند.

از سوی دیگر، کودکان و نوجوانان به سبب طبع مدنی که به شکل فطری از آن برخوردارند، در جریان پیوستن به گروه همسالان، از گروه و بودن در آن لذت می‌برند تا حدی که گاهی اولیا با این

هم، انجام مسابقه با محتوای شهوانی در مدرسه، آرایش خویش بعد از خوردن زنگ مدرسه، بحث درباره چگونگی زایمان، بحث درباره رفتارهای شهوی شخصیت‌های فیلم‌ها، بحث درباره متن‌ها، تصاویر، کلیپ‌ها و فیلم‌هایی با مضامین جنسی، آموزش مسایل جنسی به یکدیگر، برخورد شهوی با معلم کلاس، افشای مسایل محرمانه خانوادگی، دیدن محتوای هرزه‌نگار در مدرسه، مبادرت ورزیدن به اعمال جنسی با دیگر دانش‌آموزان، مبادرت ورزیدن به اعمال جنسی، تفاخرجویی بر مبنای برند وسایل الکترونیکی خویش، حرف زدن درباره دوست جنس مخالف هم، خرید و فروش لوح فشرده بازی یا اکانت بازی، اخذ پول در برابر ارائه محتوا به دوستان، کنترل کاربری خویش در شبکه‌های اجتماعی، تعریف سرکار نهادن یکدیگر، سرکار نهادن مردم، آموزش رقص، تهیه دابسمش، آوردن چاقو به مدرسه، تادیب خبرچین‌های مدرسه».

مشکل مواجه می‌شوند که فرزندشان، بودن نزد دوستانش را بر بودن نزد آنان یا میهمانی رفتن با آنان ترجیح می‌دهد.



کودکان و نوجوانان در جمع دوستانشان به یادگیری رفتارهایی که برای آینده نیازمند آن هستند، می‌پردازند، ابراز وجود کرده و از ابراز وجود خویش احساس خرسندی می‌کنند. کودک و نوجوان در گروه با دوستانش در پیش برد امور مختلف مشارکت داشته، با همیاری آنان اهدافی را محقق می‌کند، به دوستانش توجه و محبت کرده و از آنان توجه و محبت متقابل به دست می‌آورد، با گروه بازی می‌کند، در برد گروه به عنوان «مایی» جدید احساس لذت و شادمانی دارد و در جریان باخت گروه، احساس ناکامی می‌کند، اما نکته مهمی که در ارتباط با گروه همسالان باید به آن توجه داشت، مسأله انتظار همنوایی در گروه هست، به این معنا که یک کودک یا نوجوان و جوان به شرطی می‌تواند از حمایت و همراهی گروه برخوردار شود که همنوایی لازم را با گروه نشان دهد و در صورتی که فرد بخواهد بدون توجه به ارزش‌های گروه، مسیر مستقل خود را پیش گرفته و طبق خواست درونی خویش عمل کند، گروه به منزوی کردن و احياناً طرد وی دست خواهد زد.

کودکان، نوجوانان و جوانان در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، فیلم‌ها و سریال‌هایی که از آن‌ها کاربری دارند، با الگوهای جذابی مواجه می‌گردند که به دلیل علاقه یافتن به آن‌ها، می‌کوشند الگوبرداری از آن‌ها را پیشه خود کنند.

علاقه وافر کودکان و نوجوانان به الگوهایی که در اوج زیبایی، جذابیت و قدرت مطرح شده‌اند، آنان را وامی‌دارد که به انتخاب خود ببالند و در بحث‌های درون گروهی خویش از آن‌ها و اعمال و رفتارشان سخن بگویند، نظر بدهند و جویای نظرات دوستانشان شوند. بالطبع در صورتی که کودکان و نوجوانان متوجه شوند فردی در میان آنان هست که از الگوهای پیش‌گفته استقبالی ندارد، فشار گروهی خویش را به وی وارد می‌کنند تا وی دست به همنوا شدن با گروه خودش بزند و در غیر این صورت گروه را ترک کند و به تعبیر به ضرب المثل کبوتر با کبوتر، باز با باز جامعه عمل بپوشد.

تحول قابل توجهی که در دهه اخیر در سطح گروه‌های همسالان کودکان، نوجوانان و جوانان رخ داده است، ورود آنان در گروه‌های مختلف موجود در فضای مجازی و شکل‌گیری یک هویت

شبکه‌ای و به دنبال آن مطرح شدن دوستان مجازی برای کاربران فضای مجازی است که شاید بتوان گفت این دوستان از همان ویژگی‌ها و ارزش‌های دوستان واقعی برخوردارند و البته در برخی از موارد دوستان مجازی اثرگذاری بیش‌تری تا دوستان واقعی نیز دارند.

با بررسی مصاحبه‌های انجام شده مشخص می‌شود که دانش‌آموزان دبستانی مصاحبه شده در گروه‌های همسالان خویش به بحث‌هایی نظیر سلبریتی‌ها، اینفلوئنسرها و شاخ‌های مجازی، زندگی افراد مورد علاقه‌شان، ارتباط با جنس مخالف، بحث درباره بازی‌ها، مشاوره دادن به یکدیگر در ارتباط با اولیا، موتورها و ماشین‌ها (در پسران)، آرایش و وسایل آرایشی (در دختران) و مانند آن‌ها می‌پردازند.

شیدای ۱۲ ساله، گزارش می‌دهد که وی و دوستانش در مورد سلبریتی‌ها و چگونگی زندگی آنان با یکدیگر حرف زده و بحث می‌کنند:

«- توی گروه با دوست‌ها بیش‌تر درباره چی حرف می‌زنید؟

درباره خیلی چیزا. مثلاً این که امروز چه کار کردیم. چه قدر درس داریم یا حتی درباره آدم‌های معروف.

- درباره آدم‌های معروف چی می‌گین؟

مثلاً با توجه به پیج‌ای اینستا شون می‌گیم که چه کار می‌کنن، مثلاً با کی‌ها دوست شدند یا چه تولدایی گرفتن.

- چرا بحث درباره آدم‌های معروف براتون جذابه؟

خب چون مورد توجه خیلیا هستن. خیلیا دوستشون دارن. زندگیا شون جذابه.

- یعنی چی جذابه؟

خب ببین اینا هم معروفن، هم پولدار. همه چیزشون لوکس و گرون و باحاله، مثلاً چند وقت پیش کیم کارداشیان یه تولد گرفته بود، آدم می‌موند تو این تولد.

- چرا مگه جشن تولدش چه جوری بود؟

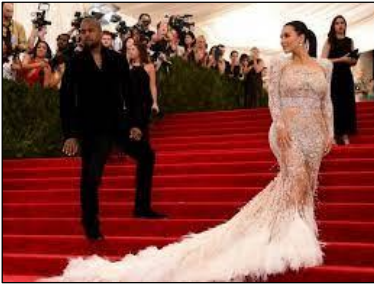
رفته بودن تو یه جزیره خصوصی تولد گرفته بودن. تفریح‌های باحال. همه چی خوشگل. هدیه‌ها گرون، مثلاً ماشین.

- این که گرون باشه مهمه؟

خب وقتی گرون باشه، خوشگله دیگه. هم این که طرف واست خیلی ارزش داشته که واسش هدیه به اون گرونی خریدی دیگه.

- تو هم دوست داری جشن تولد این جوری داشته باشی؟

از خدومه».



فاطمه ۱۱ ساله و ملیکای ۱۲ ساله، از صحبت‌های گروهی خویش درباره پسرها یاد کرده‌اند:

«- گفتی با دوست‌هات زیاد چت می‌کنی، درباره چی صحبت می‌کنید؟

خب ما یک سری گروه داریم که تعدادش زیاده و برای کلاس درسمون هست، اون جا درباره درسامون حرف می‌زنیم، ولی توی گروه دوستای صمیمی مون از اتفاقای روزمون تعریف می‌کنیم یا این که بعضی از دوستامون که دوست پسر دارن، می‌گن که مثلاً کجاها رفتن و کادو چی گرفتن.

خب دوست داری تو هم دوست پسر داشته باشی؟

نمی‌دونم آخه تا حالا بهش فکر نکردم، ولی خب خوبه یکی هست که آدم رو دوست داشته باشه.

- مگه خانواده آدم رو دوست ندارن؟

آره دوست دارن، ولی اون جوری که دوستام از دوست پسرشون می‌گن، نیست.

- چرا مگه چه فرقی داره؟

نمی‌دونم، یه جور دیگه آدم رو دوست دارن فکر کنم بیش‌تر به آدم خوش بگذره و یه جور دیگه

هست و کلاً بهتره».

«... وقتی تو مدرسه‌ام، فکر می‌کنم تو زندانم.

- برای چی فکر می‌کنی وقتت هدر می‌ره؟

آخه از معلما و بچه‌ها بدم میاد، مثل من نیستن.

- بیش‌تر توضیح بده یعنی چه جوری هستن.

لوسن، همه‌اش درباره پسرا حرف می‌زنن و بهم دیگه با سن دوس پسرشون، پز می‌دن.

- یعنی چی با سن دوست پسرشون پز می‌دن.

مثلاً می‌گن واسه هر کی بزرگ‌تر باشه، خفن‌تره».

رهای ۱۲ ساله نیز در مصاحبه خودش از مشاوره دادن نوجوانان در گروه به یکدیگر یاد کرده

است که گاهی این سنخ از مشاوره‌ها حاوی رهنمودهای پر خطری هستند:

«- توی واتساپ با دوست‌های خودت هم صحبت می‌کنی؟

آره. دوستای واقعی‌مون اون جا هستن.

- یعنی چی دوست‌های واقعیت؟

یعنی کسانی که باهاشون آشنا و دیدمشون. فقط اینترنتی نیستن.

- یعنی دوستای اینترنتی هم داری؟
آره.

- از کی با هم آشنا شدید؟

اممم... دقیق یادم نیست.

- این دوست‌هایی که توی مجازی باهاشون آشنا شدی، چند نفر هستن؟
۲ یا ۳ نفرن.

- از کجا با هم آشنا شدید؟

یکی از دوستانم معرفی شون کرد، بعد ما با هم آشنا شدیم.

- این دوست‌ها که می‌گی واقعی‌ان، همسن تو هستن؟
آره. هم کلاسیام‌ان.

- بیش‌تر درباره چی صحبت می‌کنید؟

درباره همه چیز. درباره خانواده‌هامون، کارهایی که کردیم، آرزوهایمون.

- درباره خانواده‌هاتون چی به هم می‌گین؟

خب بچه‌ها بعضی وقتا می‌گن خانواده‌شون سخت‌گیرن یا می‌گن کاش می‌شد فرار کرد از خونه-
مون.

- چرا فرار؟

خب، مثلاً یکیشون می‌گفت نمی‌ذارن راحت باشم. همه‌اش بهم گیر می‌دن.

- چه گیر؟

مثلاً نمی‌ذارن آرایش کنه یا نمی‌ذارن لباسی که دوست داره رو بپوشه یا مثلاً هی گیر می‌دن که
تو گوشت چیه کار می‌کنی.

- چه لباسی؟

درست نمی‌دونم، ولی می‌گه خیلی گیر می‌دن.

- خودش می‌گه می‌خوام فرار کنم؟

یکی از دوستانم یه بار بهش گفت، اگه من جای تو بودم، فرار می‌کردم. اینم حالا هی می‌گه.

- این دوستت هم گوشتی مال خودش؟

آره. باباش گوشتی قبلی خودش رو داده بهش. اما همیشه کنترلش می‌کنن.

- چرا کنترلش می‌کنند؟

ببین تو گوشتی کارای اشتباه نکنه.

- مثلاً چه کاری؟

با یه پسر حرف بزنه.

- اگه با پسر حرف بزنه چی می‌شه؟

وا خیلی بد می‌شه. ممکنه اون پسر بخواد اذیتش کنه.

- دیدی یه پسر بخواد یه دختر رو اذیت کنه؟

خب همین دوستم که می‌گم کنترلش می‌کنن، یه زمانی وقتی خواهرش همسن ما بوده، گول یه

پسره رو خورده تموم عکساش رو داده بهش. پسره هم دختره رو وادار کرده بهش پول بده تا

عکساش رو پخش نکنه.

- تو از کجا می‌دونی؟

همین دوستم گفت. می‌گفت باباش فهمیده و کتکش زده.

- پس برای همین این قدر دوستت رو کنترل می‌کنند؟

آره فک کنم.

- این دوستت می‌دونه فرار کردن می‌تونه چه مشکل‌هایی براش به وجود بیاره؟

نه، فقط چیزی از فرار شنیده».



امیرحسین ۱۱ ساله، در مصاحبه خودش به شکل غیرمستقیم به نکته مهمی اشاره می‌کند که آن گردآمدن نوجوانان در کنار یکدیگر، به صرف انجام بازی دیجیتالی خاصی است. به تعبیر دیگر، به جای آن که خلق و خو و ارزش‌های یک فرد، معیار گزینش وی به عنوان دوست باشد، هم بازی شدن در بازی دیجیتالی خاصی این مهم را محقق می‌سازد که تحقیقاً انتخاب شایسته‌ای نیست:

«... پابجی یه بازیه شبیه سازه، باید خودتو برای بقا در سرزمین جنگی محافظت کنی. اول از

هلیکوپتر میای پایین، بعد باید بری توی خونه‌ها یا آدما رو بزنی تا تفنگاشون رو به دست بیاری، بعد

پولم باید بگیری دیگه، همین آدما رو که می‌کشی، پول می‌گیری. پابجی هم آنلاینه هم آفلاینه.

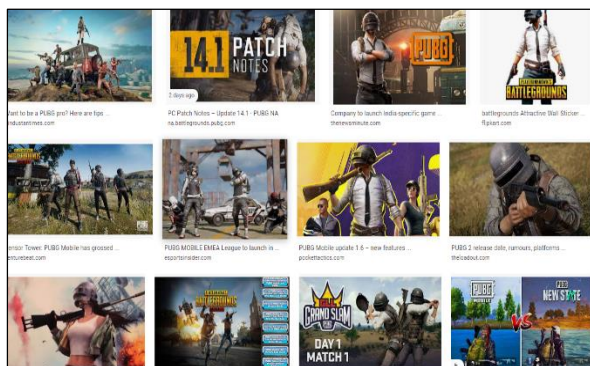
توی آنلاینش می‌تونی مثلاً با هم بازی کنی و یار باشید یا دشمن.

- تو آنلاینش رو بازی می‌کنی یا آفلاینش رو؟

آنلاین.

- بعد بیش‌تر با کی یار می‌شی؟

با رفیق‌ام دیگه، مثلاً الان با همسایه‌مون با هم وصل می‌شیم، بازی می‌کنیم».



با گسترش فضای مجازی و در دسترس قرار گرفتن امکانات اولیه لازم برای ورود در فضای مجازی، کودکان، نوجوانان و جوانان با مقوله دوستان مجازی و گروه‌های مجازی روبرو می‌شوند. مطالعات میدانی انجام شده در این زمینه، بیانگر آن است که کودکان و نوجوانان مصاحبه شده، بعضاً به دوستان مجازی اعتماد و اتکا کرده، حتی ممکن است رازهای نهفته خویش را مطرح سازند:

«... چندتا از دوستانم مثل منن. مامان باباهاشون درکشون نمی‌کنن».

پس اگه حرفی داشته باشی به کی می‌گی؟

دوستانم.

دوستان بیش‌تر مجازی هستن یا واقعی؟

تو کرونا که نه، نمی‌بینم هیشکی رو، ولی دوستایی که تاحالا دیدمشون دوستای مدرسه‌ام بودن که بعدش ندیدمشون. ولی کلی دوست دارم تو اینستا و تلگرام که تاحالا ندیدمشون» (زینب، ۱۲ ساله).

«- گفتی کلش رویال چت هم داره، درستیه؟

آره.

- تو تا حالا با کسی صحبت کردی؟

آره، یه بار با یکی دوست شدم، اسمش علیرضا بود.

- خوب چه جور شد با هم دوست شدید؟

اون درخواست الماس کرد، بعد من یه دونه بهش دادم و اومد بهم پیام داد که یه دونه کمه و بعد با هم حرف زدیم.

- دیگه چه چیزهایی به هم گفتید؟

هیچی من تا خواستم فامیلیش و شمارش رو ببرسم، دیگه بهم پیام نداد.

- می‌خواستی شماره‌اش رو بگیری که چی بشه؟

که با هم دوست شیم بیاد خونه‌مون.

- یعنی تو بهش اعتماد می کردی که آدرس خونه خودتون رو بدی؟
- آره چیزی نمی شد، می خواستم باهاش دوست بشم.
- یعنی اگه شماره اش رو بهت می داد، آدرستون رو بهش می دادی؟
- آره اول شماره خونه مون رو می دادم، بعد آدرس خونه مون رو تا بیاد بینمش و درباره کلش حرف بزنی» (بردیا، ۹ ساله).



محتوای ردوبدل شده در گروه های مختلط دختر و پسر در فضای مجازی به سبب نبود سازوکار (مکانیسم) تهاجم شکن^۱، غالباً بی پرده تر از مباحث رودرروی دختران و پسران جوان است و به عنوان مثال، کیمیای ۱۲ ساله، در همین ارتباط بیان می دارد:

«- توی شبکه های اجتماعی عضو هستی؟

خودم وصل نیستم، قبلاً دلم می خواست وصل باشم، چون همه یا بیش تر دوستام که هم سن و سالم هستن، حتی دخترخاله هام وصل بودن، اما بابام گفت، به درد نمی خوره، وقتی با خودم فکر کردم دیدم خیلی بی خوده و به دردم نمی خوره.

- از کجا فهمیدی که هیچ فایده ای نداره؟

چرا، فایده که داره، ولی کلاً همه اش به هم چیزای بد می فرستن یا حرفای بد به هم می زنن، تازه از درساشون عقب می افتن.

۱. انسان ها و حیوان ها از سازوکاری با عنوان مکانیزم های تهاجم شکن برخوردار می باشند. این سازوکارهای زیستی در عمل مانع از شدت گرفتن تهاجم و پرخاشگری انسان ها و حیوان ها نسبت به یکدیگر می شود. به عنوان مثال، وقتی دو گرگ، گوزن یا زاغ بر سر قلمرو یا جفت با یکدیگر به رقابت می پردازند، گرگ ها در صدد آسیب زدن به شاه گرگ مقابل خود برمی آیند، گوزن ها می کوشند با شاخ هایشان، پهنای بدن گوزن مقابل را هدف قرار دهند و زاغ ها می کوشند به پس سر زاغ مقابل، ضربه مهلک خود را وارد کنند. اما وقتی یک گرگ یا گوزن یا زاغ شکست را در جریان نبرد پذیرفت (و در واقع قلمرو یا جفت مورد نظر را به حریف وا گذاشت)، در این حالت گرگ مغلوب شاه گرگ خویش، گوزن شکست خورده، پهنای بدن خود و زاغ بازنده، پس سر خود را روبروی حریف قدر قرار می دهند که اتفاقاً در همین لحظه، تهاجم طرف مقابل، فروکش کرده، جنگ آن ها به صلح می گراید. در انسان ها نیز سازوکارهای تهاجم شکن وجود دارد. یکی از این سازوکارها، نگاه انسان ها به یکدیگر است. نگاه یک انسان به چشم انسان مقابل، مانع از شدت گرفتن پرخاشگری وی می شود، اما در غیاب مکانیزم تهاجم شکن اخیر، انسان ها ممکن است به سادگی دست به هر نوع پرخاشگری ممکن در ارتباط با افراد فرارویشان بزنند (منطقی، ۱۳۹۹ ب).

- مثلاً چه جور حرف‌ها یا چیزهای بدی؟
خب همین دخترعموم تو یه گروهه که قاطیه.
- یعنی چی که قاطیه؟
یعنی دختر و پسر باهمن.
- خوب مگه چه ایرادی داره؟
آخه اگه بدونی چه چیزایی به هم می‌فرستن.
- چه چیزهایی؟
ولش کن خانم.
- بگو تازه جالب شد؟
مثلاً به هم دیگه جان و عزیزم می‌گن، عکس لب به هم می‌فرستن و وقتی هم که شب بخیر می‌خوان بگن، استیکر می‌فرستن.
- مگه استیکر فرستادن بده؟
نه از استیکرای بد می‌فرستن.
- چه جوریه استیکرا؟
نمی‌شه بگم، دیگه ولش کن بدن دیگه».
با شکل‌گیری دوستان مجازی و گروه همسالان مجازی که می‌توان از آن‌ها با عنوان هویت‌یابی شبکه‌ای یاد کرد، گروه همسالان مجازی حمایت شبکه‌ای نوجوانان و جوانان از یکدیگر را به دنبال دارد. علی ۱۱ ساله، در نمونه‌ای در همین رابطه، گزارش می‌دهد:
«- دیگه چی کارهایی می‌کنید؟
گفتم کلیپ‌های خنده‌دار و فیلم‌های موسیقی و رقص و مدل‌ها و تیپ‌های مو و لباس‌های قشنگ.
- کلیپ‌های رقص؟
آره، رقص زن و مرد و با موسیقی جدید و از دوربین‌های مخفی هم می‌فرستیم، این دوربین مخفی‌ها کلاً به گروه کلی هیجان می‌ده و همه‌اش می‌خندیدم و انگار هر که بیش‌تر از این کلیپ‌ها بفرسته، طرفدار بیش‌تری داره».



ملاحظه آنچه در مورد محتواهایی که در گروه‌های همسالان واقعی و مجازی وجود دارد، هر ناطری را به اینجا می‌رساند که گروه‌های همسالان در حال حاضر عملکرد چندان مثبتی در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ندارند.

۴-۱-۳- اثرهای رسانه‌های داخلی بر روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان جامعه

یکی از دیگر عوامل مؤثر در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان، رسانه‌های جامعه به شمار می‌روند.

در مجموعه مجلات، نشریات، رسانه رادیو و سیمای، مقوله آخر بیش‌تر مورد توجه کودکان و نوجوانان جامعه بوده است و اگر تمرکز بحث روی تلویزیون و در تلویزیون برنامه‌های کودک و نوجوان (یعنی شبکه‌های پویا و نهال) مورد توجه قرار گیرند، شدت و عمق اثرگذاری این برنامه‌ها (که به طور عمده در الگوبردازی‌های آن‌ها خلاصه می‌شود) روی کاربران آن‌ها می‌تواند مورد ارزیابی قرار گیرد.



در مورد اهمیت الگوها و پردازش الگوهای مناسب لازم به تذکر است که الگوها نه تنها در دیدگاه‌های دینی و عرفانی، بلکه در دیدگاه‌های علمی نیز مورد توجه بوده و مورد تأکید قرار گرفته‌اند. کودکان، نوجوانان، جوانان و همه اقشار اجتماعی در روند شکل‌گیری شخصیتی خویش، نیازمند الگو هستند و الگوها بسان فانوس‌های دریایی که راهنمای کشتی‌ها هستند، راهنمای کشتی وجودی انسان‌ها هستند. بنابراین اولیا، اولیای آموزشی و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه ویژه‌ای به مسأله الگوبردازی داشته، الگوهای مختلف علمی، ورزشی، اخلاقی، اجتماعی، عقیدتی و مانند آن‌ها را فراروی اقشار مختلف (خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان) مطرح کنند، زیرا انتخاب یک الگو توسط یک کودک، نوجوان یا جوان، سبب می‌شود، وی چگونه شدن خویش را بر مبنای معیارهای ارزشی که در الگوی خویش می‌بیند، رقم بزند.

در نظریه‌های روان‌شناختی و جامعه‌شناختی مسأله الگوبرداری کودکان، ذیل نظریات مختلفی نظیر دیگرپیروی اخلاقی پیاژه، یادگیری مشاهده‌ای بندورا و یا الگویابی کودکان در نظریات مختلف جامعه‌شناسی مورد توجه روان‌شناسان و جامعه‌شناسان قرار گرفته است.

اما با وجود اهمیت زیاد الگو، باید بیان داشت که الگوهای خوب، انسان‌ها را به راه‌های متعالی و ارزشمند سوق داده و هدایت می‌کنند، در حالی که الگوهای نامناسب و بد، در عمل آدمی را به وادی سقوط و اضمحلال نزدیک می‌سازند و علت آن که قرآن در جریان طرح اسوه‌ها، صفت حسنه را در کنار اسوه می‌آورد، همین معنا است.



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

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



امتداد همین خط ارزشی را می‌توان در گذشته تاریخی خویش و در فرهنگ پهلوانی این مرز و بوم دید. به این معنا که اگر پهلوانان یونانی، با یک ضربت شمشیر، مردی قوی پنجه را به خاک انداخته، درختی را از خاک بیرون می‌کشید و برای رفع گرسنگی، نره گاوی را می‌خورد، و اگر پهلوان مغولی با ضربت مشتی، دیواری را خراب کرده و گردن حریفش را با تکانی می‌شکست، پهلوان ایرانی کسی بود که زمین می‌خورد تا دل پیرزنی شکسته نشود (رزمجو، ۱۳۷۵).

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

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

در درجه بعدی اهمیت، با بررسی الگوهای منتخب دانش‌آموزان دبستانی، راهنمایی و دبیرستانی مشخص می‌شود که در مجموعه الگوهای انتخابی دانش‌آموزان دبستانی، الگوهای ایرانی بیش‌تر از الگوهای خارجی هستند، اما در مجموعه الگوهای انتخابی دانش‌آموزان راهنمایی این میزان به حد برابر رسیده و در سطح دانش‌آموزان دبیرستانی، الگوهای خارجی از الگوهای داخلی پیشی می‌گیرند.

که این نتایج از سویی دلالت بر کم کاری نهادهای فرهنگی داخل در جهت پردازش الگوهای بومی و ارزشی برای دانش‌آموزان داشته و از سوی دیگر نمایانگر تلاش وافر نهادهای تبلیغاتی غرب است.



بررسی میدانی آرای کودکان و نوجوانان دبستانی (و بالاتر) در حال حاضر بیانگر تحولات شدیدی است که در الگوهای مورد علاقه و پذیرش آنان پدید آمده است. با سایه گستر شدن بیش از پیش بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی بر جامعه و تولید اندک و محدود موارد مشابه در داخل، در حال حاضر شاهد هستیم که بیش‌تر الگوهای مورد علاقه کودکان و نوجوانان دبستانی، الگوهای خارجی هستند که از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها پویانمایی‌ها و فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای به آنان ارایه شده است.



بررسی الگوهای پردازش شده برای کودکان، نوجوانان، جوانان جامعه حکایت از آن دارد که در طرح الگوهای مزبور، نگاه طراحان غالباً یک سویه بوده و این الگوها با سرمایه‌گذاری اندکی پردازش شده‌اند. نگاه غالب تک جنسیتی در الگوها و پردازش غیرجذاب آن‌ها، از دیگر ویژگی‌های الگوهای طرح شده طی چهار دهه اخیر در ایران است. ویژگی پردازش اغراق‌آمیز الگوها، نقد دیگری است که کاربران سنین بالاتر به الگوهای عرضه شده به جامعه از آن یاد کرده‌اند.

نگاه یک سویه به الگوها، بیانگر تمرکز نهادهای تبلیغاتی به طرح الگوهای دینی است، حال آن که کودکان، نوجوانان و جوانان در کنار الگوهای دینی، نیازمند الگوهای دیگری در علم، هنر، ادب، ورزش، خلاقیت و کارآفرینی و مانند آن‌ها هم هستند و مضاف این که الگوهای ملی مانند رستم،

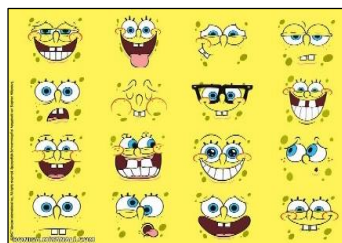
سهراب، سیاوش، گودرز، تهمینه، گردآفرید، رودابه و نظایر آن‌ها، در جریان طرح الگوها به طاق نسیان سپرده شده‌اند.

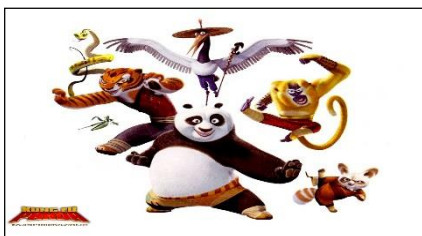


سرمایه‌گذاری اندک در طرح الگوها، ایراد دیگری است که به الگوهای مطرح شده برای کودکان و نوجوانان ایرانی در طی دهه‌های اخیر وارد شده است.



پردازش غیرجذاب الگوها، نقد دیگری است که کودکان و نوجوانان کاربر تلویزیون ایران به کارتون‌ها و پویانمایی‌های تلویزیون وارد می‌سازند. کارتون‌ها و پویانمایی ایرانی نه تنها در آب و رنگ، بلکه در تنوع موضوعی نیز عقب‌تر از محصولات مشابه خارجی خود هستند و همین مسایل سبب کم توجهی کاربران به تولیدهای داخل و همین‌طور الگوهای مطرح شده در این تولیدها می‌گردد.





نگاه تک جنسیتی به الگوها بیانگر محدود شدن الگوها به جنس مرد است. بررسی الگوهای پردازش شده برای کودکان و جوانان طی چهار دهه اخیر، حکایت از آن دارد که الگوهای دخترانه و

زنانه، در مجموع الگوهای پردازش شده، بسیار جزئی و نادر هستند و این مسأله نکته‌ای است که تنها از جوامع به شدت مردسالار انتظار می‌رود.

پردازش اغراق‌آمیز الگوها، نقد دیگری است که کاربران سنین بالاتر (مثلاً دانش‌آموزان دبیرستانی) به پردازش الگوهای داخلی وارد آورده‌اند.

بررسی‌های مقدماتی انجام شده دلالت بر آن دارد که فقر الگویی کودکان، نوجوانان و جوانان سبب شده است، آنان به جای رو آوردن به الگوهای بومی و ارزشی، به الگوهای نامناسبی که در اطراف و اکنافشان یافته‌اند (نظیر تتلو، پویان مختاری، میلاد حاتمی، پایدار، دنیا جهان بخت و مانند آن)، روی بیاورند.



گذشته از ضعفی که در پردازش الگوهای بومی و ارزش‌مدار وجود دارد، ناآگاهی اولیا، اولیای مهدکودک‌ها، پیش دبستانی‌ها و اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان در سطح جامعه، مزید بر علت شده، این افراد بعضاً با نفی الگوهای خودی و تأیید الگوهای خارجی، در عمل بر کاربری کودکان از الگوهای خارجی صحه می‌گذارند.

بررسی‌های میدانی انجام شده، حکایت از آن دارد که گاهی غفلت و ناآگاهی اولیای کودکان سبب می‌شود، آنان بدون توجه به اهمیت وافر الگوها در جهت دادن به زندگی کودکشان، از الگوهای خارجی نامناسب استفاده کرده، این الگوها را به فرزندشان ارایه کنند. به این معنا که گاهی اولیا از الگوهای خارجی نامناسب و مبتذل، به مثابه پرستار الکترونیک فرزندشان سود می‌برند.

در موارد دیگری هم بعضی از اولیا، از الگوها و اسوه‌های خارجی جهت تربیت کودکان خود سود می‌برند.

مصاحبه‌های انجام شده با اولیای آموزشی کودکان و نوجوانان یا مشاهدات صورت پذیرفته در دبستان‌ها نیز حکایت از غفلت و ناآگاهی نسبی اولیای آموزشی کودکان و نوجوانان نسبت به حساسیت مقوله الگوهای مورد نیاز آنان دارند.



در موارد دیگری کودکان اظهار می‌داشتند که اولیای مهدکودک برای آنان کارتونهای بن‌تن و اسپایدرمن را می‌گذارند و جمع دختران و پسران مهدکودک را موظف می‌کنند که به تماشای کارتون بپردازند تا نگهداری و مراقبت از آن‌ها ساده‌تر شود.



ناآگاهی و غفلتی که از آن یاد شد، امری است که در جامعه نیز به کرات قابل ملاحظه است. بی‌بی‌سی در مقاله «آقازاده‌های اینستاگرام» (۱۳۹۷/۵/۱۱) گزارش می‌دهد، عکسی در فضای مجازی از اتاق دختر کوچک سیدحسن خمینی منتشر شده است که در آن تعداد زیادی عروسک باربی وجود دارد.



نگارنده خود در اخبار شبکه سراسری تلویزیون جمهوری اسلامی شاهد بود که وزیر وقت آموزش و پرورش، در دیدار از کودکان پیش دبستانی یا دبستانی، به آنان عروسک باربی را می‌داد و پس از آنان که خبرنگار از ایشان درباره اثرات منفی احتمالی این عروسک‌ها می‌پرسد، وزیر آموزش و پرورش بیان می‌دارد: «باید در این زمینه فرهنگ‌سازی شود(!)»، اما معلوم نیست اگر آموزش و پرورش در این زمینه نخواهند قدمی بردارند، مشخص نیست دیگر چه نهادی باید متکفل امر الگوسازی برای کودکان باشند.

با ملاحظه مصاحبه‌های انجام شده، مشاهده می‌گردد که مشخصاً آنیتهای ۸ ساله، عرفان ۱۰ ساله و آراد ۱۲ ساله، در مصاحبه‌های خودشان از رسانه‌های داخلی یاد کرده‌اند. آنیتهای ۸ ساله که کاربر برنامه عموپورنگ است، در مصاحبه خودش بیان می‌دارد، وی مواردی مانند مراقبت از محیط زیست، الگوی سالم تغذیه و نظایر آن‌ها را از عموپورنگ یاد گرفته است.

«- فقط تنها در خانه رو می‌بینی؟»

نه چیزای دیگه‌ام می‌بینم، مثلاً عمو پورنگ، عمو پورنگم نگاه می‌کنم.

- بعد از عمو پورنگ چی یاد گرفتی؟

یاد گرفتم که مثلاً سربالا غذای مقوی نمی‌خوره، همه‌اش نوشابه اینا می‌خوره، بعد شب که خوابید صبح بلند شد، دید همه صورتش و دماغش اینا سیاه شده، بعد عموپورنگ رفت تو خونه سربالا اینا، دید سربالا سیاه شده، بعد محله هم فکر کردن سربالا هیولاس، بعداً دیدن نه چون غذای مقوی نخورده، نوشابه اینا خورده این جوری شده، اون وقت من یاد گرفتم که غذای مقوی بخورم و نوشابه هم نخورم.

- یعنی کلاً نوشابه نمی‌خوری؟

نه.

- پس از عموپورنگ یاد گرفتی که چیزای مفید بخوری.

آره، چیزای دیگه‌ام یاد گرفتم. مثلاً یه روزی دایی منوچهر داشت برای پرنده‌هاش دونه می‌ریخت، یه دفعه خورد به بلبیل و گلدون و راحت، دونه پرنده‌ها ریخت. بعد به اونا گفت، مواظب این دونه‌ها باشید من برم یه سر به جارو برقی بزنم و بیام، بعد یادش رفت بیاد دونه‌ها رو برداره، راحت و بلبیل و گلدونم کار داشتن باید می‌رفتن رستوران نمی‌تونستن بمونن، رفتن سر کارشون و دونه‌ها رو جا گذاشتن، اون وقت داداش جان و سربالا و نون خالی خور و آقای خوشحال اومدن تو این دونه‌ها لیز خوردن و همه دونه‌ها پخش شدن، اون وقت اومدن دیدن دونه‌ها رو یادشون رفته جمع کنن و پخش شدن رو زمین و سربالا و آقای خوشحال و داداش جانم افتادن زمین، بعد اومدن با عموپورنگ همه دونه‌ها رو جمع کردن تو پلاستیک و دادن به پرنده‌ها، منم یاد گرفتم که روی زمین آشغال نریزم.

- بعد می‌دونی که چرا نباید رو زمین آشغال بریزی؟

آررره، چون که کار رفتگر زیاد می‌شه، بعد محیط زندگی مون هم خراب و کثیف می‌شه، منم که بیرون خوراکی می‌خورم، پوستش رو زمین نمی‌ریزم، می‌رم یه سطل آشغال پیدا می‌کنم می‌ریزم اون جا یا تو ماشین بابام که باشم بابام یه کیسه گذاشته اون جا تو اون می‌ریزم.

- آنیتا تبلت اینترنت داره؟

نه اینترنت نداره اصلاً، فقط بازی داره، بعد می‌شه با اون عکس بگیریم و فیلم بگیریم و اینا.

- بعد از اینترنت گوشی مامانت استفاده می‌کردی؟

مامانم که اینترنت نداره، ولی بابام داره.

- تو از اون استفاده می‌کنی؟

نه.

- چرا؟

چون اینترنت مال بزرگ‌ترهاست، مال بچه‌ها نیست که.

- به نظرت چرا مال بچه‌ها نیست؟

خب می‌ریم توش باید بریم یه چیزی بنویسیم تا بیاد، خب من که اهل اینا نیستم.

- چرا؟

آخه من همه چی رو می‌دونم، لازم نیست برم تو اینترنت تا بفهمم چیه.

- از کجا اون وقت همه چیز رو بلدی، منظورم اینه که از کجا یاد گرفتی؟

از تو کتابا، عمو پورنگ رو می‌بینم چیز یاد می‌گیرم دیگه».



آنیتا در فراز دیگری از صحبت‌هایش، در مقایسه تولیدهای شبکه پویا و شبکه‌های ماهواره‌ای که در دسترس وی هستند، بیان می‌دارد که شبکه پویا و برنامه عموپورنگ را بر برنامه‌های ماهواره‌ای ترجیح می‌دهد:

«- به جز برنامه کودک چیز دیگه‌ای هم توی ماهواره نگاه می‌کنی؟

آره، مثلاً یه برنامه هست، آدمای واقعین، راجع به ازدواج اینا نیستا (با خنده و کمی خجالت) خب اونو می‌شینم نگاه می‌کنم.

- راجع به چیه اون برنامه؟

یه پسرهای هست کوچولوه، مثلاً اندازه آرین، بعد این پسر می‌ره برنامه بزرگسالان میاد، اما من ازدواج و اینا رو نگاه نمی‌کنم. یه دفعه که این تموم شد، داشتیم نگاه می‌کردم که اون بزرگساله شروع شد، مامانم اومد گفت برو ببینم بچه، چی می‌بینی (باخنده).

- یعنی تو هیچ وقت برنامه‌هایی که مناسب سنت نیست رو نگاه نمی‌کنی؟

من نه اصلاً نگاه نمی‌کنم، یه موقع‌هایی که داره نشون می‌ده، بعد من جلو تلویزیون باشم مامانم میاد سریع کنترل رو برمی‌داره می‌گه چی داری نگاه می‌کنی هان؟ (می‌خندد) می‌زنه تبلیغ (دوباره می‌خندد).

- اون وقت اگه مامانت نباشه چه طور، نگاه می‌کنی؟

نه وقتی مامانم نباشه، بابام هست. راجع به ازدواجیا چیزی ببینم، بابام می‌زنه تو کله‌ام (می‌خندد).

- خوب چرا ماهواره رو بیش تر دوست داری، چیش بهتره؟

برنامه کودکش خیلی بهتره، البته عمو پورنگ بهتره.

- فقط عمو پورنگ رو بیش تر از ماهواره دوست داری؟

آره».



عرفان ۱۰ ساله نیز در مصاحبه خودش کارتون‌های ایرانی و همین طور بازی‌های دیجیتالی ایرانی را بر نمونه‌های غربی آن ترجیح داده است:

«چه چیزی توی کارتون‌های ایرانی هست که خیلی دوست داری؟

کمک به فقرا.

- چرا کمک به فقرا خوب هست؟

چون نیازمندن، مثلاً همین نانوايي این‌جا، هر کس پول نداره مثل گداه، رایگان نان می‌ده، نوشته در مغازه نان به افراد نیازمند رایگان است.

- این نانوا تو رو یاد کارتون میندازه؟

آره، دقیقاً.

- اگر تو هم یک روزی پول‌دار بشی، دوست داری به فقرا کمک کنی؟

آره.

- به نظرت چرا کمک به فقرا کار خوبی هست؟
چون نیازمندن، خدا خوشش میاد، من خوشی بکنم.
- کسی هم تا حالا اینها رو به تو گفته؟

نه.

- تو مدرسه هم نگفتن؟

چرا، چرا، معلم مان یه بار گفت، بعد من یه لباس داشتم، کوچیک شده بود، یه گدایی این جا بود،
یه نی نی کوچولو داشت، منم لباسم رو براش بردم.
- مامانت به تو نمی گه با گوشی کم تر بازی کن؟
نه، چون زیاد استفاده نمی کنم.
- به نظرت فیلم خارجی جذاب تر هست یا ایرانی؟
ایرانی، خارجی مسخره اس.
- چرا؟

مثلاً من یه فیلم خارجی با داییم دیدم، یه مردی پلنگ می شه، مگه داریم همچین چیزی! بعد با
یکی دعوا می کنه که گرگه، مثلاً شاخه درختی، پلنگه می کنه، می زنه به گرگه، یه دفعه می شن آدم،
خیلی مسخره اس، اصلاً چیز درستی نیست... .

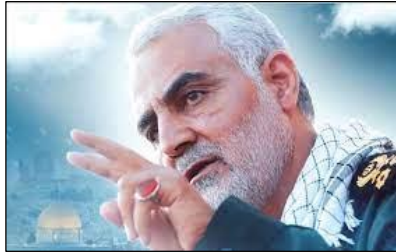
- به نظرت بازی های خارجی خوب هستن یا ایرانی؟
ایرانی.
- چرا؟

چون هر کسی باید برای کشور خودش بازی کنه.
- می شه بیش تر توضیح بدی؟

آره، برای این که برای وطن، مثلاً من این جور می فکر می کنم باید سر وطن خودت باشی، نه این که
بری بازیای کسی دیگه رو معروف کنی، باید بازی های وطن خودت رو معروف کنی.
- کسی رو دیدی برای وطنش جنگیده باشه و موفق شده باشه؟
آره، سردار سلیمانی، عکسش رو داداشم تو گوشیش داره که پا و ایناش قطع شده بود، آمریکایی ها
این کار رو باهاش کردن.

- درباره سردار سلیمانی چه چیزهایی می دونی؟
خیلی چیزا، هم دست امام خمینی بوده، هم دست همین این کیه که رهبره؟
- آقای خامنه ای؟

آره، بعد یارای دیگه که رفتن برای جنگ، جبهه رفته خیلی، بعدش آخرشم رفت برای آمریکا که کشتنش».



کیمیای ۱۰ ساله و آزاد ۱۲ ساله، در جهت گیری متفاوتی که با آیتا و عرفان دارند، یا تولیدهای ایران را ندیده اند و یا آن که آن ها را ضعیف معرفی می کند:

«- این ها رو کجا دیدی؟

دوستام دارن، توی مغازه ها هم هست، بعضی اسباب بازی فروشیا دارن.
- پدر و مادرت نظرشون چی هست؟

می گن این عروسکا خوب نیستن و دیگه مدل جدیدی برام نمی خرن.
- تو خودت هم فکر می کنی خوب نیستند؟

آره، خودمم می دونم، هم معلم مون توی حکمت سرا گفته، هم بابام می گه، با پولی که مردم ما برای این عروسک ها می دن، اسرائیلیا اسلحه می خرن و بقیه رو می کشن.

- خب پس اگه خوب نیستند، چرا دوست داری باز هم بخری؟
چون خیلی نازن، موهاشون بلند و قشنگن، دوستامم همه جورش رو دارن، تازه باربی مرد هم دارن.

- باربی مرد چه جوری هست؟

یه عروسکه که شوهر باربیه.

- چرا عروسک های ایرانی نمی خری؟

عروسک ایرانی نداریم.

- مثلاً دارا و سارا رو نشیدی؟

نه، ندیدم اصلاً».



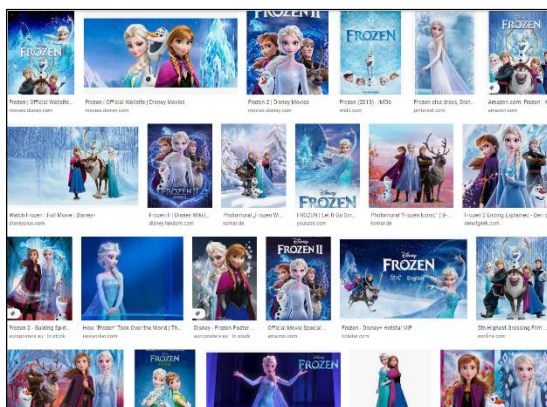
«- قبل تر یک کم در مورد بازی‌های ایرانی حرف زدیم، آیا به جز کیل باکس بازی ایرانی دیگه‌ای رو هم می‌شناسی یا بازی کردی؟

والا من یه بار یه بازی کردم، گل مراد بود فکر کنم، ولی خدایی خیلی بی‌خود بود، اصلاً ایران بعید می‌دونم بتونه بازی بسازه، اصلاً توی ساخت بازی کار رو خراب می‌کنه.

- چرا، می‌شه بیش‌تر برای من بگی؟

امکانات کلاً زیاد نداره، می‌دونی؟ برنامه‌نویسای خیلی خوبی هم داریم، ولی امکانات نیست، مثلاً اون سرورهایی که توی انگلیس هست آیا توی ایران هم هست؟ یه برنامه‌نویس می‌تونه با امکانات و پولی که داره، یه بازی رو طراحی کنه، آیا توی ایران هم این پول و امکانات هستش؟ به نظرم نیست، برای همین ایران داره خراب می‌کنه بازی‌هایی که می‌سازه رو».

تفاوت اظهارنظرهای آنتیای ۸ ساله و عرفان ۱۰ ساله با کیمیای ۱۰ ساله و آراد ۱۲ ساله را می‌توان در بسترسازی فرهنگی خانواده آنتیا و عرفان دانست، به این معنا که با وجود ضعف‌های مختلف تولیدهای کودک و نوجوان ایرانی که به سبب کمبود بودجه و عدم کار تخصصی جدی روی تولیدهای اخیر ملاحظه می‌شود، آنتیا و عرفان در مجموع تولیدهای داخل را از تولیدهای خارج ارجح دیده‌اند، اما کیمیای ۱۰ ساله و آراد ۱۲ ساله به درستی با تأکید در این که به فرض در تهیه پویانمایی فروزن حدود ۷۰۰ نفر به کار گرفته شده‌اند، اما در تولید محصول‌های ایرانی هیچ‌گاه چنین چیزی متصور نیست، ضعف تولیدهای ایرانی در برابر تولیدهای آن سوی آب را نتیجه گرفته است.



منطقی (۱۴۰۰ ب) در کتاب «بررسی القانات الگوهای عروسکی - کارتون غربی بر روی کودکان پیش دبستانی» از برخی از ضعف‌های اخیر به شکل زیر یاد کرده است:

«کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده زیادی در اظهارات خود بیان می‌داشتند، دلیل گرایش گسترده آنان و دوستانشان به کاربری از محصول‌های کارتون خارجی، ضعف مفرط کارتون‌ها و پویانمایی‌های شبکه پویا است.

اگر چه تا یکی دو دهه قبل، تنها رسانه ملی به عرضه کارتون‌ها و پویانمایی‌های کودکان اقدام می‌کرد، اما به تدریج با باز شدن پای لوح‌های فشرده کارتونی یا وارد عرصه شدن تبلت و کاربری کودکان از بازی‌های رایانه و تلفن همراه، گزینه‌های اخیر هر یک قسمتی از وقت کودکان را معطوف به خود کردند و در ادامه، به صورت جایگزین‌های جدی رسانه ملی مطرح شدند.

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

در بررسی تطبیقی تولیدهای رسانه‌های داخل و خارجی می‌توان بیان داشت، تولیدهای داخل در مقایسه با تولیدهای خارج دارای برخی از نقاط قوت و ضعف هست.

از نظر محتوایی، تولیدهای داخل با توجه به ارزش‌های انسانی تهیه و تولید می‌شوند، این تولیدها، عموماً ارزش‌گرا، غیرشهوی، غیرمصرف‌گرا و با بار خشونت اندک هستند. مضاف بر این، فرهنگ جمع‌گرای ایران در این محصول‌های لحاظ شده، تلاش می‌شود کودکان کاربر با روحیه جمع‌گرا بار بیابند. اما تولیدهای خارج از نظر محتوایی توجه جدی به ارزش‌ها و مسایل انسانی ندارند، ابعاد شهوی، مصرف‌گرا، تجمل‌گرا، رفاه‌طلبی و خشونت در آن‌ها قابل توجه و شدید است و در مجموع فرهنگی فردگرا را (که همان فرهنگ غرب باشد) را دامن می‌زنند. تفاوت اخیر یک امتیاز تردیدناپذیر برای تولید رسانه‌های داخل به شمار می‌رود که در برابر ارزش‌های غالباً لائیک و بی‌ارزش محصول‌های رسانه‌های غربی، محصول‌های رسانه‌های داخلی حاوی ابعاد ارزشی و ارزش‌گرا هستند.



اما از سویی به سبب سیطره تفکر عینی بر کودکان و نوجوانان که سبب می‌شود، آنان قادر به فهم مفاهیم انتزاعی نباشند و تنها مفاهیم ملموس و عینی را فهم کنند، و از سوی دیگر به دلیل بی‌توجهی در به کارگیری متخصصان امر برای ارایه مفاهیم انتزاعی به صورت عینی برای کودکان، نقطه درخشش طرح مسایل ارزشی و انسان‌گرا در کارتون‌ها و پویانمایی‌های داخلی چندان دیده نشده، در برابر کارتون‌ها و پویانمایی‌های خارجی به سبب توجه به نکات روان‌شناختی لازم در تهیه محصول برای کودکان و نوجوانان، گوی سبقت را از محصول‌های تهیه شده در داخل می‌ربایند و شبکه‌های داخلی در مجموع در مقایسه با شبکه‌های خارجی، از آن‌ها عقب می‌افتند.



یکی از دلایل بارز عقب افتادن محصول‌های رسانه‌ای ایران در قیاس با محصول‌های رسانه‌ای خارجی، تنوع موضوعی اندک کارتون‌ها و پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتال طراحی شده ایرانی در مقایسه با محصول‌های خارجی است. اشباع برنامه‌های ایرانی از موضوع‌های دینی، ضعف دیگری است که برخی از کودکان کاربر متذکر آن شده‌اند.

ضعف پردازش محصول‌های رسانه‌های ایرانی به لحاظ گرافیکی، جلوه‌های ویژه و آب و رنگ تولیدها، در مقایسه با قدرت گرافیکی، جلوه‌های ویژه و آب و رنگ کارتون‌ها، پویانمایی و بازی‌های دیجیتالی خارجی، امر مشهودی است که محصول‌های تولید شده در داخل را از منظر مخاطبانش، در سطحی پایین‌تر قرار می‌دهد.



موسیقی متن تولیدهای ایرانی نیز عموماً یک موسیقی ملایم است، در حالی که موسیقی متن برخی از تولیدهای خارجی (نظیر بن‌تن) به شدت هیجان‌انگیز، تحرک‌بخش و تحریک‌کننده است. به همین ترتیب در برابر حجم تولیدهای اندک ایران، تولید رسانه‌های خارجی بسیار بیش‌تر و به لحاظ میزان سرمایه‌گذاری، گاهی برای تهیه یک برنامه خارجی (نظیر پویانمایی ظهور نگهبانان)، به اندازه یک سال هزینه ایران در تولید محصول‌های رسانه‌ای کودکان، هزینه صرف می‌شود. با توجه به این که غالب کودکان دبستانی از تفکر عینی برخوردارند، به سادگی می‌توان نتیجه گرفت، وقتی کودکان ایرانی در برابر گرافیک کم نظیر و صداگذاری خوب محصول‌های غربی قرار می‌گیرند، یا وقتی آنان در محصول‌های اخیر دایم با ساختمان‌های آسمان‌خراش و ماشین‌های پیشرفته مواجه می‌گردند و یا با تنوع موضوعی کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی خارجی

روبرو می‌شوند، یا با شنیدن موسیقی متن کارتون و پویانمایی که مشغول کاربری از آن هستند، به شدت به هیجان می‌آیند، ترجیح محصول‌های غربی بر محصول‌های داخلی خیلی دور از ذهن نمی‌نماید، ضمن آن که الگوهای غربی مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، با انجام کارهای محیرالعقولی که به انجام آن مبادرت می‌ورزند (مانند برخورداری بن‌تن از موجودهای فرازمینی، تارهای قدرتمند مرد عنکبوتی، قدرت یخ‌زندگی السا) به سادگی کودکان را جذب خویش می‌سازند، مضاف بر این که تولیدهای رسانه‌های خارجی به دلیل آن که خیلی ارزش‌گرا نیستند، ممکن است خود را مجاز بدانند که از مسایل نفسانی هم در جریان تهیه کارتون‌ها و پویانمایی‌های خویش سود ببرند.



تبلیغات طولانی و غیرمرتبط شبکه پویا (و نهال)، عامل دیگری در جهت فاصله گرفتن کودکان و نوجوانان از کاربری از این شبکه هست که در مصاحبه کودکان زیادی مورد اشاره قرار گرفته است.»

پس از آن که بی‌بی‌سی اعلان داشت از اول تیرماه ۱۳۹۸ برنامه‌های کودکان خود را راه‌اندازی خواهد کرد، بلافاصله محمد سرشار، مدیر وقت کانال‌های ویژه کودکان در تلویزیون ایران به این خبر واکنش نشان داد و در ۲۶ خرداد ۱۳۹۸، یعنی چند روز قبل از شروع رسمی این برنامه در اینستاگرام خود نوشت: «روبه پیر (انگلیس) تهاجم فرهنگی به کودکان را شروع می‌کند».



دو هفته بعد، محمد سرشار گفت: ۲۵ درصد از ۸۱ میلیون جمعیت ایران را کودکان تشکیل می‌دهند و اضافه کرد که بیش از ۸۰ درصد این کودکان، برنامه کانال‌های تلویزیون دولتی ایران را تماشا می‌کنند. آقای سرشار تأکید کرد که کیفیت برنامه‌ها و دوبله در ایران بهتر از هر نمونه خارجی آن است و با فرهنگ محلی بیشتر تطابق دارد.

در گزارشی که خبرگزاری فارس منتشر کرده است، آقای سرشار می‌گوید: «نگرانی ما از دخالت بی‌بی‌سی در ارتباط با کودکان، بودجه آن است. همانطور که می‌دانید بودجه بی‌بی‌سی را وزارت خارجه بریتانیا کنترل می‌کند و نگران (هزینه برنامه‌هایش) نیست. نکته دوم این است که آن‌ها به آرشیو بزرگی از برنامه‌های کودکان دسترسی دارند و می‌توانند این برنامه‌ها را پس از دوبله پخش کنند».

محمد سرشار، بی‌بی‌سی را یک «رقیب جدی» در «جنگ نرم» می‌داند، ولی تأکید می‌کند که مدیران برنامه‌های کانال‌های ویژه کودکان، رقیب خود را به دقت تحت نظر خواهند داشت. وی همچنین از مقامات ذیربط خواست که بودجه بیش‌تری به کانال‌های ویژه کودکان اختصاص دهند. محمد رحیم لیوانی، رئیس مرکز انیمیشن صبا که با تلویزیون ایران همکاری می‌کند، بی‌بی‌سی را یک تشکیلات متخاصم خواند که با هدف ضربه زدن به جمهوری اسلامی ایران، برای بی‌اعتبار کردن «شیوه زندگی ایرانی - اسلامی» در بین کودکان تلاش می‌کند.

به گزارش خبرگزاری تسنیم آقای لیوانی در تاریخ ۳ تیرماه، گفت مرکز تحت نظر او سعی می‌کند برای مقابله با «تبلیغات زیان‌آور» بی‌بی‌سی، انیمیشن‌های بیش‌تری تولید کند. آقای لیوانی می‌گوید: «ما می‌دانیم چرا بی‌بی‌سی و اربابانش این کار را می‌کنند. دلیلش این است که آن‌ها نتوانسته‌اند به اهداف خصومت آمیزشان برسند. به همین دلیل برنامه آن‌ها این است کودکان را (از شیوه زندگی اسلامی - ایرانی) منحرف کنند. وی ادامه داد:

«فکر نمی‌کنم حيله آن‌ها مؤثر واقع شود. بچه‌ها در طول تابستان ۲ هزار و ۴۸۰ دقیقه انیمیشن برای تماشا کردن دارند، به همین جهت به دنبال تولیدات خارجی با کیفیت بد نخواهند رفت».

ولی همه با نظر مسوولان تلویزیون ایران موافق نیستند. رضا فیاضی، یک بازیگر ایرانی که در چند برنامه مخصوص کودکان شرکت داشته است تصمیم بی‌بی‌سی فارسی برای پخش برنامه‌های

ویژه کودکان را یک تحول خوب ارزیابی کرد. وی در مصاحبه با خبرنگار آنلاین گفت: «ممکن است این یک زنگ بیداری برای مدیران ما باشد که به خودشان بیایند».

وی برنامه‌های تلویزیون دولتی در دهه ۱۳۶۰ را با برنامه‌هایی که حالا ساخته می‌شود مقایسه کرده و معتقد است، کیفیت برنامه‌های تلویزیون در طول زمان پایین آمده است. این اظهارات، کم و بیش مشابه نظر محمد مسلمی، یک بازیگر دیگر است که می‌گوید، از نظر تولید برنامه برای کودکان، تلویزیون جمهوری اسلامی در مقایسه با ۳۰ سال گذشته، در بدترین شرایط قرار دارد.

آقای مسلمی در تاریخ اول تیر ماه در مصاحبه با خبرگزاری مهر از مقامات به دلیل این که «کودکان را جدی نمی‌گیرند» انتقاد کرد و گفت، این در حالی است که بی‌بی‌سی، در این زمینه سرمایه‌گذاری می‌کند.

وبسایت خبری تابناک در یک گزارش تحلیلی به اظهارات آقای سرشار درباره بودجه بی‌بی‌سی و راه‌اندازی پخش برنامه برای کودکان اشاره کرده است.

در این گزارش آمده که رادیو و تلویزیون جمهوری اسلامی ایران «بزرگ‌ترین سازمان رسانه‌ای» در جهان با ۵۰ هزار کارمند است. همچنین دارای ۱۲۰ کانال تلویزیونی و رادیویی از جمله ۲۰ کانال تلویزیون ملی، ۱۲ شبکه خارجی و ۳۳ کانال تلویزیون استانی است.

در این گزارش اضافه شده که افزایش تعداد کانال‌های رادیو و تلویزیون و کارمندان، با کیفیت برنامه‌ها تناسب ندارد.

در این گزارش تخمین زده شده که بودجه رادیو و تلویزیون دولتی ایران - از جمله بودجه سالانه آن که توسط دولت و سایر منابع درآمد مانند آگهی‌ها تأمین می‌شود - نزدیک به ۴ تریلیون تومان است.

صادق زیباکلام هم درباره مصاحبه آقای سرشار اظهار نظر کرده است. او می‌گوید مشکل اصلی رادیو و تلویزیون دولتی ایران نداشتن بودجه نیست بلکه «نبود اعتماد» به این سازمان دولتی است. به عقیده صادق زیباکلام این سازمان، مسایل را از لحاظ ایدئولوژی نگاه می‌کند و سعی دارد غرب را خبیث جلوه دهد، در حالی که بسیاری از مردم از جمله نسل جوان‌تر، این طور فکر نمی‌کنند.

خبرگزاری تابناک به نقل از آقای زیباکلام می‌نویسد: «از آنجا که مقامات جمهوری اسلامی معتقدند بریتانیا یک شیطان، مستعمره گر و «روباه‌پیر» است، بر اساس ایدئولوژی اظهار نظر کرده و فوراً می‌گویند، هدف برنامه بی‌بی‌سی، فریب دادن بچه‌های ما است. در حالی که ممکن است حتی یک بخش از یکی از برنامه‌های بی‌بی‌سی را هم تماشا نکرده باشند».

فارغ از بحث‌های نظری مسوولان سیما و ناقدان آن‌ها، کودکان و نوجوانان در برخورد با رسانه‌های آن سوی آب، اثرپذیری قابل توجه خویش از این رسانه‌ها را نشان می‌دهند.

شیدای ۱۲ ساله، در فرازی از مصاحبه خودش، بیان می‌دارد که وی با کاربری از برخی از محتواهای موجود در فضای مجازی طرفدار گروه ال‌جی‌بی‌تی شده است، اظهار نظر وی در همین رابطه به فراز زیر است:

«- منظورت از فیلم‌هایی که اطلاعاتت رو زیاد می‌کنه، چیه؟
مثلاً این اواخر فیلمای مربوط به ال‌جی‌بی‌تی رو زیاد می‌بینم.
- ال‌جی‌بی‌تی؟

جامعه همجنس‌گراها رو می‌گن.
- چی باعث شده این قدر جذبشون بشی؟
یکی از دوستای مجازیم همجنس‌گرا بود.
- کجا با این دوست‌ها آشنا شدی؟
هم‌کلاسم من رو توی یکی از گروه‌های تلگرامی عضو کرد. اونجا یه دختری بود اسمش مهتاب بود. سه سال از من بزرگ‌تر بود. با هم دیگه می‌شدیم.
- یعنی چی می‌شدین؟

یعنی صمیمی شدیم.
- با مهتاب تا حالا هم رو دیدین؟
نه. فقط عکساشو دیدم.
- از کجا فهمیدی همجنس‌گرا هست؟
خب اون اول پروفایلش همه‌اش عکس دوتا دختر بود. یه کم که گذشت و صمیمی شدیم، بهم گفت که همجنس‌گرا هست.
- تو می‌دونستی همجنس‌گرا یعنی چی؟
نه زیاد. همین دوستم برام توضیح داد.
- عکس اون دخترها چه جوری بود؟
عکس خاصی نبود. دخترایی که هم رو بغل کردن و این طور چیزا. البته چندتا عکس رنگین‌کمونم بود.

- تو می‌دونی معنی رنگین‌کمون رو؟
اوایل نه. ولی مهتاب گفت که نشانه همین همجنس‌گراها هست.
- چرا این نشانه اون‌ها هست؟
خب تا اونجایی که من می‌دونم این نشون می‌ده که آدم‌هایی با تمایلات مختلف وجود دارند و باید این رو قبول کنیم.

- دلیل این که این مدل فیلم‌ها رو می‌بینی چیه؟
خب می‌خوام قشنگ باهاشون آشنا باشم که اگه یه روزی متوجه شدم گرایش منم همینه، بتونم برای خانواده‌ام توضیح بدم.
- یعنی حدس می‌زنی تو هم همجنس‌گرا باشی؟

نه، نه، فک نکنم. دارم می گم اگه یه زمانی متوجه شدم. ولی فک نکنم.

- نظرت راجب هم جنس گرایی چیه؟

خب نظرم خیلی عوض شده. به نظرم یه چیز طبیعییه. باید بهشون احترام گذاشت. اینا خودشون خیلی اذیت می شن. من خودم حاضرم با آدمایی با چنین گرایشی دوست باشم. چون واقعاً آسیبی به ما نمی زنن.

- قبلاً نظرت چی بود؟

خب فک می کردم آدمای خطرناک و عجیبی ان.

- حدوداً در روز چند ساعت فیلم می بینی؟

بستگی داره. حدوداً سه، چهار ساعت».



اظهارنظر اخیر (که مشابه آن در مصاحبه های زیادی ملاحظه می شوند)، حکایت از کاهش تأثیر نهادهای جامعه پذیر کننده رسمی داخلی دارد، به عبارت دیگر، می توان اظهار داشت، در فضای جهانی شده، به دلیل سرمایه گذاری اندک روی تولیدهای مورد نیاز کودکان، نوجوانان و جوانان در داخل (و در برابر سرمایه گذاری جدی و گسترده نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه داری روی تولیدهای مورد نیاز کودکان، نوجوانان و جوانان)، در روند جامعه پذیری بهینه کودکان و نوجوانان ایرانی خلل های جدی ایجاد شده است.

۲-۳- اثرگذاری رسانه های آن سوی آب در جامعه پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی

در حال حاضر در روند جامعه پذیر کردن کودکان، نوجوانان و جوانان و دیگر اقشار اجتماعی، تنها و تنها نهادهای جامعه پذیر کننده داخلی در جامعه پذیری افراد مؤثر نبوده، رسانه های غربی نیز در این میان به سهم خود اثرگذار واقع می گردند.

با پیشرفت فناوری‌های ارتباطی و تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه در عمل تحت تأثیر القائنات ارزشی رسانه‌های غرب نیز قرار می‌گیرند و این امر در روند جامعه‌پذیری آنان اثرگذار واقع می‌آیند.

منطقی (۱۴۰۰ ب) در کتاب «بررسی القائنات الگوهای عروسی - کارتونی غربی بر روی کودکان پیش دبستانی» در زمینه محتوای تولیدهای فرهنگی غرب (و عمدتاً جهان سرمایه‌داری) می‌نویسد: «با بررسی محتواهای تولید شده در فضای مجازی، مشخصاً دو جریان متمایز ملاحظه می‌گردد. جریان نخست جریان الگودازی‌های جهان سرمایه‌داری غرب است که در جریان طرح الگوهای خویش، مشخصاً اهداف فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی و سیاسی خاصی را تعقیب می‌کند که به تحکیم، تعمیق و گسترش بیش از پیش اهداف جهان سرمایه‌داری که همان کسب سود است، بینجامد، اما جریان بعد، نهادهای مردمی و انسان‌گرایی هستند که در صدد خدمت به جامعه خود و جامعه جهانی برآمده‌اند. اما مقایسه تولیدهای جریان زیر پوشش نهادهای سرمایه‌داری با جریان‌های مستقل و خدمت‌گذار، دلالت بر آن دارد که تولیدهای جریان اخیر در برابر انبوه تولیدهای نهادهای زیر پوشش نهادهای سرمایه‌داری و سیاسی غرب، جریانی ضعیف بوده، قابل رقابت با جریان پیش گفته نیست.

اگر در این قسمت تمرکز بحث روی تولیدهای نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری (و مشخصاً امریکا) باشد، می‌توان اظهار داشت، جریان اخیر اولاً با شناخت دقیق روان‌شناسی کودکان و ثانیاً با در دست داشتن اهداف مشخصی که در صدد تحقق آن‌ها است، کار تولید بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها، کارتون‌ها و فیلم‌ها و سریال‌های خود را با سرمایه‌گذاری‌های گسترده دنبال می‌کند تا از این طریق با مداخله در جریان جامعه‌پذیری افراد، در عمل موفق به نهادن القائنات خویش در اذهان مخاطبانش گردد».

حاجی‌پور^۱ (۱۳۸۸)، در ارتباط با مصداقی از جامعه‌پذیری سیاسی در جامعه غرب که با اتکا به تولیدهای فرهنگی آن صورت می‌پذیرد، می‌نویسد:

«خود برترینی، نژادپرستی، تجارت در عرصه هرزه‌نگاری، تجارت برده، انحصار معاملات طلا و نقره، تحریف کتاب‌های آسمانی، رباخواری، مافیای، رشوه‌دهی و جاسوسی یهودیان، ویژگی‌های ناپسندی بودند که نفرت اروپاییان را از یهودیان برانگیخت، به حدی که مردم اروپا برای نشان دادن نفرت خود، یهودیان را به موش تشبیه کردند؛ حیوانی که عامل اصلی بیماری طاعون بوده، ورودش به هر مکانی با آلودگی و بیماری همراه است. نمود عینی این تنفر در تأثر تاجر ونیزی نوشته شکسپیر، مشهود است.

۱. حاجی‌پور، زهرا (۱۳۸۸). باربی، شوالیه زیبا. اینترنت.

بر اساس آنچه از آن یاد شد، اروپاییان به کودکان خویش آموخته بودند، برای در امان ماندن از شرّ یهودیان، از آنان دوری کنند. متفکران و سران یهود که اغلب از سرمایه‌داران بزرگ دوران خود بودند، به فکر راهکاری اساسی برای این نوع از یهودستیزی افتادند. از این رو لابی صهیونیسم (گروه فشار صهیونیسم در هالیوود)، با استفاده از ابزار قدرتمند سینما و تلویزیون، وارد عمل شد و با ساخت انیمیشن‌هایی که ستاره‌های آن موش بود، این حیوان را موجودی دوست داشتنی جلوه داد. در همین راستا مجموعه‌های معروف میکی موس، تام و جری و استوار لیتل ۱ و ۲ ساخته شد.

اولین شخصیت مشهور آثار والت دیزنی؛ میکی موس، نمادی از همان یهودی سرگردان و بی‌کسی است که مدام از سوی رقیبان قوی‌تر، تهدید می‌شد و او با اتکا به زیرکی و چالاک‌ی خویش بر همه آنان، پیروز می‌شود. بعد از میکی موس، جری، جای خود را در دل کودکان دنیا باز کرد. موش بی‌آزار و دوست داشتنی انیمیشن تام و جری که با گوش‌های پهن و چشم‌های درشتش، همیشه بر تام، گربه نادان و احمق داستان، پیروز می‌شود و او را مجبور به تسلیم شدن در برابر خودش می‌کند. در این مجموعه هرگاه جری به کمک احتیاج پیدا کند، دشمن تام یعنی سگ، به یاری او می‌آید. این سگ بزرگ خاکستری، نماد کشور آمریکا است که در این کارتون؛ بی‌آزار، آرام و پشتیبان ستم‌دیدگان، نشان داده می‌شود.

کلیشه شخصیت‌های مطرود و گوشه‌گیری که به دلیل زشت‌رویی توسط دیگران تحقیر می‌شوند، در انیمیشن‌های صهیونیستی، به وفور یافت می‌شوند؛ شخصیت‌هایی که در نهایت ناتوانی و زشتی آنان به قدرت و زیبایی تبدیل می‌شود و آنان با بهره‌گیری از توان اعجاب‌انگیز خویش، بر همه مشکلات غلبه می‌کنند. انیمیشن دامبو، فیل پرنده، در زمره این گروه از آثار است. مادر دامبو، برخلاف سایر فیل‌ها که کلاهی زنگوله‌دار به سر دارند، کلاه عرقچین مانند مخصوص یهودیان را به سر دارد و به جرم دفاع از فرزندش، در اسارت به سر می‌برد. دامبو نیز طی عملیاتی، پرچی را در سیرک به اهتزاز درمی‌آورد که بی‌شبهت به پرچم اسرائیل نیست!

در کارتون جوجه اردک زشت، قهرمان داستان اردکی گوشه‌گیر، آواره و زشت‌رو است که در پایان به قویی زیبا، تبدیل می‌شود که به سمت خورشید بال می‌گشاید! عبارت رفتن به سمت خورشید در تورات بیان شده و در بین یهودیان این گونه رایج است که منظور از آن، بازگشت به سرزمین موعود می‌باشد.

در کارتون لوک خوش‌شانس، شخصیت محوری، گانگستری سفید پوست است که نماد کلانتر و قانون اومانیستی آمریکایی به شمار می‌آید. لوک همواره تنهایی، غریبی و آوارگی خود را زیر لب زمزمه می‌کند. او با چهره و اخلاقی نیکو، اسبی بذله‌گو و سگی خنده‌رو، جذابیتی دو چندان می‌یابد. لوک در جست‌وجوی مجرمان و تبهکاران، هیچ‌گاه با شکست روبه‌رو نمی‌شود. در بعضی از قسمت‌های این کارتون، لوک متمدن و مهربان، فرشته نجات سرخپوستان ساده لوح و مردمی از

فرقه‌های مذهبی خرافی می‌شود و این گونه القا می‌گردد که بدون مداخله او، جنگ قبیلگی و ظلم و تبهکاری، همه جا را فرا می‌گیرد. اما این سؤال همیشه باقی است که خانه لوک کجاست؟ چرا او همیشه با اسبش به سوی خورشید در حال غروب، آرام و خسته حرکت می‌کند؟ و چرا همیشه این ترانه را زیر لب زمزمه می‌کند: من گاوچرانی تنها هستم که از خانه‌ام دور افتاده‌ام؟



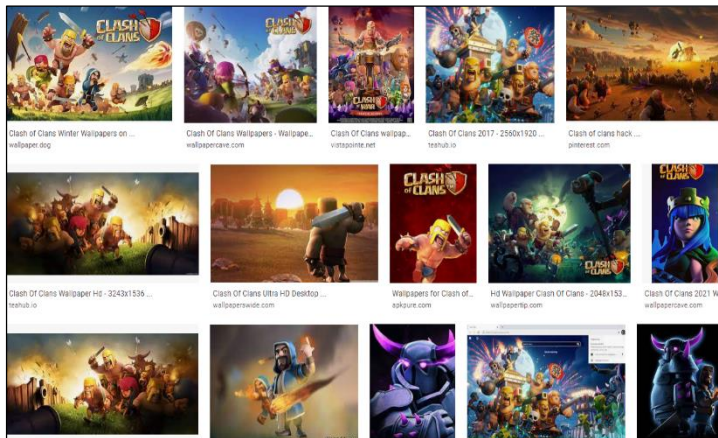
کلیشهٔ کودک دور مانده از میراث اجدادی یا دور مانده از آغوش گرم مادر، تداعی گر یهودی مظلوم و دور مانده از سرزمین مادری خویش است. داستان هاچ زنبور عسل، بنر، حنا دختری در مزرعه و نظایر آن‌ها، به کودک یهودی می‌فهماند که باید به دنبال مادر زیبا و نورانی خود باشد و غیر یهودیان موجوداتی ترسناک و بدجنس هستند که می‌خواهند او را از بین ببرند».

آن چه حاجی‌پور (۱۳۸۸) درباره جامعه‌پذیری از آن یاد کرده است، به طور عمده ناظر بر جامعه‌پذیری سیاسی است، اما باید توجه داشت که جامعه‌پذیری تنها در ابعاد سیاسی محقق نشده، همه ابعاد زندگی را دربر می‌گیرد. بنابراین القائات کارتون‌ها و پویانمایی‌های دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری را نباید منحصر در مسایل سیاسی دید.

ارجمندنیا در مورد بازی کلش آف کلنز که مصداق دیگری از اندیشه جامعه‌پذیری مورد نظر دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری بوده، آشکارا به تبلیغ خشونت، پرخاشگری و هنجارشکنی می‌پردازد، به شرح زیر یاد می‌کند:

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

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

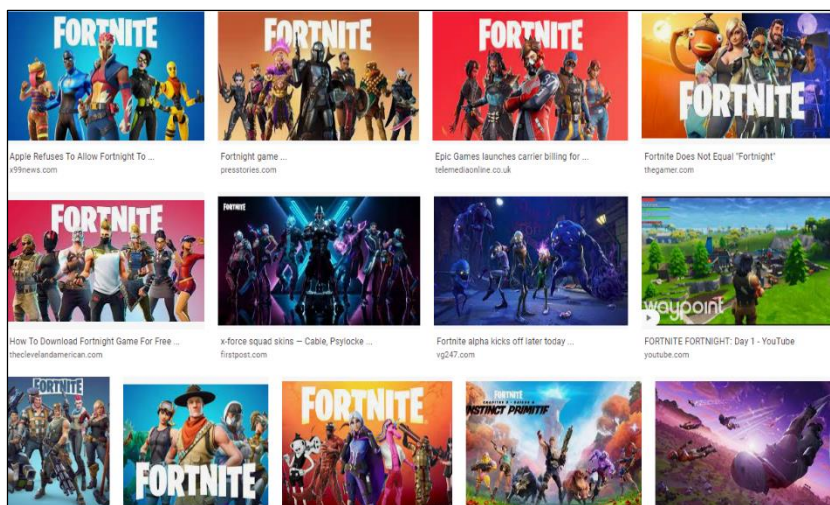


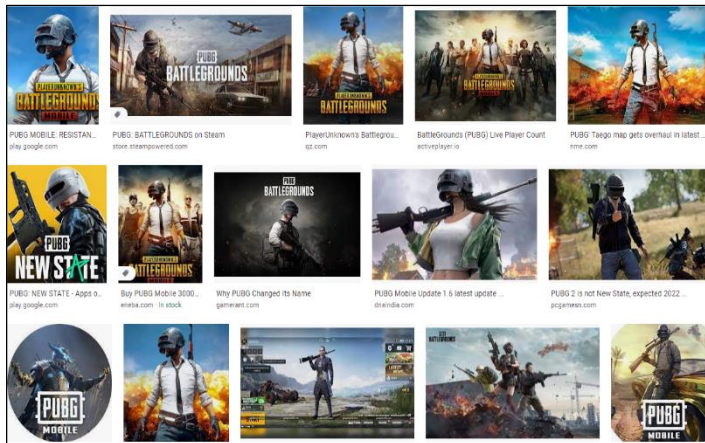
متأسفانه در این بازی فردی موفق تر است که توانایی تخریب بیش تر داشته باشد، درست نقطه مقابل آن خصوصیتی که می توان برای یک انسان موفق و سالم از لحاظ روحی و جسمی در نظر گرفت. در این بازی روحیه برتری جویی و تخریب گری به گونه ای قوت می گیرد که جان سایرین بی ارزش می گردد، زیرا فرد اجازه کشتن سربازان خود را پیدا می کند. ضمن این که تخریب کردن مساوی با کسب غنیمت و امتیاز بیش تر است، موفقیت مساوی با بالا رفتن سطح بازی و پذیرفتن سطح بالاتر مساوی با تخریب بیش تر است. علاوه بر این، تأسف بیش تر آنجا است که هرچه سطح موفقیت فرد بازی کننده بالاتر می رود، بر میزان تنش و اضطراب او افزوده می شود، زیرا ولع و هیجان بیش تری برای ادامه بازی و رسیدن به مراحل بالاتر پیدا می کند به گونه ای که اکثر فعالان بازی «کلش آف کلنز» معتقدند در مراحل پایین تر راحت تر می توان از این بازی صرف نظر کرد، اما هرچه به مراحل بالاتر نزدیک می شوند، قدرت انصراف از ادامه بازی را بیش تر از دست خواهند داد.

در طول این بازی مخرب، فرد تلاش می کند از قلعه خود محافظت کرده، ضمن این که به تخریب قلعه های اطراف خود می پردازد، با تخریب بیش تر به غنایم بیش تری دست پیدا کند، در حالی که در جامعه انسانی و به دور از فضای مجازی، نودوستی شرط موفقیت و پیشرفت و کسب آرامش در زندگی خواهد بود. یکی دیگر از ویژگی های بازی «کلش آف کلنز» این است که علاوه بر سپری کردن وقت و زمان برای رسیدن به مراحل بالاتر، می توان با پرداخت هزینه ای 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 می دهد و در انتخاب دوم، پولی که برای به دست آوردن آن زحمت کشیده، به هدر می دهد. ضمن این که متأسفانه فرد هنگام بازی متوجه آسیب هایی که به جان می خرد، نیست و در این توهم به سر می برد که در حال پیشرفت است و همین نیاز به پیشرفت است که باعث می شود، این بازی پر آسیب را ادامه دهد.

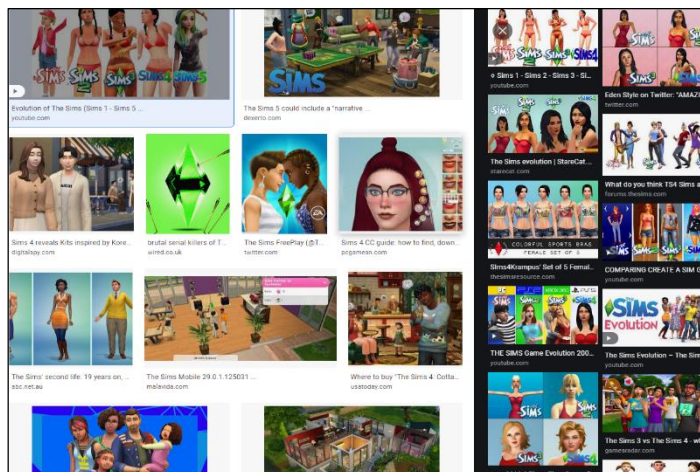
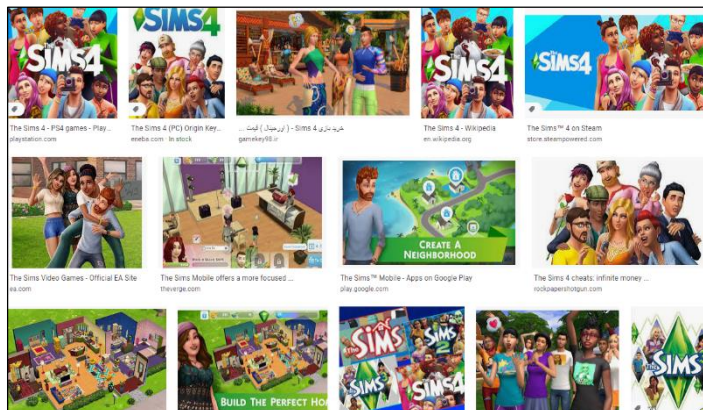
بازی «جنگ قبایل» به شدت اعتیادآور و وقت گیر بوده، سطح خودآگاهی در آن کاهش پیدا می کند و به همین دلیل کاربر متوجه گذر زمان و کاری که انجام داده نیست، به همین دلیل است که بسیاری از والدین اظهار می کنند، فرزندشان با این که ساعت ها مشغول بازی بوده است، ولی تصور می کند کم تر از ۳۰ دقیقه سرگرم بازی بوده است. همچنین آنچه در سایر بازی ها وجود نداشته و جزو مضرات بازی «جنگ قبایل» به حساب می آید، این است که در سایر بازی های رایانه ای، شروع و شروع مجدد بازی در اختیار کاربر است، در حالی که در این بازی شروع مجدد بازی به اختیار فرد نیست، زیرا بازی از سوی سایرین در حال انجام است و هر لحظه امکان حمله آنان وجود دارد، به همین دلیل است که گلایه بسیاری از مراجعه کنندگان به مراکز مشاوره، بیدار شدن ناگهانی همسرشان در نیمه های شب برای شروع مجدد بازی است. در «کلش آف کلنز» همه کاربران باید تخریب کنند و بی رحم باشند، به همین دلیل است که در روند این بازی ضعیف ترها، زودتر مورد آسیب قرار می گیرند (همان اصلی که در قانون جنگل حکم فرما است). از این رو افراد وارد شده به فضای بازی، مدام نگران این هستند که قلعه شان مورد دستبرد قرار نگیرد. به همین دلیل نمی توان پذیرفت این بازی مخرب و نگران کننده که برای آن هیچ محدودیتی وجود ندارد، با تمام ابعاد منفی، بی نظمی ها و مشکلاتی که به واسطه آن ایجاد می شود، برای پر کردن اوقات فراغت افراد طراحی شده است» (عصر خبر، ۱۱ مرداد ۱۳۹۴. کد خبر: ۵۲۱۳۱۹).

بازی های پابجی و فورتنایت، داری مضامین مشابهی هستند، به این معنا که در هر دو بازی پیش گفته، بازیگر باید تمامی ۹۹ نفر دیگری را که در صحنه حضور دارند، به قتل برساند تا به این ترتیب پیروز صحنه مسابقه معرفی گردد.





بازی سیمز نیز از منظری متفاوت از سویی با تبلیغ مصرف و مصرف هر چه بیش تر و از سوی دیگر با دامن زدن به شهوات آدمی، وظیفه القای ارزش های جامعه سرمایه داری را بر عهده دارد.



به تعبیر دیگر، از آنجا که نظام سرمایه‌داری خواهان تربیت افراد به گونه‌ای است که در عین مصرف‌کننده بودن، دنبال طغیان و قیام نباشند، در صدد تربیت انسان‌هایی رباتیک است که در عین برخورداری از اوج مصرف ممکن، به دنبال تحول‌آفرینی در جامعه نباشند، از این رو دست به تهیه و تولید محصولات فرهنگی‌ای می‌زند که خواست اخیر را محقق سازند. بنابراین دستگاه تبلیغاتی اخیر دست به تهیه کارتون‌ها و پویانمایی‌های می‌زند که از سویی با دامن زدن به شهوت‌گرایی و مصرف‌گرایی در سطح کاربران خردسال و نوجوان، افزایش فروش نظام سرمایه‌داری را تضمین کند و از سوی دیگر با تهیه و ارایه محصولات‌ی که دست به ترسیم خشونت‌های بی حد و حصر می‌زنند، کودکان و نوجوانان مخاطب خود را چنان مرعوب سازد که اندیشه طغیان علیه نظام فاسد سرمایه‌داری را از ذهن خویش بیرون کنند.

اگر مجموعه کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، بازی‌های دیجیتالی، فیلم‌ها، سریال‌ها و کنسرت‌ها و شوها و مانند آن‌ها با عنوان رسانه‌های غرب یاد شود، می‌توان گفت، محتواهای این رسانه‌ها که از طریق فضای مجازی به راحتی در دسترس کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی قرار می‌گیرد، واجد ویژگی‌های خاصی هستند که سبب می‌شوند، محتواهای پیش‌گفته در روند جامعه‌پذیری کاربران ایرانی رسانه‌های غربی و فضای مجازی به شدت مؤثر واقع آیند.

رسانه‌های غربی و مشخصاً فضای مجازی، ایجاد جریان آزاد اطلاعاتی، در عمل تحول عظیمی در تعامل‌های اجتماعی پدید آورده، به نوعی به تحقق یک دموکراسی، جامعه عمل پوشانده است که در آن هر فردی امکان اظهارنظر و نقد آرای حاکمان را در اختیار دارد.

گسترش ارتباطات افراد، مشخصه بارز دیگری است که فناوری‌های ارتباطی جدید غرب در اختیار انسان‌ها نهاده‌اند.

نسل جدید در برخورد با منابع اطلاعاتی گسترده‌ای که در فضای مجازی وجود دارند، بعضاً از این اطلاعات برای یافتن پاسخ سوال‌های خویش و افزایش آگاهی‌های خود سود می‌برد. اصطلاح گوگل کردن، اصطلاح خاصی است که در سطح کودکان و نوجوانان زیاد شنیده می‌شود. به عنوان مثال، نیکای ۱۱ ساله، در مصاحبه خودش، در حالی که هنوز کلمه گوگل را به درستی تلفظ نکرده، از آن با عنوان گوگل یاد می‌کند، در عمل نشان می‌دهد که با وجود سن پایین خودش، از امکان گوگل کردن و جست و جوی اطلاعات مورد نیازش برخوردار است.

البته ویژگی بارگذاری اطلاعات روی نت توسط هر فرد و گروهی می‌تواند به ارایه اطلاعات ناموثق و غلط به افراد بینجامد. اظهارات ملیکای ۱۲ ساله در همین رابطه، بیانگر آن‌ها است که اطلاعات غلطی که بعضاً در سطح فضای مجازی وجود دارد، می‌تواند به توهم زده کردن کاربران بینجامد:

«از لحاظ ظاهری هم خودت رو دوست داری؟»

نه.

- چرا!

ندارم، چون خوشگل نیستم.

- چرا فکر می‌کنی خوشگل نیستی، به نظر من که خیلی هم زیبایی.

آخه دلم می‌خواد چشم‌های رنگی باشه یا قدم بلند باشه، مثل مدلا، آیدا قبلاً بهم می‌گفت یه راهی هست که رو آدما تأثیر می‌ذاره که رنگ چشمشون رو عوض می‌کنه، خیلی دلم می‌خواد بزرگ شدم، انجامش بدم.

- یعنی یه عملی هست که رنگ چشم عوض می‌کنه؟

نه، یه سری برنامه ایناست که اینترنتی باید بخری گوش بدی و بخونی بعد یه مدت عوض می‌شه؟

- به نظرت چنین چیزی جواب می‌ده؟

مطمئنم جواب می‌ده، چون همه زیرش نظر نوشته بودن که رنگ چشمشون عوض شده».



برخورد مدام کاربران با انواع و اقسام اطلاعات موجود در فضای مجازی، به تدریج ویژگی جهانی شدن را برای کاربران به ارمغان می‌آورد. به بیان دیگر، با تأمل و توجه به الگوها، برنامه‌ها و جشنواره‌های مختلف در سطح جهان، کودکان و نوجوانان کاربر فضای مجازی به تدریج به جایی می‌رسند که علایق آنان محدود به مسایل داخلی جامعه خودشان نشده، مسایل فراتر از مرزهای کشور را نیز در برمی‌گیرد که از این مسأله می‌توان با عنوان جهانی شدن یاد کرد. اظهارات ساری ۱۲ ساله، شاهد مثالی در همین ارتباط را ارائه می‌کند:

«حرف از مراسم اهدای جوایز شد، مگه تو این طور برنامه‌ها رو دنبال می‌کنی دنبال می‌کنی؟

آره، من چون دوست دارم کارگردان بشم، از الان سعی می‌کنم این جور مراسم‌ها رو ببینم.

- کدوم برنامه‌ها رو می‌بینی؟

اسکار و گلدن گلوب.

- چی؟

ام تی وی.

- نمی‌دونم چیه اصلاً.

مراسم اهدای جوایز به بهترین سریال‌های تلویزیونی امریکاست که امسال به صورت آنلاین برگزار شد».



ویژگی بارز دیگری که رسانه‌های غربی و به تبع آن فضای مجازی از آن برخوردار هست، سوءاستفاده از هوای نفس انسان‌ها است، به این معنا که برخی از افراد و سایت‌ها برای افزایش دنبال‌کنندگان خود یا کسب درآمد بیش‌تر، با ارایه مسایل جنسی در محتواهای تولید شده خویش، در عمل می‌کوشند کاربران مختلف را متوجه و معطوف به خودشان کنند.

علی ۲۰ ساله که به روایت کاربری خویش از فضای مجازی در دوران دبستان خودش پرداخته است، در گزارش خودش عملاً نشان می‌دهد که در گذر زمان محتوای هرزه‌نگاری که در فضای مجازی ارایه شده است، نسبت به یک دهه قبل، افزایش یافته است:

«- بعد آیا واقعاً این اقدام تأثیری هم داشت؟

دقیقاً. البته برای کسی که بلد نباشه، یعنی این کار اون زمان چون هیچ کسی واقعاً بلد نبود، جوابگو بود، و اون زمان ما که فهمیدیم به خاطر کشف یکی از رفقا بود، یعنی این که مثلاً ما فهمیده بودیم هر چیزی که اکسپلیسیت هم باشه، خب ما بلد نبودیم سرچ بکنیم، سیف را برداری، باز هم ما بلد نبودیم سرچ کنیم، این مهم بود. حالا زمانی هم که فهمیدیم هر چه قدر بری پایین به ویدیوهای ناجور می‌رسی بالاخره، باز خودش این یه بحث خیلی عظیمی بود و کشف مهمی بود، چون آموزش که وجود نداره و این که اون موقع این جور بود، ولی الان چون اطلاعات زیاد شده، این قسمت شوخیه دیگه، هر کسی گوگلش را باز می‌کنه، اولین کاری که می‌کنه، سیف رو قطع می‌کنه. البته فکر کنم اصلاً حالت عادیش هم اگر بالای هجده سال بنویسی ایمیلت رو، اصلاً سیف نداره.

- پس خود این سیف سرچی که گوگل و بینگ داشتن، مانع از دیدن هر چیزی می‌شد، ولی کافی بود یک نفر در مدرسه کشف کنه، دیگه همه می‌فهمیدن و از اون موقع همه می‌تونستن نوع دیگه‌ای استفاده داشته باشن؟

بله همین طوره.

- در این میان تو با محتوای پورن هم برخورد داشتی؟

اون موقع زمان ما کسی دنبال پورن و اینا نمی‌رفت، ولی بازی‌های ناجور هم من می‌دیدم که بازی بکنن بچه‌ها، حالا ناجور در این حد که مثلاً وای فلانی فلانی را بوس کرد در همین حد، در حد یک پسر پنجم دبستانی که هیچ چیزی نمی‌دونه.

- خیلی کنجکاو بودن که ببینن چیه اینا درسته؟

به شدت و من یادمه ما یه سری کلمات خاصی مثلاً چی چی، جنیفر لاپز سکسی سه و نظایر اون‌ها رو داشتیم که این کلمات خاص، بیانگر آن بودند که یک نفر رفته مثلاً سرچ کرده، و دیده که مثلاً به این حالته، دیده که مثلاً یه صحنه‌ی قشنگ میاره و این هی مثلاً تند تند دهن به دهن می‌شد که فلان چیز رو سرچ بکنی، فلان چیز رو میاره و خب ما چه در خونه چه در مدرسه، سرچ می‌کردیم، ولی چیز خاصی نمی‌اومد هیچ وقت، به خاطر این که سیف سرچ وجود داشت یا مثلاً ما یه چیزی را یاد گرفته بودیم که حالا هر چیزی را در بینگ (نوعی موتور جست‌وجو مانند گوگل) سرچ بکنی و سیف‌اش را برداری و بهش اجازه بدی هر نوع خروجی‌ای رو بهت نشون بده، چندتا صفحه که بیای پایین بالاخره به پورن‌اش می‌رسی، و این کشفی که ما کردیم خیلی بحث عظیمی بود. فکر کنم هنوز هم این در بینگ هست، هر چیزی را سرچ کنی و به اندازه‌ی کافی بیای پایین، بالاخره به پورن هم می‌رسی و خب ماها هم هیچی بلد نبودیم، من یادمه سرچ‌هایی که می‌کردیم احمقانه بود و نمی‌دونستیم مثلاً دختر برهنه، در این حد که البته ما هم سرچ نمی‌کردیم، می‌گفتیم با همدیگه می‌خندیدیم که من یه مکالمه را یادمه که من دوستانم اومده بودن خونه‌مون، شاید مثلاً پنجم دبستان بودیم، نه خونه یکی از دوستانم بودیم، داشت می‌گفت که سرچ کن دختر لخت بعد هی هی هی گیگیلی گیگیلی می‌خندیدیم، اما نکته اینجاست که هی با هم می‌گفتیم چیزی نمیاره، خودتون رو خسته نکنید، فقط دارید هیستوری خودتون رو کثیف می‌کنید و این مکالمه بین همه‌مون شکل می‌گرفت.

- این سیف سرچ که گفتی یعنی چی؟

بین مثل به اصطلاح تفنگ که حالت سیف داره، می‌زنی تیر نمی‌زنه، دقیقاً مثل همون حالت، یک مفهومی به اسم سیف سرچ وجود داره و اکسپلیسیت سرچ که سیف سرچ کلاً هرگونه چیزی که ذره‌ای نیاز به سانسور داشته باشه یا سیاسی باشه رو متوقف می‌کنه و نمیاره، قبلاً فقط برهنگی و نودیتی حذف می‌شد، ولی الآن هر چیزی که سیاسی باشه، درباره نژاد خاصی صحبت بکنه یا

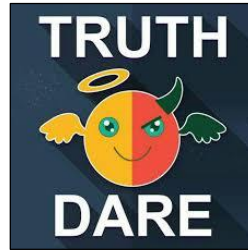
هیت اسپیج باشه یا خشونت توش داشته باشه، همه این‌ها را از صفحه‌ی سرچت برمی‌داره، بهت نشون نمی‌ده. اینستاگرام این جوریه که مثلاً می‌گه که این ویدیو مثلاً اکسپلیسیت عه، خشونت توشه، می‌خواه ببینی یا نه، ولی در بینگ و گوگل اصلاً نشون هم نمی‌ده، حتی که بخوای انتخاب بکنی ببینی یا نه.



- آهان، یعنی خودشون سانسور می‌کنن و به تو حق دیدن نمی‌دن؟
دقیقاً. اگر بخوای می‌تونی ایمیل بزنی نشون بدی من سیزده سال بیش‌تر سن دارم، می‌تونی این سیف را قابلیتش رو برداری.
- پس این سیف سرچ را خود شرکت گوگل و بینگ و این‌ها تدارک دیدن تا بچه‌ها هر چیزی را مشاهده نکنن؟

دقیقاً، اصلاً هدف‌اش هم بچه‌ها هست، اگه دقت کنی، گفتم که ایمیل بسازی نشون بدی من سیزده سال بیش‌تر سن دارم، تمومه. ما هم همین جوری یاد گرفتیم دور بزنینم که ایمیل درست می‌کردیم می‌نوشتیم من متولد سال هزار و هشتصد و مثلاً و همین جوری دسترسی پیدا می‌کردیم به هر چیزی. البته الان هم همین طوره دیگه، شما هر سایت ناجوری را بخوای باز کنی، می‌نویسه که آیا هجده سال داری یا نه یا بیست و یک سال داری یا نه، و حتی الان سایت‌های مربوط به سیگار رو سرچ بکنی، تازه در سیگار و گل و این‌ها که قانونی هم هستند، اول ازت می‌پرسه که اگر هجده یا بیست و یک سال داری بمون، اگه نداری خداحافظ».

علاوه بر حاکمیت بی‌ارزشی که در فضای مجازی وجود دارد، ارضای هیجان‌جویی کاربران، مسأله مهم دیگری است که بسیاری از کاربران را معطوف به خود می‌سازد. ارایه انواع لایوها، فیلم‌ها، سریال‌ها، کنسرت‌ها، شوها و بازی‌هایی نظیر جرأت- حقیقت، نقش مهمی در جهت ارضای هیجان‌جویی کاربران ایرانی رسانه‌های غربی دارند.



جذابیتی که رسانه‌های غربی با سرمایه‌گذاری‌های گسترده برای خود فراهم آورده‌اند، چنان است که علی به صراحت از فقدان جایگزین برای آن یاد کرده، نیکای ۱۱ ساله هم از وابسته شدن خواهر ۴ ساله‌اش به فناوری‌ها یاد می‌کند:

«... آره دقیقاً، اصلاً از همین قضیه اومد دیگه، کنترل کردن. با این که کاملاً بحث اعتیاده، قشنگ منم قبول دارم که من الان مثلاً اعتیاد دارم به این که اکثر زمانم رو بشینم، ویدیو یوتیوب ببینم مثلاً، ولی بازم خودم انتخاب می‌کنم. اگر حالم خوش نباشه یا یه لحظه بهم لذت نده، نمی‌بینم دیگه، می‌رم سراغ یه کار دیگه و این بلند شدنش برام سخت نیست، این که هیچ جایگزین دیگه‌ای براش وجود نداره، اصل قضیه‌ی اعتیاده.

—آهان یعنی فوقش ممکنه انتخاب کنی که از یه بازی یا ویدیو بری سراغ یه بازی یا ویدیوی دیگه، ولی این که اصلاً بازی یا ویدیویی نباشه، برات عذاب آورده؟

نه، نه، بذار این جور ی بگم، جایگزین دیگه ای که بتونه چنین لذتی به من بده رو ندارم، وگرنه اگر باشه، مشکلی ندارم پاشم. به عنوان مثال، زمان‌هایی که خیلی وارد نقاشی کشیدن شده بودم، می‌نشستم چندین ساعت بدون این که آخ بگم و اصلاً کلاً بازی کردن از یادم بره، سرگرم نقاشی کردن بودم، یعنی این برام مهم‌تر بود و همون قدر بهم لذت می‌داد. نکته اینجاست که چون بازی جایگزینی برام نداره، من دارم بازی می‌کنم، اگر جایگزینی داشته باشه، بلند شدنش برام کار سختی نیست.

—آهان متوجه شدم. پس یه دوره‌هایی هم یه چیزهایی تونسته تا حدی جایگزینش بشه؟

آره خیلی، اتفاقاً اکثراً هم کامپیوتری بودن دوباره یا بصری بودن کاملاً مثل حالا، یه مدتی که درگیر نقاشی و کتاب خوندن بودم، یه مدت درگیر انیمیشن بودم، بعد درگیر برنامه‌نویسی و بازی‌سازی بودم، ولی اون زمان‌هایی که کار دیگه‌ای نداشتم، همیشه اولین چیزی که سراغش می‌رفتم ویدیوگیم بود که هنوز هم هست. یعنی زمان‌هایی که کار دیگه‌ای ندارم، اولین چیزی که می‌رم سراغش ویدیوگیمه، چون همیشه بستر خیلی خوبیه که مطمئنم بهم خوش می‌گذره تهش».

«- نیکا تو خواهر و برادر هم داری؟

یه خواهر کوچیک‌تر از خودم دارم اسمش پریا هست و ۴ سالشه.

- پریا اجازه داره از گوشی استفاده کنه و بازی کنه؟

ببخشید داشتم می‌گفتم (می‌گفتم)، آره، بازی می‌کنه، اما چون زودتر از سنش بهش دادیم، می‌گه فقط گوشی می‌خوام، گوشی، گوشی و باز هم گوشی... .

- یعنی پریا بیش‌تر از شما گوشی دستش هست؟

من اول که مدرسه می‌رفتم، دو ساعت رو مدرسه بودم با گوشی، الان که تعطیل شده، نیم ساعت یا ۴۵ دقیقه بازی می‌کنم، نیم ساعت هم چت می‌کنم با دوستانم، ولی خواهرم بعضی وقتا دو ساعت با گوشی بازی می‌کنه، وقتی هم که ازش می‌گیریم، هنوز سیر نشده و هنوز می‌خواد.

یعنی مشکلی که پریا با گوشی داره، اینه که همه‌اش با گوشی بازی می‌کنه، مثلاً من با عروسکم بازی می‌کنم، ولی پریا فقط ۲۰ دقیقه می‌تونه با عروسک‌ها بازی کنه، دوباره می‌گه من گوشی می‌خوام که بعضی وقتا مامانم می‌گه، عروسک‌ها و اسباب بازی‌های پریا رو باید بندازم دور.

من ممکنه بعضی وقتا که گوشیم شارژ نداره با گوشی بابام بازی کنم، ولی کم پیش میاد، ممکنه بعضی وقتا دلم بخواد با گوشی بابام بازی کنم، ولی چون بابام دیر میاد و شبه باید بریم بخوابیم، دیگه وقت نمی‌شه.

- تا حالا از ضررهای استفاده زیاد از گوشی با پریا صحبت کردین؟

آره از ضررهاش گفتیم، عکسشم نشون دادیم وقتی زیاد کارتون یا تلویزیون ببینی برای مغزمون چه اتفاقی می‌افته.

- به خودت اگر بگن آب بازی کنیم، شن بازی کنیم یا بازی با گوشی، کدوم رو ترجیح می‌دهی؟ این برای من خیلی مشخصه، شن بازی یا آب بازی رو انتخاب می‌کنم، چون این دوتا از بهترین بازی‌های دنیا ان به نظرم، چون خیلی کیف می‌دن، ولی اگر به پریا بگیم می‌گه باشه، باشه، چند دقیقه دیگه میام ولی نمیداد».

جذابیتی که از آن یاد شد، گاهی کاربر را غرق در بازی کرده یا با وارد کردن وی در رقابتی (کاذب) با دیگران، آنان را برمی‌انگیزد که با ادامه کاربری از بازی، به مقام توهمی مورد نظر دست یابد.

آراد ۱۲ ساله در مصاحبه خودش از این معنا، به شرح زیر یاد کرده است:

«- خوب از کال آف دیوتی برای من می‌گی؟»

خوب ببین بذار اول از کیل باکس برات بگم.

- باشه هر جور مایلی بگو.

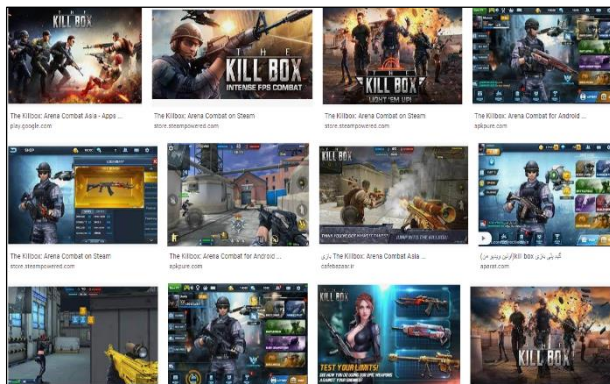
خب کیل باکس یه بازیه ایرانیه که کپی پیسترهای خیلی خفنی داشته، اصلاً از یه شرکت ویتنامی خریدن کد و منبع بازی رو، ببین این جواری برات بگم یه بازیه از یه طرف خوب و از یه ور دیگه مزخرف.

- الان یک سوال بپرسم قبلش که بریم سراغ بقیه‌اش، این یک بازیه ایرانیه یعنی طراحش ایرانی هست؟

نه، این بازی رو از ویتنام خریدن، این بازی یه جواریه که اگه توش پول خرج نکنی به هیچ جا نمی‌رسی.

- خوب این پولی که تو خرج می‌کنی توش چه جواری هست، توضیحش بده؟

خب خودم فک کنم نزدیک ۲۰ هزار تومن برای کیل باکس خرج کردم، اونم فقط تونستم یه دونه نارنجک بخرم، معمولاً الان مثلاً ایرانی‌هایی هستن که زندگی‌شون رو گذاشتن پای این بازی، الان وی‌ای‌پی داره، یه ایرانیه که بگم خره، گاو، چیه، کل زندگیش رو خرج کیل باکس کرده، رسیده وی‌ای‌پی ۱۵، ببین الان احتمالاً می‌پرسی وی‌ای‌پی چیه، کیل باکس رنک نداره، ولی وی‌ای‌پی داره، هر چی بیش‌تر پول خرج کنی وی‌ای‌پیت می‌ره بالاتر.



- وقتی پول بیش‌تری خرج می‌کنی این پول کجا می‌ره، می‌دونی؟

شرکت مگنت گیم، یه شرکت ایرانیه ولی توی هنگ کنگه.

- خوب ادامه بده.

بین مثلاً شما هر ده هزار تا جمی که بخوای بخری، قیمتش می‌شه ۵۰۰ هزار تومن، کم نیستا! بعد مثلاً اگه تو بخوایی یه گان معمولی که دوشش داری رو بخری، باید ۱۵ هزار تا جم داشته باشی، یعنی به پول ایران تو بخوای یه اسلحه بخری که یه کم حرفه ای تر باشه، باید کلییی خرج کنی. - آهان یعنی به نظرت زیاد اشکالی نداره؟

نه، شاید اشکال داشته باشه، اما به هر حال به نظرم اون قدری مهم نیست، باید مهارت به دست بیاری.

- فهمیدم، حالا اگه کلاً بخوایی یک فضایی از پابجی ترسیم کنی، کلاً به نظرت چیه، یعنی مثلاً چه کار می‌کنی، همدیگه رو می‌کشن، بعد چی به دست میارن یا چی از دست می‌دن؟ بین تو بستگی به رنک داره، رنک... بذار من رنک‌ها رو بگم، برنز، سیلور، گلد، پلاتینیوم، دایموند و یه چندتا دیگه و کامکویر، کامکویر بالاترین رنک پابجیه، هر کسی نمی‌تونه، یعنی داخل کل پابجی ۵ تا سرور هست، اروپا، افریقا، آسیا و همین سرور میانمار، یه سرور رو تو انتخاب می‌کنی، تو اگه بتونی به ۵۰۰ نفر برتر اون سرور برسی، بهت می‌گن کامکویر، بالاترین رنک پابجی هستا، معمولاً خیلی، خیلی، خیلی سخت به دست میاد.

- حالا تو رتبه‌ات چند هست؟

من رنکم کران دو هست الان، بین آخه این جوری نیست، بین اینا هر رنک، یه دونه... چندتا داره که هر کدوم از این‌ها ۱۰۰ تا نمره می‌خواد، نمره هم خیلی سخت گیر میاد. - خوب این رنک‌ها بر چه اساسی به دست میاد، یعنی چه کاری انجام می‌دین که این رنک بالاتر می‌ره؟

بازی می‌کنی، اول می‌شی، نمره جمع می‌کنی.

- خوب نه منظورم این هست که توی این بازی چه کار انجام می‌دی که این رنک، بیش‌تر می‌شه؟ یعنی می‌خوام توضیح بدی داخل این بازی چه اتفاقی انجام می‌شه که این رنک می‌ره بالاتر، مثلاً تعداد بیش‌تری آدم می‌کشی این جوری می‌شه یا نه مثلاً... .

آره، اینا هم دخیله، مثلاً داخل برنز که اولین رنک پابجیه، تو مثلاً اگه ۱۰ نفر رو بکشی، ۱۵۰ تا نمره بهت می‌ده، ولی داخل رنک کامکویر، که بالاترین رنک پابجیه، شما حتی اگه مثلاً ۱۰، ۱۵ نفر رو هم بکشی، فقط دوتا نمره بهت اضافه می‌کنه، اینا همه‌شون فرق داره با همدیگه».

۱. دقت نظرهای اخیر در تمامی دستگاه‌های تبلیغاتی با برنامه ملاحظه می‌گردد. به عنوان مثال، در گروه موسیقایی بی‌تی‌اس کمپانی مربوطه ضمن در نظر گرفتن استانداردهای سخت برای پذیرش افراد در گروه، دوره‌های آموزشی و کارورزی برای افراد انتخاب شده می‌گذارد، و گروه بی‌تی‌اس به اجرای برنامه‌های متنوع برای هواداران، ایجاد تشکیلات برای هواداران، برگزاری روز هواداران، تهیه فیلم‌های نمایی کوتاه، شرکت دادن خوانندگان گروه در فیلم‌های بلند و نظایر آن‌ها دست می‌زند که این موارد، در کنار جذابیت‌های فیزیکی اولیه اعضای گروه، انگیزه‌بخشی به هواداران (نظیر آرایه آهنگ‌های انگیزشی)،



ایجاد امکان به اشتراک گذاری خاطرات در فضای مجازی، ویژگی مهم دیگری است که علاوه بر جذابیت بخشیدن به آن، در عمل کاربران را وارد وادی اندیشه‌های مبتذل می‌کند، زیرا یک کودک یا نوجوان ۱۰-۱۱ ساله از دانش یا اطلاعات خاصی برخوردار نیست که آن‌ها را به معرض دید دیگران بگذارد، بنابراین تنها چیزی که برای مطرح کردن خودش در فضای مجازی می‌یابد، گذاشتن عکس از قد و بالای خودش یا انجام چالش‌هایی نظیر چالش‌های رقص است که با تهیه فیلم آن‌ها، این دست از موارد را در فضای مجازی مطرح کند.

بیانات کیان ۱۱ ساله و ستایش و مبینا ۱۲ ساله در مصاحبه‌هایشان، حاوی مصادیقی از آن چه از آن یاد شد، هست:

«- درباره لایکی گفتم، این لایکی چی هست، می‌شه یه توضیحی راجب اون بدی؟

مگه می‌شه لایکی رو شناسی! یه برنامه هست که آهنگ رو اجرا می‌کنه، بعد تو باهاش لب خونی می‌کنی و آخرش یه آهنگ باحال و خفن می‌زنه که خیلی قشنگ می‌شه.

- خوب این‌ها رو از کجا می‌دونی؟

توی گوشی داداشم می‌ساختیم، خیلی کیف می‌داد.

- بعد از این که این فیلم‌ها رو می‌سازید، پخشش هم می‌کنید؟

آره، توی همون لایکی به اشتراک می‌ذاریم و بقیه میان لایکش می‌کنن».



ارضای طبع پرشور هواداران با خلق صحنه‌های مهیج در حین اجرا (نظیر رقص‌های پر تحرک اعضای گروه ضمن اجرا موسیقی)، میزان اثرگذاری الگوها در هوادارانشان را افزایش می‌دهد.

«- داخل اینستاگرام چه کسانی رو فالو می‌کنی؟

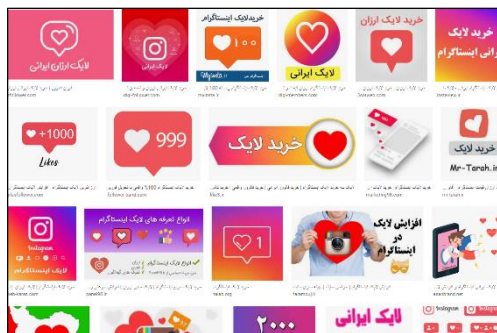
فامیلامون رو دارم و دوستام رو هم چند نفرشون رو دارم، چون دوستام رو از طریق اینستا زیاد دنبال نمی‌کنم و اون چند نفری که هستن زیاد چیزی نمی‌ذارن، ولی با بعضی از دوستام از طریق واتساپ در ارتباطم که یکیشون عکس سگش رو می‌ذاره و یکی دیگه عکس یک گروه خواننده و آهنگ‌هاشون رو می‌ذاره، یعنی تو قسمت وضعیت‌های واتساپشون این‌ها رو می‌ذارن. تو قسمت وضعیت‌های واتساپ چندتا از دوستام پست آهنگ و... می‌ذارن.

- دوست‌های خودت توی اینستاگرام بیش‌تر چه پست و استوری‌هایی می‌گذارن؟

اصولاً چیز زیادی نمی‌ذارن، مثلاً درباره تولد دوستاشون و عکسای خانوادگی‌شون و همین...
«- عکس‌هایی که برای هم می‌فرستید در مورد چیه؟

عکس‌های خودمون رو می‌فرستیم، مثلاً از لحظه‌های مختلف سلفی می‌گیریم و برای هم می‌فرستیم، اون یه برادر کوچولو داره، باهاش عکس می‌گیره و می‌نویسه «من و برادرم یهویی»، بعدش منم از خودم و خواهرم عین دخترعموم عکس می‌گیرم و براش می‌فرستم...
تمهید مسأله لایک گرفتن و پسندیده شدن با نشدن محتواهای بارگزاری شده در فضای مجازی، ویژگی جذاب دیگری است که فضای مجازی واجد آن است.

این ویژگی در افراد معمولی که فاقد داشته‌هایی متفاوت و ارزشمندتر از دیگران هستند، سبب می‌شود، برخی با توسل به رفتارهای نامتعارف و حتی خرید لایک، با افزایش لایک‌هایشان، احساس تبختر، تکبر و برتری نسبت به دیگران پیدا کنند.



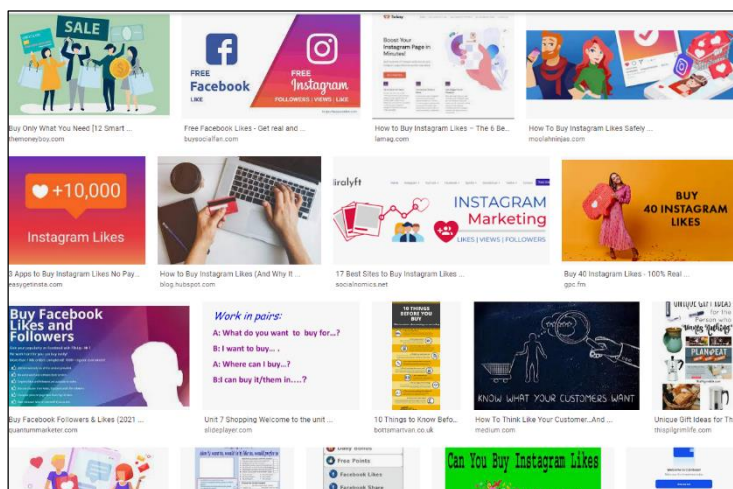
غوغای لایک سبب شده است که میلیسای ۷ ساله با دیدن لایک‌های کودکان دیگر در فضای مجازی، به مادرش اصرار کند که عکس‌های او را دایم در اینستاگرام بگذارد تا وی لایک دریافت دارد. فاطمه ۱۲ ساله هم با وجود اذعان به خرید فالوور از این که دنبال کننده‌هایش بیش‌تر از فالوورهای هم‌کلاسی‌های خودش است، احساس برتری و غرور دارد:

«- می‌دونی از اینستا چه استفاده‌هایی می‌کنن؟

عکسای خودشون رو می‌ذارن، بعد مردم میان قلب می‌ذارن.

- این‌ها رو از کجا می‌دونی؟
- از مامانم پرسیدم، بهم گفت.
- قلب گذاشتن یعنی چی؟
- یعنی مردم اون عکس رو دوست دارن.
- تو هم دوست داری اینستا داشته باشی و عکس خودت رو توی اون بگذاری؟
- آره خیلییی، همیشه به مامانم می‌گم عکس منو بذار تو اینستا.
- مامانت هم می‌گذاره؟
- آره می‌ذاره، بعد دوستای مامانم میان می‌گن، چه دختر نازی.
- چرا به مامانت می‌گی عکس من رو بگذار تو اینستا؟
- آخه خاله یه دوستی دارم همه‌اش با مامانش تو اینستا عکس می‌ذارن، بعد یه عالمه طرفدار دارن، همه‌اش میاد تو مدرسه پز می‌ده که عکس من و مامانم کلی لایک خورده و همه‌اش پز می‌ده.
- به خاطر همین به مامانت گفتم عکس تو رو بگذاره؟
- آره».
- «- چه چیزی باعث شده که لایکی رو دنبال کنی؟
- آخه شنیدم فالوورام زیاد می‌شن، خودمم همین جوری خیلی دوستش دارم.
- چرا دوست داری که فالوورات زیاد بشن؟
- دوست دارم توی چشم باشم.
- اگه فالوورات زیاد بشن، چی می‌شه؟
- هیچی؛ خوشم میاد.
- خودت هم تاحالا از این ویدیوها گرفتی؟
- آره.
- جایی هم منتشر کردی؟
- آره دیگه، توی اینستا.
- دلیل خاصی داره که این ویدیوها رو می‌گذاری یا فقط به خاطر فالوورهای خودت انجام می‌دی؟
- آخه خیلی دوست دارم.
- ... حالا واقعاً این همه فالوور داری؟
- نه، یه قسمتی از اونا رو خریدم... .
- با هم کلاسی‌ها و دوست‌های مدرسه‌ات در مورد پیجت هم صحبت می‌کنی؟
- اونا خیلی دلشون می‌خواد با من باشن، ولی در سطح من نیستن کلاً، فقط با نسترنم، می‌فهمم که خیلی وقتا به من حسودیشون می‌شه و پشت سر من حرف می‌زنن.

– چه طوری در سطح تو نیستند؟
فالوورای من رو ندارن».



طرح الگوهای مختلف برای کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقشار جامعه، از مهم‌ترین ویژگی‌هایی است که در رسانه‌های غربی و تولیدهای آن‌ها ملاحظه می‌شود. اگر با توجه به تذکری که پیش‌تر در مورد جریان‌های مردمی و انسان‌گرا و جریان تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری داده شد، تمرکز بحث روی الگوسازی‌ها و الگوپردازی‌های دستگاه تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری قرار گیرد، می‌توان در این رابطه بیان داشت، نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری در عین سرمایه‌گذاری‌های سنگین در راستای طرح الگوهایی که القائات نظام سرمایه‌داری را در ذهن مخاطبان نهادینه سازد، از دستاوردهای علمی موجود نیز نهایت استفاده ممکن را می‌کند تا موفقیت خویش در جذب مخاطبان را به حداکثر ممکن برساند.

منطقی (۱۴۰۰ ب) در کتاب «بررسی القائات الگوهای عروسکی- کارتون غربی بر روی کودکان پیش دبستانی» در زمینه چگونگی طرح الگوهای غربی (و عمدتاً جهان سرمایه‌داری) می‌نویسد: «نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری اولاً با شناخت دقیق روان‌شناسی کودکان و ثانیاً با در دست داشتن اهداف مشخصی که در صدد تحقق آن‌ها است، کار تولید بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها، کارتون‌ها و فیلم‌ها و سریال‌های خود را با سرمایه‌گذاری‌های گسترده دنبال می‌کند. درباره شناخت دقیق روان‌شناسی کودکان باید گفت، کودکان از ویژگی‌هایی نظیر «تفکر عینی»، «دیگرپروی اخلاقی»، «خودمیان‌بینی»، «ظرفیت‌های شناختی و عاطفی محدود»، «نوع دوستی فطری»، «عدم فهم دقیق مفهوم مرگ»، و «روان‌شناسی متفاوت دو جنس (مبنای ستیزه‌جویی و

برتری طلبی در جنس مذکر و مبنای زیبایی دوستی، تنوع طلبی و پیوندگرایی در جنس مؤنث)، برخورد دارند.

نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری با توجه به روان‌شناسی خاص کودکان، با طرح الگوهای مختلفی که در عمل جریانی همسو را تشکیل می‌دهند، می‌کوشند تا از طریق اثرگذاری الگوهای اخیر بر مخاطبان خردسالان، به تحقق اهداف نهایی خویش بپردازند. به این معنا که بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی، کارتون‌ها، فیلم‌ها و سریال‌های ماهواره‌ای، با طرح الگوهای مختلف دخترانه و پسرانه در اشکالی بسیار جذاب، پر آب و رنگ و شگفت‌آور، در عمل الگوهای فریبنده‌ای را فراروی کودکان مطرح می‌سازند که کودکان از سویی به دلیل حاکمیت دیدعینی خویش و از سوی دیگر به دلیل ویژگی‌های روان‌شناختی خاصی که از آن برخوردارند (و مثلاً پسران شیفته قهرمانیگری و برتر واقع شدن و دختران شیفته الگوهای جذاب، زیبا و خوش اندام هستند)، بلافاصله جذب الگوهای اخیر می‌گردند.



تکرار الگوها در اشکالی زیبا، جذاب و تحیرانگیز، مورد مهم دیگری است که در طرح الگوها مورد توجه نهادهای تبلیغاتی غرب قرار گرفته است.

تکرار الگوها جهت تثبیت آن‌ها در ذهن مخاطبان، از ضرورت تامی برخوردار هست، زیرا در غیر این صورت، اگر چه الگوهای مطرح شده در زمان عرضه‌شان، مورد توجه قرار می‌گیرند، ولی در گذر زمان، تأثیر الگوهای مزبور در ذهن مخاطبان (نظیر مورد توجه قرار گرفتن شهید بابایی یا مختار

ثقفی در زمان بخش سریال‌های مربوطه و از یاد رفتن آنان پس از اتمام سریال مورد نظر) از بین می‌رود.

نگاهی به بازی‌ها، پویانمایی‌ها، کارتون‌ها و فیلم‌های ارایه شده برای کودکان و نوجوانان توسط نهادهای تبلیغاتی غرب، حکایت از اهتمام جدی نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری در این جهت دارد. به عنوان نمونه، دانشنامه ویکی‌پدیا در گزارش فیلم‌های تهیه شده با محوریت «بت‌من» و «مردعنکبوتی» و پویانمایی «پرنندگان خشمگین»، به ارایه اطلاعات زیر اقدام کرده است که همگی دال بر تکرار الگوهای طراحی شده برای مخاطبان خردسال و نوجوان آن‌ها است:

«از آغاز طرح الگوی بت‌من در سال ۱۹۶۶ تا حال حاضر، فیلم‌های زیر از بت‌من تهیه و ارایه گردیده است:

بت‌من (۱۹۶۶)، بت‌من (۱۹۸۹)، بازگشت بت‌من (۱۹۹۲)، بت‌من برای همیشه (۱۹۹۵)، بت‌من و رابین (۱۹۹۷)، بت‌من آغاز می‌کند (۲۰۰۵)، شوالیه تاریکی برمی‌خیزد (۲۰۱۲)، بت‌من در برابر سوپرمن: طلوع عدالت (۲۰۱۶)، لیگ عدالت‌خواهان (۲۰۱۷)».



به همین ترتیب، آثار تهیه شده با محوریت پرنندگان خشمگین نیز دارای فصول مختلفی به شرح زیر است:

«پرنندگان خشمگین کلاسیک، پرنندگان خشمگین فصل‌ها، پرنندگان خشمگین ریو، پرنندگان خشمگین فضا، پرنندگان خشمگین جنگ ستارگان، خوک‌های بد، پرنندگان خشمگین جنگ ستارگان ۲، پرنندگان خشمگین دوستان، مسابقات پرنندگان خشمگین، پرنندگان خشمگین سه‌گانه».



الگوهای طراحی شده از سوی نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری نه تنها به کرات تکرار می‌شوند تا هر چه بهتر در اذهان مخاطبان خود جایگزین گردند، بلکه با طرح موضوع‌های تحیرآمیز و شگفت‌آور، در عمل مخاطبان خود را به دنبال خویش می‌کشند.

استفاده بهینه از دستاوردهای روان‌شناختی، بهره‌گیری از ظرایف روان‌شناسانه و استفاده از ظرایف هنری از دیگر تمهیداتی هستند که در جریان طرح الگوهای مورد نظر جهان سرمایه‌داری مد نظر نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری قرار گرفته‌اند.

فضای بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتون‌های تهیه شده توسط نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، در غالب موارد فضایی پرهیجان است. به عنوان مثال، در تولیدهای خاص پسران، موجودهای فرازمینی با آمدن به زمین، حیات مردم زمین را تهدید می‌کنند و یا جنگ و گریز بین انسان‌ها و زامبی‌ها در بازی‌ها در جریان است و یا آن که در سطحی دیگر، تعقیب و گریزها از موجودهای فرازمینی و هیولاها، به جنگ و گریز انسان‌ها با یکدیگر بدل می‌شود.

الگوهای مطرح شده در تولیدهای خاص دختران نیز با به نمایش نهادن انبوهی از جذابیت‌ها در آرایش، پوشش، مصرف‌گرایی، تنوع‌طلبی و زیبایی‌های غیرمتمعارف الگوها (نظیر اندام باری یا چشم‌های برتزی)، دختران کاربر را در تب و تاب تعقیب الگوها، مقایسه هیجانی خود با الگوها و تحولات پی‌درپی آرایشی و پوششی الگوها قرار می‌دهند و دختران کاربر در شرایط اخیر دیگر فرصتی برای اندیشه و اندیشه‌ورزی و تأمل درونی در خود نمی‌یابند.

یکی از ویژگی‌های مهم مورد توجه ارایه کنندگان الگوهای اخیر، سوءاستفاده از روح نועدوست و خیرخواهی درونی کودکان است، به این معنا که الگوهای پردازش شده اخیر، غالباً به این صورت در بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها ارایه می‌گردند که در صدد نجات انسان‌ها و بشریت برآمده‌اند و با افراد و نیروهایی که در تلاش برای هدم و نابودی انسان‌ها و بشریت هستند، می‌جنگند.

کودکان و نوجوانان دبستانی از سویی با تداوم کاربری از الگوهای دخترانه و پسرانه‌ای که نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری برای آنان تدارک می‌بینند و از سوی دیگر با ملاحظه مکرر برخوردهای هیجان‌مدار موجود در بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، کارشان به آنجا می‌انجامد که حل هیجان‌مدار مسایل را عادی پنداشته، رویه و روش حل هیجان‌مدار مسایل مختلف را پیشه خود می‌کنند.



طرح الگوهای نامناسب و به شدت نامتعارف، مقوله قابل توجه دیگری است که مورد توجه دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری بوده، در روند جامعه‌پذیری کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته اختلال ایجاد می‌کند.



مک‌کنا و بارگ در سال ۱۹۹۸، به بررسی اثرات شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای^۱، در گروه‌های خبری اینترنت پرداختند. آن‌ها در پژوهش خویش به این نتیجه رسیدند که افراد با هویت‌های حاشیه‌ای، در قیاس با افراد با هویت‌های معمولی که مورد پذیرش جامعه هستند، تعهد بیش‌تری به گروه خبری نشان داده، مطالب بیش‌تری برای آن فرستاده و در دادن پاسخ به سوال‌های طرح شده در این گروه‌ها، فعالانه‌تر از افراد عادی، شرکت می‌جویند. از این رو مک‌کنا و بارگ به این نتیجه رسیدند که شرکت افراد با هویت‌های حاشیه‌ای که چندان مورد پذیرش مردم قرار نگرفته، مردم عادی در روابط اجتماعی دست به طرد آنان می‌زنند، گروه‌های خبری اینترنت سبب می‌شود، آن‌ها از حاشیه خارج شده، به متن زندگی اجتماعی وارد شوند، چیزی که در زندگی واقعی، به ندرت امکان‌پذیر است.

محققان اخیر، در چند بررسی که در سطح گروه‌های خبری «هم‌جنس باز»، «دارای روابط جنسی انحرافی» و «طرفدار تبعیض نژادی»، انجام داده‌اند، صحت مدل پیشنهادی خود را نتیجه گرفته‌اند (جوینسون، ۲۰۰۳).



۱. برخی از پژوهش‌گران غربی، برای توصیف هویت‌هایی که در غرب چندان مورد پذیرش نیستند (مانند افراد هم‌جنس‌باز، بچه‌باز، طرفداران نژادپرستی، معتاد و نظایر آن‌ها)، اصطلاح هویت‌های حاشیه‌ای (Marginalized identities) را وضع کرده‌اند.

پیشی گرفتن الگوهای پر آب و رنگ تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری، از محدود الگوهای طراحی شده داخل، سبب می‌گردد، کودکان و نوجوانان با استقبال از الگوهای اخیر، در گروه‌های خویش به کسانی که نسبت به قبول الگوهای غربی از خود پذیرش نشان نمی‌دهند و یا کاربر وسایل منتسب به آنان نیستند، با دیده نفی و انکار بنگرند و به آن‌ها فشار وارد آورند تا آنان نسبت به پذیرش الگوهای مزبور و یا کاربری از وسایل منتسب به آنان اقدام کنند.

در ادامه کاربری کودکان و نوجوانان از الگوهای غربی، آنان شاهد تغییر و تحول‌های متعددی در بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های خاص خویش هستند که مانع از تکراری شدن الگوها و افتادن آن‌ها از چشم کاربران می‌گردند.

با تکرار الگوهای طراحی شده در اشکالی متنوع و متفاوت برای کودکان و نوجوانان، دلبستگی آنان به این الگوها که از فیزیک بدنی قدرتمند و توانایی‌های شگفت‌آور و خارق‌العاده‌ای برخوردارند و یا از جذابیت زنانه بیش از اندازه‌ای برخوردار هستند، گاهی به آنجا می‌رسد که به این الگوها همپای اولیایشان و یا حتی بیش‌تر از آنان علاقه‌مند گشته و آنان را دوست می‌دارند.

الگوهای دخترانه و پسرانه در حالت اخیر، ضمن ارایه سبک زندگی غربی به کودکان و نوجوانان کاربر، به تدریج با طرح ارزش‌های خاصی، نظام ارزشی کاربران خویش را به گونه‌ای شکل می‌دهند که منطبق با نظام ارزشی الگو بوده، فردگرایی، دنیاگرایی، مصرف‌زدگی و لذت‌جویی را در صدر نیازهای خویش احساس کنند.

از سوی دیگر تداوم فضای هیجان‌مدار الگوهای دخترانه و پسرانه به آنجا می‌انجامد که در پسران و دختران کاربر الگوهای پردازش شده نهادهای تبلیغاتی دنیای سرمایه‌داری، برخی از حساسیت‌زدایی‌ها پدید می‌آید. به این معنا که پسران در ارتباط با محتوای پرخشونت و شهوی، حساسیت‌زدایی شده و دختران نیز در برخورد با محتوای مصرفی و شهوی، حساسیت خود را به تدریج از دست می‌دهند و به این ترتیب، کودکان عاطفی، رقیق‌القلب و نودوست، به تدریج با مشاهده مضامین پرخاشگرانه و فوق پرخاشگرانه (الگوهای پسرانه) یا مصرف‌زدگی و رفتار شهوانی (الگوهای دخترانه)، از توجه به دیگران غفلت ورزیده، با سبک زندگی جدید و نظام ارزشی خاصی که یافته‌اند، معطوف به نیازها و هوا و هوس خود گردند.

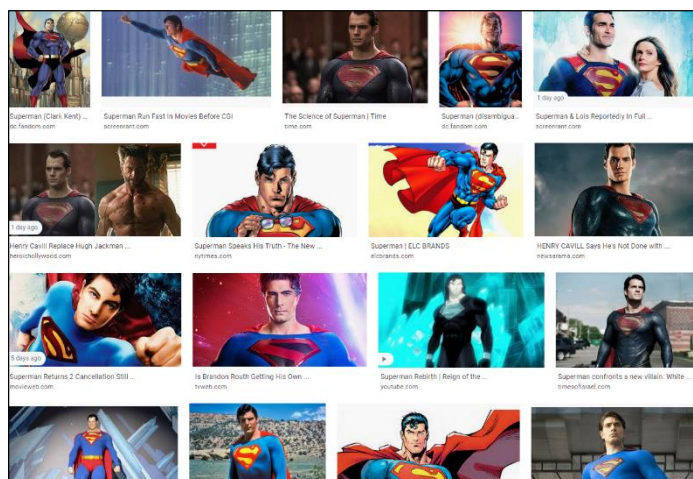
بررسی تاریخچه الگوهای امریکایی مطرح شده در سطح جهان بیانگر آن است که الگوهای مطرح شده پس از گذشت مدتی، با الگوهای جدیدی عوض می‌شوند و مثلاً بعد از سوپر من، سوپر و من و سوپر بوی، الگوهایی مانند کاپیتان امریکایی، بت من، واندر و من، بلک کت جای آن‌ها را گرفتند و در حال حاضر الگوهایی نظیر بن تن، اسپایدر من، باب اسفنجی، هالک، باربی، برتر و الس، دوران‌دار الگوهای مطرح شده برای کودکان هستند، اما با وجود جابه‌جایی الگوها با یکدیگر، خط‌مشی

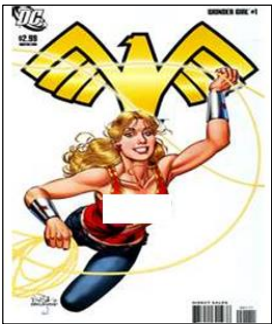
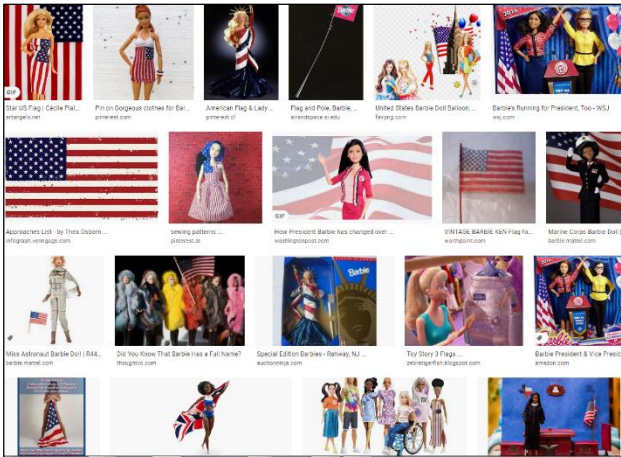
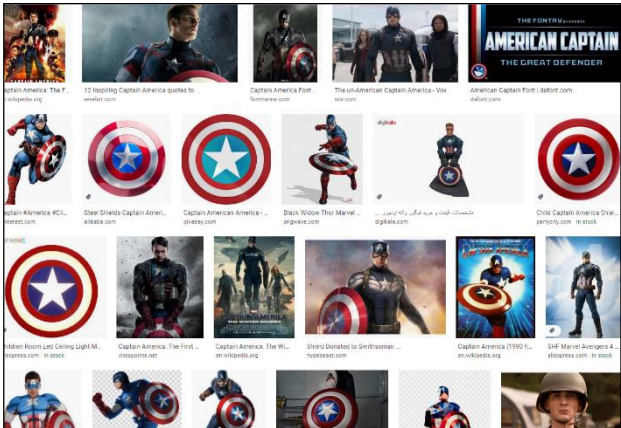
ثابت مصرف گرایی، برخورد های هیجانی، شهوی و پرخاشگرانه و پذیرش زور و زورمداری، در تمامی الگوهای مطرح شده اخیر، ملاحظه می گردد.

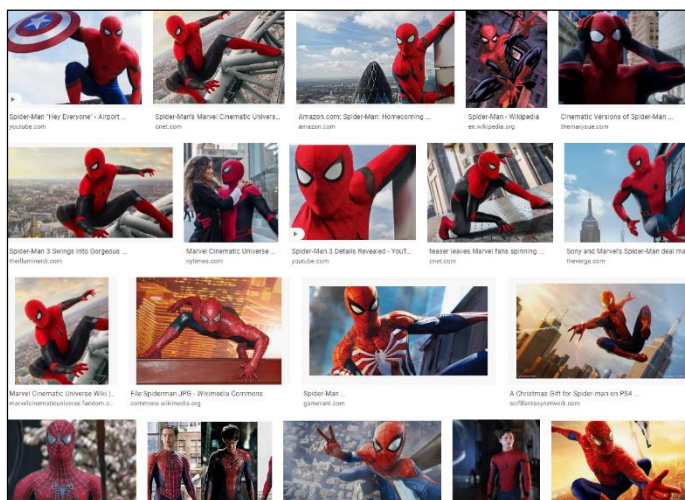
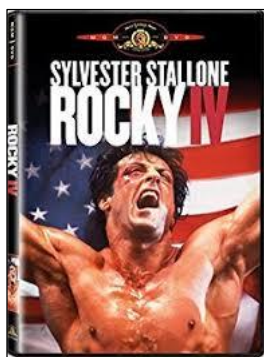


از آنجا که برخورد مکرر با هر پدیده ای، در غالب موارد، نوعی از اشباع و دلزدگی در کاربران آن ها را به همراه دارد، طراحان الگوهای امریکایی می کوشند تا با حفظ خط مشی اساسی الگوها که مواردی همچون ژست نوع دوستی و خیرخواهی، زیبایی فوق العاده، قدرت بی پایان و مانند آن ها است، الگوهای پیشین را با الگوهای جدید جابه جا و عوض کنند تا الگوهای طراحی شده برای کودکان کاربر، جذابیت خود را برای آنان از دست ندهند.

تصاویر زیر، بیانگر تغییر و تحول الگوهای امریکایی پردازش شده توسط دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه داری طی چند دهه اخیر است:







همان گونه که از آن یاد شد، با وجود تغییر الگوها، خطمشی ثابت آن‌ها در الگوهای جدید تداوم می‌یابد. ارایه جمع الگوهای امریکایی تحت عنوان «گروه عدالت خواهان»، بیانگر وحدت خطمشی جمع الگوهای پردازش شده توسط نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری است:





تحول و جابه‌جایی الگوها که از آن یاد شد، از سه طریق محقق می‌گردد. طریق و مسیر نخست، کنار رفتن تدریجی یک الگو و جایگزین شدن الگو یا الگوهای مشابه جدید، به جای وی است، همان‌گونه که مثلاً الگوهای سوپر من و سوپر بوی جای خود را به بن‌تن و اسپایدر من و هالک داده‌اند. همان‌گونه که از تصویر زیر پیداست، الگوی سیندرلا رفته رفته جای خود را به الگوی السا داده است.



تحول یا جابه‌جایی دوم، تحول محتوایی الگوها است، همان‌گونه که از تصویر زیر پیداست، الگوی باری رفته رفته جای خود را به الگوهایی نظیر باری زامبی می‌دهد. به تعبیر دیگر در گذر زمان با افزوده شدن الگوهای ابر شرّ به الگوهای پیشین که حداقل به شکل صوری مدافع جریان نیکی و نیک اندیشی بودند، الگوهای ابر شرّ به ستایش شرارت و شرارت کاری در جهان می‌پردازند.



سرانجام تحول بعد، جابه‌جایی الگوهای کارتون‌ی با الگوهای واقعی است که در جهان واقع وجود دارند. انتخاب افرادی مانند مسی، رونالدو، جنیفرلوپز و نظایر آنها از سوی کودکان و نوجوانان سبب می‌شود، باز هم آنان متوجه الگوهایی شوند که دست‌یابی به آنها صعب و دشوار است.



نکته مهمی که در روند جابه‌جایی الگوها باید بدان توجه داشت، بهم خوردن افکار و عواطف کودک در جابه‌جایی الگوی مورد علاقه‌اش با الگوهای دیگر است که سرانجام کودک با کشف القائنات پنهان الگوها، در می‌یابد، آنچه قابل اهمیت و ستایش است، چیزی جز زیبایی و قدرت نیست. بنابراین دخترانی که در جریان برخورد با الگوهای غیرمتعارفی مانند باری، برتز و السّا، از سویی جذب جذابیت آنان شده‌اند و از سوی دیگر به دلیل عدم برخورداری از جذابیتی مشابه، در برابر آنها

احساس حقارت می‌کنند، ضمن تلاش برای تشبه‌جویی هر چه بیش‌تر به الگوهای اخیر با توسل به انواع آرایش‌ها و کاربری از اقسام البسه، در نهایت خود را اگر نه به شکل کامل، به شکل نسبی شبیه آن‌ها می‌سازند و برتری بلامنازع آنان را در ذهن خویش می‌پذیرند. به همین ترتیب پسرانی که عاشق الگوهای قدرتمندی مانند بن‌تن و اسپایدرمن هستند، با توجه به این که قدرت این الگوها نشأت گرفته از خودشان نیست و وابسته به ابزارهای آنان است، ستایش ابزار قدرت را در دستور کار خود قرار داده، با توجه به تأکیدهای غیرمستقیمی که الگوهای اخیر در مورد خود داشته، خودشان را سمبل امریکا ترسیم می‌کنند، کودکان کاربر کاربر نتیجه می‌گیرند که در نهایت آن‌ها باید ستایشگر ابزار و قدرتی باشند که در جهان معاصر هم این ویژگی‌ها به مقدار زیادی نزد امریکا متراکم شده است. تعمیم الگوهای مطرح شده به امریکا، نکته مهم دیگری است که در جریان طرح الگوهای غربی قابل مشاهده است.

کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی‌ها و کارتون‌های ساخته و پرداخته نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری، به تدریج درمی‌یابند که الگوهای مورد علاقه آن‌ها، سمبلی از کشور امریکا به شمار می‌روند و در واقع باید آن‌ها را به عنوان نماینده این کشور تصور کنند.



کودکان کاربر در طول بازی‌های خویش با علایم زیادی مواجه می‌گردند که الگوهای مورد علاقه خود را سمبلی از کشور امریکا در نظر بگیرند. سوژه محوری بازی یا فیلم، نمادهای مطرح در بازی یا فیلم و سرانجام طرح صریح پرچم امریکا در روند بازی یا فیلم، از جمله مواردی هستند که کودکان کاربر را به فهم ایده مستتر در بازی یا فیلم می‌رساند.



در برخی از محصولات تهیه شده توسط نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری، موضوع بازی یا فیلم، به شکل غیرمستقیم اثبات برتری امریکا بر رقبای خودش است، به عنوان مثال، استالونه در نقش راکي، در رینگ بوکسی حاضر می‌شود که حریف خود از بلوک شرق را شکست می‌دهد.



موضوع اخیر موضوعی است که در موارد متعددی تکرار شده است، به عنوان مثال، در بازی سیاره روسکی، موجودات ناقص‌الخلقه‌ای به زمین آمده‌اند که ودکا می‌نوشند و در صدد براندازی اقتصاد آزاد و تصرف کره زمین هستند، بالطبع نام سیاره موجودهای ناقص‌الخلقه، مشروبی (ودکا، نوشیدنی ملی روس‌ها) که می‌نوشند و پوشش قرمزی که از آن برخوردارند (و این رنگ، رنگ پرچم کشور شوروی سابق بود) و هدف براندازی اقتصاد آزاد، همه آدرس‌هایی بودند که کاربر بازی را به شوروی سابق (به عنوان رهبر بلوک شرق که در برابر بلوک غرب صف‌آرایی کرده بود) می‌رساند. در فیلم راکي نیز راکي با شکست دادن حریف خود، در عمل در صدد اثبات برتری بلوک غرب بر شرق است. در بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های دیگری نمادهای مطرح در بازی یا کارتون، کودکان کاربر را به این نتیجه می‌رساند، قهرمان بازی امریکایی و کشوری که بازی در آن جریان دارد، امریکا است. به عنوان مثال، چند تن از پژوهش‌گران تحقیق گزارش می‌دادند که آن‌ها در جریان پرسش و پاسخ با کودکان کاربر مرد عنکبوتی، باربی و نظایر آن‌ها، وقتی از کودکان می‌پرسیدند کشوری که بازی در آن جریان دارد، چه کشوری است، کودکان کاربر با استناد به آسمان خراش‌های تصویر شده در بازی یا ماشین‌های آخرین سیستم موجود در بازی‌ها، کشور مورد نظر را امریکا معرفی می‌کردند.



در موارد دیگری الگوهای مطرح شده بازی‌ها با به تن کردن پوششی که بی‌شبهت به پرچم امریکا نیست و یا ظاهر شدن در فضایی که پرچم امریکا بر آن سایه افکنده است، به شکل غیرمستقیم کودکان کاربر را به این نتیجه می‌رسانند که کشور الگوهای مورد علاقه آنان، جایی جز امریکا نیست.



تدقیق آدم‌های (کشورهای) بد معرفی شده در جریان بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها فراز مهم دیگری است که در الگودزای‌های دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری قابل مشاهده است. طراحان نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری هم‌زمان با ارایه تصویری دقیق‌تر از ماورای الگوهای مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، پویانمایی، کارتون‌ها و فیلم‌ها، دست به تدقیق آدم‌های بدی می‌زنند که در روبروی الگوهای مورد علاقه کودکان قرار گرفته و با آن‌ها خصومت و دشمنی می‌ورزند.

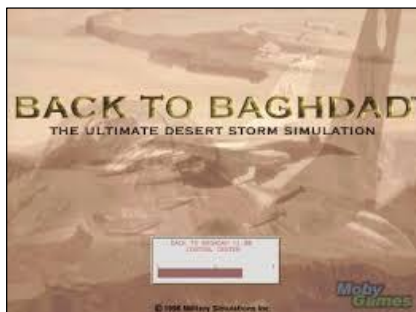
پیش از فروپاشی شوروی سابق (به عنوان رهبر بلوک شرق در برابر بلوک غرب)، آدم‌ها و یا کشور بد فراروی امریکا، شوروی سابق ترسیم می‌شد.

پس از اضمحلال شوروی سابق، آدم‌ها و در واقع کشورهای فراروی امریکا تغییر کردند. منطقی (۱۳۹۵ ب) در همین رابطه می‌نویسد:

«پس از فروپاشی بلوک شرق و فروریزی شوروی سابق که در برابر امریکا، قرار گرفته، خط‌مشی متفاوتی با وی را به جهانیان عرضه می‌داشت؛ عرصه بازی‌های ویدیویی، با تبعیت از نظریه رویارویی و جنگ تمدن‌ها با یکدیگر، رویارویی تمدن مسیحی و اسلامی را در دستور کار خود قرار داده‌اند و

در این میان هر چند به برخی از کشورهای مستقل جهان تهاجم صورت می‌پذیرد (و مثلاً در بازی دزدی بزرگ اتوموبیل، به صراحت بیاناتی مانند «هائیتی‌ها را بکشید» یا «کوبایی‌ها را بکشید»، وجود دارد)، اما مشخصاً لبه تیز تهاجم‌ها، به سمت کشورهای اسلامی است که طبق نظریه هانتینگتون، فراروی امریکا قد علم خواهند کرد.

بازی بازگشت به بغداد، پیش از سقوط صدام، بر ضرورت سقوط وی تأیید داشت:



همان‌گونه که از تصویر برمی‌آید، نه تنها صدام، بلکه گنبد و بارو و کلاً اماکن مذهبی که پشت سر صدام قرار گرفته‌اند و به نوعی بیانگر فضای فکری و فرهنگی افرادی چون صدام القا می‌شوند، هدف نهایی تهاجم نیروهای امریکایی را مشخص می‌سازند.

شرکت کوما^۱، در بازی پرترفدار ژنرال^۲، حمله امریکا به افغانستان را به تصویر کشیده است. در بازی طوفان صحرا^۳، نظامیان امریکایی و متحدان غربی آن‌ها، کویت را از اشغال عراق خارج می‌سازند.

۱. شرکت کوما (Kuma) شرکتی است که دست به تهیه بازی‌های دیجیتالی مورد نیاز هیأت حاکمه امریکا می‌زند.

2. Generals

3. Desert storm

در بازی F-۱۱۷، پنج کشور مسلمان که نام ایران نیز در بین آن‌ها دیده می‌شود، به عنوان کشورهای حامی تروریسم معرفی شده، از کاربران درخواست می‌شود که در قالب خلبان جنگنده نظامی، اهداف نظامی، اقتصادی و حیاتی کشورهای مزبور را بمباران کند. بازیگر پس از آن که کشور مورد نظرش (مثلاً ایران، لیبی و موارد مشابه) را مشخص کرد، تهاجم به سوی آن را شروع می‌کند، اما به سبب طراحی خاص بازی، پیروزی وی ساده به دست نمی‌آید و کاربر بازی ممکن است در مسیر رسیدن به هدف نهایی خویش بارها بازنده شود، از این رو در ادامه، با کینه و نفرت زیادی، تمامی تلاش خویش را برای انهدام کامل اهداف از پیش تعیین شده، به کار خواهد گرفت.

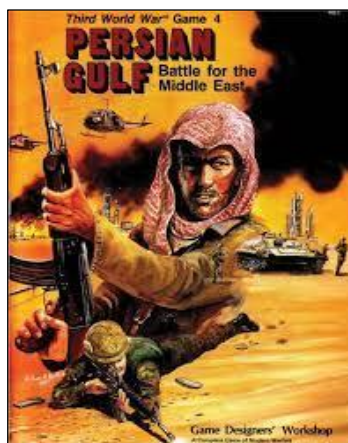
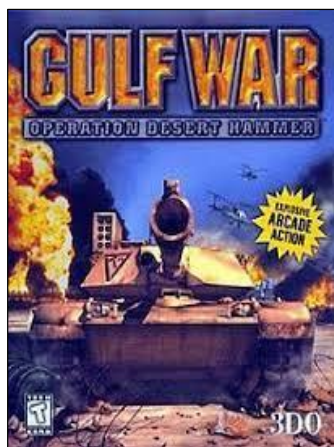


در بازی رایانه‌ای شاهزاده ایرانی^۱، شاهزاده توسط ساحری سحر شده است که بازیگر باید در جریان مبارزه با وی، به نجات او اقدام کند. همان گونه که از تصویر زیر برمی‌آید، مکان حادثه، قابل تطبیق با شهرهای مذهبی ایران (مانند قم) است، تصویر بعد که در جریان نصب بازی بر روی صفحه نمایشگر رایانه ظاهر می‌شود، فضایی از مساجد را به عرصه دید می‌گذارد. آیات شریفه قرآن، روی بالای ستون‌های مسجدی که در تصویر وجود دارد، مشخص است.

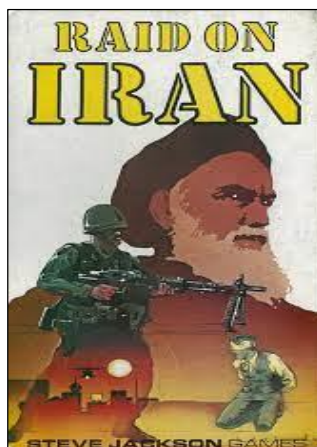
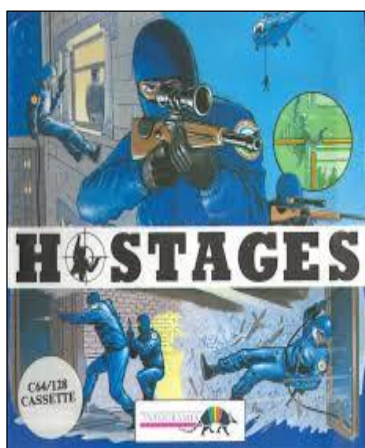




در بازی جنگ خلیج فارس، در قسمت اول بازی حرکت قایق‌های تندرویی که ناوهای امریکایی را هدف قرارداده‌اند، نمایش داده می‌شود، اما در نبردی که رخ می‌دهد، امریکایی‌ها به سبب برخورداری از فناوری برتری که دارند، موفق به نابودسازی قایق‌ها و کسب پیروزی در نبرد خلیج فارس می‌شوند.



در بازی گروگان گیری^۱، سه قهرمان امریکایی وارد صحنه شده، موفق به آزادسازی گروگان امریکایی از دست گروگان گیری می شود که به زبان فارسی با یکدیگر مراده دارند.



مجموعه بازی های نیروی دلتا^۲، از دیگر بازی های تولیدی شرکت کوما است. در این بازی ها، باز هم نظامیان امریکایی، با نفرات معدود خودشان، به برخی از کشورهای مخالف سیاست های امریکا، حمله برده، با انهدام ارتش کشورهای موردنظر، به اهداف خود دست می یابند.

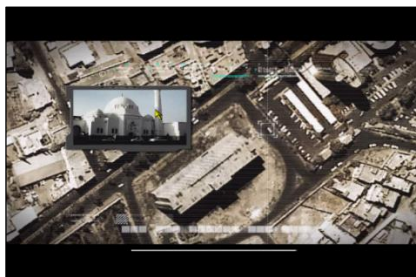
در یکی از بازی های دلتا فورس که ایران مورد توجه قرار گرفته است، حمله نظامیان امریکایی به صحرای طبس ایران، طراحی شده است. کاربران این بازی که در نقش فرماندهی جوخه، در جریان بازی نقش آفرینی می کنند، در جریان بازی، برخلاف واقعیات، به تحقق اهداف خود جامه عمل پوشانده، نیروهای امریکایی را شبانه و به شکل مخفیانه وارد تهران می سازند و گروگان های امریکایی را از بند دانشجویان مسلمان، آزاد می سازند. در بازی اخیر دلتا فورس، به وضوح صدای ایرانی ها مانند: «حاجی هلش بده»، «دیدمش»، «من اینجا کمک می خوام»، «سعید بیا کمک» و نظایر آن شنیده می شوند.



1. Hostages
2. Delta force

بازیگر در جریان بازی به عنوان یک سرباز امریکایی، باید کسانی را که عربی صحبت می‌کنند یا مانند مسلمانان لباس می‌پوشند، به عنوان تروریست مورد هدف قرار داده، آن‌ها را بکشند. «حمله به ایران»، نام بازی دیگری است که شرکت کوما آن را طراحی کرده است. این بازی بر اساس ۵۸ مأموریت، طراحی شده است و طی آن سربازان امریکایی به تأسیسات هسته‌ای ایران حمله می‌کنند. بازی از آنجا آغاز می‌شود که مذاکرات بین‌المللی به شکست انجامیده، ایران از پذیرفتن قطعنامه آژانس بین‌المللی انرژی اتمی سرباز می‌زند. سپس نیروهای امریکایی حمله به تأسیسات اتمی نطنز را آغاز می‌کنند. نیروهای امریکایی ابتدا باید در منطقه‌ای کوهستانی، نیروهای حافظ تأسیسات نطنز را از بین ببرند؛ سپس به داخل تأسیسات نفوذ کرده، با به دست آوردن مدارک غیرقانونی غنی‌سازی اورانیوم، دانشمندی را که در این تأسیسات کار می‌کند، آزاد سازند. پس از نطنز، تأسیسات آب سنگین اراک مورد حمله قرار گرفته، به طور کامل ویران می‌گردد. در فیلم‌نامه بازی حمله به ایران، هدف این حمله، تصرف تأسیسات هسته‌ای ایران و نابودسازی آن به طور کامل عنوان شده است.»

تصویر زیر در صدد القای این معنا هست که محل و ماوای تروریست‌ها مسجدها هستند:



در بازی بتل‌فیلد، داستان بازی به این شرح است که در سال ۲۰۱۴، گروه‌بان دوم بلکبرن از اعضا نیروی دریایی آمریکا به منظور مبارزه و مقابله با عملیات‌های تروریستی گروه نظامی با عنوان «گروه آزادی و مقاومت مردمی» که در بازی با عنوان PLR^۱ یاد می‌شود، به سلیمانیه عراق اعزام می‌شوند. پس از آن گروه‌بان بلکبرن و تیمش برای دستگیری البشیر به سمت تهران می‌روند. در خزانه بانکی در تهران که مملو از دلارهای آمریکایی است، در می‌یابند که پی‌ال‌آر به تجهیزات هسته‌ای قابل حمل روسی دست یافته‌اند و البته دو دستگاه از این تجهیزات مفقود شده است. بلکبرن درخواست پشتیبانی می‌کند و کاروان نظامی «ام ۱ آبرامز» به وسیله سرجوخه میلر برای کمک به گروه بلکبرن اعزام می‌گردد. ولی سرجوخه میلر توسط PLR اسیر می‌شود و گلوی وی به

وسیله فردی به نام «سلیمان» در یک اقدام تروریستی مشابه اقدام‌های القاعده در مقابل دوربین بریده می‌شود.

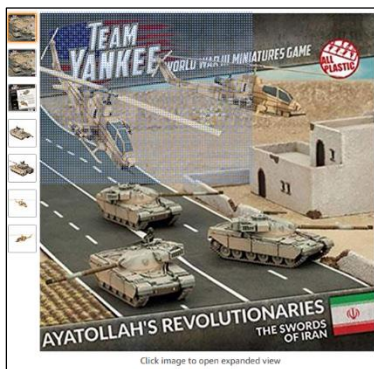
طی عملیاتی در تهران البشیر دستگیر می‌شود و در آخرین جملات قبل از مرگ، از قصد سلیمان مبنی بر انفجار دو سلاح هسته‌ای در نیویورک و پاریس سخن به میان می‌آورد. پس از مدتی بمب هسته‌ای در پاریس منفجر می‌شود و ۸۰ هزار نفر کشته می‌شوند، ولی بالاخره پس از درگیری‌های فراوان سلیمان به وسیله بلکبرن کشته می‌شود و بلکبرن سلاحی را که قرار است در نیویورک منفجر شود در اختیار می‌گیرد.

شواهدی مانند این که گروه تروریستی پی ال آر در طول بازی به زبان فارسی صحبت می‌کنند، پلاک ماشین‌ها، ایرانی است، نظامیان پی ال آر مسلح به سلاح‌هایی چون کلاشینکف و ژ ۳ هستند که سلاح سازمانی سپاه و ارتش ایران است، سلاح خیبر که ساخت صنایع دفاعی ایران است در دست نظامیان گروه پی ال آر قرار دارد، و در نهایت این که رهبر پی ال آر که سلیمان نامیده می‌شود، فراتر از محدود مرزهای جغرافیایی ایران عمل می‌کند، همگی دلالت بر آن دارند که هدف بازی ایران و کشتن سردار سلیمانی است (و البته ساخت این بازی هم‌زمان با اظهارات جک کین فرمانده سابق نیروی زمینی ارتش آمریکا در کنگره آمریکا است که با اشاره به طرح ترور مقامات ایرانی به ویژه مقامات ارشد سپاه گفت: «چرا آن‌ها را به قتل نرسانیم؟ ... چرا ما عامدانه آن‌ها را ترور نکنیم، من نمی‌گویم که اقدام نظامی انجام دهیم، من پیشنهاد می‌دهم عملیات محرمانه انجام دهیم).





تصاویر زیر نیز با درج پرچم و چهره برخی از رهبران ایران، به تدقیق افراد و کشورهای بد فراروی الگوهای امریکایی مورد علاقه کودکان پرداخته‌اند:



سرخورگی روانی و اقتصادی- اجتماعی کودکان و نوجوانان کاربر الگوهای غربی، امر مشهودی است که در گذر کاربری از الگوهای غربی عارض کاربران آن می‌گردد. کودکانی که در دنیای تخیلات خویش به سر برده و در همین دنیا با الگوهای ساخته و پرداخته نهادهای تبلیغاتی سرمایه‌داری برخورد می‌کنند، با دیدن توان‌مندی‌های مختلف این الگوها، به خود وعده می‌دهند که آنان نیز پس از بزرگ شدن، به قدرتی مشابه دست خواهند یافت، اما با فاصله گرفتن هر چه بیش‌تر کودکان از دنیای تخیلی که در آن به سر می‌برند، با فهم میسر نبودن تخیلاتی

که در ارتباط با یافتن قدرتی مشابه الگوی مورد علاقه خویش داشتند، نوعی از سرخوردگی روانی را در خود تجربه می‌کنند.

کودکان اقشار اقتصادی متوسط و ضعیف جامعه، در ادامه کاربری خود از الگوهای غربی، به شکل مشابهی سرخوردگی اقتصادی- اجتماعی را تجربه می‌کنند.

کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها با القاءات متنوع و متعددی مواجه می‌گردند که یکی از این القاءات نیاز به رفاه گسترده‌ای است که کودکان در جریان بازی‌های خود به شکل مستمر با آن مواجه هستند.

کودکان خردسال در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها در عمل با الگوهای متعددی خود را روبرو می‌بینند که این الگوها در غالب موارد در اوج همه چیز ترسیم گردیده‌اند. به عنوان مثال، الگوهایی نظیر بن‌تن، مرد عنکبوتی و بت‌من، از قدرت شگفت‌انگیزی برخوردارند که مشابه آن را در هیچ انسان خاکی نمی‌توان سراغ گرفت. به همین ترتیب الگوهای نظیر باربی، برتر و السا را که از زیبایی خیره‌کننده‌ای برخوردار هستند، نمی‌توان در جهان واقع پیدا کرد.

علاوه بر آنچه درباره قدرت و جذابیت فوق تصور الگوهای مطرح شده در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها از آن یاد شد، این الگوها در بیش‌تر موارد در اوجی از امکانات مالی و مادی ترسیم شده‌اند، به عنوان نمونه، آن‌ها یا در قصر الماس زندگی می‌کنند و یا در قصری از بلور، به همین ترتیب آنان از انبوهی از وسایل متنوع و رؤیایی بهره‌مند هستند و مانند باربی، در حالی که صاحب ۴۰ گونه حیوان مختلف هستند، در برابر کودکان ظاهر می‌گردند.

از سوی دیگر کودکان و نوجوانان که به دلیل برخورداری از تفکر عینی، فاقد دید تحلیلی، انتزاعی و نقاد هستند، 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 صحنه‌های اخیر چنان متعدد و زیاد است که شاید کودکان کاربر بازی‌ها تصور نکنند که چنین شرایطی ممکن است برای آنان محقق نشود.

اما همان‌گونه که از آن یاد شد، برخلاف جهان بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها که گاهی دنیایی همچون بهشت را برای کودک رقم می‌زنند، واقعیت امر جهان حاضر چیزی جز تراحم نیست و

اوضاع و احوال زندگی آنان، آن گونه که آن‌ها دوست دارند و آرزوی آن را در سر می‌پروراند، محقق نخواهد شد و کودکان در برخورد با جهان واقعی بلافاصله و یا در برخی از موارد پس از گذشت مدتی، درمی‌یابند که تصورات شیرین آن‌ها، پایه در واقعیت نداشته، رؤیایی بیش نبوده است و همین مسأله سبب می‌شود که آنان دچار یأس و سرخوردگی شوند و احساس کنند دسترسی به امکاناتی که آنان آرزوی رسیدن به آن را داشتند، خیالی دست نیافتنی است و هرگز در دسترس آنان قرار نخواهد گرفت.

کودکان کاربر الگوهای امریکایی پس از بزرگ‌تر شدن درمی‌یابند که جایگاه الگوهای مورد علاقه آنان چنان رفیع و منیع است که دسترسی آنان به آن محال است، به این معنا که آنان نه تنها به امکانات مالی و رفاهی نظیر الگوهای مورد علاقه‌شان دست نخواهند یافت، بلکه به جذابیتی مشابه آنان (در دختران) و یا قدرت و توانی نظیر آنان (در پسران) نیز دست نخواهند یافت، بنابراین به سادگی دچار یأس، تأسف و تحسر می‌گردند.

شایع‌ترین راه حلی که می‌تواند در شرایط یأس، اندوه و دلمردگی کاربران مؤثر واقع آمده، آنان را از بن‌بستی که فراروی آن‌ها پدیدار شده است، نجات دهد، این است که کودکان کاربر پس از پذیرش آن که آنان هرگز نمی‌توانند شبیه الگوهای مورد علاقه خودشان در امکانات اقتصادی، اجتماعی و جذابیت‌های فیزیکی شوند، آنان را به عنوان انسان‌های دست اول و دست نیافتنی نزد خودشان بپذیرند و سعی کنند خودشان به عنوان انسان‌های دست دوم، تا می‌توانند با کمک آرایش، پوشش و تقلید اعمال و رفتار الگوهای مورد نظرشان، خود را به آنان نزدیک سازند. به تعبیر دیگر کودکان کاربر در فرایند اثبات الگوهای مورد علاقه خویش در عمل به نفی خویش می‌رسند، در شرایط جدید، از کودکان کاربر نباید انتظار شخصیتی مستقل را داشت، زیرا آنان با کنار نهادن علایق فکری و فرهنگی خویش، در حداکثر کوشش و تلاش‌هایشان، چیزی جز یک باربی دست دوم یا بن‌تن دست دوم بیش‌تر نخواهند بود.

کاربران پس از وقوف به اندیشه‌های خطایشان در تحقق شرایط مشابه همچون الگوهای مورد علاقه برای خودشان، در اندیشه گریز از بن‌بست فکری و عاطفی که برای آنان پدید آمده است، برمی‌آیند.

اما کودکانی که در کودکی خویش دست به اتخاذ مواضعی مشابه می‌زدند، در سنین بلوغ و دست‌یابی به تفکر انتزاعی خود درمی‌یابند که پرخاشگری بی‌حساب و کتاب و حتی زدن و از بین بردن پلیس، در عرف جامعه آنان نمی‌گنجد و قوانین مدون موجود، هرگونه پرخاشگری آنان را با تنبیه مواجه خواهد ساخت، بنابراین کودکان دیروز و انسان‌های در سن بلوغ امروز، در یک جمع‌بندی اجمالی نتیجه می‌گیرند که باید بسیاری از افکار دوران کودکی خویش را کنار بگذارند.

از این رو کاربران در حالی که ترس، رعب و وحشت موجودات فرازمینی، هیولاها، زامبی‌ها و انسان‌های شرور را در ذهن خویش دارند، باید با کنار نهادن پرخاشگری متقابل خود، به زندگی خویش ادامه دهند که بالطبع این تحول مهم، به ترس و انزوای نسبی آنان خواهد انجامید. سرخوردگی‌های روانی، اجتماعی و اقتصادی کاربران، امر دیگری است که به تشدید احساس شکست و ترس آنان می‌انجامد، زیرا آنان در فراز دیگری از ارزیابی‌های عقلانی خویش به توهمی بودن دستیابی به جذابیتی مشابه الگوهای مورد علاقه خود یا امکانات مالی مشابه آنان وقوف یافته‌اند.

اما کاربران علاوه بر آن که پرخاشگری گسترده‌ای را از طریق بازی‌های دیجیتالی، در ذهن خویش نهاده‌اند، موارد دیگری مانند مصرف‌گرایی و رفتارهای شهوی را نیز در ذهن خود نهاده‌اند که به آنان این امکان را می‌دهند که در جمع‌بندی جدید خود از اوضاع و احوال جهان خویش، به این راه حل تن دهند که به جای پیشه کردن شخصیتی مستقل، آزاد و انسانی، شخصیتی حقیر و ترسان را پیشه خود کند که ترس مضاعف رعب‌های بازی‌های دیجیتالی را در ذهن دارد. اما کاربران می‌توانند با اتکا به دیگر ذخایر ذهنی خویش که رفتارهای مصرفی و شهوی است، با انداختن خود به چرخه موضوع‌های اخیر، در عمل رنج و تألم شکست‌های پیاپی خود را جبران کنند.

مجموعه آنچه از آن یاد شد، سبب می‌شود کودکان کاربر محصولات جهان سرمایه‌داری، به جای آن که به عنوان انسان‌هایی آزاده، نودوست و انسان‌گرا تربیت شوند، انسان‌هایی منفعل، ترسو، توسری خورده و حقیر تربیت شوند که این انسان‌ها، انسان‌هایی ایده‌آل برای نظام سرمایه‌داری شمرده می‌شوند.



در مصاحبه‌های انجام شده دانش‌آموزان دبستانی، شواهد زیادی دال بر صحت تحلیل نظری ارایه شده وجود دارد.

کیانای ۱۲ ساله در اظهارنظر خویش، از دلدادگی خود به برخی از هنرپیشه‌های هالیوودی، به شرح زیر یاد کرده است:

«- بیش‌تر چه نوع فیلم‌هایی می‌بینی؟

فیلم‌های تخیلی، عاشقانه.

- خارجی یا فارسی؟

خب من بیش‌تر خارجی دوست دارم.

- مامان و بابات چی؟

اونا هم بیش‌تر خارجی می‌بینن.

- چرا فارسی نمی‌بینی؟

چون اصلاً آدم نمی‌فهمه آخرش چی می‌شه.

- اسم فیلم‌هایی که دوست داری رو بهم می‌گی؟

من بیش‌تر فیلم‌های جانی دپ و سم کلفلین رو نگاه می‌کنم، یعنی عاشق فیلماشم.

- بیش‌تر کدومشون رو دوست داری و فیلم‌هاشون رو می‌بینی؟

بین یه فیلم بود که ۲ نفرشون با هم بازی کردن، توی دزدان دریایی کارائیب، هم جانی دپ و

هم سم کلفلین توش بودن فیلمش عالی بود اصلاً.

- چرا فیلم‌هاشون رو دوست داری؟

آخه خیلی نقاششون رو قشنگ بازی می‌کنن و تمام صحنه‌های فیلم برای آدم جذابه.

- فقط همین؟

آره دیگه».

جذابیت‌های مختلفی که تا اینجا به اجمال از آن‌ها یاد شد، سبب می‌شوند کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی در حد گسترده‌ای کاربر محصول‌های فرهنگی آن سوی آب شده، از توجه و استفاده از محصول‌های نهادهای فرهنگی خودشان سرباز بزنند. نیکای ۱۱ ساله، در مصاحبه خودش مصداق بارزی از این مسأله را به دست می‌دهد:

«- توی کارتون دختر کفشدوزکی چی رو دوست داری که دنبالش می‌کنی؟

دختر کفشدوزکی رو به خاطر این دوست دارم که اولاً شخصیت اولش دختره، دوماً ابر قهرمانه،

اگر اون نباشه، نمی‌شه جلوی اون آدم بدجنسی که هست رو گرفت، بعد از انیمیشن‌های ابر قهرمانی خوشم میاد کلاً.

- به نظرت ابر قهرمان کی هست؟

کسی که یه عالمه کارهای مختلف می‌تونه انجام بده، قدرتش از همه بیش‌تره و به همه کمک

می‌کنه، همه رو هم نجات می‌ده.

- تو ابر قهرمان ایرانی هم می‌شناسی؟

نه، نمی‌دونم، مگه داریم.

- کارتون‌های ایرانی هم نگاه می‌کنی؟

آره، نگاه می‌کنم، خیلی کم، البته اگر کانال ایران داشته باشیم که این‌جا نداریم، اگر برم جایی

که داشته باشه، آره، نگاه می‌کنم، ولی اینایی که می‌بینم رو بیش‌تر دوست دارم.

- کارتون ایرانی نیست که توی اینترنت دنبالش بگردی یا این‌قدر دوستش داشته باشی که

بخواهی با اینترنت ببینی؟

آخه نمی‌بینم زیاد، واسه همین دنبالش نمی‌گردم، چون نمی‌دونم چی داره که.

- یعنی اسم‌های کارتون‌های ایرانی رو هم نمی‌دونی، برای همین دنبالش هم نمی‌گردی؟

آره، نمی‌شناسم اصلاً».

دلدادگی کودکان، نوجوانان و جوانان به الگوهای غربی و کلاً فضای مجازی در غالب موارد سبب

می‌شود، اولیای آنان نسبت به ارزش‌های متفاوتی که فرزندان از طریق الگوها و فضای مجازی به

دست آورده و آن‌ها را نصب العین خویش قرار می‌دهند، حساس شده و واکنش نشان دهند و در

عمل اختلاف فرزندان و اولیا در این میان پدید آمده و تشدید شود.

مهرتاب ۱۱ ساله، در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد که مادر وی یک روان پزشک مقید و مذهبی است

و همواره از دخترش می‌خواهد از الگوهای زنانه‌ای تبعیت کند که از اقتدار برخوردارند، نه الگوهایی

مانند سیندرلار که منتظر رسیدن مردی برای نجات آنان است، ولی مهرتاب، چندان مایل به تن دادن

به خواست مادر نیست:

«... مامانم نمی‌ذاره (کارتون) آناستازیا و اینا رو ببینم.

- چرا نمی‌ذاره؟

نمی‌دونم می‌گه این کارتونایی که دخترای خنگ داره، نمی‌خرم که ببینی.

- یعنی چی دختر خنگ داره؟

یعنی اینا باهوش نیستن دیگه.

- یعنی چی باهوش نیستن، مگه چه طورین؟

یعنی همه‌اش همه بهشون زور می‌کن، بعد شاهزاده میاد نجاتشون می‌ده، می‌گه آدم خودش

خودش رو باید نجات بده، نه که وایسه شاهزاده بیاد با اون ازدواج کنه و این طوری نجات پیدا کنه.

- تو با مامانت موافقی؟

آره خب، ولی دوششون دارم خیلیم قشنگه.

- کجا یه قسمت‌هایی از آناستازیا رو دیدی؟

هر جا می‌خوام ببینمش، دقیقاً تا می‌رن روی کشتی، بابام میاد دنبالم (ادای گریه کردن در می‌آورد)، یعنی هر بار می‌رم خونه دوستان و داییم می‌گم برام بذارن که ببینم، ولی همیشه تا میان بذارن، بابام میاد دنبالم بریم خونه نفرین شده اصن (می‌خندد و ادای گریه درمی‌آورد).

- همه کارتونها این جوری می‌شه؟

نه، فقط این مثلاً سیندرلا و سفید برفیم ندارم خودم، ولی اونا رو کامل دیدم خونه داییم.

- مامانت می‌دونه این کارتونها رو تو دیدی؟

نه نمی‌دونه، بفهمه ناراحت می‌شه.

- پس چرا نگاه می‌کنی؟

چون دوست دارم ببینمشون، خیلی خوشگلن، خب اشکال نداره خنگن که، به جاش مهربون... .

- مامانت همه کارتونها رو نمی‌گذاره ببینی؟

نه دیگه، باهام خودش نگاه می‌کنه، ولی می‌گه کارتونایی که دخترش خنگه رو نباید ببینی،

کارتونایی که دخترش خوبه و دنیا رو نجات می‌ده، ورزش می‌کنه و درس می‌خونه رو باید ببینی.

- دیگه چه آدمی رو توی کارتون دیدی که شبیه چیزیه که مامانت می‌گه؟

اون دختر سیاه پوسته، این جوریه، خیلی از اون خوشم اومد، مخصوصاً از صدای مسخره اون آدم

فضایه (می‌خندد و صدای او را تقلید می‌کند).

- چرا از اون خوشت می‌اومد؟

یه دختری بود، آدم فضاییا حمله کردن به زمین، بعد با کمک یکی از اون آدم فضاییا که دوست

زمینیا بود، همه آدما رو نجات داد.

- تو این جور دخترها رو بیش‌تر دوست داری یا سیندرلا این‌ها رو؟

اینا خیلی خوشگل‌ترن و باهوشن، راست می‌گه مامانم.

- پس چرا قایمکی اون‌ها رو نگاه می‌کنی؟

می‌خوام ببینم چه طورین خب، چرا می‌گه خنگن.

- فقط به خاطر اینه؟

خوشگلم هستن خب.

- دیگه چه چیزهایی رو قایمکی دیدی؟

(می‌خندد) قایمکی ندیدم دیگه.

- مطمئنی؟ من خودمم بچه بودم بعضی وقتا قایمکی، بعضی چیزا رو می‌دیدما!

دیدم یه بار فقط قول قول می‌دی به هیچ کی نگي، به معلمون بگی خیلی بد می‌شه‌ها.

- خیالت راحت قول می‌دم.

بگو به جون مامانم به هیچ کی نمی‌گم.

- به جون مامانم نمی‌گم.

یه بار ماریه اشتباهی یه سی‌دی باریی آورده بود مدرسه، بعد خانم ناظم بفهمه خیلی عصبانی می‌شه و دعوا می‌کنه، بعد اون روز بهمون گفتن کسی از این چیزا نیاورده که، بعد گفتن ساعت آخر کیفامون رو می‌گردن، خودمون بگیم. ماریه خیلی ترسیده بود، به خدا از قصد نیاورده بود جا مونده بود تو کیفش، بعدش منم دیدم بیچاره می‌شه، توی دفترچه خاطراتم یه جا هست، قفل داره، گذاشتمش اون جا چسبم زدیم که معلوم نشه. قرار شد آخر کلاس بدم بهش، ولی یادمون رفت، رفتم خونه دیدمش، بعد هیچ کی خونه نبود، تو لپ‌تاپ مامانم دیدمش، خیلی خوشگل بود، خلیلیییییییی اون یه بارم بی‌اجازه دیدم.

- فقط همون یه بار بود؟

نه، بعد اون همه سی‌دی باربیاش رو برام مباره.

- نترسیدی بفهمه مدرسه؟

نه نمی‌فهمن، خیلی قایمش می‌کنیم».

بررسی‌های میدانی گروه تحقیق حکایت از آن دارد، بسیاری از کودکان، نوجوانان و جوانان با ملاحظه مخالفت اولیایشان در هواداری آنان از الگوهای غربی و یا کلاً در کاربری آنان از فضای مجازی، دست به پنهان کاری زده و خانواده‌هایشان را دور می‌زنند. مهتاب ۱۱ ساله، وقتی می‌بیند مادر وی با کاربری او از الگوی عروسکی- کارتون باریی و الگوهای مشابه مخالفت می‌کند، دست به دور زدن وی می‌زند. وی در قسمتی از مصاحبه خودش چنین بیان می‌دارد:

«- مامانت وقتی جایزه باریی تو رو دید، چی گفت؟

هیچی نگفت، تازه براش با هم لباس و روسری دوختیم، از این چرخ خیاطی کوچولوا دارم.

- روسری دوختین؟

آره، مامانم گفت لباساش کمه، بیا براش یه عالمه لباس بدوزیم، تازه براش تشکم دوختیم.

- دیگه چه چیزهایی دوختین؟

- براش جا نماز و چادر نماز دوختیم که من و مامانم و اون سه‌تایی با هم نماز بخوانیم.

- ||| باریی مگه نماز می‌خوانه؟

تو قصه‌اش نه، ولی باریی من نماز می‌خونه».

در بررسی نتایج سرمایه‌گذاری‌های دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری در زمینه پردازش الگوهای مختلف و دیگر جذابیت‌هایی که در فضای مجازی مطرح است (و به برخی از آن‌ها اشاره شد)، می‌توان گفت که این سرمایه‌گذاری‌ها، به سهم خود نتایج قابل قبول و موفقی برای نظام سرمایه‌داری در برداشته‌اند. توهیم زدگی کاربران نوجوان و جوان الگوهای غربی و فضای مجازی از

سوئی و کعبه آمال دیدن غرب از سوی دیگر، برخی از اهم نتایج سرمایه‌گذاری‌های پیش‌گفته هستند.

بیانات الهام ۹ ساله، به وضوح حکایت از روند مغشوش جامعه‌پذیری وی دارد:

«از ماهواره دیگه چی نگاه می‌کنی، فیلم‌های جم رو شده که ببینی؟»

فیلمای جم رو مامان و بابام نمی‌داشتن که ببینم. هنوزم نمی‌دونم چرا نمی‌ذارن من ببینم. بعضی وقتا که دیدم چیز خاصی نداشته. هیچ مشکلی نداشت.

- پس فیلمی رو از جم و بقیه شبکه‌ها دنبال نکردی؟

بعضی وقتا دیدم، ولی این که بشینم و نگاه کنم نه.

- همون بعضی وقت‌ها چی می‌دید؟

مثلاً پیش اومده بود که دختر و پسر همدیگه رو بوس کنن یا لباس‌های خیلی کوتاه اینا

می‌پوشیدن، شاید واسه همین بابا نمی‌داشت ببینم.

- به نظرت لباس پوشیدنشون چه طور بود و تو چه حسی نسبت به اون لباس‌ها داشتی؟

دختراشون همیشه پاشنه بلند می‌پوشیدن و لباسای خوشگل.... شبیه پرنسسا و باریبا بودن... خیلی

دوست دارم بزرگ که شدم، شبیه اینا بشم».

بسیاری از الگوهای غربی با به نمایش نهادن زندگی لاکچری خود، هواداران خویش را به این اندیشه می‌اندازند که آن‌ها هم همچون الگوهای مورد علاقه‌شان رفتار کنند تا از امکانات مشابه برخوردار گردند، به همین سبب دختران و پسران فکر می‌کنند با سپردن چهره و بدنشان به دست جراحی زیبایی و تراشیدن بدن خودشان و یا یافتن اندامی عضلانی و سیکس‌پک، می‌توان به این مهم نایل آمد، حال آن که کسب شهرت جهانی نظیر آریانا گراند، سلنا گومز، شکیرا و مانند آن‌ها به سادگی حصول پذیر نبوده، باید این افراد بسیاری از هنجارها را شکسته و بسیاری از ارزش‌های غیرمتعارف دیگر را پذیرفته و از آن خود کنند تا توسط نهادهای تبلیغاتی غرب، در مسیر شهرت جهانی قرار گیرند.



مهدی ۱۲ ساله، در توصیف خویش از دختر دایی خودش، نمونه‌ای از توهم زدگی هواداران الگوها را به شرح زیر مطرح کرده است:

«مهدی توی اطرافیان شما کسی هست که زیاد به گوشی و اینترنت اعتیاد داشته باشه؟»

- آره، دخترداییم زیاد از گوشی استفاده می‌کنه.
- دختر داییت چند سالشه؟
- تقریباً همسن هستیم.
- چه استفاده‌هایی از گوشی می‌کنه؟
- از اینستاگرام زیاد استفاده می‌کنه، برای این که فالوورهاش بیش تر بشه.
- چه کار می‌کنه که این فالوورها زیاد بشه؟
- کلیپ درست می‌کنه که مردم خوششون بیاد و لایکش کنن.
- خودش این کلیپ‌ها رو درست می‌کنه؟
- بعضی‌هاش رو آره.
- موضوع این کلیپ‌ها چیه؟
- آهنگه بیش تر.
- یعنی با آهنگ فیلم درست می‌کنه؟
- آره، مثلاً آهنگ می‌ذاره، بعد لب‌خونی می‌کنه و از خودش فیلم می‌گیره، بعد چالش هم می‌ذاره توی اینستاگرام.
- چه آهنگ‌هایی رو بیش تر دابسمش می‌کنه؟
- نمی‌دونم بیش تر خارجیه.
- چه چالش‌هایی می‌گذاره توی اینستاگرام؟
- مثلاً چند وقت پیش چالش عینک گذاشته بود، یعنی عینک رو می‌داشت رو سرش، از خودش فیلم می‌گرفت.
- خوب این‌ها چه سودی براش داره؟
- ممکنه معروف بشه و بعد بتونه از همین راه بره بازیگری سینما».
- کعبه آمال دیدن غرب توسط نوجوانان و جوانان و تلاش آنان برای مهاجرت به آنجا، از دیگر تبعات بارز کاربری از الگوهای غربی و محتویاتی که در فضای مجازی وجود دارد، به شمار می‌آید. عرفان ۱۰ ساله که به شدت نیز تحت تربیت خانواده بوده، والدگری الکترونیک در مورد وی به دقت اعمال می‌شود، در مصاحبه خودش بیان می‌کند، نمی‌داند چرا کلاً از آن سوی آب خوشش می‌آید:
- «- به نظرت اوضاع اقتصادی ایران خوب هست؟
- نه، اگر خوب بود که برادر من هر روز زنگ نمی‌زد به مامانم بگه، می‌خوام از تهران برگردم، می‌دانی چرا، چون کلی کار می‌کنه، ولی هر چی در میاره، اندازه خرج و خوراک خودشه.
- به نظرت تقصیر کی هست؟

اونایی که تو مجلس ان، خودشان کلی حقوق می گیرن، ولی به فکر مردم عادی نیستن.

- به نظرت باید چه کار کنند؟

باید برن کشورهای دیگه یاد بگیرن، ببینن آلمان چه کار کرده که الان بی کار نداره، همون کار

رو کنن، بالاخره ایران خیلی کشور بزرگیه، برای چه مردم تو فقر باشن.

- دوست های خودت هم این جور فکر می کنن؟

اونا رو نمی دانم، ولی خانواده خودم همیشه از گرانی می گن.

- دوست داشتی آلمان بودی که به نظرت این قدر اوضاع اقتصادی خوب هست؟

نه، ولی آره.

- چرا؟

نمی دانم، دوست دارم، کلاً خوشم از او ور آب میاد».



آیسان و صحرای ۱۲ ساله هم در مصاحبه های خودشان از علاقه وافر خویش به مهاجرت یاد

کرده اند:

«- خوب از خواننده های ایرانی خواننده مورد علاقه ات کیه؟

گوش نمی دم زیاد.

- چرا؟

نمی دونم، حال نمی کنم خیلی، البته آهنگای سیروان رو گوش می دم.

- چرا حال نمی کنی؟

خب آخه خواننده چرت زیاد داریم، کلاً تو ایران هیچ چیز به درد بخور نداریم.

- چرا نداریم؟

آخه ببین، نه مارک لباس معروف داریم، نه برندای معروف گوشه داریم، کلاً هیچی نداریم.

- این وسط چی بیش تر از همه تو رو اذیت می کنه؟

فیلترینگ. همه چیز رو فیلتر کردن، فقط مونده بیان خونه ما رو فیلتر بکنن، تمام آپای خوب،

سایتای معروف، تا سان کلود رو فیلتر کردن، آخه آپ آهنگ چیه که فیلترش کردید.

- خوب خودت برای این اوضاع راهکاری به نظرت می‌رسه؟
اگر قرار بود راهکاری باشه یا گوش بدن، انجام شده بود، من فقط منتظر مدرسه‌ام تموم شه، از ایران برم».

«- فقط به خاطر خاله‌ات می‌خوای خارج بری؟

نه، آخه می‌خوام خواننده شم، اینجا نمی‌ذارن.

- چرا خواننده؟

دوست دارم آخه. پیاو که می‌زنم، دوست دارم باهاش بخونم».

با توجه به آنچه به اجمال از آن یاد شد، می‌توان نتیجه گرفت، رسانه‌های غرب (با حمایت فضای مجازی) روی کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی به حد گسترده‌ای اثرگذار واقع شده‌اند و به سبب برخورداری از سرمایه‌گذاری‌های وسیع از سویی و پیش‌برد اهداف خاص خویش از سوی دیگر، در قیاس با رسانه‌های داخلی ایران در موضع برتر و بالاتری قرار گرفته، اثرگذاری جدی‌تری بر کاربران ایرانی دارند.

۳-۳- تأملی دوباره در جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی



در بررسی اثرهای جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی، به ترتیب اثرهای روانی- تربیتی، اثرهای فرهنگی- اجتماعی، اثرهای اخلاقی- عقیدتی و اثرهای اقتصادی- سیاسی جامعه- پذیری کودکان و نوجوانان دبستانی مورد بحث قرار خواهند گرفت.

در بررسی اثرهای روانی- تربیتی، عناوین زیر مورد بحث قرار گرفته است:

احساس بدشکلی بدنی، اضطراب‌های نو پدید، پرخاشگری و کاهش حساسیت نسبت به آن، کاهش حس نودوستی، کاهش حساسیت نسبت به مواد مخدر، عصبی شدن، ورود زود هنگام به دنیای بزرگ‌سالی، اعتیاد، محروم شدن دختران از مادرگری و برخی از اختلال‌های ذهنی، کاهش سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، جذابیت فناوری‌های ارتباطی، اخذ فلسفه زندگی از

محتوای مورد کاربری، ارتقای خودکنترلی، تحول‌های ارزشی، عادی شدن تقلب و فریب در فضای مجازی، علاقه به موفقیت یک شبه، رکیک شدن بیان و سوق یافتن به طرف بی‌حیایی.

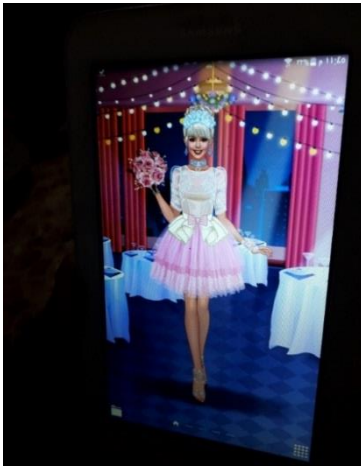
در بررسی اثرهای فرهنگی- اجتماعی، عناوین زیر مورد بحث قرار گرفته است:
دسترسی به جریان آزاد اطلاعاتی، مواجه شدن با رسانه‌های قدرتمند غرب، بصری شدن فرهنگ، جهانی شدن، تحول سبک زندگی، برخی از اثرات آموزشی، اثرپذیری از الگوهای مطرح شده، تحول گذران اوقات فراغت کاربران، تحول‌های گروه همسالان، تحول‌های هویتی نوجوانان و جوانان، گسست نسلی و علاقه به مهاجرت به غرب.

در بررسی اثرهای اخلاقی- عقیدتی، عناوین زیر مورد بحث قرار گرفته است:
سردرگمی ارزشی، تحول‌های ارزشی، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، استقبال از تقلب، رکیک شدن بیان، استقبال از فرهنگ شهوی، پر رنگ شدن زندگی مادی در چشم و دل کودکان و نوجوانان، دشوار شدن تربیت دینی در عصر حاضر، مواجهه با مقوله سحر و جادو، سوق یافتن به سمت خرافه‌گرایی و تعارض‌های عقیدتی.

و سرانجام در بررسی اثرهای اقتصادی- سیاسی، عناوین زیر مورد بحث قرار گرفته است:
مصرف زدگی و ایدئولوژی شدن مصرف، حرفه‌آموزی، کسب درآمد، محوریت یافتن پول، پذیرش القانات رسانه، پذیرش القانات سیاسی رسانه، ستایش ابزار به مثابه منشأ قدرت.
در ادامه عناوین پیش‌گفته مورد بحث قرار خواهند گرفت.

۱-۳-۳- اثرهای روانی - تربیتی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی





(تصاویر نخست، متعلق به دختر خردسالی است که در راه‌پیمایی اربعین در صدد تکریم و پذیرایی از راهپیمایان مراسم اربعین است. تصاویر بعدی، تصویری از بازی‌های همان دختر در تبلتش است که توسط دانشجوی نگارنده برداشت شده است).

با بررسی مصاحبه‌های انجام شده با دانش‌آموزان دبستانی مندرج در فصل دوم کتاب، تبعات روانی زیر در روند اغتشاش پدید آمده در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان دبستانی مشاهده می‌شود:

احساس بدشکلی بدنی، برخی از اضطراب‌های نوپدید، پرخاشگری و کاهش حساسیت نسبت به آن، کاهش حس نוע دوستی، کاهش حساسیت نسبت به مواد مخدر، عصبی شدن، ورود زود هنگام به دنیای بزرگ‌سالی، اعتیاد، محروم شدن دختران از مادرگری و برخی از اختلال‌های ذهنی^۱ ۲.

۱. منطقی (۱۳۹۹ ب) در توصیف اثرات روانی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به ارایه عناوین زیر اقدام ورزیده است:

گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، احساس حقارت مضاعف، ارضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه- بزرگسال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، روان بی‌اشتهایی، شب ادراری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زودهنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ- زودرس، کودک آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس‌فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی.

تفاوت لیست ارایه شده با لیست به دست آمده از مصاحبه‌های کتاب را عمدتاً باید به حساب محدود بودن حجم نمونه پژوهش گذاشت. با افزایش مصاحبه‌ها، همپوشی لیست به دست آمده با لیست ارایه شده منطقی، قطعاً بیش‌تر خواهد شد.

۲- در چند مجلد از مجموعه کتاب‌های کاربری کودکان و نوجوانان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید به موارد مورد بحث در این قسمت به شکل مشروح‌تری پرداخته شده است.

با بررسی مصاحبه‌های دختران و پسران دبستانی مندرج در فصل دوم کتاب، پیامدهای تربیتی زیر در روند اغتشاش پدید آمده در روند جامعه‌پذیری دانش‌آموزان دبستانی ایرانی قابل ملاحظه است:

کاهش سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، جذابیت فناوری‌های ارتباطی، اخذ فلسفه زندگی از محتوای مورد کاربری، ارتقای خودکنترلی، تحول‌های ارزشی، عادی شدن تقلب و فریب در فضای مجازی، علاقه به موفقیت یک شبه، رکیک شدن بیان و سوق یافتن به طرف بی‌حیایی^۱. در ادامه عناوین به دست آمده از مصاحبه کودکان و نوجوانان دبستانی، به اجمال مورد بحث قرار خواهند گرفت.

احساس بدشکلی بدنی یا بدریخت‌انگاری، یکی از مهم‌ترین تبعات روانی است که در جریان کاربری از محصول‌های فرهنگی غربی که تأکید وافری بر اندام آدمی دارند، قابل ملاحظه است، احساس اخیر در سطح هر دو جنس مذکر و مؤنث قابل مشاهده است، اما از آنجا که طبع زیباپسند و زیبایی دوست در جنس مؤنث بیش‌تر است، حساسیت‌های دختران در این زمینه بیش‌تر از پسران ملاحظه می‌گردد.

با مشاهده مصاحبه‌های الینا و الهام ۹ ساله مشخص می‌شود که الینا از چاق بودن خویش ناراضی است و الهام هم که احساس بدشکلی بدنی دارد، تصور می‌کند با جراحی بینی خودش، بدشکلی (توهمی) خویش را مرتفع خواهد کرد.

«- کارتون دختر کفش‌دوزکی رو خیلی دوست داری؟»

خیلی، خیلی، خیلی، خیلی، خیلی.

- چرا دوستش داری؟

چون دختر کفش‌دوزکی خیلی خوشگله، قهرمانه.

- مگه چه جوویه؟

۱. منطقی (۱۳۹۹ ج) در توصیف اثرات اخلاقی- تربیتی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به ارایه عناوین زیر اقدام ورزیده است:

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

تفاوت لیست ارایه شده با لیست به دست آمده از مصاحبه‌های کتاب را عمدتاً باید به حساب محدود بودن حجم نمونه پژوهش گذاشت. با افزایش مصاحبه‌ها، همپوشی لیست به دست آمده با لیست ارایه شده منطقی، قطعاً بیش‌تر خواهد شد.

مثلاً یه لباس کفشدوز کی داره که خال‌های سیاه داره. بعد لباسش خوشگله. گریه سیاه دم کمربندی داره... خوشگله دیگه، لاغره، مهربونه... من دوست داشتم مثل اون بودم.

- مگه فقط کسی که لاغره خوشگله؟

نه. کلاً موهاش، لباسش. همه چیزش خوشگله.

- خوب چرا دوست داری مثل اون باشی؟

اومم چون احساس می‌کنم اگه من یه قهرمان بشم، همه من رو تشویق می‌کنن. برای دنیا عزیز

می‌شم.

- ولی تو همین جور می‌هم عزیز هستی.

آرره (با کمی تردید) عزیز هستم، ولی همه مردم به من می‌گن که آفرین دختر کفشدوز کی. بعد من اگه شرور کسی رو اذیتش کنه، می‌رم اون آدم رو کمکش می‌کنم.

- آهان. الینا گفتی دختر کفشدوز کی لاغره. یعنی به نظر تو هر کسی که لاغر باشه، خوشگله؟

اوهوم. (با ناراحتی) اون لاغره، ولی من لاغر نیستم.

- مگه هر کی لاغر نباشه، خوشگل نیست؟

(با ناراحتی) نه.

- یعنی به نظرت خودت خوشگل نیستی؟ تو که خیلی قشنگی.

چرااا صورتم رو خوشم میاد، ولی یه وقتایی به خودم می‌گم، چرا من این قدر تپلم.



«- خودت رو آرایش هم می‌کنی؟»

نه، آرایش زیاد نمی‌کنم. مامانم دوست نداره.

- خودت چه طور؟

من عاشق آرایشم. گفتم که صدف بیوتی رو هم می‌بینم. من رژ رو خیلی دوست دارم.

- چه طور از بین همه چیزها، رژ رو بیش‌تر دوست داری؟

- مثلاً برتزه‌ها که یه مدل کارتونن، لبای گنده دارن و رژاشون خوشگلن.

خب برتزه‌ها که خیلی کارتونی هستن، قیافه‌هاشون طبیعی نیست.

اتفاقاً خیلی دوست دارم بزرگ که شدم، اون طوری کنم لبامو یا دماغمو عمل کنم.

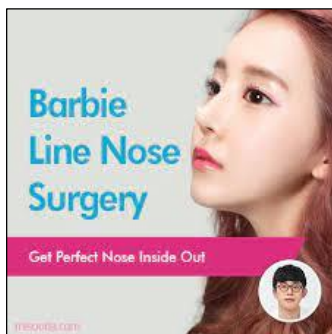
- عه چرا، تو که خیلی خوشگلی؟

اونا از من خوشگل ترن... تو همین اینستا هم که مامانم می بینه، بچه ها خیلی خوشگل تر از منن.

- خب اون ها رو می بینی، چه حسی بهت دست می ده؟

حس این که خوشگل نیستم و باید تغییر کنم تا خوشگل بشم. حتی مامانم هم دماغش رو عمل

کرده. به منم می گن که دماغم شبیهه اونه. واسه همین بهتره که منم عمل کنم».



اضطراب های نوپدید، مقوله جدید دیگری است که در ایجاد اغتشاش در روند جامعه پذیری کودکان، نوجوانان و جوانان قابل احصاء است. به عبارت دیگر برخلاف اضطراب هایی که تاکنون وجود داشته است و به دلایل خانوادگی یا اجتماعی، اضطراب گریبان برخی از افراد را می گرفته است، با تحقق فضای مجازی، این فضا نیز اسباب اضطراب برخی از کاربران را فراهم می آورد، زیرا با ورود فرد به فضای مجازی و کاربری او از قسمت های مختلف، همان گونه که رد پای آدمی روی برف ها می ماند، رد پای وی در فضای مجازی می ماند و فردی که احياناً به دلیل کنجکاوی، غفلت و یا بی توجهی دست به خطایی در فضای مجازی زده است، بعدها همواره ترس افشای خطایی را خواهد داشت که زمانی در کودکی یا نوجوانی خویش به آن مبادرت ورزیده است. الهام ۹ ساله، در مصاحبه خودش به طرح نمونه ای از این دست موارد پرداخته است:

«- با دوست هایی که داری، در گروه راجع به چه چیزهایی حرف می زنین؟

نمی دونم، پیام می داریم، حرف می زنیم... مثلاً چالش اجرا می کنیم... در مورد همین السا و آنا

حرف می زدیم... .

- مثلاً چه چالش هایی؟

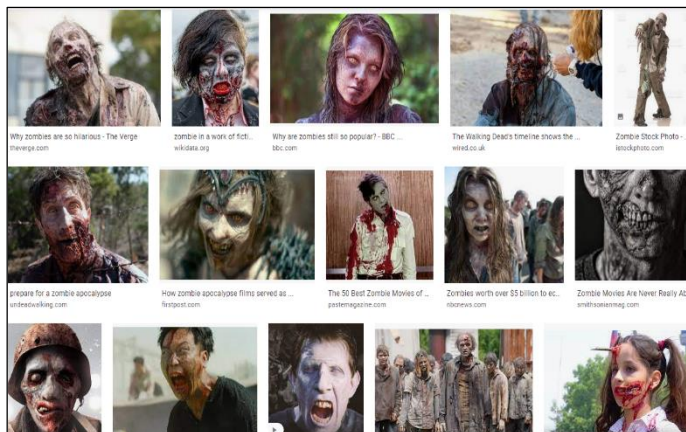
مثلاً یه بار چالش بالش رو اجرا کردیم.

- چه جالب در موردش نشنیدم... این چالش چه جوری بود؟

زامبیه، هر وقت زامبیا، از دستم می‌رن، اعصابم خراب می‌شه، حس می‌کنم باید گوشتی رو بشکنم، مثلاً یه اسکیت داره، تیر می‌زنم می‌خوره تو اسکیت، نمی‌شکنه.

– عرفان از زامبی‌ها نمی‌ترسی؟

نه، پسر داییم دقیق، دقیق، شش سالشه، یک ساله از پنج سالگی این بازی رو می‌کنه، من خودم یه سه، چهار روزه نصب کردم، سه، چهار روز نیست، ببخشید یک ماه، دو ماهیه نصبش کردم، حالا او نمی‌ترسه، من بترسم».



«– آیا بازی کیل باکس هم فضاش مثل پابجی هست؟

خیلی مزخرف‌تر از پابجیه، منتها اینا مثلاً نفریه، پنج نفر در مقابل پنج نفر توی بازی رقابت می‌کنن.

– بعد این که توی این بازی‌ها می‌کشه، می‌زنه، می‌ره، خوب چرا به نظرت باید بازی این شکلی

طراحی شه؟

خب الان می‌گی کشت و کشتار نباشه، مهربونی باشه، چی باشه آخه؟ (می‌خندد)، جذابیت نداره

دیگه.

– خوب یعنی جذابیتش به کشت و کشتارش هست، درسته؟

بله.

– این حس کشت و کشتار چی داره که جذابش می‌کنه؟

واقعاً نمی‌دونم، ولی خب اینه که خوبه دیگه... .

– فیلم ترسناک هم می‌بینی؟

آره، من فیلم ترسناک خیلی نگاه می‌کنم.

– در موردشون برای من می‌گی؟

خیلییی من فیلم ترسناک دیدم، تعریف اونا از حوصله‌ام خارجه بابا، ولی جالب اینه که شده شبا هم از ترس خوابم نبره، ولی باز می‌بینم.

- خوب چرا می‌بینی وقتی ترس ایجاد می‌شه؟

(می‌خندد) این یه جور بیماریه به خدا، می‌دونم شب خوابم نمی‌بره، می‌دونم اگه اینا رو ببینم ساعت سه و چهار نصفه شب بیدار می‌شم، ولی باز این یه بیماریه که می‌بینم (می‌خندد).

- و به نظرت چرا نداره؟

نه، دیگه از چراش خبر ندارم.

- دوست‌های تو چی، شده تا حالا با دوست‌ها حرف بزنی و اون‌ها هم بگن نگاه می‌کنن؟

راستش من با دوستانم حرف می‌زنم، ولی بیش‌تر وراجی می‌کنیم، این‌که در مورد بازی‌ها و یا انیمیشن‌ها یا فیلم‌ها حرف بزنی شاید نه زیاد (فکر می‌کند)، البته اگر بخوام دقیق بگم، چرا چند باری شده.

- خوب چی گفتین، اون‌ها هم می‌دیدن؟

زیاد دوست ندارم درباره این‌که با دوستانم چی می‌گیم رو تعریف کنم، این یه کم به خودم مربوطه، اما آره اونا هم نگاه می‌کنن چندتا شون، اونا هم مثل من قبول دارن یه جور مرضه تماشای این جور چیزا (می‌خندد)، ولی خب کاریش نمی‌شه کرد، می‌بینیم و بعدشم می‌ترسیم، چند وقت بعدشم همه‌اش یادمون می‌ره».



در کنار صحنه‌های خشن و فراپر خاشگروانه، موارد جانبی دیگری مانند مصرف الکل، موادمخدر و روابط نامشروع ملاحظه می‌شوند (نظیر بازی جی‌تی‌ای یا دزد بزرگ اتوموبیل) بالطبع کودکان و نوجوانان در برخورد با صحنه‌های اخیر، حساسیت خویش را کم‌کم نسبت به این موارد از دست داده، آن‌ها به نوعی برای کاربران عادی‌سازی می‌شوند و کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر این گونه محصولات فرهنگی متعلق به آن سوی آب، حساسیت خویش را نسبت به مواد الکلی، دخانی، سوء مصرف مواد و روابط نامشروع (با جنس مخالف و موافق) از دست می‌دهند.

عرفان ۱۰ ساله، در مصاحبه‌ای که دارد، از برخورد خود در فضای مجازی با دختری سخن می‌گوید که تریاک مصرف می‌کرده است. بالطبع با ملاحظه این مسأله، مصرف مواد مخدر در سطح پسران برای وی خیلی بیش‌تر از کسی که با این دست صحنه‌ها مواجه نبوده است، عادی‌سازی شده، حساسیت خود را از دست می‌دهد:

«- تو کنجکاو نیستی ببینی این‌ها، چه فیلم‌هایی هستن؟

نه، چون آدم رو بی‌ارزش می‌کنن.

- یعنی چی آدم رو بی‌ارزش می‌کنن؟

یعنی آدم رو بی‌ادب می‌کنن، مثلاً فقط یبیک بار رفتم تو گروه، دیدم فیلم یه دختریه داره تریاک می‌کشه.

- از کجا فهمیدی تریاک هست؟

یکی از فامیلامان تریاک می‌کشه، خانه اونا دیدم».

مواجهه کودکان و نوجوانان و جوانان با محصول‌های حاوی هرزه‌نگاری یا هرزه‌نگار، اثر مشابهی داشته، ضمن عادی‌سازی این مقوله برای کاربران، توجه آنان را به جای کنجکاوی در عظمت هستی و مانند آن، معطوف به مسایل جسمانی دنیای بزرگسالان می‌سازد که برای بهداشت روانی آنان به شدت آسیب‌زا است. سوده ۱۱ ساله، در مصاحبه خودش به همین معنا، اشاره دارد:

«- دوست‌ها دیگه از چه چیز فیلم بازی پادشاهان خوششون اومده بود؟

(بسیار تردید دارد، آب دهان خود را فرو برده، می‌گوید): خوب خیلی چیزهای بدی هم داشت.

- بد؟

بچه‌ها از چیزهای لختی هم می‌گفتن که به نظر من بد بود.

- یعنی بچه‌ها بدشون اومده بود؟

نه اونا داشتن از اون چیزها می‌گفتند و خوششون اومده بود. می‌گفتند که همه‌اش تو فیلم زن و مرده لختن و همدیگه رو بغل می‌کنند و... (سرش را پایین می‌اندازد).

- خانواده‌هاشون اجازه می‌دن این فیلم رو ببینند؟

نه، اینا یواشکی به جای درس خوندن می‌ریزن تو لپ‌تاپ و با هم می‌رن خونه یکیشون و یواشکی

می‌بینند».



کودکان و نوجوانان زیادی در جریان مصاحبه‌های خودشان یادآور شده‌اند که به سبب مواردی مانند سروصدای اطرافیان و پرت شدن حواس آن‌ها در بازی، کم شدن سرعت اینترنت، باختن در بازی و نظایر آن، اعصابشان خرد شده است و در پی این امر دست به برخوردهای عصبی با محیط و اطرافیان خودشان زده‌اند.

آراد ۱۲ ساله و عرفان ۱۰ ساله، در همین رابطه چنین بیان داشته‌اند:

«- آراد تو می‌خواستی به جای برادر کوچیک‌ترت باشی که زودتر با بازی‌ها آشنا بشی؟ نه، اصلاً.»

- چرا؟

مشکلات برام پیش می‌اومد.

- چه مشکلاتی مثلاً؟

مشکلات روانی... اعصاب و خلق و خو... الان داداش من یه جورایی بزنه به سرش، خب چه

جوری بگم تلویزیون رو هم میاره پایین.

- خوب یعنی تو این جوری نیستی؟

نه خب، من آروم‌تر از داداشم، چون اینا از دو، سه سالگی... اون موقع زمان من ببین می‌شه چند

سال پیش، اون موقع‌ها گوشی لمسی نبوده که، من مثلاً خیلی هنر کردم یه تبلت کوچولو مچولونه

درب و داغون پنج سالگی خودم داشتم که اونم زیاد طول نکشید و سه سال بعد برام یه تبلت تازه

گرفتن.

- و این که خوب من دیدم این‌هایی که بازی می‌کنن، می‌شینن پای بازی این قدر حرص

می‌خورن و فحش می‌دن و بالا و پایین می‌پرن، تو این جوری هستی؟

(می‌خندد) خب آره، انصافاً هستم، ولی عصبانیتم داخل بازی، من می‌رم توی اتاقم موقع بازی در

رو قفل می‌کنم، ولی خب اینترنت اون وسط ممکنه قطع شه و من اون لحظه روانی می‌شم‌ها، روانی،

دل‌م می‌خواد گوشیم رو بشکنم».

«- بازی تیراندازی رو هم توضیح می‌دی؟

آره، مثلاً من میام، اسلحه و اینا بخرم، مثلاً بالاش نوشته می‌خوای ایرانی باشی یا عراقی، مثلاً

من می‌گم ایرانی، بعد مثلاً او داعشیا رو نکشم، با تیر می‌زنم، بعد من می‌رم آرپی‌جی می‌خرم،

همه‌شان رو می‌کشم، ولی خاله بعضی وقت‌ها می‌بازم.

- وقتی می‌بازی چه حسی داری؟

عصبانیم از همه، چه جوری بگم از همه ضعیف‌ترم.

- حس می‌کنی از همه ضعیف‌تری که باختی؟

آره».

وابسته شدن و اعتیاد به فناوری‌ها، از دیگر موارد یاد شده در مصاحبه‌های مندرج در فصل قبل کتاب است، علی ۲۰ ساله که به روایت دوران دبستان خود پرداخته است، در بیان خاطراتش خاطرنشان می‌سازد، کاربری وی از فناوری‌ها از ۱/۵ سالگی شروع شده و در حد قابل توجهی ادامه یافته است و در حال حاضر بجز اوقات خواب، بهداشت و تغذیه، در ۹۹٪ موارد وقت آزادش در برابر رایانه است:

«- بعد وقت‌هایی که نمی‌گذاشتن بازی کنی، چه حسی بهت دست می‌داد؟

دیوونه می‌شدم، من واقعاً عصبی بودم، یعنی دعوا می‌کردم. اتفاقاً هنوز هم با مامانم سر خیلی کارهایی که می‌کرد ناراحتم از دستش که چرا این کارها رو کردی، لذت‌های فلان بازی‌ها رو از من گرفتی. ولی واقعاً این بود که ما همیشه سر بازی خریدن دعوا داشتیم. می‌خریدن تهش برام، ولی سرش دعوا داشتیم که آقا بذار، ولم کن، بذار بازی کنم که من یادمه وی که خریده بودم، دستم شکسته بود و دستم رو از گچ باز کرده بودم، به زور دستم رو تگون می‌دادم و وی کلاً به حرکتش و من وقتی که وی من رسید، بازش کردم و چهار ساعت بازی کردم، یعنی دقیقاً رسید، زنگ در رو زدن، آقا بسته‌تون رسید، همون لحظه بازش کردم و شروع کردم به بازی کردن با این که دستم تازه از گچ باز شده بود و به زور تگون می‌خورد، یعنی قشنگ اعتیاد به معنای دقیق کلمه، ولی خب لذت هم می‌بردم. اصلاً این که قلنج مچ دستام رو می‌تونم بشکنم، از همون جا شروع شد که وسط بازی به طرز عجیبی مچ دستم یه صدای خیلی بلندی داد، یعنی یه صدای شکستن قلنج خیلی بلندی داد و از اون جا به بعد، جفت دستام رو می‌تونستم قلنجش رو بشکنم.

البته الان هم اتفاقاً همین طوریه، یعنی من حالا اگر بازی کم‌تر می‌کنم، ولی نشستنم پای کامپیوترم به شدت زیاده، البته الان که کرونای تمام مدت پای کامپیوترم. یعنی من بیدار می‌شم جز مواقع به اصطلاح دود و دعا و مواقع دستشویی، همیشه جلوی کامپیوترم نان استاپ. حالا بعضی موقع‌ها مثلاً شاید یکی، دو ساعت برم بیرون با مامانم صحبت کنم، ولی این هفته‌ای یک بار هم نیست.

-آهان یعنی هفته‌ای یک بار هم با خانواده صحبت نمی‌کنی؟

هر چی باشه میان دم اتاق، همین. البته چرا با مامانم الان که دیگه خواهرم خونه نیستند، می‌رم بیرون، ولی در حالت عادی آره، اکثر مواقع توی اتاقم در بسته اس و من نود و نه درصد مواقع جلوی کامپیوترم».



محروم شدن دختران از مادرگری و جای‌گیری هجاهای بی‌معنا (از کارتون‌ها و پویانمایی‌ها و فیلم‌ها) در ذهن کاربر، از دیگر تبعات روانی است که جمعیت مورد بررسی به آن اشاره داشتند.

دختران همواره علاقه‌مند به داشتن عروسک بوده، در برخورد با عروسک بسان یک مادر برای آن مادرگری می‌کردند و به این ترتیب در عمل مادرگری را تمرین کرده و یاد می‌گرفتند. اما کودکان کاربر الگوی عروسکی - کارتونی باربی یا برتز و السا، در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که مثلاً باربی بزرگ است و نمی‌توان با او نظیر یک بچه برخورد و برای او مادرگری کرد:

«- راستی باریت رو بیش تر دوست داری یا عروسک های دیگه خودت رو؟

عروسکای دیگه‌ام رو بیش‌تر بیش‌تر دوست دارم، یه عروسک دارم اسمش یلداست، هم قد خودمه، یلدا رو از همه بیش‌تر دوست دارم تازه رنگ موهاش رو می‌دونم چه رنگیه؟

- نه ڇه رنگيه؟

زیتونیه، بعدش خیلی بوی خوبی می ده، خیلیییییییییی.

- چرا بیش تر از باری دوستش داری؟

آخه هم قدمه و می‌تونم راحت با اون بازی کنم، انگار دوستم نشسته کنارم.

- باری، نمی، تونه شبیه دوستت باشه؟

نه، باری خیلی بزرگه، فقط با اون با تخيلم بازی مي کنم.

- چه طوری؟

مثلاً باری من داره دکتر می شه، مته مامانم، که دکتره می ره دانشگاه، این جوړی داستان می سازم

براش.

- گفتی باری از تو بزرگ تره؟

آره دیگه، قیافه‌اش رو ببین، خیلی بزرگه.

- یعنی وقتی بازی می کنی، شبیه بچه ات نیست؟

(می خندد) نه خیلی بزرگه.

- یلدا چی، یلدا شبیه یچہات هست؟

کم‌تر، بیش‌تر به خاطر می‌م و اینا، حالا چیزهای مدرن‌تر جاش رو گرفتند که اتفاقاً که یک می‌م‌ای هم هست که جدیداً یک گربه اس که یک صدا (یک صدای خاص) یک صدای این جوری در میاره، این افتاده روم. ولی می‌شه گفت شروع‌اش از همین جا بود، دیگه این موزیکه در ذهنم افتاده بود».

کاهش سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، یکی از مهم‌ترین تحول‌های پدید آمده در سطح کودکان و نوجوانان جامعه است.

کاربری کودکان پیش دبستان و دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید قبل از دوران شیوع ویروس کووید ۱۹ شروع شده بود و در دوران پاندمی کرونا، با مجازی شدن آموزش، به یک‌باره گسترش زیادی پیدا کرد، گسترش اخیر این امکان را برای کودکان فراهم آورد که حتی سر کلاس‌های مجازی خودشان، به سایت‌های مختلف سر بزنند و به سبب گرافیک جذاب کارتون‌ها، تنوع موضوعی و موسیقی متن هیجان انگیز پویانمایی‌ها، طرح ابر قهرمانان در کارتون‌ها و پویانمایی‌ها و نظایر آن‌ها، تحت تأثیر آنچه با آن‌ها حشر و نشر یافته‌اند، قرار گیرند.

آراد ۱۲ ساله در مصاحبه خودش از پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌های جدید و برخی از تبعات آن در برادر کوچک‌ترش به شرح زیر یاد کره است:

«- گفتم داداشت شیش سالشه، اون هم بازی می‌کنه؟

اونم آره، بازی می‌کنه (می‌خندد).

- خودش تنهایی بازی می‌کنه یا تو یادش دادی؟

خودش، تنهایی، چهار انگشت.

- خوب پس حرفه‌ایه، اون چه جوری یاد گرفته؟

اون می‌شین به بغل من یاد می‌گیره.

- بعد تو یادش می‌دی یا خودش نگاه می‌کنه، یاد می‌گیره؟

بعضیاش رو خودش یاد می‌گیره، ولی بعضیاش رو خودم بهش یاد می‌دم، اون گوشی نداره که با گوشی مامانمه.

- پس اون اون قدر که تو بازی می‌کنی، بازی نمی‌کنه؟

نه، خب طبیعیه هست، سنش کم‌تره، نباید این طوری بازی کنه.

- خودت از چند سالگی گوشی داشتی؟

من... من از پنج سالگی، من پنج سالگی بابام یه دفعه رفت چین، برام یه تبلت آورد، گوشیمم از

ده سالگی گرفتم، ولی پنج سالگی بابام رفت چین و برام یه دونه تبلت آورد، همون اولم شکست،

کنجکاوی کردم، رفتم چکش رو آوردم ببینم توش چی، هیچی دیگه پودر شد.

- از اون در جهت بازی استفاده نکردی؟

اصلاً من توی پنج سالگی بازی نمی‌دونستم چیه.

- خوب از پنج سالگی وسیله الکترونیک داشتنی، ارزش چه استفاده‌ای می‌کردی؟
بیش‌تر وقتم رو پو بازی می‌کردم.

- پو، تا چند سالگی؟

تا نه سالگی حداکثر.

- پس بعدش چه جور شد که سمت این مدل بازی‌ها رفتی؟

بعدش که مدرسه رفته بودم، یکی گفت کلش خیلی باحاله، رفتم کلش رو بازی کردم یه مدت و بعد خسته شدم گذاشتم کنار، رفتم توی گوگل اون موقع دیدم یه بازی نوشته پابجی موبایل، رفتم نظرا رو دیدم، دیدم خیلییی بازییه خفنییه، نصبش کردم و درسته سه گیگ ازم خورد، ولی بازم بازییه، خیلی قشنگ و جالب بود واسم، از اون موقع من دارم پابجی بازی می‌کنم.

- این سه گیگ رو هر ماه از تو می‌خوره؟

نه، معمولاً موقع‌هایی که آپدیت می‌ده.

- این که داداشت از الان بازی می‌کنه و این چیزها رو داره، ولی تو تا نه سالگی پو بازی می‌کردی

حس خاصی به تو می‌ده؟

حس این که اینا غولن، دهه نودی‌ها غولن!

- یعنی چی غولن، توصیف می‌کنی؟

یعنی این که از سن شون ده ساله جلوترن، من پنج سالم که بود، اصلاً نمی‌دونستم پتو چیه، این

الآن منم می‌خوره».



علی ۲۰ ساله که در مصاحبه به گزارش دوران کودکی خودش پرداخته است، از لذت بخشی کاربری از فناوری‌ها یاد کرده، گزارش می‌دهد که گاه وی ۱۸ ساعت مدام درگیر یک بازی بوده است و گاهی برای تمام کردن یک بازی (به دلیل آن که فناوری آن زمان امکان سیو کردن و ضبط

بازی را نداشته است)، سه روز تمام کارهایش را تعطیل می‌کرد تا بازی‌ای را که شروع کرده بود، به پایان برساند.

شدت جذابیت بازی‌های دیجیتالی برای علی آن چنان زیاد بود که او تأکید می‌کند، در حال حاضر که در حال ورود به سومین دهه زندگی خودش هست، هنگام برخورد با هر مسأله دشواری، وی به گریزگاه بازی‌های دیجیتالی پناه برده، در جریان بازی و غرق شدن در آن، با فراموش کردن مشکلات، به نوعی به استراحت روانی می‌پردازد:

«- وقتی که دوم دبستان بودی و پی‌اس‌وان (مخفف پلی استیشن یک) گرفته بودی، چه قدر بازی می‌کردی؟

خیلی. من همیشه دعوا داشتم با خانواده که بذارید من بازی بکنم و من هم واقعاً معتاد ویدیوگیم بودم، هنوز هم هستم تا به حد خیلی زیادی. یادمه حتی مامانم یه قانونی گذاشته بود، می‌گفت که می‌تونی بازی بکنی به شرطی که، می‌گفت این دیسک رو می‌خرم به شرطی که امروز باهاش بازی نکنی و همین که هیجانم می‌رفت، باعث می‌شد یهو نشینم هجده ساعت یه بازی رو انجام بدم، چون واقعاً توانش رو داشتم، پی‌اس‌وان هم چون قابلیت سیو کردن نداشت، باید پی‌اس‌وان رو روشن نگه می‌داستی یا این که می‌نشستی یه شبه تموم می‌کردی بازی رو و خب این خیلی بحث مهمی بود که من یادم هست سر بازی‌های کِرَش بندیکوت روشن می‌گذاشتم، سه روز روشن بود، تموم می‌کردم، می‌رفتم سراغ موارد بعدی. بعد اون موقع هم مثل الان نبود تند تند و پشت سر هم بازی پخش بشه، یه بازی رو ما چهل بار تموم می‌کردیم، مثلاً بازی تموم می‌شد، اوکی هفته بعد دوباره از اول بازی رو تموم کنیم که چند وقت پیش همون بازی دوباره ساخته شده و کیفیت یک بازی قدیمی توسط کمپانی سازنده افزایش یافته و ریمستر شده.

من یک قسمت‌هایی از بازی کرش رو هنوز از حفظ می‌تونم برم، چون که انقدر این بازی رو تکرار کردم که عضلاتم عادت کردن بهش».

علی در قسمت دیگری از مصاحبه خودش بیان می‌دارد که او در برخورد با بازی‌های دیجیتال یا کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که از آن‌ها کاربری می‌کرد، تنها بازی نکرده و یا کارتون را ندیده است، بلکه از این موارد، نوع نگاه به زندگی و اساساً فلسفه زندگی خودش را اخذ کرده است:

«زندگی من را بیش‌تر از هر چیزی لاین کینگ تحت تأثیر قرار داده. چرا؟ چون بالاخره میلیون‌ها بار که دیدمش و چه حال خوب، چه حال بد، کلاً در حال لاین کینگ دیدن بودیم و یک بحث کاملاً خانوادگی بود و اصلاً این جوری ما با هم ارتباط برقرار کردیم، یه بخش مهمی از زندگی من شد، و زندگی همه‌مون. لاین کینگ اصل قضیه‌اش داره سعی می‌کنه راجع به فرهنگ شرقی و فرهنگ غربی با هم صحبت بکنه که داره مثلاً فرهنگ غربی به اصطلاح اغراق شده را به عنوان کاراکتر منفی نگه می‌داره، فرهنگ غربی به مفهوم اقتصادی غربی، لیبرالیسم، و از اون طرف فرهنگ

شرقی که می‌گه همه چیز در یک چرخه حیات و هرکسی به اندازه خودش برداره به همه می‌رسه. این دوتا رو داره با هم مقایسه می‌کنه، فرهنگ شرقی رو به عنوان آدم خوب نگاه می‌کنه، فرهنگ غربی رو به عنوان آدم بد و نشون می‌ده که یه آدم غربی که کاراکتر اصلی داستان سیمبا هست، چه جوری می‌تونه وارد فرهنگ شرقی بشه، به هیپی بودن برسه و به بی‌ارزشی زندگیش برسه و از این بی‌ارزشی و از این تفسیر غلط از فرهنگ شرقی، آرام آرام به مفهوم نیروانا که نمی‌شه گفت، ولی به مفهوم اوج فرهنگ شرقی که می‌شه گفت، همه چیز در یک چرخه‌ی کامل باشه و هیچ چیزی بیش از حد خودش نباشه، برسه. حالا دوباره بخوام بگم، یه آدم غربی در نگاه لاین کینگ یک آدمیه که می‌خواد همه چیز رو برای خودش بگیره، و وقتی با فرهنگ شرقی آشنا می‌شه، از اون طرف می‌افته، کلاً هیپی می‌شه، هیچ کاری نمی‌کنه، کلاً عشق و حال می‌کنه و بدون هیچ هدفی، حرکت می‌کنه، اما فرهنگ شرقی واقعی این جوری نیست. فرهنگ شرقی واقعی به این برمی‌گرده که هرکسی یک محلی در دنیا داره و نسبت به آن محلش در دنیا باید فکر بکنه و رفتار بکنه. هر چند محلش خاص یا سخت یا عجیب باشه.



من یادمه انقدر با اعضای خانواده و خواهرام مخصوصاً، راجع به این مسأله صحبت کردیم و انقدر این فیلم را دیدیم که همه مفاهیم لاین کینگ در متن زندگی ما قرار گرفت، و این که اتفاقاً چند وقت پیش داشتیم با خواهرام صحبت می‌کردم راجع بهش که اتفاقاً یک سری روش‌هایی هست که این اصطلاحی که در این انیمیشن زیاد می‌گه، هاکنوناماتا که می‌گه، یعنی اگر یک چیزی حل می‌شه، بذار حل بشه خودش، اگر چیزی حل نمی‌شه، پس چرا خودت رو نگران می‌کنی، این که در هر صورت قراره همیشه سخت بمونه، پس راحت بگیر قضیه رو. بعد داشتیم صحبت می‌کردیم که اتفاقاً این پیام، یکی از اصل‌های قضیه‌ی خانواده‌ی ما شده که سر این قضیه خیلی راحت‌تر داریم سر مشکلاتی که پیش اومد، داریم حل می‌کنیم همه چیز رو. چون که اگه حل نمی‌شه، بذار حل نشه، به ما ربطی نداره، اگر هم حل می‌شه، بذار حل بشه، دیگه چرا خودت رو خسته می‌کنی براش. آره این مفهوم خیلی به صورت خانوادگی تأثیرگذار بوده، نه فقط در من».

ارتقای خودکنترلی از دیگر موارد تربیتی است که جمعیت مورد بررسی در کتاب به آن اشاره داشته‌اند.

در روش‌های تربیتی مرسوم در جامعه، حداقل دو دید اعمال محدودیت شدید و ارتقای خودکنترلی افراد وجود دارد، دیدگاه نخست معتقد است که حتی اگر لازم شود، شهروندان را باید به زور به سمت بهشت برد، از همین رو با اعمال محدودیت‌های شدید، می‌کوشد تا افراد را از برخورد با هر مسأله نامناسبی دور نگه دارد.^۱ اما دیدگاه دوم، بر این باور است که اعمال محدودیت‌های شدید چندان نتیجه‌بخش نبوده، شاید برعکس افراد را در آنچه از آن‌ها منع شده‌اند، حریص‌تر کند.

۱. روزنامه آفتاب یزد (۱۳۹۷/۷/۱۸) در خبری با عنوان «جوانان کافه هم نروند؟» می‌نویسد:

«چندی پیش در اخبار ۲۰:۳۰ ویژه برنامه‌ای پخش شد که در آن گوینده خبر «کافه گردی» جوانان را نوعی آسیب و معضل اجتماعی تلقی کرده بود، زیرا در کافه‌ها کشیدن سیگار آزاد است؛ در این گزارش از انواع و اقسام آسیب‌های کافه گردی که با کشیدن سیگار و قلیان همراه بود گفته شد و با جوانانی هم در این خصوص صحبت شد که کافه را یکی از پاتوق‌های خودشان می‌دانستند؛ با این حال سوال اینجاست که چرا امروز کافه گردی از منظر رسانه ملی به یک معضل اجتماعی تبدیل شده است؟ آن هم در شرایطی که جوانان از کم‌ترین اوقات فراغت و تفریحات برخوردارند.

روزنامه اعتماد ملی (۱۴۰۰/۶/۲۳) هم در یادداشتی با عنوان «بازهم شادی را از مردم گرفتید» می‌نویسد:

«مدتی هست که در شبکه‌های اجتماعی و در میان هزاران اتفاق‌های بد، نمونه‌ای از موزیک ویدیوهای دسته جمعی باب شده است که برای لحظاتی دلخوشی و شادی را برای مردم به ارمغان می‌آورد. گروه‌های متفاوتی متشکل از هنرمندان دختر و پسر که موزیک ویدیوهای کوتاهی با ترانه‌های عمدتاً معروف خوانندگان را معمولاً در یک مکان تاریخی به صورت هماهنگ و دسته جمعی می‌خوانند. موضوعی که تاکنون با استقبال عمده مخاطبان هم روبه رو شده است. گاه گروهی در یزد و اماکن ویژه این شهر، گاه گروهی در شمال و این اواخر هم گروهی در دزفول. بی‌هیچ صحنه حاشیه‌ای، فقط می‌نوازند و می‌خوانند همین. اما در چنین شرایطی خبر احضار مشارکت کنندگان در یکی از همین موزیک ویدیوها در شهر دزفول باعث تعجب شده است.

فرمانده انتظامی دزفول در این رابطه گفته: «در پی اجرای موزیک ویدیو در خانه صنیعی این شهرستان، مشارکت کنندگان در این برنامه احضار و برای آن‌ها پرونده تشکیل شد». احضار و تشکیل پرونده برای مشارکت کنندگان در یک موزیک ویدیو؟ قطعاً این مسأله قابل تأمل است. با این حال سرهنگ روح‌اله گراوندی افزوده: «همچنین اعضای این گروه کمتر از ۲۴ ساعت شناسایی و احضار شدند». وی ادامه داد: «در این رابطه مالک خانه صنیعی احضار و از او تعهد گرفته شده است». فرمانده انتظامی دزفول بیان کرد: «دزفول شهر دارالمؤمنین است و اجازه نمی‌دهیم وجهه شهرستان و آبروی دزفول مخدوش شود». خبری که در این اوضاع تنها اوقات را بیش‌تر به مردمی تلخ کرد که این‌روزها به دنبال چیزی برای رهایی از ناخوش زیستن در شرایط امروز در کشور هستند، حال آن که شنیده شدن خبر احضار و برخورد با عده‌ای به دلیل خواندن و موسیقی در این شهر آن هم با این واژه که آبروی دزفول نباید مخدوش شود، همان اندک امید برای این دلخوشی را از مردم ستانده است.»

بنابراین به جای دور نگه داشتن افراد از موارد نامناسب (که همواره هم این امر امکان‌پذیر نیست)، باید با ارتقای خودکنترلی افراد، آنان را تشویق کرد تا در برخورد با موارد مناسب و نامناسب، به دلایل عقلانی، اخلاقی یا دینی، از ارتکاب به موارد نامناسب خودداری کرده، موارد مناسب را انتخاب کنند.^۱ فضای مجازی با عرضه محتوای مناسب و نامناسب در عمل افراد را مخیر به انتخاب محتواهای مناسب یا نامناسب کرده است.^۲

عرفان ۱۰ ساله که از تربیت خانوادگی مناسبی برخوردار بوده است، در برخورد با موارد نامناسبی که در فضای مجازی مشاهده می‌شوند یا حتی در برخورد با مقوله‌ای مانند انتخاب دوست جنس مخالف که در سطح نوجوانان و جوانان جامعه خیلی شایع است، با کنار نهادن کاربری از هرزه‌نگاری یا پذیرش دوست جنس مخالف، در عمل خودکنترلی خویش را ارتقا می‌دهد:

«... پسر فامیل‌مون دو سال از من بزرگ‌تره، یه دفعه خونه‌شون بودم، توی اتاقش ماهواره داشت، یه فیلم نشان داد، داشتیم پلی دو بازی بازی می‌کردیم، گفت بیا فیلم ببینیم، فک کنم اسمش کماندار بود، سبب، چهارصد قسمتی بود، ما یک قسمتش رو دیدیم که یه زن و مرد عاشق هم شدن، همدیگه رو بوس می‌کردن، منم دیگه گفتم، نمی‌خوام ببینم.

- خوب این که دو نفر همدیگه رو بوس کنن، به نظرت کار بدی هست؟
آره.

- تو نباید ببینی یا بزرگ‌ترها هم نباید ببینن؟
نه اونام نباید ببینن، کار اشتباهیه.

- به نظرت افرادی که این کارها رو انجام می‌دن، اون‌ها رو از کجا یاد گرفتن؟
فضای مجازی.

- از چه چیز فضای مجازی؟

کانال، کانال‌های بی‌تربیتی.

- تو اینستاگرام هم داری؟

نه.

- علتی داره که اینستاگرام نداری؟

چیزهای بی‌تربیتی توشه.

۱. البته دیدگاه دینی و تربیتی مبتنی بر این امر است که باید کودکان را در دوره کودکی‌شان از محتواهای نامناسب به جد حفظ کرد، اما از سن بلوغ آن‌ها به بعد، آنان باید دیگرپرووی خویش را به خودپرووی ارتقا داده، در انتخاب‌هایشان رأساً تصمیم بگیرند.

۲- شبکه‌های اجتماعی مختلف هم برای کودکان و نوجوانان محدودیت‌های کاربری قایل شده‌اند. به عنوان مثال، اینستاگرام داشتن حداقل ۱۳ سال را شرط عضویت فرد در رسانه خود قرار داده است.

- تو چیز بی تربیتی توی اینستاگرام دیدی؟

نه، ولی می گن، مادرم همیشه می گه نمی خواد نصب کنی، البته من خودمم نمی خوام.

- چرا؟

بسته زیاد می بره، چیزای بد یاد می گیرم، حتی داداشمم که هجده سالشه نداره... .

- تو در جواب دختری که برات نامه نوشته بود، چی نوشتی؟

نوشتم تو بی خود می کنی برام نامه می نویسی و اصلاً اسم منو از کجا می دانی، من اسم تو رو

نمی شناسم، دیگه همین».

یکی از ویژگی های انسان ها، نוע دوستی آنان است و دیدگاه های دینی و علمی به شکل توامانی

از فطری بودن نוע دوستی انسان ها یاد کرده اند.

کودکان و نوجوانان به سبب برخورداری از عواطف رقیق، نוע دوستی نهادینه شده در خودشان را

به شکل بارزتری منعکس می کنند. به عنوان مثال، الینای ۹ ساله در مصاحبه ای که دارد، در موارد

متعددی نוע دوستی خود را به معرض دید می گذارد:

«- الینا تو می دونی رییس جمهور چیه؟

آره یعنی رییس کل کشور.

- خوب حالا فکر کن تو رییس جمهور ایرانی، اون موقع چه کار می کردی؟

اممم مثلاً... مثلاً نمی داشتم که این جواری کرونا می اومد، اینایی که می اومدن بیرون و می گفتم

هر کی بیاد بیرون ۹ تومن ازش می گیرم.

- یعنی نمی گذاشتی کسی بره بیرون؟

نه، می گفتم مثلاً اگه کار واجب دارین، اگه باید برین چیز واجبی بخیرین می تونین برین. اگه

می خواین برین برای دور زدن، دور زدنم می تونین مثلاً از ساعت پنج دور زدن شروع می شه، پنج و

ربع تموم می شه.

- پس اون هایی که می رن سر کار چی؟

خب من دوربین کار می داشتم، می دیدم اونایی که می خوان برن دور بزندن رو می گرفتمش،

می گفتم چرا هی می رین و میان، بعد اگه گفت دارم دور می زنم، ازش جریمه می گیرم. یه جریمه

دیگه ام می دارم که ماشینشون بره تو پارکینگ بادشو خالی کنن. اونایی هم که کار واجب دارن،

اونایی که می خوان برا زن و بچه هاشون نون حلال دربیارن، عیب نداره.

- خوب دیگه چه کارهایی می کردی؟

مثلاً برا دکترایی که زحمت می شکن یه کاری می کردم که خوشحال خوشحال می شدن.

می داشتم یه کم مرخصی بگیرن برن بچه هاشون رو ببینن (یک مرتبه بغض می کند)، من گریه ام

گرفته. اون دکترای بیچاره نمی تونن یه ماه یه ماه بچه هاشون رو ببینن.

- ناراحت نباش عزیزم. کرونا هم به زودی می‌ره، اون‌ها هم می‌رن خونه پیش بچه‌هاشون.
می‌دونی الان دکترا از ساعت چند تا چند کار می‌کنن. کل ۲۴ ساعت کار می‌کنن، اصلاً خواب ندارند. کاش واقعاً رییس جمهور بودم. رییس جمهور ما عین خیالشم نیست، دکترا انقدر دارن زحمت می‌کشن.

- تو اگه رییس جمهور بودی چه جوری خوشحالشون می‌کردی؟
بهشون شاخه گل می‌دادم. می‌دونم که شاخه گل کمکشون نمی‌کنه، وقتی برن پیش خانواده‌هاشون بچه‌هاشون رو ببینن، آروم می‌گیرن و سرحال می‌شن و شادی رو در بدنشون می‌بینن.
- تو خیلی مهربونی الینا. حالا به جز دکترا که گفتی، اگر رییس جمهور بودی، دیگه چه کار می‌کردی؟

بذار فکر کنم... آهان خانواده‌هایی که روغن و اینا نداشتن یا خونه نداشتن، کمک می‌کردم بهشون، بهشون روغن و گوشت و برنج و ادویه و این چیزا می‌دادم، به سالمندا که در آسایشگاه ان، دلداری می‌دادم، کاری می‌کردم که شادتر بشن. به اون پیرایی که تو خیابون هستن کمک می‌کردم. به بچه‌های مظلوم، اگه دزدا بیان طرفشون، می‌رفتم جرمه‌شون می‌کردم، می‌گفتم به چه حقی رفتین بچه‌های مظلوم رو اذیت کردین. اونام باید به من بگن، اگه نگن، جرمه می‌شن. از این جور کارا دیگه.

- خب حالا بگو که دوست داری در آینده چه کاره بشی؟

دکتر کودکان.

- چرا؟

اومم دوست دارم اونایی که درد دارن رو اروم‌شون کنم، بهشون بگم هیچی نیست... .

- تو با پول تو جیبی‌های خودت چه کار می‌کنی؟

(قلکش را می‌آورد و نشان می‌دهد)، خب من تو خیالم فکر می‌کنم که اگه پولام رو جمع کنم، می‌تونم به بچه‌ها کمک کنم، به اونایی که سرپرستی ندارند، به بچه‌هایی که گدایی می‌کنن، می‌تونم جوجه کباب بدم، بعدش برا خودمم وسیله می‌خرم، به محمدطاها هم می‌دم. به مامان و بابام هم می‌دم. همه‌هه چی می‌خرم برای خودم، مثلاً چراغ مطالعه، ساعت، از اون چراغا که دور میز می‌دارن (ریسه)، از اونا می‌خرم».



کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و محتوایاتی که از این طریق به کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی انتقال می‌یابد، غالباً مؤید نوع دوستی فطری کودکان و نوجوانان نبوده، برعکس موارد غیر نوع دوستانه‌ای مانند تقلب کردن، فریب دادن دیگران، دور زدن خانواده، پذیرش روابط عمیق با جنس مخالف، بی‌حیایی، رکیک شدن بیان و مانند آن‌ها را به کاربران خویش انتقال می‌دهد. بالطبع در شرایط اخیر اگر کودک و نوجوانی از شرایط مناسب خانوادگی برخوردار نباشد، آسیب دیدگی تربیتی وی در مواجهه با تولیدهای ارایه شده آن سوی آب، دور از انتظار نخواهد بود.

آراد ۱۲ ساله، در مصاحبه‌اش روی زحمت نکشیدن و کسب امتیازهای لازم در جریان بازی با تقلب کردن، چنین بیان داشته است:

«... اسم بازی‌هام، پاب‌جی موبایل، کال آف دیوتی، فری فایر و کیل باکس.

- بیش‌تر برای من از این بازی‌ها می‌گی؟

آره، بذار از پاب‌جی شروع کنم (از این‌جا به بعد خیلی دقیق و تند تند از بازی تعریف کرده، آن را شرح می‌دهد).



بین پاب‌جی یه بازیه استراتژیکه، تو توی یه جزیره‌ای که فرود میایی و آخرین نفر خارج می‌شی، داخل نقشه یه سری اسلحه کار گذاشتن که می‌تونی بری و اون‌ها رو پیدا کنی خیلی راحت، اسلحه‌ها چند مدل هستن smg و ar.

- صبر کن یک لحظه، می‌شه قبل این که بقیه رو توضیح بدی در مورد این اسلحه‌ها بیش‌تر بگی؟

آره، بیش‌تر پلیرها از ar استفاده می‌کنن، چون ریکویل کم‌تر داره، ولی توی نقشه زیاد smg پیدا نمی‌شه، پلیر کم‌تری اون رو ور می‌داره.

- می‌شه بگی ریکویل چی هست و این که چرا از smg کم‌تر استفاده می‌شه؟
بین ریکویل همون لرزش گانه، از smg هم کم‌تر استفاده می‌شه، چون مقدار دمیجی که وارد می‌کنه، خیلی کم‌تره، البته اینم بگم‌ها، هر گان ar ریکویل کمی نداره، دسته گان‌هایی که تیر ۷۷۲ می‌خورن، معمولاً ریکویل بیش‌تری دارن، یه سری دیگه اسلحه هم داریم، اونا هم سه دسته ان، اولیش k98 هست که زیاد کاربرد نداره، وقتی که از فاصله دور می‌زنی یا هدف‌ها رو نشونه می‌گیری، تیر میاد پایین، البته هم مزیت داره‌ها، ولی خوب این چیه، بهش چی می‌گن؟ آهان مضراتی هم خب داره، البته توی فاصله ۹۰ تا ۱۵۰ متری، حتی اگر یه خورده هم دستت بلرزه، بازم می‌خوره به کله طرف، البته k98 رو می‌گم، اسکوب ۸ از فاصله ۲۰۰ متری به هدف نمی‌خوره، یه اسلحه دیگه هم داریم m24، هر بازیکنی ورش داره، خوش به حال اون می‌شه حسابی، از هر نظر از k98 سرت‌ره و این که بسیار کمیابم هست، فرض کن اگه ۱۰۰ تا پلیر هم داخل بازی باشن، توی نقشه شاید فقط ۴ تا از این سلاح‌ها باشه، اوففف از فاصله ۲۰۰، ۳۰۰ متری هم به هدف می‌خوره، دمیجش هم بالاتر از k98 هست، از m24 هم شاخ‌تره، یه مدل دیگه هم داریم، awm، داخل دراپ پیدا می‌شه.
- دراپ چی هست؟

دراپ یه چیزیه که داخل هواپیما هست، یه هواپیما که داره از داخل نقشه رد می‌شه، یهو ممکنه یه جعبه قرمز بندازه پایین که توش اسلحه‌های خوبی پیدا می‌شه، توی این جور موقع‌ها، انمی‌ها ممکنه خیلی زود این اسلحه‌ها رو ور دارن، یکی از همین اسلحه‌ها که ممکنه توی دراپ پیدا بشه، awm هست، به هر حال اسلحه قوی‌ایه، از فاصله ۴۰۰ متری هم می‌تونی باهاش تیراندازی کنی و این که حتی اگه جلیقه و اینا هم داشته باشی، بازم اگه با این اسلحه بزنت می‌میری.

- که این‌طور، تا حالا شده تو از این دراپ‌ها به دست بیاری؟
بین کلاً این رو بگم که الان اگه مثلاً یه دونه دراپ بیفته پایین، درگیری شدید بین افراد پیش میاد تا این دراپ رو ببرن، ولی من معمولاً چیت می‌زنم، من توی بازیا چیت‌رم.
- یعنی چی؟

چیتر دیگه، چیتِر، یعنی تقلب می‌کنم، بدون تقلب اصلاً خیلییی مشکله از این دراپا به دست بیاری، ببین بذار توضیح بدم برات از چندتا چیز می‌توننی استفاده کنی تا چیتِر باشی، مثلاً از مود دیتا، esp (رادار)، script و معمولاً همینا، از همین چیزا می‌توننی استفاده کنی تا چیت بزنی».

محمد ۹ ساله، در مصاحبه خودش از پروفایل دروغین و فیک خویش یاد کرده، خاطرنشان می‌سازد، چون در فضای مجازی همه فریب دادن دیگران را پیشه خود کرده‌اند، بنابراین او نیز خود را مجاز به داشتن پروفایل فیک و مانند آن می‌داند:

«- تو اینستاگرام یا تلگرام و فیسبوک هم داری؟

آآره بابا، چندتا می‌خوای؟

- از چی چندتا داری؟

اینستا که دوتا پروفایل دارم.

- دوتا به چه دردت می‌خوره؟

یکیش خودمم، توش فامیل‌هامونم هستن، واسه همین خیلی نمی‌شه توش کاری کرد، اما یکی دیگه هم دارم که اون دیگه فقط دوستا و دختر پسرا هستن!

- توی دومی چه جور عکس‌هایی می‌گذاری؟

تو اون مثلاً من دخترم، عکس‌های دخترخاله‌ام رو گذاشتم که همه فک کنن من دخترم، اون بیش‌تر نقشش اینه که اون‌هایی که دلم می‌خواد رو برم فالو کنم تا بتونم عکس‌هاشون رو ببینم.

- مثلاً چه کسانی؟

بیش‌تر دخترا، رمزشم به دوستانم می‌دم، اون‌ها برن عکس دخترها رو نگاه کنن. اون‌هام فکر می‌کنن من دخترم، می‌گذارن من فالوشون کنم (می‌خندد) خبر ندارن ما یه مشت سیبیلیم (می‌خندد).

- خب شاید اون‌ها دوست نداشته باشن تو که پسر هستی، عکس‌هاشون رو ببینی!

باشه، همه همین کار رو می‌کنند، فقط من نیستم که، بیا یه عالمه دوستانم رو بهت نشون بدم که

پروفایل‌های فیک دارند!»

Related searches

	عکس فیک دخترتونه طبیعی از صورت
	عکس فیک دخترتونه ایرانی
	اسپرت عکس فیک دخترتونه برای

Related searches

	لاکچری عکس فیک دخترتونه برای اینستا
	عکس پروفایل دخترتونه اسپرت
	عکس دختر برای پروفایل طبیعی

نرگس ۱۲ ساله، در مصاحبه‌ای که دارد، بیان می‌کند که او با گذاشتن تصاویر نیمه برهنه خودش در فضای مجازی در عمل خانواده‌اش را نیز فریب می‌دهد:

«اگه می‌خواستی یه اسم مستعار داشته باشی، چی رو انتخاب می‌کردی؟
آنا.

- آنای فروزن؟

آره!

- حالا چرا آنا؟

خوب خوشگله دیگه.

- خوب چه کار می‌کنی که شبیه اون بشی؟

مامانم اینا خیلی گیر می‌دن، وگرنه اگه می‌تونستم، خیلی کارا می‌کردم.

- پس تا حالا هیچ کاری نکردی؟

هیچ کار که نه، یه کارایی می‌کنم.

- مثلاً چه کارهایی؟

من بعضی وقتا می‌رم خونه سارا اینا، اون بیش‌تر وقتا تو خونه تنها هست، مامان و باباش هم می‌رن سر کار.

- خوب اون جا چه کار می‌کنید؟

سارا کلاً آزادتر از منه، راحت مامانش براش لوازم آرایش می‌خره، اجازه می‌ده لباسای لختی بپوشه، عکسشو هم بذاره تو اینستا.

- اوهوم، خوب وقتی می‌ری خونه‌شون چه کار می‌کنید؟

همدیگه رو آرایش می‌کنیم. لباساش رو می‌پوشیم، عکس می‌گیریم. بعد عکسامون رو می‌ذاریم تو ایستا.

- خوب این طوری که مامانت این‌ها عکس‌ها رو می‌بینه.

نه، با یه سیم کارت دیگه، یه پیج زدیم اسمش رو گذاشتیم السا و آنا، آخه سارا بیش‌تر السا رو دوست داره، پیجش رو هم پرایوت کردیم که هر کسی نتونه فالو کنه. کسی ببینیم ناآشنا هس، تأیید نمی‌کنیم درخواستش رو.

- الان چندتا فالور دارین؟

نزدیک ۱۰۰۰ تا.

- داشتن فالوور حس خوبی داره؟ آخه با یکی از بچه‌ها که صحبت کردم، آرزوش این بود که ۱۰۰۰ تا فالوور داشته باشه.

آره، خیلی، من سارا رو آرایش می‌کنم، سارا من رو، بعد با هم یا تکی عکس می‌گیریم، می‌ذاریم ایستا. وقتی عکس رو می‌ذاریم، می‌ترکه، کلی کامنت و لایک می‌گیریم، پسرا هم میان ازمون تعریف می‌کنن.

- نمی‌ترسی مامان و بابات عکس‌های تو رو ببینند؟

چرا می ترسم، ولی اگه ببینم داریم معروف می شیم، باهاش کنار میان. ولی فعلاً نباید بفهمم تا یه کم فالوورامون بره بالاتر، مثلاً بشم ۲۰ کا».

فاطمه ۱۱ ساله نیز بیان می دارد، او در اقدامی مشابه نرگس، دست به ارسال کلیپ های خویش به یکی از شاخ های اینستاگرامی زده است و وی نیز کلیپ او را در صفحه خودش، در معرض دید دیگران نهاده است:

«- چه کسانی رو توی اینستا فالو می کنی؟

رکسانا، نگین، امیر سلیمانی، هومن ایران منش، میلادخواه و... .

- برای چی این افراد رو فالو می کنی؟

خب رکسانا معمولاً چالش می ذاره، منم خیلی از چالشاش خوشم میاد و سعی می کنم چالش هاش رو برم و تاحالا چند بار برای رکسانا کلیپ فرستادم و اون من رو استوری کرده، ولی نگین دابسمش هاش رو دوست دارم و بقیه هم کلیپ های طنزشون رو دوست دارم.

- خانواده تو در جریان بودند که تو کلیپ خودت رو فرستادی؟

نه اصلاً، چون مادرم خیلی مذهبيه و این چیزها رو دوست نداره.

- تا حالا ندیده که تو این چالش ها رو برای رکسانا می فرستی؟

نه، مادرم اصلاً خبرنگاره و رکسانا رو نمی شناسه، به خاطر همین تا حالا پیج رکسانا رو ندیده که بخواد چالشایی که من رفتم رو ببینه و متوجه بشه، یعنی یه جوری تا الان که تونستم از مادرم از این قضیه رو قایم کنم».



مهتاب ۱۱ ساله هم در مصاحبه اش از پذیرش روابط عمیق با دوست جنس مخالف دفاع کرده است:

«- چه طوری بود که از این کارتون خوشت می اومد؟

خیلی قشنگ بود، عاشق هم بودن باربی و اون پسره.

- اون پسره کیه؟

همون که عاشق همن دیگه، اسمشو یادم نیس. آهان کین!

- یعنی چی عاشق هم هستن؟

هیچی همدیگه رو دوست دارن، می‌خوان با هم ازدواج کنن.

- هنوز ازدواج نکردن؟

نه دیگه با هم دوستن کن دوست پسر باریبه.

- تو هم دوست داشتی دوست پسر داشته باشی؟

آره، خیلی تازه سپیده دوس پسر داره.

- اونم باری می‌بینه؟

نمی‌دونم، نپرسیدم، اما خیلی خوشگله باری، خیلییییییی.

- چرا مگه چه شکلیه؟

چشاش سبزه، تازه موهاش خیلی صافه، من دوست دارم موهام یا خیلی صاف باشه یا فر باشه.

- دیگه از چه چیز باری خوشت میاد؟

از لباساش، لباساش خیلی خوشگلن، خیلیااا، یه عالمه لباس داره، کفش داره، ماریه ۴ تا باری داره،

یکی شون سیاه پوسته، یکی شون موهاش قهوه‌ایه، یکی شون موهاش بنفشه، یکی هم طلایه، خیلی

خوشگلن، بعد همه‌ی لباساش رو براش خریده، همه‌اش لباساش رو عوض می‌کنه، ۱۰ تا کفش داره،

باریش شونه داره، سشوار داره، تازه یه خونه داره، خونه‌ی باریشه، خیلی بزرگه، خیلییی، جلوش بازه،

وقتی اینقد قشنگه و باهاش خوش می‌گذره، بازی می‌کنم».

آراد ۱۲ ساله، در جریان صحبت‌های خودش، از گروه‌هایی در فضای مجازی صحبت به میان

می‌آورد که به بیان خودش در آن‌ها «همه‌اش فحش رد و بدل می‌شود».

«- خوب تو با کسانی که توی بازی‌ها هستند، آشنا شدی و با اون‌ها صحبت کردی؟

زیاد نه، یه سری گروه‌ها هستن که برای بازی درست شدن، ولی توی اون گروه‌ها همه‌اش فحشه».

رکیک شدن بیان، در غیاب سازوکارهای تهاجم‌شکن^۱، امری طبیعی می‌نماید، به خاطر آن که

نگاه انسان‌ها به هم، آن‌ها را به میزان زیادی از تهاجم باز می‌دارد، ولی در غیاب نگاه مستقیم

انسان‌ها به چشم‌های یکدیگر، در بسیاری از موارد در فضای مجازی، با حذف سازوکار تهاجم‌شکن،

رکیک شدن بیان کاربران و پرخاشگری آنان به سهولت رخ می‌دهد.

مضاف بر رکیک شدن کلام و پرخاشگری افراد در فضای مجازی، مواردی نظیر دعوت شاخ‌های

مجازی به انجام برخی از چالش‌ها و یا پیشنهاد انجام بازی‌هایی نظیر بازی جرأت- حقیقت، از دیگر

عوامل مخربی هستند که اثرات تربیتی تعیین‌کننده‌ای در کاربران‌شان خواهند داشت.^۲

۱. انسان‌ها و حیوان‌ها از سازوکاری با عنوان مکانیزم‌های تهاجم‌شکن برخوردار هستند. این سازوکارهای زیستی در عمل مانع

از شدت گرفتن تهاجم و پرخاشگری انسان‌ها و حیوان‌ها نسبت به یکدیگر می‌شود.

۲. در خاتمه بحث درباره اثرهای روانی- تربیتی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان لازم به یادآوری است، به سبب آن که استادهای فصل حاضر عمدتاً مبتنی بر مصاحبه‌های گزارش شده در فصل دوم کتاب هست، جای طرح بسیاری از اثرات

۲-۳-۳- اثرهای فرهنگی- اجتماعی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی



با بررسی مصاحبه‌های انجام شده با دانش‌آموزان دبستانی مندرج در فصل دوم کتاب، تبعات فرهنگی- اجتماعی زیر در روند اغتشاش پدید آمده در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان دبستانی مشاهده می‌شود: دسترسی به جریان آزاد اطلاعاتی، مواجه شدن با رسانه‌های قدرتمند غرب، بصری شدن فرهنگ، جهانی شدن، تحول سبک زندگی، برخی از اثرهای آموزشی، اثرپذیری از الگوهای مطرح شده، تحول گذران اوقات فراغت کاربران، تحول‌های گروه همسالان، تحول‌های هویتی نوجوانان و جوانان، گسست نسلی و علاقه به مهاجرت به غرب^۱.

روانی و تربیتی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان در این قسمت خالی است (نظیر کاربری از پویانمایی سیندرلا و اخذ این نگرش از پویانمایی توسط دختران که آنان باید همواره منتظر شاهزاده سوار بر اسبی باشند که بیاید و با نجات دادن آنان از فلاکت، آن‌ها را به اوج خوشبختی برساند) که در قسمت‌های دیگر این مجموعه (کتاب‌های بررسی اثرهای کاربری دانش‌آموزان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید)، خلاء حاضر مرتفع گردیده است.

۱. منطقی (۱۳۹۹ الف) در توصیف اثرهای فرهنگی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به ارایه عناوین زیر اقدام ورزیده است:

ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال، جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، سرگرمی و تفریح، آموزش‌های غیرمستقیم، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، القای برخی از مفاهیم فرهنگ فمینیستی به کودکان، ضعف بسترسازی فرهنگی در داخل جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه، جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی، پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخسونت، شهوی و بی‌مسئولیت، تحولات الگوبایی کودکان و سایر ابعاد فرهنگی، اطلاع رسانی و گسترش ارتباط‌های اجتماعی، اثرپذیری عمیق از الگوهای مطرح شده در بازی‌ها و کارتون‌ها؛ حمایت‌های اطلاعاتی، آموزشی، ابزاری، فنی، حفاظتی، مشاوره‌ای و روانی کودکان از یکدیگر؛ فشار هنجاری گروه و افزایش اثرپذیری از دوستان، برقراری رابطه با جنس مخالف، طرح دوستان مجازی، تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان، عضویت در گروه‌ها و کانال‌های شبکه‌های اجتماعی، کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان، بسترسازی جهت تحولات هویتی آتی کودکان، احساس حقارت ملی، تعمیق گسست نسلی، تحول ارزشی نسل دهه ۹۰، استقبال از سبک زندگی لذت‌مدار، تشویق رفتارهای هنجارشکن و بزه‌کارانه و سایر تبعات اجتماعی.

تفاوت لیست ارایه شده با لیست به دست آمده از مصاحبه‌های کتاب را عمدتاً باید به حساب محدود بودن حجم نمونه پژوهش گذاشت. با افزایش مصاحبه‌ها، همپوشی لیست به دست آمده با لیست ارایه شده منطقی، قطعاً بیش‌تر خواهد شد.

۲. در چند مجلد از مجموعه کتاب‌های کاربری کودکان و نوجوانان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید به موارد مورد بحث در این قسمت به شکل مشروح‌تری پرداخته شده است.

در ادامه، عناوین به دست آمده از مصاحبه‌های انجام شده کودکان و نوجوانان دبستانی، به اجمال مورد بحث قرار خواهند گرفت.

یکی از مهم‌ترین تبعات گسترش فناوری‌های ارتباطی جدید، ایجاد امکان دسترسی به جریان آزاد اطلاعات است. به این معنا که اگر پیش‌تر حکومت‌های خودکامه با سانسور اطلاعات، اطلاعات مهندسی شده را در دسترس شهروندان خویش قرار می‌دادند، با سایه‌گستر شدن فناوری‌های ارتباطی در جوامع بشری، امکان دسترسی افراد از منابع داخلی به منابع خارجی نیز گسترش یافته است و به این ترتیب نمی‌توان با سانسور مانع از انتشار برخی از اخبار شد.

عرفان ۱۰ ساله، در مصاحبه خودش نمودی از دسترسی به منابع آزاد اطلاعاتی را به معرض دید نهاده است:

«- قبلاً فوتبال بازی می‌کردی؟

آره، با داییم اینا می‌رفتم باشگاه، آخر تایم اونا من با بچه‌های دوستای داییم بازی می‌کردم، قبل از کرونا خیلی خوب بود، با بچه‌ها می‌رفتم، دیگه کرونا شد، انگلیسی هم آمده، انصاریان گرفته بود.

- انصاریان انگلیسی گرفته بود؟

آره.

- این خبر رو از کجا فهمیدی؟

بزن اینستا، این قدر فیلم میاره».

رسانه‌های غرب و تولیدهای فرهنگی آن‌ها، نه تنها از سرمایه‌گذاری‌های جدی برخوردارند، بلکه از پشتوانه پژوهش‌های علمی لازم برخوردار هستند و به همین سبب از تنوع موضوعی، گرافیک قابل توجه، صحنه‌های ویژه و فوق‌العاده، موسیقی متن هیجان‌انگیز، الگوپردازی‌های مورد نیاز کودکان، نوجوانان و جوانان و مانند آن برخوردارند، جذابیت‌های اخیر سبب شده است که بسیاری از کودکان و نوجوانان در شرایط مساوی، کاربری از رسانه‌های غربی و تولیدهای آن‌ها را بر کاربری از تولیدهای داخلی ترجیح بدهند. الهام ۹ ساله، در اظهارنظری که در همین رابطه دارد، می‌گوید:

«- خب بهم بگو که کارتون و انیمیشن رو از کجا نگاه می‌کنی؟

جم جونیور... برنامه کودک تلویزیون بعضی وقتا عمو پورنگ نگاه می‌کنم. ام‌بی‌سی هم نگاه می‌کنم.

- شبکه پویا رو نگاه نمی‌کنی؟

آخه کیفیتش پایینه. رنگاش قشنگ نیست، کارتوناشم قشنگ نیست. بعضی موقعا یه چیزایی می‌ده، ولی ترجیح می‌دم که داندلود کنم خودم».

آراد ۱۲ ساله، در مصاحبه خود از قدرت رسانه یاد کرده، خاطرنشان می‌سازد، دیدن یک برنامه، جهت‌گیری حرفه‌ای وی در آینده را تحت تأثیر قرار داده است و او می‌خواهد در آینده یک دامپزشک شود:

«آیا دیدن این انیمیشن‌ها تأثیر خاصی هم روی تو داشته؟ مثلاً به تأثیر خوب یا بد... . شغل آینده‌ام رو عوض کرد (می‌خندد).

– خوب چه جالب، در موردش برای من می‌گی؟
من می‌خواستم جراح قلب بشم بعدش به فیلمی دیدم، یادم نیست، فکر کنم... اسمش رو یادم نمیداد حالا بی‌خیال، بعد اون تصمیم گرفتم دامپزشک بشم.
– هیچ وقت تصمیم نگرفتی پلیس باشی یا مثلاً شغلت گیمر باشه؟
توی ایران پلیس و گیمر بودن ول معطل بودن.
– و اگه بری خارج از کشور، دامپزشک می‌شی یا پلیس می‌شی؟
تلاشم رو می‌کنم که دامپزشک بشم.

– انیمیشنی که گفتی رو شغل آینده‌ات اثر داشته، می‌تونی بگی چرا این قدر اثر گذار بوده؟
(فکر می‌کند) نه، واقعاً نمی‌تونم بگم چه جوری، فقط حس خیلی خاصی بهم داد.
– می‌تونی این حس رو برای من توصیف کنی؟ ببین مثلاً این که حسست رو نسبت به حیوانات تغییر داد یا از تیپ و قیافه یک نفر که توی اون فیلمه یا انیمیشن دامپزشک بود، خوشش اومد یا... آهان به چیزی شاید باشه، حالا بیش‌تر بهش فکر می‌کنم. آخه ببین این فیلم رو من خیلی، خیلی، خیلی وقت پیش دیدم، شاید به سال پیش، اصلاً یادم نمیداد، فقط این که برام به حس داد که دوست دارم دیگه دامپزشک بشم، ولی شاید حیوانات رو خیلی توی اون فیلمه جذاب نشون داد، شاید علتش این بود، در کل حس داد دیگه، شایدم اون شخصیتاشون توی اون فیلم جذاب بود، به هر حال باعث شد من شغل آینده‌ام رو عوض کنم.

– آیا بعد از اون فیلم هم فیلمی دیدی که این حس رو در تو بیش‌تر بکنه؟
(فکر می‌کند) شاید، نمی‌دونم فیلمی که... ولی احتمالاً آره دیدم، راستش از وقتی از دامپزشکی خوشم اومد ویدیوهای کوتاه مربوط به دامپزشکی و اینا بیش‌تر هم می‌بینم، مثلاً اگه سگی رو بخوان درمان کنن و این مدل چیزا.

– کدوم تیپ ویدیوها رو می‌گی و این که آیا دوست‌های تو هم شده مثلاً بگن که آره فلان فیلم یا انیمیشن یا حتی بازی باعث شد که شغل دیگه‌ای رو انتخاب کنن؟
خب به سری از دوستانم که خیلی می‌خوان پلیس بشن.

در گذشته‌های دور، فرهنگ جامعه به صورت شفاهی بوده و به شکل نقل سینه به سینه به نسل‌های بعدی انتقال داده می‌شد.

با پا به صحنه نهادن دستگاه چاپ، فرهنگ بصری، از شفاهی بودن به مکتوب شدن روی آورد و سرانجام با گسترش فناوری‌های ارتباطی، از آنجا که این امکانات عمدتاً مبتنی برعکس و فیلم هستند، در عمل فرهنگ جهانی رو به بصری شدن نهاده است.



با مقایسه فرهنگ مکتوب و فرهنگ بصری، می‌توان نتایج مهمی گرفت، به این معنا که در فرهنگ مکتوب وقتی فردی کتابی را می‌خواند، می‌توانست دوباره و چندباره قسمت مورد نظرش را در کتاب بخواند، روی آن فکر کند و در این میان احياناً به زاویه دید جدید و متفاوتی دست یابد. ویژگی اخیر سبب می‌شد، تفکر انسان‌ها در دوران حاکمیت فرهنگ مکتوب، تفکری عمیق و انتقادی باشد. اما در دوران حاکمیت یافتن فرهنگ بصری، کاربران فناوری‌های ارتباطی داریم خود را با تصویر و فیلم‌هایی مواجه می‌بینند که خیلی سریع از برابر دیدگان آن‌ها رد شده و عبور می‌کنند و اگر فرد بخواهد روی یکی از صحنه‌هایی که دیده است، توقف کند، ده‌ها و صدها تصویر دیگر را از دست خواهد داد. به تعبیر دیگر، در دوران غالب شدن فرهنگ بصری بر فرهنگ مکتوب، برعکس دوران فرهنگ مکتوب که تفکر فرد نقادانه تربیت شده و بار می‌آمد، در دوران حاکمیت فرهنگ بصری، به سبب بمباران تصویری ذهن کاربران، آن‌ها از یافتن تفکر نقاد بی‌بهره مانده، در برابر انبوه تصاویر خلع سلاح شده و منفعل باقی می‌مانند که این امر به ابتذال فکری آنان خواهد انجامید.

علی ۲۰ ساله که در مصاحبه‌اش به گزارش خاطرات دوران کودکی خویش پرداخته است، پس از بیان این که بازی‌های دیجیتالی دوران کودکی وی، به دلیل پیشرفته نبودن فناوری‌ها، تاحدودی ذهنی و مبتنی بر متن‌های مکتوب پیش می‌رفتند، بیان می‌دارد، در حال حاضر بازی‌های دیجیتالی به سبب پیشرفت فناوری‌ها به طور کامل بصری شده‌اند. علی در ادامه مصاحبه‌اش خاطرنشان می‌سازد، سیطره فرهنگ بصری در ذهن و اندیشه وی سبب شده است، وی در بزرگسالی در کاربری از متن‌های مکتوب احساس ضعف و ناتوانی مفرط داشته باشد:

«... بازی‌هایی که ما در دوران دبستان داشتیم، چندتا بودن، یکیش همین بازی یوگیو بود، فوتبال بود، جی‌تی‌ای بود که همه دوستانم داشتند، ولی من نداشتم و ارزش خوشم نمی‌اومد. خلاصه‌اش اینه که بازی‌های اون زمان اکثراً خیلی ذهنی‌تر بودند، یعنی مثلاً الان بازی‌هایی که توی قرن بیست و یک می‌بینیم، کاملاً بصری‌اند، یعنی همه چی به لحظه بهت نفس نمی‌ده که فکر بکنی، هی تند تند داره محرک‌های مختلف جلوت میندازه، ولی خب پی‌اس‌پی چنین قدرتی رو نداشت، توانایی این همه چیز پرت کردن توی صورتت رو نداشت، به خاطر همین، خیلی روی خلاقیت فرد برمی‌گشت، مثلاً به سری بازی‌هایی بودن که کلاً شاید اکثر داستان به متن برمی‌گشت یعنی مکالمه رو باید به صورت متن خودت هم می‌خوندی، حتی صدای گوینده هم نداشت، در این حد ساده بود و هر اتفاقی می‌افتاد، تعریف می‌شد، دیده نمی‌شد و این خب خیلی بحث مهمی بود دیگه، اصلاً پی‌اس‌پی باعث شده بود که بازی‌های این جور شکل بگیرن. خلاصه اکثر چیزها ذهنی بود و اون لذت، لذتی که حداقل من می‌بردم، هیچ گونه ربطی به قضیه مسایل بصری نداشت، بازی متن زیاد داشت و چون هیچ کدومون هم واقعاً نمی‌تونستیم متن انگلیسی بازی رو ترجمه کنیم، هر کسی یک تصور غلط از بازی داشت و اتفاقاً سر همین یوگیو هم ما خیلی توی مدرسه بحث‌مون می‌شد که من می‌گفتم، فلان بازی راجع به فلانه، رفیقم می‌گفت نه، راجع به فلانه و البته حرف هیچ‌کدام ما هم درست نبود و همین جوری فقط با هم دعوا می‌کردیم.



- پس در واقع ساده‌تر بودن بازی‌ها منجر به این می‌شد که خلاقانه‌تر باشند؟
آره. بازی سخت‌تر و خلاقانه‌تر می‌شد، دقیقاً مثل همون انیمیشن‌هایی که با به زبان دیگه می‌دیدیم، حدس می‌زدیم دیگه... .

- بعد این که داشتی تعریف می‌کردی هشتاد درصد سرگرمیت هم فیلم دیدن بوده، به نظر می‌رسه که وقت فیلم دیدنت زیاد بوده، بخوای به بازه‌ی زمانی متوسطی بگی می‌تونی بگی چند ساعت بوده؟

یه لحظه باید به کم فکر بکنم راجع به این قضیه، چون خاطرات متفاوتی داره به ذهنم می‌رسه. بین من واقعاً بچه‌ی بی‌کار و کم هیجانی نبودم اصلاً. اما از اون طرف خیلی دوست داشتم یه

محتوایی رو بینم یا به محتوایی رو خودم درست بکنم. به خاطر همین کاری مثل نقاشی کردن را خیلی دوست داشتم یا مثلاً یکی از کارهایی که با اسباب بازی‌هایم زیاد می‌کردم، این بود که به ماشین می‌گرفتم، باهاش غان غان می‌کردم، داستان راجع بهش تعریف می‌کردم، بزرگ‌تر هم که شدم، باز اسباب بازی‌های بزرگ‌تر به دستم می‌رسید. یادمه آخر دبستان بودم به کیت مربوط به سیستم برق خونه که سیستم را با اون کیت شبیه سازی می‌کردی، بعد مناسب سن دبستان و حتی راهنمایی هم بود داشتم که داشتم برام گرفته بود. کل زمانم با این بود که ور برم حالا الآن این جوری سیم‌کشی بکنم، اینجا این کار را بکنم، یعنی من اسباب بازی اینا کم نداشتم، ولی این که چه قدرش به کدوم می‌رسید رو حقیقتاً هیچ ایده‌ای ندارم، چون چیزی که در ذهنم خیلی متفاوت، بهترین حالتش شاید بگم که ترکیبی از جفتشون باشه که چون من هم خیلی نقاشی کردن رو دوست داشتم یا این که بشینم درگیر یه کاری بشم، و از اون طرف این که بشینم یه گوشه یه کاری رو بینم هم خیلی دوست داشتم و تمام زمانم همین دوتا بود. همین، هیچ کار دیگه‌ای نمی‌کردم.

- پس از دیدن بصری بیش‌تر از حتی کتاب خوندن لذت می‌بری؟

دقیقاً. کتاب هم که می‌خوندم، بصر قضیه بود که مهم بود، تصویرش مهم بود نه بقیه‌اش. هنوز هم تا به حد زیادی همین طوری هستم.

- آهان، پس یعنی هنوز هم همین جوری هستی؟

دقیقاً، تا به حد خیلی زیادی و نکته‌اش هم اینجاست که هم اون موقع، هم الآن، من اصل تأثیری که می‌گرفتم از تصویر مطلب بود، حالا من کتاب خوندن برام واقعاً سخته... ولی در چیزی که دارم می‌بینم، این طوری نیست. مثلاً من چند وقته دارم آدیوبوک گوش می‌دم، سعی می‌کنم برای این که این جوری کتاب بخونم، باز هم وقتی تصویر نیست، تأثیری که دارم می‌برم یک هزارمه، چون من به گُمیک بوک (داستان مصور) هست به اسم سَند من و آدیوبوک‌اش را شروع کردم گوش کردن، سَند من اصطلاح کسیه که خواب‌ها رو کنترل می‌کنه. حالا، گُمیک بوک‌اش رو خوندم، حالا دارم آدیوبوک‌اش رو گوش می‌دم، درسته که آدیوبوک‌اش خیلی بهتر کار شده، به سری بازیگرای معروف و خیلی خفنی دارن این کار رو انجام می‌دن، کلی براش پول رفته، ولی اون استفاده و هیجانی که گُمیک بوک‌اش برای من داشت خیلی بیش‌تر بود. چرا؟ چون بصر قضیه خیلی برای من مهم بود و این که مفهوم هنر بصری‌اش، الآن که به ذره مغزم پیچیده‌تره، اون مفهوم هنری‌اش هم خیلی جذاب بود، زیرا در اون، این همه طراحی و نقاشی مختلف شده.

- آهان، پس به نوعی اون جوری که از بچگی بودی و الآن هستی، کلاً فهم و پردازش بصری تو بهتر از حالت کتابی و خوندنیه.

دقیقاً، آره درسته و الآن اصلاً برام مطالعه کردن خیلی سخت شده، یعنی من قبلاً که بچه بودم خیلی کتاب می‌خوندم، خیلی به معنای بیش از حد، سوم راهنمایی ساعت زدم، ماهی ۱۵۰۰ صفحه رسیدم، ولی الآن در حد شاید سالی مثلاً چهارتا دونه کتاب باشه، در این حد».

آراد ۱۲ ساله نیز در مصاحبه خودش، پس از آن که بیان می‌دارد، گاهی او به طور پیوسته ۱۰ ساعت کاربری از فناوری‌ها دارد، دیدن پویانمایی را بر انجام بازی‌های دیجیتال که در آن باید کاربر پر تحرک باشد، ترجیح می‌دهد:

«- خوب تو که هم بازی می‌کنی، هم انیمیشن می‌بینی به نظرت کدوم یکی جذاب‌تر هست، انیمیشن یا بازی؟

انیمیشن دیدن.

- چرا؟

چون خودت هیچ زحمتی نداری و فقط تماشا می‌کنی».

یکی از خطرات مهم بصری شدن فرهنگ، اولویت پیدا کردن ابعاد صوری و عینی است. زیرا اهمیت ابعاد عینی از سویی و تفکر عینی کودکان و نوجوانان دبستانی از سوی دیگر، سبب می‌شوند تبیین کودکان و نوجوانان، رنگ استدلال‌هایی را بگیرند که بی‌توجه به ارزش‌های غیر ملموس، فقط مبتنی بر ابعاد عینی و ملموس باشند و کودکان و نوجوانان کاربر فناوری‌های جدید، بر همین مبنا به جمع بندی‌های لازم برای سبک زندگی، رفتار اخلاقی و رفتارهای خویش به عنوان یک شهروند برسند. بیانات عرفان ۱۰ ساله مصداقی از همین معنا را به معرض دید می‌گذارند:

«- دوست‌های خودت چی، به نظرت اون‌ها از چه چیز اون‌ور آب خوش‌شون میاد؟

نمی‌دانم، ولی شاید به خاطر ماشین‌های آخرین سیستم و ساختمان‌های شیشه‌ای باشه.

- این‌ها رو از کجا دیدی؟

یادم نیست، ولی فکر کنم او ور آب این جوریه، همه چی مثل شاه‌اس.

- یعنی توی ایران ماشین‌های خارجی و ساختمان شیشه‌ای نداریم؟

داریم، ولی اون جا فکر کنم بیش‌تره».

دسترسی به جریان آزاد اطلاعاتی از سویی و حجم قابل توجه کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از تولیدهای فرهنگی آن سوی آب، سبب شده‌اند که کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به نوعی جهانی شده یا جهانی اندیشیدن را پیشه خویش کنند، در حالی که اولیای آنان غالباً چنین نیستند و عمده جولان اندیشه آنان در چارچوب مرزهای کشور خودشان هست، ولی فرزندان آن‌ها، به سبب ارتباط ملموس‌تر با دهکده واحد جهانی، خود را محدود در مرزهای کشور خودشان نکرده، به بسیاری از تحول‌های (فرهنگی - اجتماعی) که در جهان حاضر وجود دارد، توجه کرده و پیگیری آن‌ها را جزو وظایف روزمره خود می‌دانند.

آراد ۱۲ ساله و پرنیای ۹ ساله، در مصاحبه‌های خود مصادیقی از مقوله جهانی شدن را به نمایش نهاده‌اند:

«و گفתי که یک سری انیمیشن‌های جدید می‌بینی در مورد این‌ها هم توضیح می‌دی؟ همه انیمیشن‌هایی که در سال ۲۰۱۹، ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱ اومده که دوبله شده باشه و زیرنویس باشه رو من دیدمش».

«شما گفתי السا رو دوست داری، تا حالا شده بخوای خودت رو مثل السا آرایش بکنی؟ آره، حتی موی مصنوعی گرفتم و آرایش هم می‌کنم، حتی با این تیپ هم عکس می‌گیرم. - گفתי دوستان می‌گن بعضی کارتون‌هایی که می‌بینی برای ایران نیست و برای کشورهای دیگه هست، دیگه در مورد چه چیزهایی حرف می‌زنی؟»

مثلاً یکی از دوست‌هام که وضع‌شون خوبه، می‌گه من بزرگ بشم دوست دارم تیپ السا رو با موهای باز بزنم، لنز بذارم تا چشم‌ها مثل اون بشه، اما این‌جا نمی‌شه و باید برم خارج از کشور، چون آزاد هستن و هر طور که بخوان می‌گردن، اما این‌جا نمی‌شه، بعضی دیگه از دوستان می‌گن آتنا راست می‌گه، زن‌ها توی ایران راحت نیستن.

- خوب نپرسیدی چرا زن‌ها توی ایران راحت نیستن؟ می‌گه نمی‌تونن اون‌طوری که می‌خوان بگردن و این‌که کلاً آتنا می‌گه ما اصلاً تلویزیون ایران رو نمی‌بینیم و توی خونه کلاً ماهواره هست، این‌ها رو از ماهواره می‌گه متوجه می‌شه». دسترسی به جریان آزاد اطلاعاتی و به نوعی جهانی‌اندیشیدن، سبب می‌شود کودکان، نوجوانان کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، متوجه سبک زندگی‌های متفاوتی که در جهان (غرب) وجود دارد شده، بعضاً به سبب زرق و برقی که در این سبک از زندگی‌ها ملاحظه می‌کنند، شیفته سبک زندگی غربی شوند.

لازم به ذکر است سبک زندگی موجود در غرب سبک زندگی انسان‌مدار است، حال آن‌که سبک زندگی در جامعه ایران تا حدودی سبک زندگی دینی و تکلیف‌مدار است و به جای تأمین حداکثری لذات آدمی (همچون سبک زندگی انسان‌مدار)، وظیفه آدمی را اعتلای خودش، خانواده‌اش، جامعه‌اش و جامعه جهانی وی و حتی زیست محیط او می‌داند.

اظهارات الهام ۹ ساله و شیدای ۱۲ ساله، مصادیقی از استقبال کودکان و نوجوانان دبستانی از سبک زندگی لذت‌مدار را به معرض دید می‌گذارند:

«نظرت راجع به محیط زیست و طبیعت ایران چیه؟ اوممم من زیاد عاشق گل و گیاه نیستم... مامان بزرگم هست، اون گلاش رو خیلی دوست داره، ولی من نه. من بیش‌تر دوست دارم به حیوون خونگی داشته باشم. - مثلاً چه حیوونی؟»

سگ کوچولو خیلی دوست دارم. آوینا یه دونه داره، خیلی نازه.
 - می‌دونی که توی اسلام می‌گن سگ نجسه و نباید توی خونه باشه؟
 خب بگن... یعنی چی، آخه سگ به این خوشگلی چرا باید کثیف باشه؟
 - «توی گروه با دوست‌هاش بیش‌تر درباره چی حرف می‌زنید؟
 درباره خیلی چیزا. مثلاً این که امروز چه کار کردیم. چه قدر درس داریم یا حتی درباره آدم‌های معروف.

- درباره آدم‌های معروف چی می‌گین؟
 مثلاً با توجه به پیجای اینستاشون می‌گیم که چه کار می‌کنن، مثلاً با کی‌ها دوست شدند یا چه تولدایی گرفتن.

- چرا بحث درباره آدم‌های معروف براتون جذابه؟
 خب چون مورد توجه خیلیا هستن. خیلیا دوستشون دارن. زندگیاشون جذابه.
 - یعنی چی جذابه؟

خب بین اینا هم معروفن، هم پولدار. همه چیزشون لوکس و گرون و باحاله، مثلاً چند وقت پیش کیم کارداشیان یه تولد گرفته بود، آدم می‌موند تو این تولد.

- چرا مگه جشن تولدش چه جوری بود؟
 رفته بودن تو یه جزیره خصوصی تولد گرفته بودن. تفریح‌های باحال. همه چی خوشگل. هدیه‌ها گرون، مثلاً ماشین».

حشر و نشر داشتن با فناوری‌های ارتباطی جدید و فضای مجازی در عمل واجد برخی از آثار آموزشی در سطح کاربران است، آموزش مواردی مانند زبان، مسایل بهداشتی، مهارت‌های اجتماعی و نظایر آن‌ها، برخی از آثار کاربری از فضای مجازی هستند. بالطبع اگر در درجه نخست اهمیت خانواده و در درجه بعدی اهمیت جامعه، دست به بسترسازی فرهنگی لازم برای کودکان و نوجوانان زده باشند، آموزش‌های اخیر در پیش‌برد آموزشی و فرهنگی - اجتماعی کاربران مؤثر واقع خواهند آمد، اما اگر بسترسازی‌های فرهنگی لازم جهت کاربری بهینه کودکان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی جدید صورت نپذیرفته باشد، ماحصل یادگیری‌های کاربران بیش‌تر از آن که مناسب باشد، منفی و نامناسب خواهد بود.

با ملاحظه مصاحبه‌های انجام شده با جمعیت مورد بررسی کتاب، مشخص می‌شود، علی که به بیان دوران کودکی خویش پرداخته است و آراد ۱۲ ساله، در جریان کاربری خود از تولیدهای فرهنگی آن سوی آب، زبان انگلیسی را فرا گرفته و در آن پیشرفت کرده‌اند:

«من از حدود ۱/۵ سالگی کارتون می‌دیدم، تلویزیون ایران که خیلی کارتون نداشت، شروع کردم خونه مامان بزرگم شبکه ام‌بی‌سی ماهواره را دیدم. البته اون موقع نمی‌فهمیدم. ولی خب آروم آروم

یاد گرفتم که خودم رو عادت بدم و بتونم حدس بزنم که چی می‌گن، بعد سر همین هم شد که زبانم یهو خوب شد که شروع کردم یک سری از کارتون‌های انگلیسی را بدون این که هیچ چیز فارسی‌ای راجع بهش بخونم، دیدم، البته چند فصل اولش رو اصلاً نفهمیدم، بعد فصل سوم که شد، یهو دیدم انگلیسیم خوب شده و هر چی که می‌گن رو می‌فهمم. یعنی سر این حدس زدن‌هایم، به تدریج زبان رو یاد گرفتم».

«- فکر می‌کنی این بازی دیگه چه اثراتی روی تو داشته؟»

به جز خوش گذرونی، مهارت، این که سرعت عملم خیلی بالا رفته، واکنشام سریع‌تر شده و این که انگلیسیم خیلییییی پیشرفت کرده، حالا یه چیزم بگم، سرعت تایپم این قدر زیاد شده که اصلاً یه چیزی شده».

شاید بتوان بیان داشت که الگوگیری از الگوهای مطرح شده در کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، بازی‌های دیجیتال، فیلم‌ها و سریال‌ها، مهم‌ترین تبعه فرهنگی، اجتماعی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید باشد، زیرا الگوها بسان فانوس‌های دریایی که به هدایت کشتی‌ها می‌پردازند، به مخاطبان خود که شیفته آنان شده‌اند، راه چگونه بودن و چگونه زیستن را می‌آموزند.



کودکان و نوجوانان در برخورد نخست با الگوهای غربی که غالباً توسط دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری تدوین و ارایه شده‌اند، تحت تأثیر آن‌ها قرار گرفته، می‌کوشند تا ظواهری همچون آنان به دست بیاورند.

کودکان و نوجوانان در ادامه و در گذر زمان و حشر و نشر بیش‌تر با الگوهای مورد علاقه خودشان، در سطحی عمیق‌تر کپی‌برداری از حرکات، سکناات و رفتارهای الگوهایی را که پذیرفته‌اند، در دستور

کار خود قرار می دهند و در نهایت با رسیدن به دوره تفکر انتزاعی و فهم مفاهیم انتزاعی، نظام ارزشی الگوهای مورد علاقه شان را به عنوان نظام ارزشی خودشان می پذیرند.

آنیتهای ۸ ساله، الهام ۹ ساله و مهتاب ۱۱ ساله، در مصاحبه های جداگانه خودشان، بیان داشته اند که تشبیه جویی ظاهری از الگوی مورد علاقه شان را پیشه خود کرده اند:

«آهان راستی من میز تحریرم هم آنا السائه، اون وقت من همه اش می شینم روش همیشه دیگه مشقام رو اون جا می نویسم. اون وقت داییمم بهم چراغ مطالعه داده، روشنش می کنم، سریع تند تند می نویسم.

- همه وسایلت رو وسایل آنا و السا می گیری؟

همه ی وسایلم رو که نه نمی شه (باخته)، ولی میز تحریرش و لباسش و موهاش و چوب دستیش رو چرا دوست دارم داشته باشم، بعد اتاق خودمم سبز لیمویی، به لباس السا یا آنا که سبز بود به اون میاد.

- بعد آنیته تو خودت دوست داری قیافه تو همیشه مثل السا بشه؟

نه، من که نمی تونم مثل اون بشم، ماسکش رو می تونم مثلاً بزنم.

- مگه خودت قشنگ نیستی که ماسک السا رو بزنی شبیه اون بشی؟

چراااااا قشنگممم، ولی چون السا رو خیلی دوست دارم، به خاطر همین می خوام ماسکش رو بگیرم با اون بازی کنم، مثل آرین عاشق مرد عنکبوتیه، ماسکش رو براش گرفتیم».

«- به نظرت الان مد جامعه چه طوریه؟

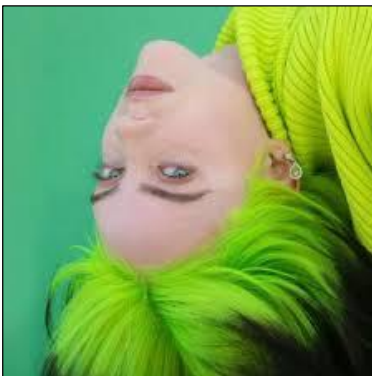
تیپای ایرانی رو دوست ندارم. از چادر و حجاب خیلی بدم میاد. امسال می خوان برامون جشن تکلیف بگیرن، واقعاً بدم میاد از این کار. خیلی دمه هست. تیپای خارجی رو دوست دارم.

- خانواده خودتون چه طورین، نظرشون در مورد حجاب چیه؟

نه، اکثراً شال و اینا نمی ذارن، فقط خاله ام چون معلمه، بیش تر رعایت می کنه.

- حالا که از این تیپها خوشت نمیاد، از چه مدلی خوشت میاد؟

مثلاً چون نمی تونم مثل باریبی یا پرنسسی لباس بپوشم، مجبورم اسپرت بپوشم. مثل همین بیلی».



«- به مامانت این رو گفتی؟

می‌گم، می‌گه تو نمی‌دونی، بزرگ بشی، می‌فهمی اینا خوب نیستن.

- چه چیز سیندرلا خوشگله؟

لباسش آبی، خوشگله، موهاشم یه جوری می‌بنده، خیلی بامزه اس، تازه من وقتی دامن می‌پوشم

یه پارچه سفید الکی می‌بندم روش شبیه اون لباس سیندرلا بشم.

- کدوم لباس؟

اون لباسه که وقتی باید خونه رو تمیز می‌کرد می‌پوشید.

- مگه لباس خدمتکاری نبود؟

چرا، ولی خیلی خوشگل بود، دلم می‌خواد اون شکلی بشه دامنم، تازه دوست دارم مته اون

گنجشکا با روبان موهامو ببندن خیلی باحال می‌شه (چشمانش را می‌بندد و هیجان زده می‌شود)».



فاطمه ۱۲ ساله، پس از مشاهده برخی از شاخ‌های مجازی و تحت تأثیر آنان قرار گرفتن، با اقدام به خرید فالوور، پا در جای پای آن‌ها نهاده است تا با سرازیر شدن فالوورها به صفحه وی، او نیز مانند شاخ‌های مجازی مورد علاقه‌اش به شهرت و پول ناشی از تبلیغات صفحه‌اش برسد:

«تذکر پژوهشگر: فاطمه علاقه‌ای به درس خواندن ندارد و به نظرش چون چشم‌هایش رنگی است و موهای طلایی دارد، می‌تواند در آینده به کشور دیگری مهاجرت کند و مدل خوبی بشود و نیازی به تلف کردن وقتش با درس و مدرسه ندارد).

- توی اینستاگرام فعال هم هستی؟

مجبورم باشم، اگه بخوام شناخته بشم، باید از همین الان فالور جمع کنم.

- چندتا فالوور داری؟

۱۰ هزارتا.

- تعدادشون خیلی زیاده که.

یه تعدادش رو خریدم.

- خریدی، چند؟

- چرا از برایو یا شجاع خوشت میاد؟

یه دختریه موهاش نارنجیه و فرفریه، خیلی شجاعه، این قدر شجاعه که بلده تیراندازی کنه، سوار اسب می‌شه، می‌ره تنهایی، نمی‌ترسه توی جنگل بالای آبشارای بلند بره، خلاصه خیلی خوش می‌گذرونه تا یه روز مامانش می‌گه تو باید عروسی کنی، قبول نمی‌کنه و می‌ره پیش یه جادوگر که جادوگر یه کاری کنه مامانش به حرفاش گوش بده، جادوگر بهش یه چیزی می‌ده می‌گه اینو بده مامانت بخوره تا حرف تو رو گوش کنه.

می‌ده می‌خوره، نگو اشتباه بوده و مامانه می‌شه خرس، بعد یه بافتنیم داشتن عکس این و مامانش روش بوده، دختره پاره‌اش کرده بود.

می‌فهمه برای این که مامانش دوباره آدم بشه، باید اونو بدوزه و واقعاً عاشق مامانش بشه، بعدش بابای دختره از خرسا بدش می‌اومد، بعد نمی‌دونه که مامانه خرسه، می‌خواد مامانه رو بکشه، چون فکر می‌کنه، خرسه که همون مامانه هس، زنش رو خورده، بعد دختره و مامانه از قصر فرار می‌کنن تا مامان رو اشتباهی نکنن، بعد تو راه به مامانه نشون می‌ده دختره که چه طوری تفریح کنه و چه طوری همه‌اش به این فک نکنه که دخترا فقط باید عروسی کنن و گلدوزی کنن و دخترام می‌تونن برن تفریح کنن و خوشحال باشن و فقط تو قصر نمونن. بعدش می‌دوزه بافتنیه رو که پاره شده بود و مامانه آدم می‌شه، بعدش خیلی با هم دوست می‌شن و مامانه مجبورش نمی‌کنه، عروسی کنه با هر کی.

- اسم دختره برایو بود؟

نه اسم کارتونه برایو بود، اسم دختره مریدا بود.

- آهان پس دوست داری شبیه مریدا باشی؟

خیلییی، خیلییی زیاد شبیه‌اش هستم، تابستونم تازه رفتم کلاس تیراندازی با کمان، هنوز تیر ننداختم با کش تمرین می‌کنیم که دستم قوی بشه، ولی وقتی یاد بگیرم، کامل می‌شم دقیقاً مثه مریدا، فقط اسب سواری بلد نیستم، اونم دوس دارم برم کلاسا، یه کمی گروه مامان و بابام گفتن صبر کن.

- چون دوست داشتی مثه مریدا باشی رفتی تیراندازی با کمان؟

آره خیلی باحال تیر می‌نداختم، از همه پسرانم بهتر بود تازه.

- دوست داشتی قیافه‌ات هم شبیه‌اش بود؟

وایییی آرهههههه، دوست داشتم موهام فرفری باشه، ولی دوست نداشتم نارنجی باشه.

- چرا دوست نداشتی موهات نارنجی باشه؟

چون مامانم می‌گه موهات خیلی مشکیه، خوشگل‌ترین موهای دنیاست.

- پس چرا می‌خوای مثه اون موهات فر باشه؟

چون موهای فر خوشگل تره.

- کی می گه؟

همه می گن.

- مثلاً کی؟

زن داییم یه عالمه پول داده موهاش رو فر کنه، می گه بهتر از میراندا شده.

- تو هم موهاش رو فر می کنی؟

اوهوم فقط مامانم می گه نمی شه، آخه کوچولویی.

- بزرگ بشی فر می کنی؟

اوهوم».

غالب دانش آموزان مصاحبه شده به سبب نرسیدن به سطح سنی تفکر انتزاعی و عدم فهم درست نظام ارزشی، اخلاقی و عقیدتی، الگوبرداری از نظام ارزشی الگوهای مطلوب طبعشان را در خود نشان نداده‌اند، اما در سطح دانش آموزان دبیرستانی، به سبب برخورداری شدن غالب آنان از تفکر انتزاعی، گرایش به اخذ نظام ارزشی الگوها توسط هواداران در حد گسترده‌ای ملاحظه می‌گردد.



کاربری گسترده کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی جدید در عمل، گذران اوقات فراغت آنان را نیز تحت تأثیر خود قرار داده است.

برخی از کودکان و نوجوانان می‌کوشند تا با تهیه تبلت، گوشی همراه، پلی استیشن و یا رایانه، امکان دسترسی و برخورداری خویش از کارتونها، پویانمایی‌ها، بازی‌های دیجیتال، فیلم‌ها و سریال‌های آن سوی آب را فراهم آورند.

عرفان ۱۰ ساله، در مصاحبه‌اش خاطرنشان می‌سازد، رایانه و پلی استیشن، در حال حاضر وسایل سرگرمی و گذران اوقات فراغت وی را فراهم می‌آورند:

«- جز گوشی دیگه چه وسیله‌های بازی داری؟

کامپیوتر، پلی دو، پلی سه، بعد... همینا.

- اسباب بازی دیگه‌ای نداری؟

یه کمد پر دارم، ولی دیگه از سن من گذشته، با اونا اصلاً بازی نمی‌کنم.

- یعنی چی از سنت گذشته؟

یعنی اونا برای بچه‌های خیلی کوچیکه».

الهام ۹ ساله و نیکای ۱۱ ساله، از برنامه‌هایی که با اتکا به فناوری‌های جدید قابل اجرا هستند، یاد کرده و بیان داشته‌اند، این برنامه‌ها، قسمتی از فراغ بال اوقات فراغت آنان را پر می‌کند:

«- فقط با تبلت بازی می‌کنی؟

ایکس باکس هم دارم.

- چه بازی‌هایی با اون می‌کنی؟

بازی‌هایی که حرکت و رقص داره. می‌ذارم بعد باهاشون می‌رقصم یا ماشین بازی می‌کنم».

«- خوب اگر گوشت حافظه لازم رو داشت، دوست داشتی چه بازی‌ای رو داشته باشی؟

آره، اگر حافظه داشتم، خیلی دوست داشتم بازی پیانوی جادویی رو که قسمت‌های مختلف داره، و شطرنج رو نصب کنم.

- منظورت از بازی پیانو، آموزش پیانو هست؟

نه، من خودم پیانو می‌زنم، کلاس می‌رم، این بازی این جوریه که آهنگ‌هایی که می‌شه با پیانو زد با خواننده یا بی‌خواننده رو می‌شه باهاش زد، یه ردیف‌هایی میاد که سریع باید بزنی روش، اسمش رو یادم رفته، ولی مدل‌های مختلف داره، مرحله‌های مختلف داره، من دوست دارم بازی کنم که سرعت انگشتام بره بالا».

برخی از کودکان و نوجوانان مصاحبه شده، گزارش داده‌اند که آنان آنچه را که در کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، فیلم‌ها و سریال‌ها دیده‌اند، به صورت عملی در بازی‌هایشان بازسازی و پردازش می‌کنند. آنتای ۸ ساله و الینای ۹ ساله، از ایفای نقش السا و دختر کفش دوزکی در بازی با برادر و دوستانشان یاد کرده و کیمیای ۱۰ ساله، خاطر نشان می‌سازد، همان‌گونه که همه قهرمان‌های غربی در کنار دوست جنس مخالفشان قرار دارند، دوستانش نیز در جریان بازی با هم، با قرعه‌کشی نقش زن و شوهر را به خود گرفته و به ایفای نقش خویش می‌پردازند و در این مسیر حتی اقدام به بوسیدن همسر فرضی خود می‌کنند:

«- خوب آنتا گفتی که السا رو خیلی دوست داری، شده تا حالا کارهایی که السا می‌کرد رو انجام

بدی؟

بله من دستام رو می‌بردم بالا شعرش رو می‌خوندم، مثلاً با آرین بازی می‌کردم، مثلاً بعضی وقتا من السا بودم، بعضی وقتا اون السا بود، اون وقت با هم بازی می‌کردیم.

- با آرین چه جوری بازی می‌کردین؟

مثلاً آرین وایمیستاد کنار من، دستامون رو می‌بردیم بالا می‌گفتیم لالالالالا شعرش رو می‌خوندیم، خیلی حال می‌داد.

- فقط شعرش رو می‌خوندین؟

نه کارای دیگه‌ام می‌کردیم، مثلاً چوب‌دستی که نداشتیم، آرین می‌رفت یه چیزی مثل چوب‌دستی برمی‌داشت، اون وقت می‌گفتیم هاهاهاه، بعد این‌جوری بازی می‌کردیم، انقدر خوب بود. اون وقت برنامه‌اش رو هم تلویزیون و ماهواره می‌ذاره، انقدر قشنگه برنامه‌ش، من تو ماهواره دیدمش.

- با چوب‌دستی چه کار می‌کنی؟

مثلاً می‌رم یه جایی مثل حیاط یا کوچه یه چوب برمی‌دارم مثل چوب‌دستی، اون وقت برگم می‌ذارم بالای سرش بعد با اون بازی می‌کنم. یه لباس دامنی هم می‌پوشم مثل آنا السا بعد تاب می‌خورم، می‌گم، ها! من السا هستم.

- اون وقت آنا رو بیش‌تر دوست داری یا السا رو؟

من السا رو بیش‌تر دوست دارم چون موهای سفیده، خیلی هم مهربونه.

- چه کار می‌کرد که مهربونه؟

مثلاً آجیش که اسمش آناس رو خیلی دوست داره، با اون عذرخواهی می‌کنه وقتی کار بد کرد، بغلش می‌کنه، خیلی مهربونه.

- تو دوست داری مثل السا باشی؟

آره من دوست دارم مثل السا باشم، وقتی که لباسش رو گرفتم، چوب‌دستیشم برمی‌دارم، کفشامم می‌پوشم، اون وقت اگه هلن دختر عموم بزرگ شد، اون وقت آنا می‌شه با هم بازی می‌کنیم.

- عه پس لباس السا رو هم داری.

نه ندارم، می‌خوام بگیرمش، یعنی مامانم می‌گه لباسش گرونه نمی‌شه بگیریم، ولی شاااید بگیریم».



«ما توی مدرسه بازی می کردیم، حرف می زدیم، از درسامون می گفتیم، گرگم به هوا بازی می کردیم، مثلاً با بعضی از بچه ها دختر کفشدوزکی و گربه سیاه را در مدرسه بازی می کردیم که مثلاً پاریس رو نجات می دادن».

«- تا حالا شده دوست های خودت توی موبایل شون چیزهایی نشونت بدن که بد باشه؟

بد یعنی چی؟

- یعنی مثلاً نتونی نشون مامانت بدی.

خب چیزایی هم هست، ولی روم نمی شه بگم.

- حرف هایی که ما با هم می زنیم همیشه پیش خودمون می مونه، می تونی به من بگی چه

چیزهایی نشونت می دن؟

خب یه سری کلیپا هستن تو اینترنت، که فیلم های زشت نشون می دن! دوستام بعضی وقتا می رن

اینا رو می بینن با هم، به منم نشون دادن.

- منظورت از کلیپ های زشت چه جور فیلم هایی هست؟

توش چیزای لختی داره.

- دیگه چی؟

مثلاً شورت نپوشیدن، اون جوری.

- تو هم از این فیلم ها پیش دوست های خودت نگاه می کنی؟

نه، یکی دو دفعه منم دیدم، ولی زیاد دوست ندارم ببینم، چون کار خوبی نیس.

- فکر می کنی چرا دوست های خودت می بینند؟

چون هیجان داره، خوششون میاد.

- اسم این کلیپ ها رو بلدی که از کجا میارن؟

نه، من که نمی رم خودم دنبال این چیزا، پیش دوستام دیدم فقط.

- دوست های خودت زیاد نگاه می کنند؟

آره، یکی دو نفرشون هستن، نگاه می کنن.

- به نظرت توی رفتارشون هم تأثیر گذاشته؟

آره، مثلاً زنگ می زنن یا پیام می دن به پسر.

- از کجا پسر ها رو پیدا می کنند؟

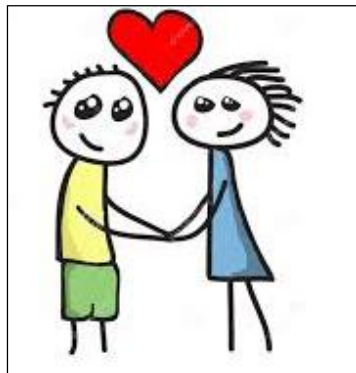
مثلاً یکی شون به یکی از پسر های فامیل شون پیام داده بود یا مثلاً توی واتساپ اونا رو پیدا

می کنن.

- با کسی هم دوست هستند؟

با پسر یعنی؟

- آره، مثلاً دوسته پسر هم دارن؟
- دوست پسر نمی‌دونم، ولی به پسرهای فامیلشون پی‌ام می‌دن.
- چه طوری؟
- مثلاً می‌رن با پسرای فامیلشون بازی می‌کنن.
- چه بازی‌هایی می‌کنند؟
- مثلاً پلی استیشن یا این‌که توی حیاط بازی می‌کنن یا زن و شوهر می‌شن گروهی با هم بازی می‌کنن.
- این زن و شوهر بازی که می‌گی، چه جوریه هست؟
- مثلاً هر کسی یه شوهر انتخاب می‌کنه یا قرعه‌کشی می‌کنن، بعد با هم بازی می‌کنن.
- تا حالا شده کارهای بدی هم بکنند؟
- دست هم رو می‌گیرن.
- دیگه چی؟
- مثلاً یه بارم یکی از دوستانم گفت، توی بازی پسر بوسش کرده بود.
- دوست‌های خودت خودتون میان این‌ها رو برای تو تعریف می‌کنند؟
- آره، زنگای تفریح تو مدرسه می‌ریم تو حیاط، یه جا می‌شینیم با هم حرف می‌زنیم».



- نیکای ۱۱ ساله، در مصاحبه‌اش بیان می‌دارد که وی و دوستانش فیلم چالش‌های پیشنهادی شاخ‌های مجازی را دیده، به این شکل قسمتی از فراغ بال خویش را پر می‌کنند.
- «- فیلم‌های اسنک فود رو توضیح می‌دی، چی نشون می‌ده که برای هم می‌فرستید؟
- عکس غذاها اس و فیلم‌های غذا خوردن بچه‌ها، بزرگ‌ترها مثلاً چالش هست که کی زودتر بخوره، هر کی ببازه یه اسپری خوردنی هست که خیلی ترشه، اسپری می‌کنن توی دهن همدیگه (می‌خندد).
- وقتی این فیلم‌ها رو می‌بینی دلت می‌خواد شما هم توی این چالش‌ها شرکت کنی؟

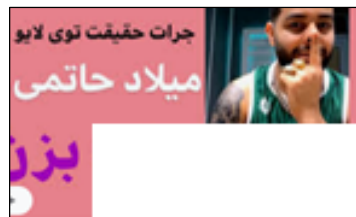
دوست دارم همه‌ی غذاها رو بخورم، ولی خب نمی‌شه که توی چالشش شرکت کرد، آخه این جوری که من و یکی از دوستانم باید خودمون کنار هم باشیم این کار رو انجام بدیم، وگرنه نمی‌شه، نمی‌شه بریم اون‌جا.

- منظورت از اون جا رستوران‌هایی هست که این چالش‌ها توش برگزار می‌شه؟
آره، مامان اجازه نمی‌ده برم.

- تا حالا پیش نیامده که با دوست‌های خودت وقتی کنار هم بودین این چالش رو انجام بدین؟
خیلی دوست دارم، ولی نشده».



در موارد دیگری کودکان و نوجوانان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید با بیان این که آن‌ها دست به تهیه دابسمش زده یا با کمک نرم افزارهای بازی جرأت- حقیقت به این دست از بازی‌ها می‌پردازند، از تحولات اوقات فراغت خویش یاد کرده‌اند.



به دنبال متحول شدن چگونگی گذران اوقات فراغت کودکان و نوجوانان، گروه‌های همسالان آنان نیز تاحدودی متحول شده است. به این معنا که دوستان در گروه همسالان ممکن است یا از قهرمان‌های کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، فیلم‌ها و سریال‌ها با هم صحبت کنند و یا با خرید وسایل متناسب به آن‌ها به یکدیگر فخر بفروشند و مانند آن، از سوی دیگر فناوری‌های امکان تعمیق روابط دوستان با یکدیگر را فراهم آورده، خاصه در دوران کرونا، اعضای گروه با انتخاب بازی‌های آنلاین گروهی، در حالی که هر کدامشان در خانه خودشان به سر می‌برند، با یکدیگر به انجام یک بازی دسته جمعی و مهیج دست می‌زنند. اظهارات سوده و نیکای ۱۱ ساله و عرفان ۱۰ ساله، مصادیقی در همین ارتباط را به دست می‌دهند:

«- رها چه کار می کرد؟»

رها همه وسایل باربی رو می خرید، خیلی ولخرجی می کرد، یه بار کیفش رو خرید، دو بار استفاده کرد، بعد دادش به رعنا. رها خیلی کلاس می ذاره، مثل صباست اخلاقش، کفشش رو خرید، کلی پول برای دفتر و وسایل مدرسه باربی و السا هزینه کرد. رها می اومد از اینا با آب و تاب تعریف می کرد، منم خوشم اومده بود.

- یعنی این ها رو قبلاً ندیده بودی؟

چی رو؟

- این وسایل تحریر رو با عکس باربی و السا که گفتی؟

من هر سال با مادرم می رم برای خرید لباس و لوازم التحریر، یه مغازه ایه تو دیباجی، خیلی لوازم شیک داره، خارجی هم هست، مارک خیلی داره، خیلی چیزها رو داره، من اون جا این دفترها رو دیدم، خیلی برام جالب نبود، چون همه اش عکس بود.

- یعنی از عکس باربی یا السا که گفتی خوشت نیامد؟

نه این که خوشم نیاد، خیلی خوشگلد.

- چه چیزشون خوشگله؟

لباسای رنگی می پوشند با پارچه های تک و موهای بلند و رنگی و زیاد، ولی به درد وسایل مدرسه نمی خورند.

- علتش رو می تونی بگی؟

حیفه این عکس ها هست که بعد تموم شدن دفتر، اونا رو بندازی دور. معلم و پدرم می گن نباید اسراف کنیم، خیلی زحمت کشیدند تا این عکس های رنگی رو رو دفتر بندازند، اون موقع سر یه ماه نشده، این دفتر رو باید بندازی دور، پدرم می گه اسراف کردن خوب نیست، اسراف نعمت رو از آدم می گیره و خدا رو ناراضی می کنه.

- حرف های پدرت خیلی خوبه.

بله، ولی من خوب یه کمی دوست دارم اون عکس ها رو داشته باشم، ولی به حرف پدر و مامان

گوش می دم.

- بچه ها روی دفترهاشون اسم السا و باربی و این ها رو می نویسند؟

یکی دوتا شون رو دیدم، نه همه شون.

- خوب از کجا فهمیدی که عکس مثلاً عکس باربیه؟

رها یه مدت قبل از این که دوست پسر داشته باشه، همه اش تو نخ این چیزا بود، بعضی وقت ها برای این که به ما فخر بفروشه، می اومد داستان اونا رو تعریف می کرد و بعد می گفت، ببینید من الان همون کیف باربی و خریدم با این قیمت».

«چون الآن کرونا هست و بچه‌ها نمی‌تونن برن با هم بازی کنند، بازی‌های آنلاین گروهی رو انتخاب می‌کنند، چون بقیه بازی‌ها رو نمی‌شه انجام داد.

- چرا الآن که کرونا هست و نمی‌شه رفت بیرون، با بچه‌ها بازی آنلاین نمی‌کنی؟
من نصف وقتم صرف بازی کردن با خواهرمه، نصفش غذا، مشقام، بقیه‌اش رو هم ورزش و پیانو پر می‌کنه، البته خواب هم جزوشونه».



«- دوست‌های خودت هم این بازی رو دارن، در موردش با هم حرف می‌زنین؟
آره، مثلاً من نوزده نصب کردم، زنگ زدم دوستانم، گفتم خیلی کیفیت داره، شما هم نصب کنین، آنلاینه مثلاً یه دکمه‌ای او بالا داره که بتانی با دوست‌های خودت حرف بزنی، مثلاً مسی می‌شناسی که، خود مسی منم، یار کناری دوستم می‌شه، یعنی همه‌مان گوشیايمان جمع کن تو یک گوشی، همه‌مان جمع می‌شیم.

- در بازی چه طوری با هم مرتبط می‌شین؟
مثلاً من بازی نصبش کردم، بعد دوستانم رو آوردم، مثلاً بازی آنلاینه، یه لینک می‌ده، می‌گه این لینک‌شه برای دوستاتان بفرستین، بعد خاله خیلی عجیبه، این لینک چه جور ساخته ما نفهمیدیم...
دیگه خلاصه برای دوستانم فرستادم، اونام آمدن، بعد خاله یه جوریه، من حرف می‌زنم صدا برای دوستم می‌رفت، او یکی دوستم حرف می‌زد، صدا برای او یکی دوستم می‌رفت، کلاً سه نفریم، دیشب مثلاً من ضبط باز کردم، مثلاً گفتم ماهان بیا کنار دروازه، پاس دادم، گلش کن.
- صداتون برای همدیگه می‌ره؟

آره، هم‌زمان برای همه پخش می‌شه، چون مثلاً اگر من نگم ماهان، ای گله بزنی، کی بفهمه با کیم.

- بعد وقتی بازی تمام می‌شه، تعریف می‌کنید از خودتون که مثلاً من گل زدم، من بردم؟
نه، دوستم یه شوق و ذوقی داره، مثلاً میاد می‌گه عرفان، یاسین، آفرین خسته نباشید، خداحافظ، همین».

تحول‌های هویتی مقوله مهم دیگری است که در جریان اغتشاش جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ملاحظه می‌شود.

اگر چه مارسیا انواع هویت را به هویت‌های محقق، در راه تحقق، زودبسته شده و مغشوش^۱ و برزونسکی انواع هویت را به هویت‌های اطلاعاتی (معادل هویت‌های محقق و در راه تحقق)، هنجاری (معادل هویت زودبسته‌شده) و سردرگم-اجتنابی (معادل هویت مغشوش)^۲ تقسیم کرده‌اند،

۱. مارسیا و همکارانش با توجه به دو مؤلفه اکتشاف و تعهد که اریکسون در جریان نظریه خود به طرح آن‌ها پرداخته بود، به معرفی چهار حالت هویتی، همت گماردند. این حالات هویتی عبارتند از هویت محقق (Identity achievement)، هویت در راه تحقق یا نامحقق (Identity moratorium)، هویت زود بسته شده (یا پیش رس) (Identity foreclosure) و هویت مغشوش (یا پراکنده) (Identity diffusion).

شرح هر یک از هویت‌های پیش گفته به قرار زیر است:

هویت محقق، هویتی است که در جریان آن فرد اولاً به اکتشاف‌های لازم در زمینه‌های مورد توجه خویش (مسایل عقیدتی، ارزشی، فرهنگی- اجتماعی، اقتصادی- سیاسی و مانند آن‌ها) دست زده است و علاوه بر این اکتشاف‌ها، نسبت به الزام‌های آنچه پذیرفته است، خود را مقید می‌داند. مانند فردی که در تأملات درونی خویش، نظام ارزشی انسان‌گرایی را پذیرفته است و خود را به قیودات آن (مانند تقید به پاسداری از ارزش‌های انسانی)، ملزم و مقید می‌داند.

هویت در راه تحقق، هویتی است که در آن فرد به اکتشاف لازم دست زده است، اما به الزام‌های آنچه اکتشاف کرده است، مقید نیست. به عنوان نمونه فردی که دیدگاه انسان‌گرایی را پذیرفته است، اما به الزام‌های آن که حفظ ارزش‌های انسانی است، مقید نیست یا پزشکی که با وجود علم به اثرهای تخریبی مواد دخانی، به استعمال این مواد می‌پردازد.

هویت زود بسته شده، هویتی است که فرد شخصاً به اکتشاف لازم دست نیافته است، اما خود را مقید به ارزش‌ها و باورهای که اولیای فرد یا رهبران جامعه به تبلیغ آن‌ها دست می‌زنند، می‌داند. به عنوان مثال، فردی که صرفاً به دلیل تأکید اولیای خویش، یک دندانپزشک می‌شود یا به دلیل فشار تبلیغاتی نهادهای رسمی جامعه، نفی غرب را در دستور کار خود قرار داده است، در زمره افراد با هویت زود بسته شده قرار می‌گیرند.

هویت مغشوش، هویتی است که در جریان آن نه فرد دست به اکتشاف لازم زده است و نه تعهدی نسبت به قیودات مرسوم دارد. به عنوان نمونه، افرادی که هر روز به رنگی درآمده و به گونه‌ای متلون عمل می‌کنند، جزو افرادی به حساب می‌آیند که از هویت مغشوشی برخوردارند.

مارسیا، افرادی را که دارای هویت محقق یا در راه تحقق هستند، برتر از کسانی می‌داند که از هویت مغشوشی برخوردارند (منطقی، ۱۳۹۹، دال).

۲- برزونسکی معتقد بود مارسیا و همکارانش در مواجهه با مقوله هویت، به صورت مقطعی و برشی برخورد کرده‌اند، حال آن که باید در تحلیل مقوله هویت، به صورت فرایندی به بررسی آن پرداخت. بررسی فرایندی یک پدیده با نشان دادن روندی که به پدیده مورد نظر انجامیده است، امکان مداخله فعال در این روندها را میسر می‌گرداند.

برزونسکی و آدامز در سال ۱۹۹۹ با ارایه یک مدل فرایندی از چگونگی شکل‌گیری هویت، کوشیدند تا نقص مدل ارایه شده توسط مارسیا را مرتفع سازند، از این رو وی پس از بررسی‌های لازم، به طرح سه سبک هویتی اطلاعاتی، (Informational style)، هنجاری (Normal style) و سردرگم-اجتنابی (Diffusion – avoidance style) پرداخت.

ولی بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح نوجوانان و جوانان ایرانی دلالت بر آن دارد که اولاً فناوری‌ها در روند هویت‌یابی برخی از نوجوانان و جوانان تسریع ایجاد کرده‌اند و ثانیاً در بستر محیطی ایران که از شرایط خاصی برخوردار هست (نظیر انتظارهای ایدئولوژیک رهبران از مردم، عدم بسترسازی فرهنگی برای بهینه‌سازی کاربری از فضای مجازی، سرخوردگی‌های روانی، فرهنگی و اجتماعی و مانند آن‌ها)، در پدیدآیی هویت‌های جدید در سطح نوجوانان و جوانان مؤثر واقع آمده‌اند. هویت‌های کاذب، شبکه‌ای، لاکچری، پنهان، دوپاره شده، و متعارض، برخی از هویت‌های جدیدی هستند که در شرایط آشفته اجتماعی ایران نمود و ظهور یافته‌اند.^۱

امیرحسین ۱۱ ساله، در مصاحبه خود بیان داشته است که وی تصدی یکی دو کانال را بر عهده دارد، مدیریت اخیر روند تحقق هویت امیرحسین و امثال وی را تسریع بخشیده، این افراد به سرعت به هویت محقق (یا در راه تحقق) خویش خواهند رسید:

«از گوشی خودت بیش‌تر چه استفاده‌ای می‌کنی؟

برزونسکی بر مبنای مطالعات خویش نتیجه گرفت، افرادی که از سبک هویتی اطلاعاتی برخوردارند، افرادی هستند که در گذر زمان اطلاعات مختلف در اختیار آنان قرار داده شده است و آنان رأساً با تلفیق اطلاعات، دست به ساخت خط‌مشی‌های خویش (و در نهایت هویت خود) زده‌اند. این افراد به صورت فعال اطلاعات مرتبط با خود را جست‌وجو و ارزیابی کرده، ساخت‌های ذهنی خویش را آزمون می‌کنند و در مواجهه با اطلاعات متفاوت و ناهماهنگ، در صدد تغییر جنبه‌هایی از هویت خویش برمی‌آیند. این افراد دارای ویژگی‌های استقلال رأی، باز بودن به تجربه، تأمل درونی و نیاز بالا به شناخت هستند. از منظر برزونسکی، سبک هویتی اطلاعاتی معادل سبک‌های هویتی محقق و در راه تحقق مارسیا هستند.

از منظر برزونسکی، افرادی که از سبک هویتی هنجاری برخوردارند، افرادی بوده‌اند که دیگران مهم، ارزش‌ها و باورهای لازم را به آنان القا کرده‌اند و خود شخصاً در ساخت و بنا نهادن هویت خویش به شکل فعالی ظاهر نشده‌اند. این افراد در غالب مواقع در صدد هستند از طریق هم‌نوا شدن با دیگران مهم، اتخاذ تصمیم کنند. از نظر برزونسکی این افراد بیش‌تر دارای یک تعریف از خود جمعی هستند و در برخورد با ناهماهنگی‌های شناختی فرارویشان، تحمل اندکی از خود نشان می‌دهند و برای حل ناهماهنگی‌های مزبور غالباً از ساز و کارهای دفاعی سود می‌برند و دست به نفی اطلاعاتی می‌زنند که ارزش‌ها و باورهای آنها را با چالش مواجه می‌سازند. به عنوان مثال افرادی که با یک سوت زدن از دیوار سفارت کشورهای دیگر بالا می‌روند، در مواجه شدن با نقد رفتارشان به جای آن که به شکل مستدلی از خود دفاع کنند، با زدن یک برچسب به طرف مقابل (مانند این که تو ضدانقلاب هستی)، کار خود را تمام شده می‌دانند.

به نظر برزونسکی افرادی که از سبک هنجاری برخوردارند، معادل هویت زود بسته شده مارسیا هستند. افرادی که از سبک هویتی سردرگم - اجتنابی برخوردار هستند، اساساً به عوامل موقعیتی و لذت‌های آنی خود وابسته هستند، آنان نه تنها از مواجهه مستقیم با موقعیت‌های تصمیم‌گیری استنکاف می‌ورزند، در غالب مواقع عوامل موقعیتی را مسوول اتفاق‌هایی می‌دانند که ممکن است رخ بدهد. به عنوان مثال، کسانی که در زمان سر کار بودن اصلاح طلبان داعیه اصلاح طلبی داشته و با روی کار آمدن اصول‌گرایان، داعیه اصول‌گرایی دارد، در زمره این دست از افراد هستند. برزونسکی سبک سردرگم - اجتنابی پیشنهادی خویش را معادل سبک هویتی مغشوش مارسیا معرفی کرده است (منطقی، ۱۳۹۹، دال).

۱. تحول‌های هویتی نوجوانان در کتاب مستقلى از همین مجموعه، مورد بررسی قرار گرفته است.

- باهاش کار می‌کنم، کسب درآمد می‌کنم و این جور چیزا.
- خوب، چه جوری کسب درآمد می‌کنی؟
- مثلاً من توی پیام‌رسان‌ها یکی دوتا کانال زدم
- طرز کارشون چه جوریه؟ یعنی کانال‌ها مال خودته، بعد از اعضای کانال حق عضویت می‌گیری؟
- نه خود پیام‌رسان شارژ می‌ده.
- مثلاً چه پیام‌رسانی؟
- مثلاً پیام‌رسان روییکا».



آراد ۱۲ ساله، از افرادی یاد می‌کند که با خرج کردن پول در جریان انجام بازی‌های دیجیتالی، می‌خواهند خودی نشان دهند و به این طریق خودشان را به رخ دیگران بکشند، از این هویت می‌توان با عنوان هویت کاذب یاد کرد که طی آن فرد بدون آن که از رشد درونی لازم برخوردار باشد، به صرف پول داشتن و خرج کردن آن، به اعتباری توهمی دست می‌یابد. بیانات آراد در همین ارتباط به قرار زیر است:

«- خوب به نظر تو، هدف بازی پابجی چی هست؟

هدف خود بازی که خب واضحه، پول درآوردن! پول، پول، پول، پول.

- آهان خوب... .

یعنی شما پول خرج می‌کنی یه چیزایی می‌گیری، یه دسترسی‌های بیش‌تری بهت می‌ده، مثلاً گالیتور می‌گیری، اینا رو باید یو سی بخری که قیمت خیلی بالایی هم داره، مثلاً ۸۰۰۰ تا یو سی می‌شه ۹۹ دلار! من هزار تومن هم خرج این بازی نکردم.

- خوب یعنی چه جوری؟ خوب قطعاً اینترنتی که می‌بره خودش هزینه بازیه دیگه.

نه، نه اصلاً، پابجی هزینه‌ای نداره، مگر این که بخوایی به قیافه شخصیت‌هات برسی، مثلاً اسکین‌های خوشگل بگیری، چیزای خوش آب و رنگ‌تری داشته باشی و... یا گان‌های ابگردی

داشته باشی، الآن دارم در مورد گان ابگردی توضیح می‌دم، گان ابگردی خیلی یو سی می‌خواد، مثلاً هر گان ابگردی باید سی هزارتا یو سی داشته باشی، حداقلش سی هزارتا یوسی هم کم قیمتی نیست، حداقل ۷۰۰، ۸۰۰ دلار می‌شه.

- یعنی باید ۷۰۰، ۸۰۰ دلار پول بدی؟

بعلههه، پول واقعی هم باید بدی.

- خوب اگه پول نداشته باشی، اون وقت چه طوری می‌شه؟

نه، نه، هیچ فرقی نمی‌کنه، اونایی که می‌خوان شاخ بازی دربیارن، از این کارا می‌کنن.

- پس این بازی نیازی به هزینه اضافی نداره، درسته؟

می‌تونن اگه بخوای خوش آب و رنگ‌ترش کنی، هزینه کنی.

- یعنی چی خوش آب و رنگ‌تر؟

بین وقتی تو وارد بازی می‌شی، اول می‌خواد کشورت رو انتخاب کنی، نامت رو انتخاب کنی و

می‌تونن یه زن یا مرد رو انتخاب کنی برای این که شخصیت بازیت باشه، شخصیت‌ها هم معمولاً

چینه، به جز چینی، اول بازی تو نمی‌تونن چیز دیگه‌ای رو انتخاب کنی، می‌تونن رنگ موت رو

تغییر بدی، مژده‌اش رو تغییر بدی و این جور چیزا کلاً».





برخی از کودکان و نوجوانان مصاحبه شده، در اظهاراتشان تأکید می‌کردند، آنان با اطلاعات قلابی یا با اطلاعات دیگران (که به نوعی از آنان سرقت کرده‌اند) وارد فضای مجازی و حشر و نشر با دیگران در این فضا می‌شوند که از این هویت می‌توان با عنوان هویت کاذب یا دروغین و سرقت هویت یاد کرد:

«- عرفان یک چیزی گفتم بین حرف‌ها که بچه‌ها میان با پروفایل‌های دیگه می‌رن پی‌وی بقیه، این کار درسته؟ نه.

- چرا؟

کار اشتباهیه، چون ممکنه یک آدم بهش بر بخوره، شاید نخواد عکسش رو به یکی بفرسته، شاید خوشش نیاد، ناراحت بشه یا این‌که عکسش تبدیل به یک آدم دیگه بشه» (عرفان، ۱۰ ساله).

«- خوب وقتی که دخترا اومدن تو پی‌وی با هم درباره‌ی چی حرف می‌زدین؟

درباره‌ی دخترا و پسرا یعنی باز هم کل‌کل می‌کردیم.

- دخترها عکس هم از خودشون گذاشته بودن؟

آره.

- خوب؟

خب همین، دنبال جواب‌های چی می‌گردی خانم؟ من دنبال دوست دختر نیستم، حوصله‌شون رو ندارم، همین که بیان پی‌وی با هم حرف بزیم بسه، من اطلاعات خودمم درست نمی‌گم تا گیر نیفتم» (سینا، ۱۲ ساله).



«- تو توی چه برنامه‌هایی عضو هستی؟

تو اینستاگرام هستم با واتساپ.

- توی این برنامه‌ها از خودت هم عکس می‌گذاری؟

من از خودم عکس زیاد نمی‌دارم، عکس طبیعت و عشقی و متن و از این چیزا می‌دارم.

- پس چه عکسی توی پروفایلت گذاشتی؟

عکس آدم‌های قشنگ رو می‌دارم، عکس خودم رو بذارم که خیلی ضایع هست.

- چرا ضایع هست، مگه چته، تو که خوبی؟

نه، می‌دونی چیه، هیچ‌کس عکس خودش رو نمی‌ذاره، خب عکس هر چی خوشگل‌تر باشه

بهتره!» (محمد، ۱۲ ساله).

برخی از نوجوانان و جوانان نیز با امکاناتی که دارند، خودشان را تعریف می‌کنند و می‌کوشند تا با

به دست آوردن امکانات بیش‌تر و به نمایش نهادن آن‌ها و بریز و بپاش‌هایی که دارند، یک هویت

بصری و لاکچری را از خودشان به معرض دید بگذارند:

«- چرا از بیلی و سلنا و تیلور خوشت می‌اد؟

چون خیلی خوشگلن. هم بیلی خیلی خوشگله هم تیلور. این گروه کره‌ای هم که خیلی خوشگلن

حتی رادان هم به کم شبیه همیناست.

- چی شده که این قدر زیبایی برات مهمه و فکر می‌کنی که همه باید خوشگل باشن؟

نمی‌دونم، کلاً به نظرم مهمه. بعد محل کار مامانم که می‌رم، می‌بینم همه اومدن که خودشون

رو خوشگل کنن. پس نشون می‌ده که برای همه مهمه. توی اینستا و تی‌وی هم همه‌اش خوشگلا

رو نشون می‌دن. واسه همین منم از خوشگلی و خوشگلا کلاً خوشم می‌اد.

- چرا مگه خوشگلی چه اهمیتی داره؟

همه آدم رو دوست دارن، همه به آدم احترام می‌ذارن و آدم باکلاس‌تر می‌شه.

- با کلاس از نظر تو یعنی چی؟

یعنی خفن. چیزای گرون و خوشگل داشته باشی. نه مثل بعضی از آدما».

مصادیق دیگری از تحول‌های هویتی نظیر هویت شبکه‌ای یا هویت پنهان و دوپاره شده را

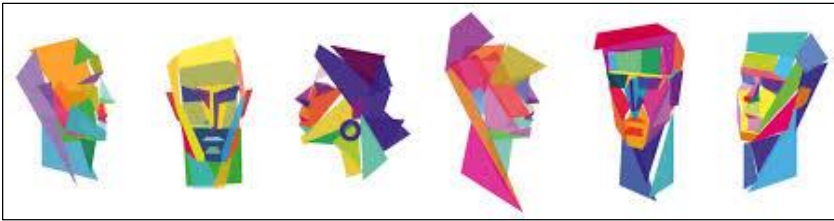
می‌توان در مصاحبه‌های انجام شده با کودکان و نوجوانان ملاحظه کرد، به این معنا که افرادی که

بدون شناخت یکدیگر در یک گروه مجازی گرد هم آمده‌اند، هویت جدیدی به عنوان هویت شبکه‌ای

را پدید می‌آورند و نوجوانانی که منویات واقعی خود را حتی از اولیای خودشان پنهان می‌کنند، هویت

پنهان و نوجوانانی که دست به فریب و دور زدن اولیای خویش می‌کنند، هویت دوپاره شده را در

خود به نمایش می‌گذارند.



گسست نسلی، مقوله جدی دیگری است که از نتایج اغتشاش در روند جامعه‌پذیری کودکان، نوجوانان و جوانان به شمار می‌رود.

در ارتباط با گسست نسلی دو نظریه کلان وجود دارد، نظریه روان‌شناختی و نظریه جامعه‌شناختی. نظریه روان‌شناختی معتقد است تحولات نسلی را باید در ارتباط با ابعاد روان‌شناختی انسان‌ها تبیین کرد. به عنوان نمونه، نوجوان یا جوانی که تازه به تفکر انتزاعی دست یافته است و با جهش‌نموی که تجربه کرده است، قدرت را در خود احساس می‌کند، در صدد انداختن طرح‌نویی برای کل جهان هستی است، اما همین جوان در ادامه عمر و مثلاً رسیدن به میان‌سالی، با ملاحظه محدودیت‌های زیادی که او را محاصره کرده‌اند و لابی‌گری‌ها و رانت‌خواری‌هایی که در سطح جامعه وجود دارند، رفته‌رفته آرمان‌ها و آرزوهای خود را محدود کرده، به عنوان مثال، تحول‌آفرینی در مدرسه‌ای که دارد را هدف خود قرار می‌دهد، اما همین فرد در پیری با رسیدن به رخوت، سستی و رکود جسمانی که در پیری عارض وی شده است، غالباً اندیشه‌های تحول‌آفرین گذشته را کنار نهاده، محدود به خود و خانواده‌اش می‌شود. بنابراین جوان به اقتضای سن جوانی‌اش پر شور و شور و پیر به اقتضای سنش در رخوت و سکون و محافظه‌کاری به سر می‌برند و این انعکاس همان ضرب‌المثل فرانسوی است که می‌گوید، اگر جوانی در جوانی انقلابی نباشد، جای شگفتی دارد و اگر پیری در پیری محافظه‌کار نباشد، جای تعجب دارد.



نظریه جامعه‌شناختی برعکس نظریه روان‌شناختی که تفاوت نسل‌ها را با اتکا به ابعاد روان‌شناختی افراد تبیین می‌کند، بر این باور است که اگر در جامعه تحولات اقتصادی-اجتماعی و فرهنگی عظیمی روی دهد و مثلاً جامعه دچار جنگ، رکود، تورم طولانی و شدید و مانند آن‌ها شود، آنگاه

با گسست نسلی روبرو هستیم و ارزش‌های نسل جدید با نسل قبل تفاوت خواهند یافت (منطقی، ۱۴۰۰ دال).

شواهد به دست آمده از بررسی میدانی آرای دختران و پسران دانش‌آموز حکایت از آن دارد که دانش‌آموزان دبستانی بررسی شده، در غالب موارد بین خود و اولیایشان، فاصله ارزشی قابل تأملی را احساس می‌کنند که می‌توان از آن با عنوان گسست نسلی یاد کرد.

الهام ۹ ساله، در مصاحبه خودش اظهار می‌دارد، وقتی مادرش از او ایراد می‌گیرد که چرا تا ۳-۴ صبح بیدار است، به مادرش می‌گوید: من و دوستانم همه این جوری هستیم، گیر نده!

کیمیای ۱۰ ساله هم در حالی که خاطرنشان می‌سازد، اولیای وی خیلی مذهبی هستند، با این همه دنبال لاک زدن و پوشیدن لباس‌های قشنگ است که مورد اعتراض پدرش واقع شده، کارشان به دعوا و قهر می‌رسد.

آراد ۱۲ ساله، وقتی با توصیه مصاحبه‌گر در زمینه اختلاف‌هایی که با پدر و مادرش دارد، مواجه می‌شود، از او می‌خواهد که دست از نصیحت کردن بردارد:

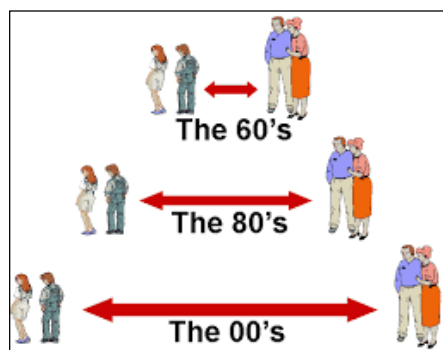
«استفاده کردن از تبلت و ایکس باکس باعث شده که تو روند خواب روزانت تغییر ایجاد بشه؟ آره. مثلاً قبلاً که مدرسه بود، زود می‌خوابیدم. ولی الان تا ۳، ۴ هم بیدارم. کارتون می‌بینم یا بازی می‌کنم.

- مامانت این‌ها چیزی بهت نمی‌گن؟

اونا زود می‌خوابن.

- دوست‌ها هم سبک زندگیشون تغییر کرده؟

آره، همه. بعضی وقتا که مامان یه چیزی می‌گه، می‌گم ما همه این شکلی‌ایم، مامان به ما گیر نده».



«- کار با میکروسکوپ رو از کجا یاد گرفتی؟

خودم، توی حکمت‌سرا هم بهمون یاد دادن.

- دیگه توی حکمت‌سرا چه چیزهایی به شما یاد می‌دن؟

توی حکمت‌سرا ما ساحت‌های مختلف داریم، هر کسی یه ساحتی رو انتخاب می‌کنه، تقریباً مثل

درسای مدرسه، ولی جالب‌تره.

- چه چیزیش برای تو جالب‌تر هست؟

این‌که خودت هر درسی که بخوای انتخاب می‌کنی و اجباری نیست، معلم هم اصلاً زورت

نمی‌کنه یا دعوات نمی‌کنه، نمره هم نداریم، معلم باهات دوسته و راهنمائی می‌کنه.

- پس فکر می‌کنی حکمت‌سرا از مدرسه بهتره؟

آره، خیلی بهتره از مدرسه، هر حرفی داشته باشی می‌تونی بزنی، این‌جوری نیست که معلم درس

بده و بقیه باید ساکت بشینن و گوش کنن، همه با هم بحث می‌کنن و توی سوال کردن از معلم

درس رو یاد می‌گیریم، ولی توی مدرسه زیاد یاد نمی‌گیریم.

چه قدر جالب، پس تو هم دوست داری که حکمت‌سرا بری؟

آره، آبجیم می‌ره، من هم بعد از کلاس ششم شاید برم.

- اون جا یک فضای مذهبی داره، درست؟

آره، مثلاً اون جا لاک زدن کار بدیه، اینش رو اصلاً دوس ندارم.

- تو دوست داری لاک بزنی؟

آره، دوس دارم لاک بزnm و لباسای قشنگ بپوشم، گاهی بابام دعوام می‌کنه.

- چرا دعوات می‌کنه؟

می‌گه کار خوبی نیست.

- چه حسی پیدا می‌کنی؟

ناراحت می‌شم.

- دیگه چه موقعی دعوات می‌کنه؟

وقتی می‌خوام وسایل باربی رو بخرم یا لباس دختر کفشدوزکی رو می‌پوشم که بازی کنیم.

- بعد تو چه کار می‌کنی؟

باهاش قهر می‌کنم و می‌رم توی اتاقم بازی می‌کنم».

«- فکر می‌کنی حق با کی هست و باید چه کار کرد؟

بین هم خودم، هم پدر و مادرم حق دارن، نمی‌دونم باید چه کار کنیم (می‌خندد).

- خوب بین تو می‌گی هر دو حق دارید، اما راه حل برایش نداری، این که نمی‌شه؟

آخه ببین این‌جا الان می‌خوای من چی بگم، قطعاً من اون تایم رو برای بازی می‌ذارم، چه کار کنم اگر برای بازی نذارم؟ من دوست دارم این کار رو، درسته مامان و بابام می‌گن زیاد بازی نکن، اما خب واقعاً من اون قدرها هم بازی نمی‌کنم، خیلی‌ها تمام زندگی‌شون رو برای بازی می‌ذارن، من این‌جوری نیستم، انیمیشن می‌بینم، بازی می‌کنم، کارامم انجام می‌دم دیگه.

- خوب آسیبی که از سمت گوشی به تو می‌رسه چی، اون رو چه کار می‌کنی؟

(فکر می‌کند) نمی‌دونم، هر چی یه ضرری هم داره دیگه، لطفاً دست از نصیحت بردار».

سوده ۱۱ ساله، در مصاحبه‌ای که دارد، اظهار می‌کند پدرش جانباز جنگ است و با یاد دوستان شهیدش زندگی می‌کند. از سوی دیگر سوده بیان می‌دارد، با دختری در اطرافیان خود روبرو است که از هویتی لاکچری برخوردار است و تمام عشق و علاقه وی در مزون‌های فرانسه و ایتالیا خلاصه می‌شود. به علاوه او در مصاحبه‌اش از دوستانی یاد می‌کند که شهدا را قبول نداشته، کار آن‌ها را مسخره می‌دانند. سوده، در ادامه گزارش می‌دهد، او نه مانند پدرش است و نه مانند دوستانی که زندگیشان با تفاخرطلبی گره خورده است، بلکه او در حد وسط این دو قطب قرار داشته، در عین علاقه به مسابقه خواننده‌ها در ماهواره، عاشق آهنگ و رقص است و دلش می‌خواهد یک سگ هم داشته باشد، اما البته در موارد اخیر با مخالفت‌های پدرش روبرو است:

«- دوست رژان چی، اون هم این سریال رو که می‌گی، ندیده؟

نه، من و رژان ندیدیم، پدر و مادرمون اجازه نمی‌دن. البته من بعضی وقت‌ها من و تو رو می‌بینم. مخصوصاً وقتی مسابقه خواننده‌هاست. بعد هم چون پدرم جانباز هست، من پیش پدرم نگاه نمی‌کنم، یعنی بهش احترام می‌ذارم، ولی مامانم اجازه می‌ده مسابقه خواننده‌ها رو خونه دایی اینام ببینم. من عاشق آهنگ و رقصم، بعضی وقت‌ها هم می‌رقصم. کانال نشنال رو هم با پدرم می‌بینم، اون این کانال رو خیلی دوست داره، البته خودمم دوست دارم.

- مگه کانال ایران طبیعت و حیوانات را نشان نمی‌ده؟

منظورتون راز بقا|||است؟ (می‌خندد).

- چی شد خندیدی؟

آخه هیچی نداره اصلاً.

- بعضی کانال‌ها طبیعت و حیوانات رو با دوبله فارسی نشون می‌ده، درسته؟

بله، ولی به قول مامانم همه‌اش سانسوره، منم خوشم نمیاد کانال ایران رو ببینم، من فکر می‌کنم همه کانالا همین‌ان.

- خوب گفتم مسابقه خوانندگی رو هم خیلی دوست داری؟

بله، من عاشق خوندم، چون خیلی کیف داره، همه تشویقت می‌کنند و کیف می‌کنم. من دوست داشتم برم کلاس آواز، آخه دختر دوست مامان، کلاس آواز می‌ره، مثل خواننده‌های آمریکایی،

می‌دونید چه قدر پولدار می‌شن با خوانندگی، ولی پدرم می‌گه دختر مسلمان نباید آواز بخونه و دوباره در مورد جنگ و... صحبت می‌کنه. وقتی در مورد خاطراتش صحبت می‌کنه، من قبول می‌کنم که نباید این کار رو انجام بدم.

- پدرت در مورد جنگ چی می‌گه؟

خوب خیلی چیزها، پدر در مورد دوست شهیدش می‌گه که با هم دوست بودن و به خاطر ما جبهه رفتن تا ما راحت باشیم، ولی الآن خیلی‌ها این چیزها رو نمی‌بینند، خیلی چیزها می‌گه، بعضی وقت‌ها حوصله‌ام نمی‌گیره گوش بدم چون که همه‌اش غمگینه و ناراحت می‌شم، به خاطر همین مامان صدام می‌کنه تا به این چیزها گوش ندم. من جنگ رو دوست ندارم، همه‌اش غم و ناراحتیه. بچه‌ها رو می‌کشتند، سر پدر و مادرشون رو می‌بریدند.

- خوب نظر دوست‌هات در مورد جنگ و شهدا، چی هست؟

خیلی نمی‌دونم، ولی بعضی‌هاشون اینا رو مسخره می‌دونند، ببخشید اصلاً نمی‌دونند این چیزا چیه، دایم توی سفرند و کیف و حال... .

من خیلی دوست داشتم یه سگ داشتم (البته پدرم خیلی بدش میاد) اسمش رو هابس می‌داشتم...

- سوده نگفتی منظورت از مدل‌ها و مدلینگی که دیدی، چی هست؟

منظورم مدلینگ لباس هست. خیلی به روز لباس می‌پوشن و بعد میان رو صحنه، خیلی جذابه، لباس‌هاشون جدید و به روزه، من دوس دارم اون طوری تیپ بزنم. اون‌ها عکس‌های جدید سال بود، هیچ جا نداره، تیپشون خیلی قشنگ بود.

- می‌تونی دقیقاً بگی چه جور تیپی بود و چه تیپی رو تو دوست داری؟

دامن و پیرهن با پارچه‌های طلایی و تیکه‌دوزی شده و پیرهن دنباله‌دار. من از لباسای خیلی کوتاه و لختیشون خیلی خوشم نمیاد، چون پدرم هم اصلاً موافق این چیزها نیست، صبا هم اون جووری تیپ می‌زنه.

- صبا؟

دخترخاله رژان که خیلی‌لیلی حسوده.

- صبا چه جووری یعنی تیپ می‌زنه، پیرهن بلند و تیکه تیکه می‌پوشه؟

نه، صبا اسپرت می‌پوشه، البته اون همه‌اش در حال خرید از مغازه‌های مارکه و عمه رژان لباس‌های مزون ایتالیا و فرانسه رو میاره، اینم همه‌اش از اون لباس‌ها می‌خره. لباسای صبا از اونایی که تو عکس رژان دیدم، خیلی بازتره. ولی اینا رو نمی‌گم، اون بلوز شلوارهای پارچه‌ای نرمی که داره، رنگاش دیوونه کننده هست. اینجا از اون رنگ‌ها نیست. منظورم اینه که هر چی دوست داره می‌خره، همه‌اش در حال خریده، ایناش خوبه، تکه، همه جذبش می‌شن، فقط خیلی بی‌تربیته، همه

رو مسخره می‌کنه، هر کس رو با هر تیبی که داره، مسخره می‌کنه و اونا رو با تمام بازیگرای توی فیلم‌ها مقایسه می‌کنه، چاقیشون رو مسخره می‌کنه، اونایی رو که آرایش نمی‌کنند رو مسخره می‌کنه، اونایی رو هم که پول ندارند رو مسخره می‌کنه، ولی خیلی لباسای رنگ رنگی می‌پوشه، رنگ‌هاش خیلی محشره.

- رنگ‌هاش محشره؟

رنگ لباساش رو می‌گم، خیلی رنگ‌هاش تکه.

- می‌شه بیش‌تر توضیح بدی؟

من با مامانم برای عروسی دختر یکی از دوستای مامانم، خیلی تو تهران و تبریز و کیش رو گشتیم، ولی یه لباس رو که می‌خواستیم، پیدا نکردیم.

- مگه چی می‌خواستی؟

من یه فیلم دیده بودم، تو اون فیلمه دختر یه پادشاه یه لباس دو تیکه آبی با تورهای طلایی پوشیده بود که یه کمی فقط کمرش باز بود و با همون تور موهاش رو بسته بود، براشینگ کرده بود.

من و مامان خیلی گشتیم تو خیابون زرتشت، ولی اون رنگ پارچه رو پیدا نکردیم.

- معلومه از اون رنگ خیلی خوشت اومده بود.

بله خیلی تک بود، طلایی داشت، واقعی بود، برق می‌زد، همه رو جذب خودش می‌کرد، مدلش

ساده بود، ولی خیلی خوشگل بود، رو مد بود.

- اسم فیلم یادت میاد؟

اسمش نه، از شبکه جم تابستون پخش می‌کرد، یه بار دیدم، ولی خیلی خوشم اومد از لباسش.

- داستان فیلم یادت میاد؟

نه خیلی، فقط یادمه موقع شام داشتیم می‌دیدیم، وقتی لباس رو پوشید، من سریع ضبط کردم

همون یه تیکه رو.

- یعنی دیگه فیلم رو ندیدی؟

نه، خیلی احساسی بود، شاهزاده و دختره خیلی صمیمی بودند و همدیگه رو بغل می‌کردند و...

منم سریع رفتم تو اتاقم خجالت کشیدم....

- پس از لباس‌های طلایی و براق خوشت میاد.

بله، لباسی که مثل لباس اون دختره رنگش واقعی باشه، رنگ خیلی واقعی، نه مثل رنگ

پارچه‌های تو ایران. صبا همه‌اش از اون لباسا می‌پوشه، منم برای پیدا کردن لباس عروسی، از مامان

خواستم به خاله‌ام بگه، خاله‌ام هم یه مزون برام معرفی کرد.

- رنگ واقعی رو می‌گی، منظورت چیه؟

(کمی فکر می کند و بلند می شود و از داخل کمدش یک لباس می آورد و به من نشان می دهد و می گوید): مثل این، بین این رو، رژان برای تولدم خریده، خیلی خوشگله، رنگش رو ببین، چه قدر رنگ داره، چه پولک های واقعی داره، نرمه رنگش، ببین اصلاً اینجا ما این رنگ رو نداریم. مامانم می گه این رنگ پوست پیازیه، ولی رژان می گه اسم این رنگ بژ بازه و کلی طرفدار داره، هر کسی نداره، از کم رنگ به پر رنگ می ره. مامانم می گه چه فرقی می کنه که اسم رنگ چی باشه، مهم اینه که پوست پیازی و بژ رنگ نزدیک بهم هستند، ولی من برام مهمه رنگ لباس، اینجا این رنگ ها نیست، مثل رنگ ماشین که ما اینجا کم داریم، رنگ لباس هم کم داریم، به خاطر همین یه لباس، به مزونی که خاله ام معرفی کرد رفتیم، ولی پدرم موافق نبود، من بهش گفتم که دوستان همه از خارج لباس می گیرند. ما که این کار رو انجام نمی دیم، می گه اسرافه، می گه ما باید از اجناس کشور خودمون خرید کنیم، باید ساده لباس بپوشیم، ولی مامانم خدا روشکر طرف من رو می گیره و موافقت پدر رو گرفت».

تولیدهای فرهنگی آن سوی آب که با سرمایه گذاری های کلان و برنامه ریزی های علمی تهیه و تدوین شده اند، با به نمایش کشیدن ساختمان های آسمان خراش، ماشین های قدرتمند و گران قیمت، زیست محیط زیبا، امکانات و رفاه قابل توجه و انسان های نیمه برهنه و غالباً شاد و خندان، رفته رفته کودکان و نوجوانان ایرانی را که غالباً از دیدی عینی برخوردارند، به این سمت و سو هدایت می کنند که غرب را باید به مثابه کعبه آمال دید.



مضاف بر جذابیت های عینی اخیر که در برابر ذهن عینیت گرای کودکان و نوجوان طرح شده اند، برخی از خلاءهای داخل نظیر دشواری معیشت مردم، کمبود امکانات رفاهی، ضعف فناوری در داخل و مانند آن ها مزید بر علت شده، کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی را علاقه مند به مهاجرت به غرب می کنند. اظهارات الینای ۹ ساله و آراد ۱۲ ساله، شواهدی از این مسأله را به دست می دهند:

«- الینا دوست داری بری خارج زندگی کنی؟

آره.

- کدوم کشور دوست داری بری؟

دوست دارم یه بار پاریس برم یه بار ترکیه.

- چرا؟

چون پاریس خیلی قشنگه، برجش مثل برج مائه.

- آهان ترکیه چه طور؟

ترکیه هم که استخر و اینا داره، خوش می‌گذره...».

«- زیاد اینترنت قطع می‌شه که این جوری ناراحت بشی؟

توی ایران که این یه چیز طبیعی، بیست و چهار ساعته اینترنت قطع می‌شه.

- تو دوست داری خارج بری؟

از خداااااا، حتی اگه با بدبختی هم بشه می‌رم.

- چرا؟

برای این که هر جایی از ایران خیلی بهتره، چون پیشرفت داره آدم، این کمبودهای اجتماعی برای

آدم جبران می‌شه.

- کمبود اجتماعی مثل چی؟ مثال بزن.

بین الان توی ایران هر چه قدر که پول دارتر باشی، بیش تر بهت احترام می‌ذارن، ولی اگه بی پول

باشی این جوری نیست و این که اگه تو سواد داشته باشی، مثلاً یه هنرمند باشی، احترامت اون قدرایی

نیست که به یه دونه پول دار می‌ذارن یا یه دونه کارخونه‌داری که سواد نداره.

- خارج از کشور کجا می‌خواهی بری؟

من بیش تر خودم کویت رو دوست دارم، افغانستان هم خوبه (می‌خندد).

- چرا؟

اول از همه من پینگ رو مثال می‌زنم، پینگ توی ایران، معمولیش ۲۰۰ هست، ولی توی

افغانستان ۲۰ هست، ایران تحریمه پینگش.

بعد این که کویت درآمدش خیلی بیش تره».

اگر چه در این قسمت ذیل اثرهای فرهنگی - اجتماعی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان

ایرانی موارد همچون: دسترسی به جریان آزاد اطلاعاتی، مواجه شدن با رسانه‌های قدرتمند غرب،

بصری شدن فرهنگ، جهانی شدن، تحول سبک زندگی، برخی از اثرهای آموزشی، اثرپذیری از

الگوهای مطرح شده، تحول گذران اوقات فراغت کاربران، تحول‌های گروه همسالان، تحول‌های

هویتی نوجوانان و جوانان، گسست نسلی و علاقه به مهاجرت به غرب، مطرح شدند، اما باید دانست

که این موارد تنها مشتی از خرمن بوده، به سبب استناد به مصاحبه‌های کتاب (که نسبتاً محدود

هستند)، محدود مانده‌اند و باید اثرهای فرهنگی - اجتماعی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان

ایرانی را بسیار فراتر از موارد پیش گفته دید.

۳-۳-۳- اثرهای اخلاقی - عقیدتی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی

با بررسی مصاحبه‌های انجام شده با دانش‌آموزان دبستانی مندرج در فصل دوم کتاب، تبعات اخلاقی - عقیدتی زیر در روند اغتشاش پدید آمده در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان دبستانی مشاهده می‌شود:

سردرگمی ارزشی، تحول‌های ارزشی، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، استقبال از تقلب، رکیک شدن بیان، استقبال از فرهنگ شهوی، پر رنگ شدن زندگی مادی در چشم و دل کودکان و نوجوانان، دشوار شدن تربیت دینی در عصر حاضر، مواجهه با مقوله سحر و جادو، سوق یافتن به سمت خرافه‌گرایی و تعارض‌های عقیدتی^۱.

در ادامه، عناوین به دست آمده از مصاحبه‌های انجام شده کودکان و نوجوانان دبستانی، به اجمال مورد بحث قرار خواهند گرفت.

با ایجاد اغتشاش در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی، افراد کم سنی که از توان تحلیلی مناسب و تجربیات اجتماعی کافی برخوردار نیستند، دچار سردرگمی شده، نمی‌دانند، خط‌مشی‌های برخاسته از تکلیف‌گرایی سرزمین بومی خودشان را در دستور کارشان قرار دهند یا خط‌مشی‌های متاخذ از نظام انسان‌مدار غرب را. خاصه آن که آثار فرهنگی زیادی در غرب تهیه شده‌اند که داعیه آن‌ها با محتوایشان به شدت متفاوت است. به عنوان مثال، جاناتان بر (۲۰۱۸) در مقاله «با وجود قانون مخالفت با برهنگی در اینستاگرام، این شبکه اجتماعی پر از پورنوگرافی است»، می‌نویسد: اینستاگرام با وجود اعلان این قانون که برهنگی در فضای این شبکه اجتماعی پذیرفته نیست و حتی این قانون بر آثار هنری نیز اعمال خواهد شد، در عمل مشاهده می‌شود که در

۱. منطقی (۱۳۹۹ ج) در توصیف اثرهای اخلاقی - عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به ارایه عناوین زیر اقدام ورزیده است:

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

تفاوت لیست ارایه شده با لیست به دست آمده از مصاحبه‌های کتاب را عمدتاً باید به حساب محدود بودن حجم نمونه پژوهش گذاشت. با افزایش مصاحبه‌ها، همپوشی لیست به دست آمده با لیست ارایه شده منطقی، قطعاً بیش‌تر خواهد شد.

۲. در چند مجلد از مجموعه کتاب‌های کاربری کودکان و نوجوانان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید به این موارد به شکل مشروح‌تر پرداخته شده است.

اینستاگرام هشتک‌هایی (برچسب‌هایی) نظیر سکسی وجود دارد که ۵۷ میلیون بازدید کننده داشته و محتوای آن عمدتاً هرزه‌نگار است.

دانشنامه ویکی پدیا در توصیف سریال بازی تاج و تخت بیان می‌دارد، این سریال در صدد ترسیم ظلمی است که در کشاکش کسب قدرت بر انسان‌های محروم رفته است، ولی در عمل سریال به دلیل استفاده از صحنه‌های هرزه‌نگار، در عمل تبدیل به یک مجموعه هرزه‌نگار شده است. ویکی پدیا در همین ارتباط می‌نویسد:

«بازی تاج‌وتخت - Game of Thrones - یک مجموعه تلویزیونی آمریکایی در ژانر درام فانتزی است. این مجموعه اقتباسی از ترانه یخ و آتش، مجموعه‌ای از رمان‌های فانتزی نوشته جرج آر. آر. مارتین است که نخستین رمان آن بازی تاج‌وتخت است. فیلم‌برداری این نمایش در پادشاهی متحده، کانادا، کرواسی، ایسلند، مالت، مراکش و اسپانیا انجام شد. بازی تاج‌وتخت در ۱۷ آوریل ۲۰۱۱ برای نخستین بار در ایالات متحده از طریق اچ‌بی‌او به نمایش درآمد و در ۱۹ مه ۲۰۱۹ با ۷۳ قسمت در هشت فصل پخش شده، به پایان رسید.



برخلاف محبوبیت این مجموعه در زمینه‌های دیگر در میان منتقدین، بازی تاج‌وتخت بارها به دلیل استفاده فراوان از برهنگی زنان، خشونت، شکنجه، خشونت جنسی ضد زنان و نحوه نمایش این موارد، مورد انتقاد قرار گرفته است.

میزان استفاده از ارتباط جنسی و برهنگی، به‌ویژه در صحنه‌هایی که وابستگی فراوانی به روند داستان ندارند، نکته منفی اصلی بسیاری از منتقدین فصل اول و دوم است. استیون دیلین، بازیگر سریال که در نقش استنپس براتیون بازی می‌کند، استفاده فراوان مجموعه از برهنگی را با «فیلم‌های پورن دهه هفتاد آلمان» مقایسه می‌کند. چارلی اندرز از منتقدین وبگاه آی‌او می‌گوید، در حالی که فصل اول مجموعه مملو از سکس‌پوزیشن است، فصل دوم بدون ارایه اطلاعات زیادی در مورد داستان، بر روی ارتباط جنسی ناخوشایند، استثمار و ضدانسانی تمرکز دارد. آنا هولمز، منتقد واشینگتن پست اعتقاد دارد که صحنه‌های برهنگی تنها برای لذت مردان دگرجنس‌گرا ساخته شده است؛ صحنه‌هایی در محیط قرون وسطای مصنوعی، با زنانی که موهای اطراف اندام جنسی را

از ته تراشیده‌اند، برای دیگر بینندگان منحرف‌کننده است. در همین راستا مائورین ریان، منتقد هافینگتن پست با اشاره به این که بازی تاج‌وتخت بیش‌تر زنان برهنه را نشان می‌دهد تا مردان، اعتقاد دارد که نمایش «پستان‌های برهنه به صورت تصادفی» تمامی تلاش‌های احتمالی سریال برای نمایش ظلم به زنان در یک جامعه فئودال را زیر سؤال می‌برد.

فصل سوم مجموعه که در آن شخصیت تئون گریجوی در طول سریال مورد شکنجه واقع می‌شود و در نهایت اخته می‌گردد نیز، به دلیل استفاده و نمایش شکنجه مورد نقد منتقدین واقع شده است. مدلین دیویس در وب‌سایت جزیل نوشت: «غیرطبیعی نیست اگر مجموعه بازی تاج‌وتخت به پورن خشونت‌آمیز بودن متهم شود. خشونت بی‌احساس و ابزارگرایانه در کنار سکس خشن و ابزارگرایانه به نمایش گذاشته شده‌است».

در قسمت شکننده زنجیرها در فصل چهارم، صحنه‌ای که در آن جیمی لنیستر به خواهر خود سرسی تجاوز می‌کند، بحث‌های فراوانی درباره نمایش خشونت جنسی ضد زنان توسط مجموعه را به راه انداخته است.

مجله تایم نوشت، منتقدین از این می‌ترسند که «صحنه‌های تجاوز به قدری در سریال فراگیر شوند که دیگر مانند صدای پیش‌زمینه باشند: یک اتفاق عادی و بدون شوک».

نویسنده اثر، در پاسخ به این انتقادات گفته است که تجاوز و خشونت جنسی در جنگ‌ها بسیار فراوان هستند و حذف این صحنه‌ها از مجموعه تلویزیونی یکی از مهم‌ترین موضوع‌های کتاب او را کم‌رنگ خواهد کرد: این که «ترس اصلی در تاریخ انسان‌ها از آرک‌ها و لردهای سیاه نیست، بلکه از خود انسان‌هاست».

اما با وجود توضیحات نویسنده اثر و تأیید صحت و حشیانه عمل کردن بسیاری از انسان‌ها - و البته نظامیان - در شرایط بحرانی - نظیر جنگ‌ها - باید بیان داشت که بین به نمایش کشیدن تعدی‌های جنسی به صورت گذرا و عمیق، فرق بسیاری وجود دارد و این نقد جدی به سریال بازی تاج و تخت وارد است که سریال به جای طرح یک مسأله انسانی، بیش‌تر به طرح مضامینی معطوف شده است که باید آن‌ها را در فیلم‌های هرزه‌نگار سراغ گرفت».

مصاحبه انجام شده با الینای ۹ ساله، به خوبی نشان می‌دهد که الینا از سویی تحت تأثیر خانه و مدرسه، به سمت ارزش‌های دینی سوق داده می‌شود و از سوی دیگر تحت تأثیر ارزش‌های متاخذ از محصول‌های فرهنگی غرب، به سمت ارزش‌های لائیک سوق داده می‌شود و ماحصل اغتشاش ایجاد شده در ذهن وی، سردرگمی شدید او است:

«- الان که مدرسه نمی‌رین، جشن تکلیفتون چه جوریه؟

هیچی مامانم ازم عکسم رو با چادر نماز و سجاده گرفته، می گه شاید اون رو برای خانوم بفرستیم
یه کلیپ موزیکال درست کنه. یه کلیپی درست کنه که توش آهنگم داشته باشه. ولی کاش می شد
برای جشن تکلیفمون می رفتیم مدرسه.

- خوب اون جا چه کار می کردین؟

من که نمی دونم، ولی حتماً چادرمون رو سرمون می کردیم و سجادمون رو پهن می کردیم. بعد
نماز می خوندیم.

- خیلی دوست داری زودتر نماز بخونی؟

آره، ولی من یه جورایی نماز رو بلد نیستم.

- خوب یاد می گیری. بهتون هنوز یاد ندادن؟
نه.

- دوست داری نماز خوندن رو زودتر شروع کنی؟

(چند ثانیه فکر می کند) احساس می کنم یه جورایی نه، تبلییم میاد، یه جورایی هم آره!

- چرا آره، چرا نه؟

آره، چون برای خدا این کار رو می کنم، با خدا صحبت می کنم، آرامش می گیرم. نه هم که چون
بلد نیستم، بلدم، ولی کامل نه. بعد تبلییم میاد.

- یعنی نماز خوندن سخته؟

اممم، آره یه کم.

- چرا فکر می کنی سخته؟

به خاطر این که می گم مثلاً یه ساعت وضو بگیرم و چهار رکعتی و سوره بخونی و دوباره چادر
رو برداری و تا کنی و اینا، خوب خیلی طول می کشه.

- حالا الینا الآن که به سن تکلیف رسیدی، باید حجاب رو رعایت کنی و... .

آررره، اونا رو که انجام می دم، الآن که بچه ام یه کم موهام رو ریختم بیرون، ولی بزرگ شم،
حتماً چادر سرم می کنم، چون همه بهم می گن چادر بهت میاد.

- کی بزرگ می شی که چادر سرت کنی؟

مثلاً هر موقع به چهارم رسیدم یعنی که دیگه سن تکلیف رو رد کردم و باید چادر سر کنم.

- دوست داری چادر سرت کنی، آره؟

یه جورایی آره، یه جورایی نه.

- خوب چرا آره و چرا نه؟

آره به خاطر این که من روز عزاداری امام حسین یه علاقه‌ای بهم دست داد برای چادر، نه هم که من توش گرم می‌شه و عرق می‌ریزم و زیر پای آدم جمع می‌شه. ولی من دوست دارم مثل مامانم چادری شم.

- قبلاً هم چادر سر کردی؟

آره. همه بهم می‌گن تو توی چادر قشنگی.

- چادری بودن سخت نبود؟

اومممم چرا... نه ... زیاد سخت نبود برام. چون من واقعاً امام حسین رو دوست دارم، حاضرم براش سختی بکشم، ولی چادر رو درنیارم.

- خوب پس همه کارهایی که بعد از سن تکلیف واجب می‌شه رو انجام می‌دی.

آره، دوست دارم یه خانوم مؤدب و محجبه و مهربون و دلسوز بشم.

- الینا الآن یه سوال برام پیش اومد. تو که دوست داری محجبه و چادری بشی، بعد آنا و السا رو

هم دوست داری، دیگه نمی‌تونی مثل اونا لباس بیوشی، نه؟

آره راست می‌گیا. (کمی فکر می‌کند) خب اونا رو می‌تونم تو خونه بیوشم.

- مثلاً به من گفته بودی، دوست دارم موهام مثل السا بلند و خوشگل باشه، دیگه نباید موها

رو بیرون بگذاری.

عه‌هههه راست می‌گی. فکرم رو درگیر کردی.

- خوب الآن می‌خوای چه کار کنی؟

بذار یه کم فکر کنم ببینم... خب چاره‌ای نیست دیگه. فقط باید تو خونه انجامش بدم.

- آفرین. الینا حالا که می‌خوای محجبه بشی، نظرت در مورد آرایش و آرایش کردن چیه، آرایش

هم نمی‌کنی؟

آرایش چرا. مثل مامانم یه رژ کوچولو می‌زنم و تموم.

- یعنی آرایش‌های دیگه رو دوست نداری؟

چرا آرایش‌های خیلی قشنگی هست، ولی جور درنمیاد که آدم محجبه باشه و آرایش زیادی کرده

باشه.

- حالا جدا از محجبه بودن، به نظرت چه آرایشی قشنگه، بعد دوست داری شبیه چه کسی آرایش

کنی؟

آرایش السا... امم، آخه من خیلی پرنسسا رو دوست دارم.

- یعنی آرایش پرنسس‌ها رو دوست داری؟

آره، آرایش پرنسس‌ها رو دوست دارم.

- خوب حالا که می‌خوای محجبه بشی، دیگه دوست نداری مثل اون‌ها آرایش کنی؟

دوست دارم.

- خوب تو گفתי آرایش زیاد با محجبه بودن جور درنمیاد، پرنسس‌ها هم که کلی آرایش دارن، پس تو چه جور می‌خواهی هم چادر سرت کنی و هم آرایش پرنسسی بکنی؟
یا کلاً بی‌حجاب می‌شم، آرایش می‌کنم یا چادر سرم می‌کنم. (کمی فکر می‌کند)، ولی من دوست ندارم بی‌حجاب بشم، چون خیلی بده بی‌حجاب بودن».

گذشته از سردرگمی‌های ارزشی که در آن‌ها نقش محصول‌های فرهنگی غرب عیان است، در داخل نیز برخی با استقبال از ارزش‌های مادی و پرزرق و برق، در عمل فضایی از سردرگمی را با خود پدید می‌آورند. سوده ۱۱ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌کند، برخی از اطرافیان وی که غرق برندهای اروپایی بوده و بالطبع به دنبال این امر، کاربر محصول‌های فرهنگی همخوان هستند، او و دوستانش را که از موارد اخیر استقبال نکرده و مثلاً دست به کاربری از کارتون‌هایی می‌زنند که اخلاق اجتماعی را به آن‌ها می‌آموزد، به تمسخر می‌گیرند:

«- لباست همونی شد که می‌خواستی؟

بد نبود، ولی رنگش رو دوس ندارم، خیلی خاص نبود. لباس صبا خیلی خوشگله، تکه. همه‌اش از اون طرف براش میارن، ولی این قدر بدجنسه، اصلاً لباساش رو به رژان نمی‌ده، حتی من رو اذیت می‌کنه.

- معلومه خیلی از لباس‌های صبا خوشش میاد؟

بله، خیلی دوست دارم بهش بگم که از لباسات خوشم میاد، ولی اون همه چیز رو مسخره می‌کنه، خیلی فخر می‌فروشه به چیزایی که داره. آخه یه روزی که نوبت من بود برم خونه رژان، خاله رژان اومد.

- خوب؟

من و رژان داشتیم تو اتاقش زوتوپیا رو می‌دیدیم، یه بار دیده بودیم، یه بار دیگه سی‌دیش رو گذاشته بودیم که سر و کله صبا پیدا شد.

صبا این قدر لوس بود که در رو نزد و محکم در رو باز کرد. بعد گفت، این بچه‌ها رو ببین مامان مهرنوش، دارن زوتوپ مسخره رو نگاه می‌کنند. من تا اون موقع با صبا رودرو نشده بودم، خیلی خوشگل بود، آرایش داشت، من و رژان آرایش نمی‌کنیم، یعنی مامانمون نمی‌ذارن (ولی دوست داریم)، ولی اون رژ قرمز زده بود، به من گفت کلاس اولی اسمت چیئه، منم خیلی حرص خوردم، اون نباید ما رو مسخره کنه، پدرم می‌گه، همه باید به هم احترام بذارند (سوده ناراحت شد، سرش را پایین انداخت و با لبه لباسش بازی کرد).

- اون موقع کلاس اول بودی؟

نه، داشت مسخره می‌کرد ما رو که داریم کارتون زوتوپیا نگاه می‌کنیم.

- خوب تو چی گفتی؟

من ناراحت شدم، خودمو نگه داشتم، سریع رژان جواب داد. دقیقاً یادم نمیاد که چی گفت، ولی جوابش رو داد، اونم قهر کرد و رفت».

مجموعه سردرگمی‌ها و تحول‌های ارزشی که به اجمال از آن‌ها یاد شد، کار را بدانجا می‌رساند که برخی از کودکان و نوجوانان کاربر محصول‌های فرهنگی غرب، با کنار نهادن آنچه در خانه و مدرسه در جهت اخلاقی عمل کردن بدان‌ها آموخته‌اند و می‌آموزند، اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند را به عنوان دستور کار و راهنمای خویش پذیرفته، بر همان مبنا عمل می‌کنند.



آراد ۱۲ ساله، در مصاحبه‌اش در همین رابطه بیان می‌داشت:

«- می‌شه یک کم بیش‌تر در بازی پاب‌جی توضیح بدی؟»

الآن مثلاً scriptها جای انمی‌ها رو معلوم می‌کنن، اگه معمولی بری توی بازی، نمی‌شه معلوم کنی شون یا script نوریکویل صفره، اگه توضیح بخوام بدم خیلیییی زیاد طول می‌کشه، خلاصه بگم انواع و اقسام چیت‌ها هستن دیگه.

- خوب آیا این چیت زدن توی بازی‌ها معموله، یعنی همه می‌تونن چیت بزنن؟

نه بابا، اکثر پلیرها نمی‌تونن چیت کنن، چون پاب‌جی سیستم‌شون رو بن می‌کنه، اکانت‌شون رو یعنی مسدود می‌کنه.

- خوب پس تو چه طوری این کار رو می‌کنی؟

با یه نوع script، می‌گم که توضیحش زیاده، مثلاً برای این که شناسایی نشی یه چیزی هست، اون رو قبل از این که چیت بزنی، فعال می‌کنی و بعدش چیت می‌زنی، این جو‌ری شناسایی نمی‌شی و آثار چیتی که زدی رو پاک می‌کنه و سیستم بن دیگه سخت شناسایی می‌کنه که کی این چیت

رو زده، درسته که چتر بودنم به همین راحتی‌ها نیست، بالاخره گوشی روت می‌خواد، ولی بدون گوشی روت هم می‌شه با یه سری برنامه‌ها.

- بعد اون وقت گوشی روت چی هست؟

روت یعنی این که دسترسی به ریشه داری، اکثر اینایی که گوشی تولید می‌کنن، برای حمایت از بازی‌ساز و برنامه‌نویس، روت رو اضافه نمی‌کنن، چون روت یه چیزه آزاده، هر کاری که بخوایی می‌تونی روی گوشی انجام بدی، برای همین بیش‌تر اونایی که گوشی تولید می‌کنن، روت رو نمی‌ذارن روی گوشی‌شون، برای همین که مثلاً تو بخوای چیت رو بزنی، معمولاً یه صفحه داره که باید با اون وارد پابجی بشی.

- خوب این تقلب کردنه، اشکال نداره، به هر حال توی هر کاری، مرام و معرفت هست، این‌جا چی؟

خوب ببین اینا مهارتن دیگه، باید به دست بیاری‌شون، اشکالی نداره به اون صورت، تو باید توی بازی رتبه‌ات رو بهتر و بهتر کنی، حالا گفتم پلیرای کمی هستن که چیت می‌کنن، اما اون‌قدرها هم کم نیستن که به هر حال اگر تو هم چیت نکنی، یه عده دیگه انجامش می‌دن و اصلاً فضا اون‌جوری نیست که، باید سریع باشی و عمل انجام بدی».



با کنار نهاده شدن ارزش‌های اخلاقی باید انتظار رفتارهای غیراخلاقی از کودکان و نوجوانانی که در کشاکش ارزش‌های بومی و ارزش‌های آن سوی آب سردرگم مانده‌اند را داشت. الهام ۹ ساله، در مصاحبه‌ای که دارد، از تقلب کردن خودش دفاع می‌کند. عرفان ۱۰ ساله نیز از رکیک شدن بیان برخی از دوستان و اطرافیانش یاد می‌کند که گاهی برای هم خراب‌هایی با بیش از ۵۰۰ فحش ارسال می‌کنند:

«- به نظرت تقلب کردن کار درسته؟»

آخه درساً رو دوست ندارم، مثلاً کلاس زبان که می‌رم می‌خونم درساًم رو یا کلاس نقاشی رو هم دوست دارم، ولی مدرسه حوصله املا و علوم و اینا رو ندارم.

- معلمتون رو دوست داری؟

آره، معلم پارسالمون خیلی خوب و مهربون بود. درس خوندن مون براش مهم بود. امسال چون معلم جدیدمون رو نمی‌بینم و منم درسا رو دوست ندارم، دیگه زیاد چیزی نمی‌خونم. می‌خونما، اما زیاد نمی‌خونم.

- نگفتی به نظرت تقلب کار درستیه؟

نمی‌دونم. اگه تقلب نکنم نمرم پایین میاد. آخه خود معلم هم می‌دونه و چیزی نمی‌گه».

«- خوب دیگه با رویکا چه کارهایی می‌شه کرد؟

یه گروه داشتم که چندتا پسر بی‌تربیت آمدن، حرف‌های بد می‌زدن، حذفش کردم.

- چه جوری توی اون گروه عضو شدی، خودت گروه زده بودی؟

آره، خودم گروه ساخته بودم.

- چه کسانی رو آدد کرده بودی؟

دختر داییم و پسر داییم، دوستای پسر داییم آمده بودن.

- پسر داییت کلاس چندم هست؟

هم‌سن داداشمه، تو یه مدرسه ان.

- پس بزرگ‌تره، یعنی تو پسر داییت رو آوردی توی گروه، اون هم دوستاش رو آورد که آدم‌های

بی‌تربیتی بودند.

آره.

- چه کار می‌کردن که فکر می‌کنی، بی‌تربیت بودند؟

حرفای زشت و می‌رفتن پی‌وی دختر، فحش بهشون می‌دادن، بعد دختر داییم آمد پی‌ویم گفت،

اینا از این پیام می‌دن.

- پس دختر داییت به تو تذکر داد؟

آره، گفت گروه رو حذف کن، منم حذفش کردم.

- چه حرف‌های زشتی می‌زدن، چه چیزهایی می‌گفتن؟

مثلاً خانوادگی، فحش خانوادگی.

- به نظرت چرا این کار رو می‌کردن؟

دوست بشن، مثلاً بگه هکت می‌کنم، بترسه، می‌گه یا هکت می‌کنم یا باهام دوست بشی، اینم

می‌گه دوست می‌شم، ولی هکم نکن، هکت کنن خیلی بد می‌شه دیگه.

- این‌جا اگر دختره قبول نکنه، فحش می‌دن؟

آره.

- همون اولش به هم فحش می‌دن؟

نه، پسرا یه خشاب فحش هست، نصب می‌کنن.

- چی؟

خشاب فحش.

- این توی رویکا هست؟

آره، یه برنامه‌ای نصب می‌کنی، یه دکمه‌ای هست می‌زنیش بالای پونصد تا فحشه، ارسالش می‌کنن برای دخترا، بلاک اینا.

- یعنی بعد این‌که به دختره پیشنهاد دادن و قبول نکرد، این خشاب فحش رو می‌فرستن و بلاک می‌کنن، پس از اول فحش نمی‌دن، وقتی اونا قبول نمی‌کنن، فحش می‌دن؟
آره، قبول کنه، می‌گن باش».

اغتشاش حاصل از توام شدن روند جامعه‌پذیری کودکان، نوجوانان و جوانان در داخل و عوامل مؤثر در جامعه‌پذیری آنان در خارج بر روی آموزش‌ها و باورهای عقیدتی افراد اثرگذار واقع شده، آنان را به لحاظ اعتقادی نسلی متفاوت از اولیایشان تربیت می‌کند.

در آموزه‌های دینی وارد شده است که دنیا و آخرت، بسان دو بردار هستند که در جهت مخالف یکدیگر عمل می‌کنند، یعنی اگر کسی بخواهد در دنیا غرق شود، این مسأله خود به خود وی را از معنویت‌گرایی و آخرت‌مداری بازداشته و اگر کسی بخواهد به معنویات بهاء بدهد، خود به خود باید از خیلی از لذات و منافع دنیوی برای تحقق آمال معنوی و اخروی خویش بگذرد.



با ملاحظه تولیدهای فرهنگی نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری، مشخص می‌شود که محصولات اخیر مالا مال از مصرف‌گرایی، شهوت‌گرایی، لذت‌طلبی و بی‌قیدی است. تکرار مکرر سوژه‌های اخیر سبب می‌شود، بسیاری از کودکان و نوجوانانی که در سن تفکر عینی خود به سر می‌برند و از تفکر انتزاعی (و بالطبع انتقادی) بی‌بهره هستند، استقبال از یک زندگی شهوی را در دستور کار خود قرار دهند، مهتاب ۱۱ ساله، عرفان ۱۰ ساله و سوده ۱۱ ساله، در مصاحبه‌های جداگانه‌ای که داشته‌اند، شواهدی از همین معنا را به دست داده‌اند:

«- راستی تو چرا این قدر دوست پسر دوست داری؟»

چون خیلی باحاله، فکرش رو بکن، عاشق هم دیگه ان.

- از کجا می‌فهمی عاشق همدیگه ان؟

آخہ ہمدیگہ رو بوس می کنن، بغل می کنن.

- دوست داری؟

آره خیلی باحال، تازه اولش می‌زنم، این‌ها رو پیدا می‌کنم، می‌بینم، بعدش می‌رم همه کارتون رو

نگاہ می‌کنم، باحال‌ترین جاش همون جاست، می‌زنم ہی عقب نگاہ می‌کنم.

- چرا با حاله؟

نمی‌دونم باحال دیگه، چون همدیگه رو دوست دارن.

- پس به خاطر این باری رو دوست داری؟

آره، باری فقط از اینا داره، این جوړی اون یکی رو دوست نداره که بوسش کنه.

- دوست‌های دیگه‌ات درباره این بوس‌ها چیزی نمی‌گن؟

یہ چیز می گم قول بدہ نخذیا.

- قول می‌دم خیالت راحت.

در مورد ماریه می‌گم، آخه می‌دونی ماریه دلش می‌خواد یکی مثل کن بوشش کنه.

- مگہ چه طوری بوس می کنه که دلش می خواد؟

(می خندد) خجالت می کشم بگم.

- خجالت نداره که بگو راحت باش.

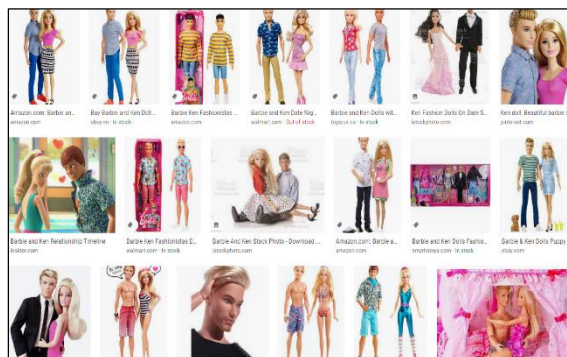
باشه، قول دادی به هیچ کسی، هیچی نگیا.

- خیالت راحت باشه.

آخه لپ هم رو که بوس نمی کنن، لب همدیگه رو می خورن.

- ماریہ تا حالا شدہ بخواد با پسری دوست بشہ کہ بوسش کنہ این جورے؟

(می‌خندد) آره دوست داره، گفتم دیگه».



«دیگه دختره آمد پی‌ویم گفت من رل می‌خوام، منم گفتم رل چیه.

- خوب بعدش؟

من از گروه حذف‌شان کردم، بلاک‌شانم کردم.

- چرا با دختره دوست نشدی؟

چون می‌خوام آینده‌ام رو بسازم، مثلاً یه زنی بگیرم دکترا داشته باشه، خودمم مثلاً بازیگری،

شرکت نفتی، اینا.

- و فکر می‌کنی اگر با یک دختر الان دوست بشی، نمی‌گذاره به این‌ها برسی؟

آره، الان دخترا دیگه سالم نیستن، آینده آدم رو خراب می‌کنن، دوستم با یه دختری دوست شده

بود، الان نابوده.

- چرا؟

اخلاقی، اخلاقش خیلی بد شده، مثلاً یه بار یه حرفی می‌زنه، می‌گی‌ها عصبانی می‌شه، می‌زنه

زیر چیزی که هست جلوی دستش.

- از تو بزرگ‌تر هست؟

یه سال از من بزرگ‌تره، کلاس پنجم، بعد یا می‌زنه بهت یا میاد در خانه‌تان با سنگ و اینا

فحش می‌ده.

- به نظرت این کاره‌اش به خاطر این هست که با یک دختر دوست شده؟

آره.

- خوب چرا به نظرت، اون دختر چی می‌گه که این قدر اخلاقش بد هست؟

مثلاً بهش می‌گه با همه عصبانی باش، اصلاً او دختر نمی‌خواد با کسی دوست باشه... .

یه دختری تو جاده قدیم بود، رفته بود به دوستم گفته بود من از عرفان خوشم میاد، برو بهش

بگو، یازده و نیم شب بود، خانه مادر بزرگم دیدم یکی در می‌زنه، ترسیدم نرفتم، گفتم شاید گرتی‌ها

(گردی‌ها) باشن، دیدم یکی یه موشکی انداخت تو حیاط، بعد دوستم پدر و مادرش گرتین، تا صبح

بیدارن، مواد می‌کشن، بعد اینم بیدار می‌مانه، چون اونا بیدارن، دیگه موشک انداخت، نوشته بود

حسامم بیا، منم رفتم در رو باز کنم.

- مادر بزرگت چرا نرفت در رو باز کنه؟

خواب بود.

- مادرت اون جا نبود؟

نه، مادرم نیامده بود، من تنها رفته بودم، فقط خاله این ماجرا رو به مادرم نگي، چون خبر نداره.

- باشه عزیزم، ادامه بده.

دیگه خاله ترسیدم، قبل این که در رو باز کنم گفتم شاید گرتی‌ها باشن، الکی اسم دوست من رو یاد گرفتن نوشتن حسام تا من برم در رو باز کنم، گفتم اگر راست می‌گی حرف بزن، گفت سلام بیا بیرون.

دیگه رفتم، گفتم خیر باشه، انداختنت بیرون، گذاشتن دنبالت، دزد زده خانه‌تان، چه شده، گفت وایسا یه دختری صبح آمده در خانه، گفته من خوشم از عرفان میاد، بهش بگو، منم یه نامه نوشتم و بهش دادم، دو کلمه بود، گفتم حسام این رو برایش ببر، دیگه ازش خبر ندارم، اسم دختره هم ستایش بود».

«- به نظرت چرا دوست‌ها ت فکر می‌کنند کارتون زوتوپیا مسخره یا رؤیایی هست؟ نمی‌دونم، کلاً اونا این جوریند.

- چه جوری؟

کلاً از همه چیز ایراد می‌گیرن، یه مدلی‌اند، الآن اکثر همکلاس‌های من هر چیزی که مد هستش رو دنبال می‌کنند. منم مد و مدلینگ رو دوست دارم، ولی وقت‌هایی که آزادم، نه این که همه چیزم باشه، مامانم هم اجازه نمی‌ده، اونا کلاً از این که تو ایران زندگی می‌کنند، ناراحت هستنند. از اینجا بدشون میاد، به خاطر همین همه‌اش تو کانال‌های ماهواره و اینترنت هستنند، دنبال زندگی اشرافی هستنند. دنبال دوستی‌های خیابونی هستنند، هر هفته یه بار می‌رن خیابون ایران زمین، اون جا تو پارک نزدیک خیابون با پسرها دوست می‌شنند تا کم نیارند از بقیه، سوار ماشین مدل بالا شدن و رانندگی با سرعت و عکس گرفتن و تو پروفایل گذاشتن شده کلاسه براشون، ببخشید سؤال یادم رفت (نفس عمیقی می‌کشد).

- علت مسخره دونستن این کارتون براشون چی بود؟

خوب اینا دنبال این چیزها هستنند، کسی که این چیزا رو می‌بیند، دیگه از کارتون زوتوپیا و این چیزها که خوشش نمیاد.

- یعنی دنبال مد و ظواهر بودن روشن تأثیر داشته؟

بله خیلی، اصلاً فقط به مد فکر می‌کنند، می‌خوان فقط خودنمایی کنند، وقتی معلم نظر همه رو می‌پرسید، اصلاً اینا حتی به فکر نمره‌شون هم نبودن، خیلی راحت به خانم معلم گفتنند، این کارتون خزه، دروغه، مگه می‌شه حیوانات این طوری تو دنیا با هم زندگی کنند، شهر به این تمیزی وجود داشته باشه، وقتی عرب‌ها به هم رحم نمی‌کنند، حیوانات به هم رحم خواهند کرد، اینا واقعیت نداره، واقعیت تو گیم اف ترونزه، البته کمی صداشون رو پایین آوردن.

معلم گفت چی گفتی؟ رها اون گفت، چیز خاصی نگفتم، آخه اون فیلمه کمی چیزهای بدی داره (کمی با ترس و اضطراب به من نگاه می‌کند)، قبلاً براتون تعریف کردم، رها عاشق اون فیلمه هست، من ندیدم دوستام می‌گن.

- قبلاً به من نگفتی که رها این فیلم رو دیده؟
گفتم دوستانم دیدند، خیلی دوست ندارم با رها باشم.
- یعنی رها اصلاً کارتون نگاه نمی‌کنه، چون همه کارتونها رو به جوری رویاپردازی می‌دونه؟
آره. اون از پارسال که دوست پسر پیدا کرده، کلاشش فرق کرده.
- یعنی قبلاً نگاه می‌کرد؟
بله، عاشق سیندرا، زیبای خفته، باربی، آرل، تینکر بل، برتز و السا بود، الان مدتی دوست پسر داره، خوب دیگه کارتون نگاه نمی‌کنه».
- به دنبال استقبال کودکان، نوجوانان و جوانان از زندگی مصرفی، شهوی و بی‌قید، خود به خود زندگی مادی در چشم و دل آنان پررنگ می‌شود. عرفان ۱۰ ساله، از علایق خودش و اطرافیانش در برخورداری از وسایل گران قیمت، به شرح زیر یاد کرده است:
- «- گوشی برای خودت هست یا برای مادرت؟
مال خودمه، مادرم اپل داره.
- گوشی تو چی هست؟
خودم، اس فور دارم.
- به نظرت گوشی مادرت بهتر هست؟
آره.
- چرا؟
چون باکلاسه.
- باکلاس یعنی چی؟
یعنی آدمای پول‌دار دارن.
- کسی دیگه هم اطرافت هست که اپل داشته باشه؟
آره، دختر خاله مادرم.
- اون هم آدم باکلاسی هست؟
آره.
- از کس دیگه‌ای هم شنیدی که مثل تو فکر کنه و بگه کسانی که اپل دارن آدم‌های باکلاسی هستن؟
آره، هم کلاس مدرسه‌ام.
- اون هم گوشیش اپل هست؟
نه، برای مادرشه، ولی به بچه‌ها می‌گه مال خودمه.
- فکر می‌کنی اپل با اس فور چه تفاوتی داره؟

او خب باکلاس تره، مردم اونه بیش تر می فهمن، مثلاً می گن ای، خیلی باکلاسه، حتماً پول داره آیفون داره، ولی اس فور می گن، ای پول نداره.

- یعنی داشتن گوشی اپل نشان دهنده ثروتمندی آدم هست؟
آره، دقیقاً.

- تو هم به همین دلیل دوست داری اپل داشته باشی؟
آره.

بررسی های میدانی انجام شده حکایت از آن دارد، از آن جا که تبلیغات تولیدهای فرهنگی غرب در دنیامداری و لذت گرایی، به شکلی مطالعه شده و با سرمایه گذاری های سنگین صورت پذیرفته اند، به راحتی در ذهن کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی می نشینند، در حالی که حاکمان دینی در داخل به سبب بی توجهی به ارایه مفاهیم دینی به شکل قابل فهم کودکان و نوجوانانی که در سن تفکر عینی خود به سر برده و از فهم مفاهیم انتزاعی تا حدود زیادی قاصرند، کم تر اثرگذاری تعیین در آنان دارند.

بنابراین با توجه به مقدماتی که از آن ها یاد شد، می توان به سادگی نتیجه گرفت که تربیت دینی در عصر حاضر دشوارتر از گذشته شده است و باید عالمان دینی همسان با غرب، با توجه به ویژگی های تحولی کودکان و نوجوانان، سرمایه گذاری های جدی و استفاده از فناوری های ارتباطی جدید، به تولید محتوایی جذاب بپردازند تا پاسخ گوی تبلیغات ناهمخوان غرب با اعتقادات دینی افراد باشند.



کیمیای ۱۰ ساله، در قسمتی از مصاحبه خودش، نمونه ای از دشوار شدن تربیت دینی در حال حاضر را به دست می دهد:

«- چه حیوونی دوست داری؟»

سگ دوست دارم، از این مینیاتوری ها، ولی نمی شه بیارم.

- چرا نمی شه؟

بابام نمی ذاره توی خونه حیوون بیارم.

- چرا نمی ذاره؟

هم می گه کثیفه، هم نجسه، کلاً مخالفه.

- مامانت چی؟

اون که کلاً بدش میاد. فقط من و خواهرم خوشمون میاد نگه داریم.

- از این که نمی تونی حیوون نگه داری، ناراحت می شی؟

آره، خیلی، همه اش به بابام می گم چرا نمی ذاره سگ بیارم.

تازه یکی از دوستانم گربه دارن توی خونشون، عکساشو بهم نشون می ده.

- اگه دامپزشک شدی، حیوون ها رو پیش خودت نگه می داری؟

آره، همه شون رو میارم خونه.

- اما پدر و مادرت که مخالفن.

یه خونه برای خودم می گیرم که اونا نباشن.

- یعنی تنها زندگی کنی؟

آره، خودم با حیوونام.

- ولی توی ایران که مردم زیاد حیوون نگه نمی دارن.

چرا، من دیدم خیلی ها نگه می دارن.

ولی اکثریت نگه نمی دارن، درسته؟

آره.

- به نظرت چرا نگه نمی دارن؟

چون می گن کثیفه.

- واقعاً کثیف هستند؟

نه، اصلاً کثیف نیستن، اونا الکی می گن.

- چرا؟

چون فکر می کنن نجسه، بهونه میارن، پس چرا خارجیا همه شون سگ و گربه نگه می دارن.

- این که خارجی ها سگ و گربه نگه می دارن، دلیل بر این هست که کار درستیه و ما هم باید

انجام بدیم؟

بله، ما هم می تونیم، البته چون اونا سگ و گربه های خاصی دارن، مثل اینا نیست که توی

خیابونن، اونا سگ و گربه های خودشون رو حموم می برن و بهشون واکسن می زنن».



دامن زدن به خرافه‌گرایی، یکی از موضوع‌های کلیدی است که در کارتون‌ها، پویانمایی‌ها، بازی‌های دیجیتالی، فیلم‌ها و سریال‌های آن سوی آب ملاحظه می‌شود. به نظر می‌رسد تأکید زیاد آثار اخیر روی مفاهیمی مانند جادوگری، با هدف مشخصی صورت می‌پذیرد، به این معنا که مفاهیمی مانند سحر و جادو، به نوعی با ماوراء الطبیعه گره خورده‌اند. از سوی دیگر دین نیز با ماوراء الطبیعه گره خورده است و کودکان کاربر کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و فیلم‌های مبتنی بر جادو، پس از بزرگ شدن و فهم بی‌بنیان بودن جادوگری، با کنار نهادن این مفاهیم، خود به خود آمادگی کنار نهادن دین را هم که همچون جادو، با ماوراء الطبیعه گره خورده است، دارند.

اظهارات الهام ۹ ساله و کیمیای ۱۰ ساله، شواهدی از طرح خرافات توسط برخی از کارتون‌ها، پویانمایی و فیلم‌ها را به دست می‌دهند:

«- السا و آنا رو چرا دوست داشتی و ازشون چی یاد گرفتی؟»

دلم می‌خواست خواهر داشته باشم. اونم این جوری من رو دوست داشته باشه. دلم می‌خواست پرنسس باشم، قدرت‌های جادویی داشته باشم. خیلی قدرت‌های جادویی رو دوست دارم.

- دوست داری چه قدرتی داشته باشی؟

ذهن بخونم. غیب بشم.

- چرا دوست داری غیب بشی؟

بعضی وقتا حال می‌ده، مثلاً این طوری می‌تونم یکی رو اذیت کنی. توی کارتونا بعضی وقتا ازین کارا می‌کنن. حتی هری پاتر هم می‌تونن غیب بشه. بعد مثلاً کارای باحال می‌کرد.

- چه کارهای باحالی؟

مثلاً!!! شل انداخت روی خودش و غیب شد. بعد رفت به صحبت معلمش با هم گوش داد».

«- خوب کدومشون رو از همه بیش‌تر دوست داری؟»

دوتا باربی دارم، یکی هم دختر کفش‌دوزکی، دختر کفش‌دوزکی رو از همه بیش‌تر دوس دارم.

- دختر کفشدوزکی چه کار می‌کنه، برای من می‌گی؟

آره، یه کارتون هست، دختر کفشدوزکی و پسر گربه‌ای.

- داستان‌ش چه جواری هست، تعریف می‌کنی؟

دختر کفشدوزکی همه آدمای بدجنس رو شکست می‌ده، پسر گربه‌ای هم کمکش می‌کنه، دختر کفشدوزکی اسم واقعی‌ش مرینت هست که دختر مهربونیه، هر وقت می‌خواد با آدمای بد بجنگه، لباس مخصوصش رو می‌پوشه و نقاب می‌زنه، چندتا معجزه‌گر هم داره، یکی توی دستاشه، دوتا گوشواره هم داره که قدرتش رو زیاد می‌کنه.

- معجزه‌گر چی هست؟

یه چیزیه شبیه خودکار، که فشارش می‌ده و قدرتش زیاد می‌شه و آدم بدجنس رو شکست می‌ده، توی گوشاش هم گوشواره هست، که قدرتش رو زیاد می‌کنه.

- تو هم دوست داری، مثل دختر کفشدوزکی باشی؟

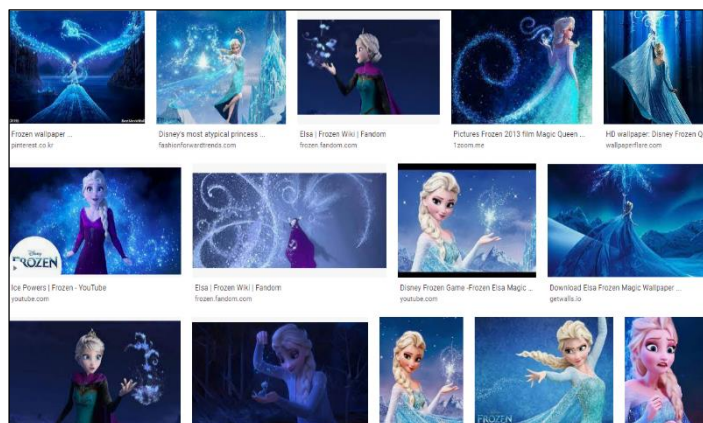
آره، دوس دارم معجزه‌گر داشته باشم.

- که چه کار کنی؟

که قدرتم زیاد بشه و هر کاری دوس دارم انجام بدم.

- به نظرت معجزه‌گر واقعاً وجود داره؟

نه، واقعی که نیست، فقط توی کارتونه، ولی من و خواهرم که با هم بازی می‌کنیم، یه خودکار برمی‌داریم، هر کدوممون دختر کفشدوزکی بشه، معجزه‌گر مال اونه، گوشواره هم توی گوشمون میندازیم، که رنگش با معجزه‌گر باید یکی باشه، این جواری بازی می‌کنیم».





ایجاد تعارض‌های عقیدتی، مسأله دیگری است که محصول‌های فرهنگی آن سوی آب در کودکان، نوجوانان و جوانان پدید می‌آورند.

سوده ۱۱ ساله و کیمیای ۱۰ ساله، در اظهارات خودشان بیان می‌کنند، با وجود حرف‌های اولیا مبتنی بر درست نبودن جادو، اما آن‌ها به مواردی مانند اژدهای جادویی و گوشوار جادویی که در کارتون‌ها شاهد آن‌ها بوده‌اند، به جادو اعتقاد یافته‌اند و نمی‌توانند حرف‌های اولیا را در این جهت بپذیرند:

«- می‌تونی فیلم بازی پادشاهان رو بیش‌تر توضیح بدی؟»

من ندیدم، ولی دوستانم می‌گن همه چیز داره، اژدهای خیلی ترسناک داره که یه دختره سوارش می‌شه و خیلی کیف داره، همه جا با اون می‌ره و هرکاری می‌خواد انجام می‌ده.
- اژدها؟

بله، اژدهاهایی که واقعی هستند، مثل جادوگرها.

- واقعاً اژدها وجود داره؟

الآن می‌دونم وجود نداره، ولی می‌گن اون قدر واقعی هستش که دوستانم می‌گن، فکر می‌کنی وجود داره، من که فیلم رو ندیدم.

دختره مثل جادوگراست، با این اژدها که مثل جادو هستند، به دخترایی که نیاز دارن کمک می‌کنه، تمام شهر رو که مردا زور می‌گن رو از بین می‌بره تا همه جا زن باشه که من خیلی خوشم اومد، وقتی تعریف کردند.

- گفتمی ... دختره مثل جادوگرها هست و اژدهاش هم مثل جادو هست. حالا از جادوگری خوشش اومد؟

من دوست دارم قدرتی داشته باشم که بتونم به همه کمک کنم.

- حالا به نظرت جادو وجود داره؟

خوب پدرم می‌گه جادو وجود نداره، ولی تو تمام فیلم‌ها نشون می‌ده هست، نمی‌دونم.»

«- وقتی گوشواره دختر کفش دوزکی رو گوشت می‌کردی، احساس می‌کردی قدرتت زیاد شده؟»

- آره، نه این که واقعاً قدرتم زیاد بشه، توی فکرم این جور ی فکر می کردم.
- به نظرت چه طور یک انسان می تونه از یک شیئی کوچیک قدرت بگیره؟
خب اون گوشواره هاش جادویی هستن.
- به نظرت می شه یک نفر یک چیز جادویی داشته باشه؟
آره.
- و بعد می تونه با این قدرتش روی بقیه اثر بگذاره؟
آره، می شه.
- مامان و بابات چی می گن؟
اونا می گن این چیزا وجود نداره، فقط خدا می تونه همچین قدرتی داشته باشه.
- تو چی فکر می کنی؟
(مکت) آره، درست می گن، ولی مطمئن نیستم که چیزای جادویی وجود نداشته باشن».



القائات عقیدتی کارتونی ها، پویانمایی ها، بازی های دیجیتالی، فیلم ها و سریال ها به موارد پیش گفته محدود نشده، خیلی بیش تر از این موارد هستند، اما گذشته از تأکید کتاب بر استناد به مصاحبه های محدود انجام شده (که حاوی همه اثرات عقیدتی نیستند)، در برخی از مواقع ذهن ساده نگر کودکان و نوجوانان قادر به فهم سریع القائات عقیدتی محصول های فرهنگی آن سوی آب نشده، در گذر زمان متوجه آن می شوند، به عنوان مثال، علی ۲۰ ساله، در گزارش خاطرات دوران کودکی خویش بیان می داشت، او در بچگی خودش شیفته بت من بود، بت من و همکارش رابین، در تلاش برای بهسازی جامعه، با یکدیگر به اختلاف نظر می رسند، زیرا رابین معتقد به مجازات مجرمان توسط خودش است، در حالی که بت من مخالف او بوده، تأکید می کند که مجرمان را باید به دست قانون سپرد. اما در گذر زمان، در فیلم های بعدی بت من، وی نیز به این نتیجه می رسد که سپردن مجرمان به دست قانون چندان هم مثمر تر نبوده، بهتر است شخصاً به مجازات و کشتن آن ها اقدام کند.



علی در ادامه تجربیات خود بیان می‌داشت، با تغییر مواضع بت‌من که الگوی مورد علاقه وی به شمار می‌رفت، عیناً همین مسأله برای خود او مطرح شده بود که آیا وی نیز نباید همچون بت‌من، روی اعتقادات دینی خودش شک کند و دست به تجدید نظر اساسی در این جهت بزند؟ کارتون‌هایی نظیر سیندرلا، سفید برفی و مانند آن‌ها هم در عین طرح مقوله جادو و قداست بخشیدن به بوسه فردی نامحرم، در عمل این اندیشه را به دختران القاء می‌کنند که آنان ناتوان بوده، باید در آرزوی شاهزاده سوار بر اسبی بشوند که روزی بیاید و آنان را از غم و محنتی که درگیر آن هستند، نجات دهد.

۴-۳-۳- اثرهای اقتصادی- سیاسی جامعه‌پذیری مغشوش کودکان و نوجوانان ایرانی

با بررسی مصاحبه‌های انجام شده با دانش‌آموزان دبستانی مندرج در فصل دوم کتاب، تبعات اقتصادی- سیاسی زیر در روند اغتشاش پدید آمده در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان دبستانی مشاهده می‌شود:

مصرف زدگی و ایدئولوژی شدن مصرف، حرفه آموزی، کسب درآمد، محوریت یافتن پول، پذیرش القائنات رسانه، پذیرش القائنات سیاسی رسانه، ستایش ابزار به مثابه منشأ قدرت^۱.
در ادامه، عناوین به دست آمده از مصاحبه‌های انجام شده کودکان و نوجوانان دبستانی، به اجمال مورد بحث قرار خواهند گرفت.

نظام سرمایه‌داری در پی کسب سود و فتح بازارهای جدید است، از همین رو می‌کوشد، ضمن اقدام‌های اقتصادی، سیاسی خویش از تبلیغات در این جهت سود برده، با تبدیل مشتریان بالقوه به مشتریان بالفعل و تبدیل مقوله مصرف با مقوله ایدئولوژی شدن مصرف، به این مهم نایل آید.
همه انسان‌ها نیازهایی مادی دارند و باید نیازهای اخیر را مرتفع کنند، اما به فرض مصرف غذا، پوشاک و کفش و کلاه، هدف غایی انسان‌ها نیست، بلکه هدف آن‌ها اعتلای خود، خانواده، جامعه و جامعه بشری آن‌ها است، در حالی که تبلیغات قدرتمند نظام سرمایه‌داری، مخاطبان خود را به مرحله‌ای می‌رساند که مصرف را غایت هدف آدمی بدانند و با مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر، در صدد پیشی گرفتن از دیگران برآیند. در حالت اخیر مصرف از حالت وسیله بودن خارج شده، تبدیل به هدف فرد می‌شود که امر بسیار پرخطری به شمار می‌رود، زیرا فردی که مصرف را ایدئولوژی خود کرده است، تنها در پی پشت سر نهادن دیگران به لحاظ امکانات مادی است و دیگر فرصتی نمی‌یابد که به تعالی معنوی خویش اندیشیده و به آن بپردازد.

۱. منطقی (۱۴۰۰ ج) در توصیف تحول‌های اقتصادی- سیاسی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به ارایه عناوین زیر اقدام ورزیده است:

آموزش رفتارهای اقتصادی، تشویق کارآفرینی کودکان، ارایه آموزش‌های اولیه در زمینه معرفی برخی از حرفه‌ها به کودکان، طرح امکان کاربری اقتصادی از فضای مجازی برای کودکان، آموزش‌های غیررسمی، سوق دادن کودکان به سمت مصرف- گرایی هر چه بیش‌تر، فشار دوستان در جهت مصرف هر چه بیش‌تر کالاهای تبلیغ شده در فضای مجازی، تحول آفرینی در سبک زندگی کودکان، جهت‌بخشی حرفه‌ای نامناسب به کودکان، نهادینه کردن برخی از قالب‌های کلیشه‌ای اقتصاد سرمایه‌داری در ذهن کودکان، ایجاد سرخوردگی در کودکان اقشار اقتصادی متوسط و ضعیف جامعه، احساس حقارت مضاعف و سوءاستفاده‌های اقتصادی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها؛ دیگر پیروی سیاسی کودک از اولیا، تأثیرپذیری کودک از القائنات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها، تأثیرپذیری کودک از القائنات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها، آموزش‌های غیررسمی، کم‌رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی، نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، ستایش آبر شو (در برابر ابر انسان)، افزایش نقد اجتماعی کودکان، کاهش عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، احساس حقارت ملی، یافتن نگاه مثبت به غرب (خاصه آمریکا) در جریان بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، پذیرش خضوع در برابر قدرت، طرح ابزار به مثابه منشأ قدرت و سایر تبعات سیاسی.

تفاوت لیست ارایه شده با لیست به دست آمده از مصاحبه‌های کتاب را عمدتاً باید به حساب محدود بودن حجم نمونه پژوهش گذاشت. با افزایش مصاحبه‌ها، همپوشی لیست به دست آمده با لیست ارایه شده منطقی، قطعاً بیش‌تر خواهد شد.

۲- در چند مجلد از مجموعه کتاب‌های کاربری کودکان و نوجوانان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید به این موارد به شکل مشروح‌تر پرداخته شده است.

کودکان و نوجوانان با ملاحظه انبوهی از کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتال که در آن‌ها مثلاً مصرف همبرگر (مک دونالد) و کوکاکولا و مانند آن‌ها محوریت کارتون، پویانمایی یا بازی دیجیتال را برعهده دارند، خود به خود نسبت به مصرف کالاهایی که دیده‌اند، تشویق می‌شوند.

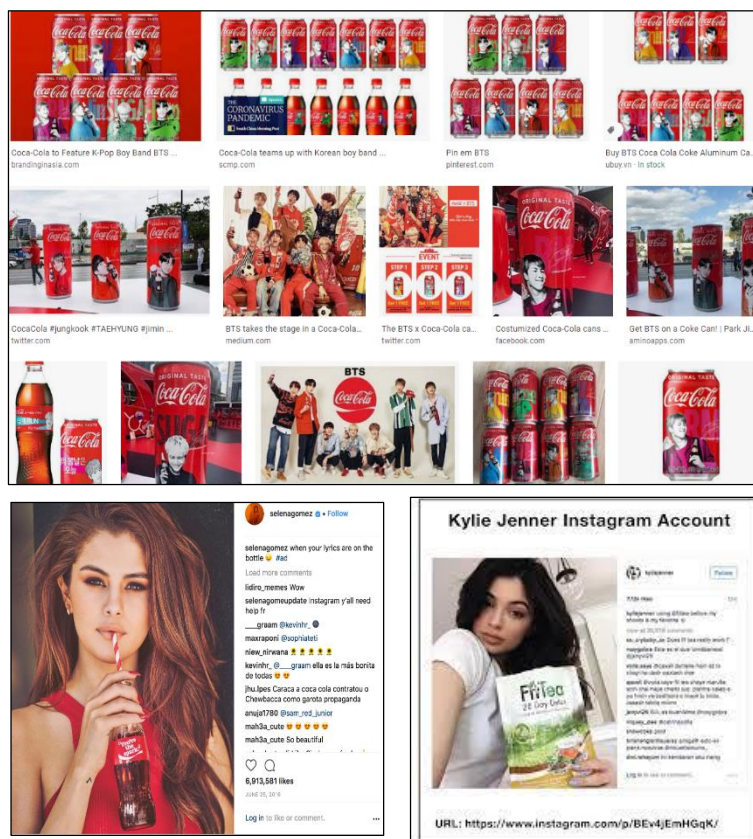






در سطوح بالاتر، گروه‌هایی نظیر بی‌تی‌اس (که در سال ۲۰۲۰ پر فروش‌ترین گروه موسیقی جهان شد)، تمامی اعتبار خویش را به پای محصولات مک دونالد و کوکاکولا و مانند آن می‌ریزند تا مخاطبان خود را قانع کنند که باید به مصرف این کالاها اقدام ورزند:





اظهارات آنتیای ۸ ساله، الهام ۹ ساله و کیمیای ۱۰ ساله، حکایت از مصرفزدگی آنان در پی کاربری از محصولات غربی را دارند:

«دوست داری همه لباس‌ها و وسایل‌ها رو داشته باشی؟

آره ولی مامانم می‌گه شاید لباسش رو بگیرم یا موی مصنوعیش رو بگیرم، نمی‌دونم شاید برات همه چیزش رو بگیرم یا بگیرم، چون خیلی گرونه.

چرا دوست داری لباس‌ها و موهای‌ها رو داشته باشی؟

چون که خیلی قشنگه، به تن منم میاد، چون پوستم سفیده، لباساش و موهاش خیلی خوشگله، به منم میاد.

- آیتا به نظرت آدم هر لباس خوشگلی رو ببینه و بهش بیاد باید بگیره؟
نه ولی اگه دلش یه کوچولو بخواد می تونه بگیره... یا نگیره... نمی دونم. خب آخه خوشگله دیگه، من دلم آب می شه».

«- به مسایل هنری علاقه داری؟

کلاس نقاشی هم می رم، دوست دارم نقاشی کشیدن رو.

- با چی نقاشی می کشی؟

فعلاً با مداد رنگی، ولی بعداً شاید آبرنگ هم رفتم، خیلی دوست دارم. آبرنگ یه دونه کوچیک دارم که رنگاش کمه، بعداً یه دونه بزرگ و خوشگلش رو می خرم. عاشق مداد رنگی هم هستم. یه عالمه مداد رنگی دارم. فابر کاستل، پیکاسو و اینا... به مامان گفتم امسال برای تولد ازین مداد رنگی طبقه‌ای‌ها بخره برام. گروه، ولی اگه اصرار کنم می خره.

- مگه نگفتی مداد رنگی زیاد داری، پس چرا باز می خوای؟

کلاس که می ریم یکی از بچه‌ها ازینا داره، خیلییی خفته. شبا کلی بهش فکر می کنم که منم بالاخره ازینا می خرم یه روزی.

- ولی بهش نیاز نداری درسته؟

اِمممم... می شه گفت... دو سه تا رنگ توش هست که من ندارم».

«دوتا باربی دارم که یکی شون پری دریاییه، اسمش فاراست، می خوام چندتا دیگه هم بگیرم.

- مگه دوتا باربی نداری؟

چرا، ولی باربی ناخن کار می خوام بگیرم، با باربی حامله.

- یعنی نمی شه با همین باربی‌ها بازی کرد؟

نه نمی شه، وسایل شون خیلی فرق داره، باربی ناخن کار کلی لاک کوچیک داره که بقیه باربی‌ها

ندارن، اون باربی حامله هم که بچه داره، بقیه شون بچه ندارن».

تولیدهای فرهنگی خاص کودکان، نوجوانان و جوانان در الگوبرداری‌های حرفه‌ای مخاطبان‌شان

نیز اثرگذار واقع می‌آیند. آیتای ۸ ساله، در مصاحبه‌اش در همین زمینه چنین بیان داشته است:

«- اون وقت دوست داری چه کاره بشی؟

گفتم که، مهندس بشم... نه دکتر بشم، خیلییی دوست دارم دکتر بشم، وقتی برم سر کار دوست

دارم دکتر باشم.

- چرا دکتر بودن رو دوست داری؟

آخه دکترا مهربون، مثلاً می‌خوان آمپول بزنی می‌گن وایسا وایسا (با صدای آرام و مهربان)، اون وقت آمپول می‌زنی، خیلییییی خوب.

- یعنی دکتر بودن رو دوست داری بری آمپول زدن؟

نه، دوست ندارم دکتر شم فقط واسه آمپول زدن، مثلاً داییم یا کسی که مریض شد، بیان پیش من، اون وقت بهشون دارو بدم، خوبشون کنم.

- چی شد که نتیجه گرفتی، دوست داری دکتر بشی؟

مثلاً بچه که بودم، اون وقت مریض بودم، رفتم آمپول بزنم، دیدم وای دکترا چه قدر خوبه، چه قدر مهربونه، چه قدر دکترا خوبن. برای همین دوست دارم دکتر بشم که مریضا رو خوب کنم».

کودکان، نوجوانان و جوانانی که به فرض کاربر بازی سیمز هستند، در جریان عمل می‌بینند، هر چه قدر در بازی پول بیش‌تری داشته باشند، از امکانات بیش‌تر و بهتری برخوردار می‌گردند، از این رو به تدریج پول و پول در آوردن برای آنان به صورت مسأله‌ای کلیدی و محوری در خواهد آمد. سوده ۱۱ ساله، در همین ارتباط در مصاحبه‌اش بیان می‌داشت:

«من دوست دارم آمریکا برم برای مدلاش، چون دوست دارم مثل اونا بتونم قد بلند بشم. الان وقت نمی‌کنم برم باشگاه، مامان قول داده تابستون اسمم رو بنویسه تا ورزش کنم و لاغر بشم، این طوری بده.

- چه طوری؟

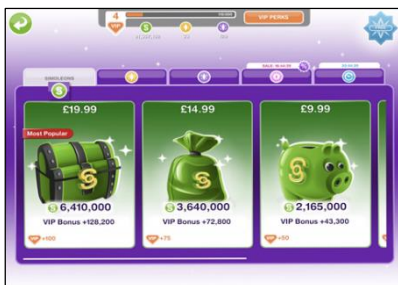
(دستش را روی شکمش می‌گذارد و می‌گوید) خیلی چاقم، خیکی شدم. دخترای اون طرف لاغرند.

- از کجا فهمیدی دخترهای اون جا لاغرند؟

خوب مدلا رو می‌بینم. صبا رژیم هم می‌گیره. کلی از بچه‌های کلاسمون رژیم می‌گیرند تا لاغرتر بشند، صبا خیلی خوشگله، فقط اخلاق نداره.

- نظر دوست‌های خودت در مورد رژیم گرفتن مثل صبا چیه؟

بعضی‌هاشون می‌گیرند که فخر بفروشند. بعضی‌هاشون هم که مثل من اگه وقت کنند، می‌رن بدنسازی، ولی به لاغرشدن فکر می‌کنند، دوتا از دوستانم هم می‌گن، الان می‌خوریم وقتی بزرگ شدیم می‌ریم جراحی می‌کنیم، پول داشته باشی، هرکاری بخوای انجام می‌دی، می‌شی ملکه».





«چه جوری اکانت رو می‌فروشی و ممکنه به درد بخوره؟»

- خوب یعنی باید یک واسطه باشه که این اکانتها رو بفروشه؟

- خوب تو دوست داری مثل اون واسطه‌ها باشی؟

من اصلاً بخوامم نمی‌تونم، چون باید اعتماد داشته باشی، یه نفری هست به اسم سیروس، مثلاً این سیروس واسطه است، اون رو مثلاً خیلی بهش اعتماد دارن و برای هر اکانتی که واسطه‌گری می‌کنه ۵۰ هزار تومن می‌گیره، بعد سنشم بالائه، مثلاً سی، چهل سالشه نمی‌دونم، برای همین بهش اعتماد دارن و برای فروش اکانت می‌رن پیش اون.

- به نظرت این کار سودآور هست و فایده داره؟

همین سیروس ماهی ۳ میلیون تومن از واسطه‌گریش درمیاره، این اطلاعات رو خودش می‌گه، من توی گروه‌هایی که باهاش بودم، یه نفر داشت سوال می‌کرد، گفت تا قبل این که یه سری خرید و فروش کم بشه، من ماهی سه تومن درآمد داشتم.

- خوب وقتی می‌گه شما باور می‌کنین؟ فضای مجازی با دروغ‌هاش معروفه... .

واقعاً هم نه، مثلاً چنلش ۱۱ هزار نفر گیمر داره، واقعاً هم آره دیگه، مثلاً شما بگیر ۵ نفر، ۵*۵ تا ۲۵ تا، ۲۵۰ هزار تومن، برای یه روز مثلاً درمیاره، من می‌گم خیلی خیلی کم که باشه ۵ نفر در روز فروش داشته باشه که خیلی بیش‌تره، روزی ۲۰ تا، ۲۵ تا می‌رسه و درآمدش فکر کنم بیش‌تر از این حرفاته».



اگر یک تولید فرهنگی مبتنی بر پژوهش بوده باشد و برای آن سرمایه‌گذاری لازم انجام شود، آن تولید محصولی اثرگذار خواهد بود. ویژگی اخیر مسأله‌ای هست که دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری بدان توجه لازم را معطوف داشته‌اند و با تولیدهایی قدرتمند (که برخی از این تولیدها مانند پویانمایی ظهور نگهبانان معادل یک سال بودجه سینمایی ایران هزینه کرده‌اند)، القاءات مختلف خویش را در ذهن مخاطبان نهادینه ساخته‌اند.

آنیتهای ۸ ساله، به صرف آن که فقط فیلم «تنها در خانه» را دیده است، همین فیلم را مبنای قضاوت خود قرار داده، مردم امریکا را باهوش، مهربان و خوب تصور می‌کند و مایل است به آنجا مهاجرت کند، زیرا به زعم وی در ایران زیبایی‌هایی که در فیلم «تنها در خانه» نشان داده شده است، وجود ندارد:

«- آنیتا تو کشورهای دیگه رو می‌شناسی؟

آره کشورای دیگه رو می‌شناسم مثلاً مثل ایران، خارج.

- خارج می‌دونی چه کشورهایی هست؟

نه.

- خارج یعنی خارج از ایران، یعنی هر کشوری به جز ایران می‌شه خارج، الان تو می‌تونی یه

کشور بگی که خارج از ایرانه؟

ایم آمریکا؟

- آره مثلاً آمریکا یکیش، به جز آمریکا کشورای دیگه هم بلد ی بگی؟

نه، بلد نیستم.

- خوب حالا درباره آمریکا چی می‌دونی؟

می‌دونم که مثلاً آمریکا مو طلایی همشون، مثلاً پرچمشون قرمز و آبی، همه‌شون روسری

نمی‌پوشن، فیلماشونم قشنگه مثلاً تنها در خانه، کوینم موهاش طلایی بود.

- بعد به نظر تو روسری نمی‌پوشن کار بدیه؟

آره، خدا ازشون ناراحت می‌شه، نمی‌دونم تو کدوم درس‌مونم گفته بود، باید روسری بپوشید حتی

تو خارج، اصلاً به حرف گوش نمی‌دن زنای خارج، روسری نمی‌پوشن. زنای ایران همه‌شون روسری

دارن، من ندیدم تا حالا از کوچه کسی رد شه، روسری نداشته باشه، همه‌شون روسری دارن،

همه‌شون آدمای خوبین.

- یعنی می‌خوای بگی زن‌های آمریکایی که روسری نمی‌پوشن، آدمای بدی هستن؟

نه، آدم بدی نیستن، ولی زنای خارج که روسری نمی‌پوشن، کارشون اشتباهه، شاید آدم خوبی

باشن.

- گفتی که کارشون اشتباهه، ولی شاید آدم خوبی باشن، چرا این رو می‌گی، دلش رو به من

می‌گی؟

خب کار اشتباهی می‌کنن که روسری نمی‌پوشن، چون که خدا ازشون ناراحت می‌شه.

- پس واسه چی گفتی خوبن، دلش چیه؟

چون که مهربونن، مثلاً مثل تنها در خانه، اینا که زنگ زدن پلیس مهربونن.

- آنیتا گفتی فیلم‌های آمریکا رو هم دوست داری، چرا؟

چون که قشنگن، مثلاً همون تنها در خانه، خیلی خنده‌داره، زدا میان تو خونه، خیلی خنده‌داره.

- یعنی فیلم ایرانی اون جوری نداریم؟

چرا داریم، ولی فرق می‌کنه، مثلاً یک، دو، سه، خنده، اون قدر بامزه اس، ولی امریکایی‌ها رو هم دوست دارم. یک، دو، سه، خنده، یه عروسکیه که دماغش مثل پینوکیو درازه، می‌ره می‌گه سلاام (ادایش را درآورد).

- این رو بیش‌تر دوست داری یا تنها درخانه رو؟

جفتشونم دوست دارم خنده‌دارن.

- فقط فیلم خنده‌دار دوست داری؟

آره، ولی آمریکاییا و خارجی این‌ها بیش‌تر فیلمای خنده‌دار داره، ولی ایران نه فقط یک، دو، سه، خنده بامزه اس.

- یعنی آمریکاییا رو بیش‌تر دوست داری؟

آره.

- آهان. حالا آنیتا می‌تونی ایران و آمریکا رو مقایسه کنی با هم؟

آره، مثلاً ایران خوبیش اینه که چادر می‌پوشن، خارج بدیش اینه که چادر نمی‌پوشن. دیگه مثلاً ایران خوبیش اینه که دزد نیست، ولی آمریکا خیلی داره. همین.

- یعنی به نظرت آمریکا جای بدیه؟

آمریکا الان هم جای خوبیه، هم جای بد، چون که زناشون چادر نمی‌پوشن، ولی هم کشور خوبیه، هم کشور بدیه.

- چرا می‌گی خوبه؟

خب چون مردمشون خوبه، مهربونن، مو طالاین. من موطلایی خیلی دوست دارم.

- از کجا فهمیدی امریکایی‌ها خوب و مهربونن؟

فیلمشون رو دیدم.

- توی فیلمشون چه جور ی بودن؟

خوب بودن، مهربون بودن با همدیگه.

- حالا آنیتا تو حاضری بری آمریکا زندگی کنی؟

بزرگ شدم آره، الان کوچیکم، باید با پدر مادرم زندگی کنم، با پدر بزرگ، مادر بزرگم زندگی کنم. ولی بزرگ شدم می‌تونم برم.

- چرا می‌ری اون‌جا؟

چون که مردم خوبی داره، با منم خوب و مهربون.

- ایران مردم خوبی نداره؟

ایران آره مردم خوب داره، ولی اون جا بهتره.

- مگه نگفتی اون جا خانوما حجاب ندارن؟

آره، دیگه زنash حجاب ندارن، ولی خب مرداش خوبن، خب مردا که روسری نمی‌پوشن، مرداش قشنگ و شیکن، مو طلایین.

- بعد از کجا فهمیدی اگه بری اون جا باهات خوب و مهربونن؟
تو فیلماشون مهربونن دیگه، مثلاً تو تنها در خانه مامان و بابای پسره مهربونن.



- ولی آنیتا قبل‌تر که با هم حرف زدیم، گفتی نمی‌رم خارج زندگی کنم و ایران رو دوست دارم. هم ایران رو دوست دارم، هم آمریکا رو دوست دارم، ولی الان که کوچیکم دوست دارم ایران زندگی کنم، بعداً که بزرگ شدم برم آمریکا، چون آمریکا مردمش مهربونن، بهتره.

- مردم ایران خوب و مهربون نیستن؟

چرا خوبن ولی آمریکام خوبه، من دوست دارم برم آمریکا، دوش دارم دیگه.

- اون وقت دوست داری بری آمریکا مسافرت یا برای همیشه زندگی کنی؟

دوست دارم برم مسافرت کشورای خارج، بعدش برم آمریکا زندگی کنم.

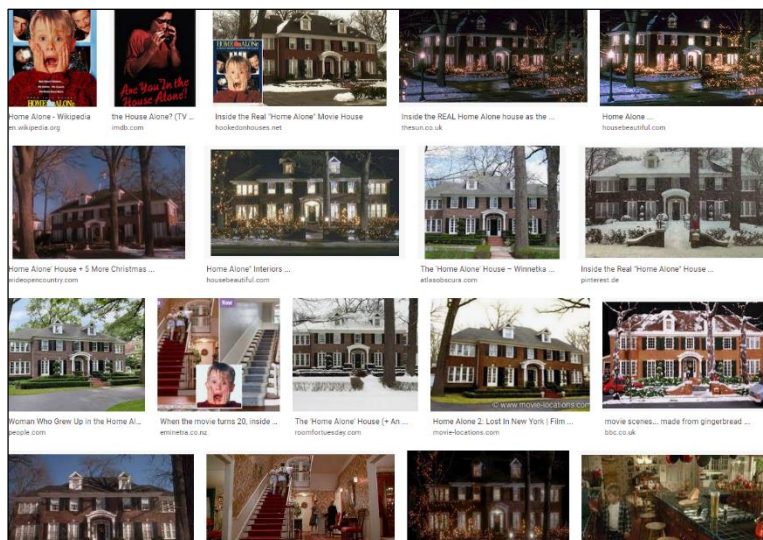
- فقط برای این که مردمش مهربونن؟

خب اون جا قشنگ‌تره، مردمشونم خوبن، اون جا همه چی خوبه.

- ایران همه چی خوب نیست؟

ایرانم خوب هست، ولی آمریکا شیک‌تره، مردمش خوشگل‌ترن، مردمشونم مهربونن با هم، اون

جا رو بیش‌تر دوست دارم».



کیمیای ۱۰ ساله، در یک موضع‌گیری مشابه آئینا، با دیدن کارتون‌های امریکایی به این نتیجه رسیده است که امریکایی‌ها بهترند و با وجود استدلال‌های پدر دال بر این که اگر شرایط ایران دشوار است، به دلیل دشمنان خارجی آن است، قانع نشده و همچنان امریکا را برتر و بهتر از کشور خودش می‌داند:

«- به نظر تو دیگه چه تفاوت‌هایی بین ایران و خارج هست؟

اون‌جا شهرشون قشنگ‌تره، فقیر ندارن، دولت‌شون به همه مردم پول می‌ده.

- چرا دولت‌شون به مردم‌شون پول می‌ده؟

که مردم‌شون راحت زندگی کنن و خونه‌های قشنگ بسازن.

- این پول رو از کجا میاره؟

نمی‌دونم.

- به نظر تو دولت ما هم می‌تونه به مردم پول بده؟

نمی‌دونم، نه پول نمی‌ده، برای همینم فقیر و گدا زیاد هست.

- خوب پس به نظرت دولت اون‌ها بهتر هست؟

نمی‌دونم، بابام می‌گه حکومت ما دشمنان زیادی داره و داره با دشمنان می‌جنگه، برای همین هم فعلاً توی بعضی جاها نمی‌تونه به مردم کمک کنه، ولی من خودم فکر می‌کنم حکومت اون‌ا قوی‌تر و بهتره».

سوده ۱۱ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌دارد، به نظر وی (و پدرش) اگر دوستش رها، دایم دنبال خوش گذرانی، دوست پسر و کلاً مهاجرت به امریکا هست، به دلیل محتواهایی نظیر باری و السا است که از آن‌ها کاربری دارد:

«... رها می‌گفت تو باری همه‌اش دخترا در حال خرید کردن هستند، هر چی دلشون می‌خواد می‌خرند، می‌گفت همه‌اش عشق و کیفه، خرید و تفریحه، نه مثل ایران. اون جا حیوونایی که دوست دارند رو نگه می‌دارند، آرایش می‌کنند، لاک می‌زنند، موهاشون رو درست می‌کنند، نه مثل اینجا که به سگ‌هامون گیر می‌دن، می‌گفت توی السا لباس‌های قشنگی می‌پوشند، به خودشون می‌رسند جواهرات زیاد دارند، همه‌اش مهمونی دارند، خوش می‌گذرونند، دوست پسردارند، با دوست پسراشون می‌رند مهمونی خیلی راحت، اصلاً پدر و مادر باهاشون کار نداره، اصلاً گیر نمی‌دن، اصلاً پدر و مادر نیستند. اصلاً دوست نداره ایران باشه. من و رژان فکر می‌کنیم، این قدر از این چیزا دیده رها که رفت سراغ پیدا کردن دوست پسر.

- دوست داره کجا بره؟

آمریکا رو دوست داره.

- فکر می‌کنی چرا اون جا رو دوست داره؟

می‌گه اون جا آزادیه، به هیچ کس گیر نمی‌دن. عدالت هست همه جا. دوست پسر داری خوش می‌گذرونی. اون به خاطر این که این چیزا رو دید، این طوری شد.

- چی رو دیده؟

کارتونا رو دیده دیگه.

- یعنی فکر می‌کنی هر کی از این کارتونها نگاه کنه، می‌ره سراغ دوست پسر؟

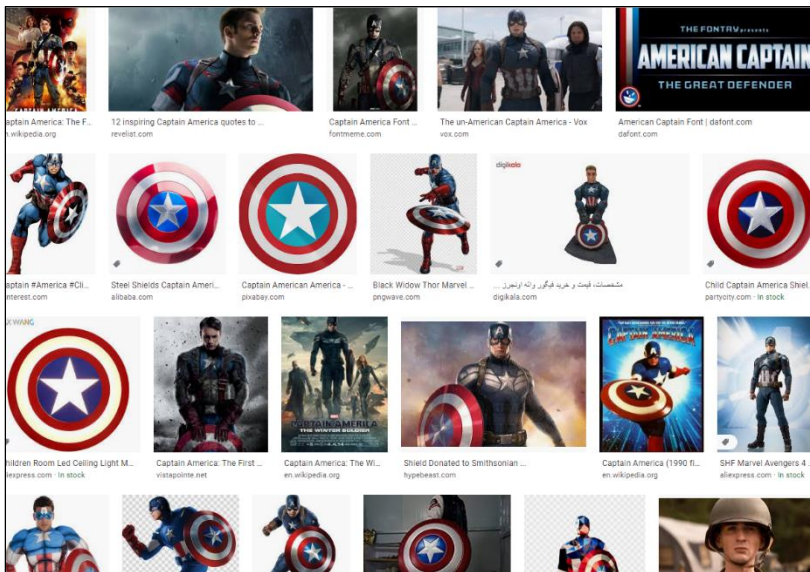
(کمی فکر می‌کند و می‌گوید) نه خوب، شاید، ولی همه‌اش داره این چیزها رو می‌بینه، پدرم می‌گه وقتی یه چیزی رو زیاد ببینی، دیگه اون بدی‌هاش رو نمی‌بینی، برات عادی می‌شن، برای اونم فکر کنم عادی شده».

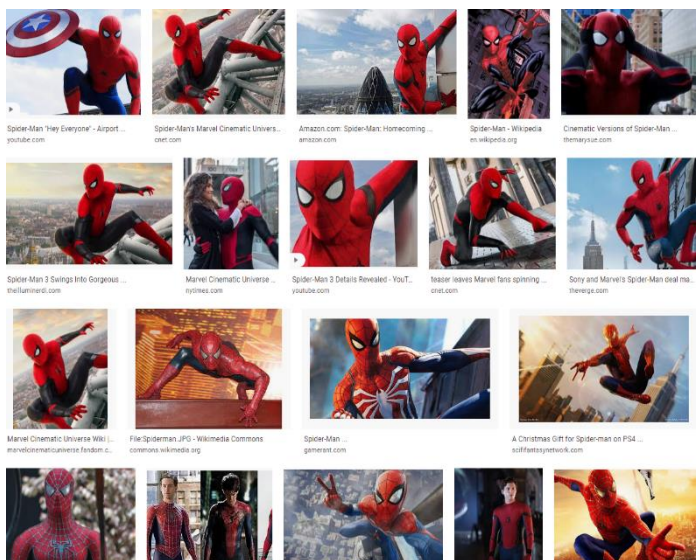
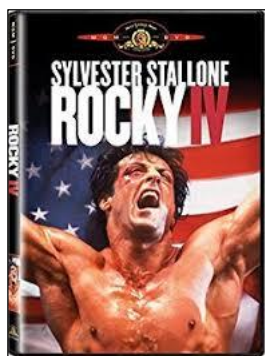
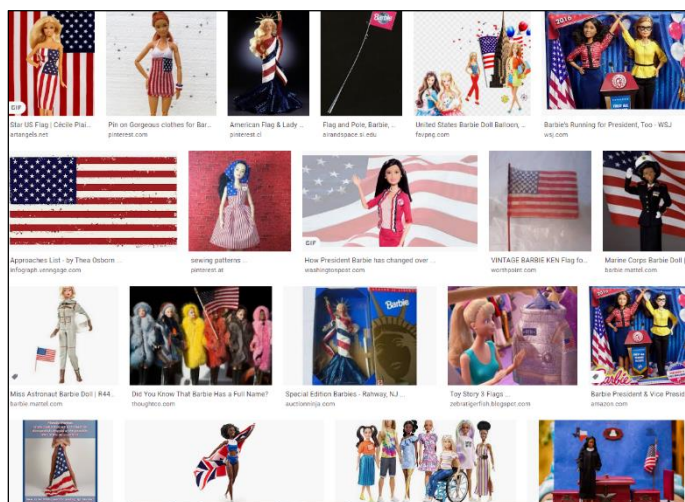
قدرت اثرگذار رسانه، سبب می‌شود هر فرد، نهاد یا کشوری در اندیشه کاربری از رسانه برای پیش‌برد اهداف مختلف اقتصادی، سیاسی، عقیدتی و فرهنگی خویش برآید که البته نظام سرمایه‌داری هم از این مسئله به نحو احسن بهره برده است. مثلاً الگویی نظیر کاپیتان امریکایی در کارتونها، همواره با لباس و سپری ظاهر می‌شود که هر دو تداعی گر پرچم امریکا هستند و در عمل کودک و نوجوان احساس می‌کند، با نماینده امریکا مواجه است.



کاپیتان امریکایی در برخورد با مسایل و مشکلاتی که فراروی وی پیش می‌آید، با نهایت قدرت با سپر ضد گلوله خویش با مخالفان می‌جنگد و در نهایت پیروزی از آن وی می‌شود. الگوی کاپیتان امریکایی (و موارد مشابهی نظیر سوپرمن، سوپر بوی، سوپر وومن، سوپر گرل، واندر وومن) که همگی لباسشان تداعی‌گر پرچم امریکا است، در عمل عظمت بی‌چون و چرای امریکا را به اذهان مخاطبان القا می‌کنند.







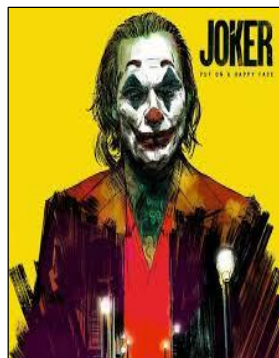
در فراز دیگری دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری با تهیه و ساخت مجموعه‌هایی نظیر بت‌من و یا دلتا فورس، در صدد تطهیر سیاسی امریکا برمی‌آیند. به عنوان مثال، در فیلم‌های اولیه

بت من، وی با رابین همکاری می کند، اما مخالف مجازات مجرمان توسط رابین بوده، اصرار می ورزد که مجرمان به دست قانون سپرده شوند، اما در ادامه فیلم های بت من، ملاحظه می شود که وی با ملاحظه مواردی مانند فساد پلیس و رها کردن متهمان توسط مجریان فاسد، شخصاً به این نتیجه می رسد که مجرمان ممکن است از دست قانون بگریزند، بنابراین خودش باید به مجازات و کشتن آن ها اقدام کند و این چیزی است که در عمل مداخله و تهاجم سر خود امریکا به خیلی از کشورهای جهان (نظیر عراق) را تطهیر می کند.

دستگاه تبلیغاتی امریکا پس از القای عظمت امریکا و تطهیر وحشی گری های این کشور در تهاجم به اقاصا نقاط جهان، در فراز دیگری از تولیدهای خویش می کوشد تا مخالفان نظام سلطه را زشت، بد و تروریست نشان دهد. به عنوان مثال، در پویانمایی بتلفیلد ۳، فرماندهی که شباهت زیادی به سردار سلیمانی دارد و دست به قتل امریکایی ها می زند، تروریست خطاب می شود.



پس از القای عظمت و قدرت بی همانند امریکا و تطهیر سیاسی وی و ترسیم مخالفان این کشور به صورت انسان هایی وحشی و تروریست، نوبت به حمایت از غاصبان صهیونیست رسیده و برخی از تولیدهای دستگاه های تبلیغاتی غرب با تولید کارتون ها و فیلم هایی نظیر مینیون ها و یا جوکر، ضمن اذعان به وجود ضد قهرمان، دست به ستایش ضد قهرمان و ابر شر می زنند و به این ترتیب اذهان کودکان و نوجوانان مخاطب خود را آماده می سازند که آنان نیز واقعیت وجودی کشور غاصبی مانند اسرائیل را بپذیرند.





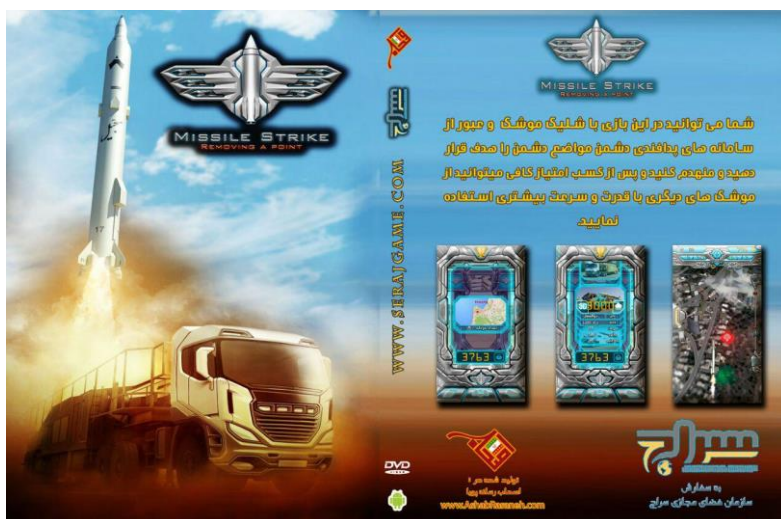
با ملاحظه برخی از کارتون‌ها و پویانمایی‌های ایران نیز به وضوح مشخص می‌شود که مسوولان فرهنگی ایرانی نیز با وقوف به اهمیت رسانه، و قدرت اثرگذاری آن، کوشیده‌اند تا برخی از اهداف سیاسی و عقیدتی خویش را از طریق کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، در اذهان کودکان ایرانی قرار دهند، اما این محصول‌ها به سبب سرمایه‌گذاری‌های محدود، ضعف گرافیکی، موسیقایی و مانند آن‌ها، در سطح گسترده مورد استقبال قرار نگرفته‌اند.^۱



۱. آپارات در مورد کارتون شهر موشکی می‌نویسد:

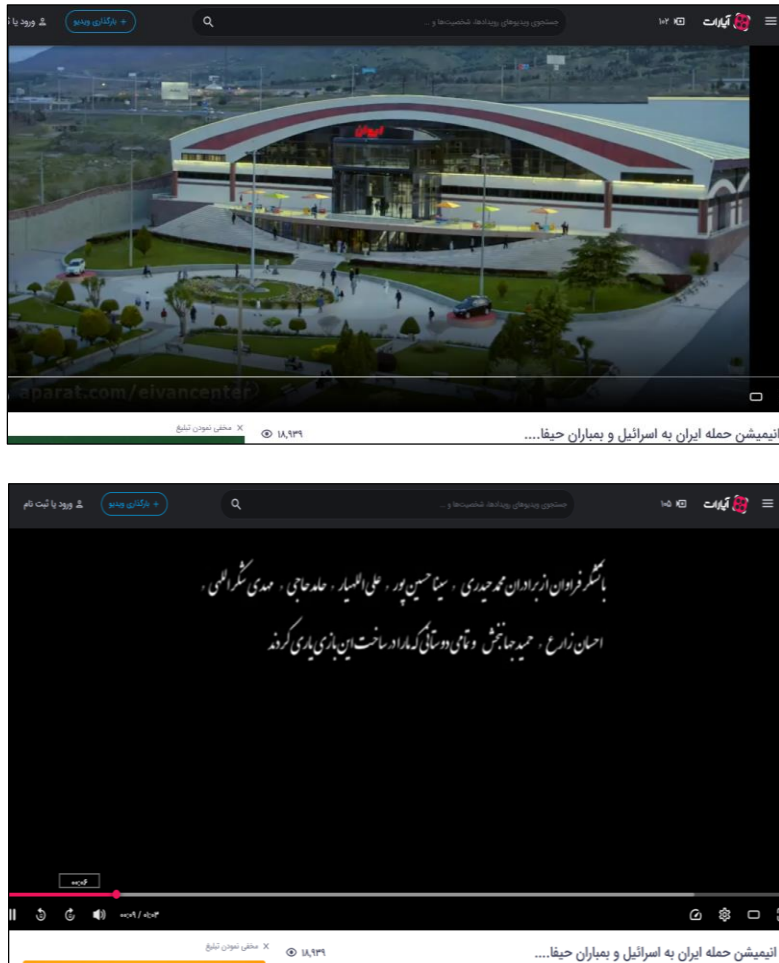
این انیمیشن بسیار زیبا با زبان ساده کودکانه به بیان مسایل سیاسی و اقتصادی و فرهنگی جمهوری اسلامی می‌پردازد. این انیمیشن با ترسیم یک جزیره در کلیت داستان که افرادی متشکل از یک جامعه آزاد در آن زندگی می‌کنند، بنا دارد تا ارزش‌هایی مثل: آزادی، دموکراسی، ظلم ستیزی و طرف داری از مظلوم و همچنین علم اندوزی و گسترش اخلاقیات را با زبان ساده، همه فهم به کودکان و نوجوانان ارایه دهد. کارگردانی این مجموعه بسیار پرمعنا برعهده رسول آذرگون و نیز تهیه کنندگی آن را میلاد حاجی پروانه انجام داده است.





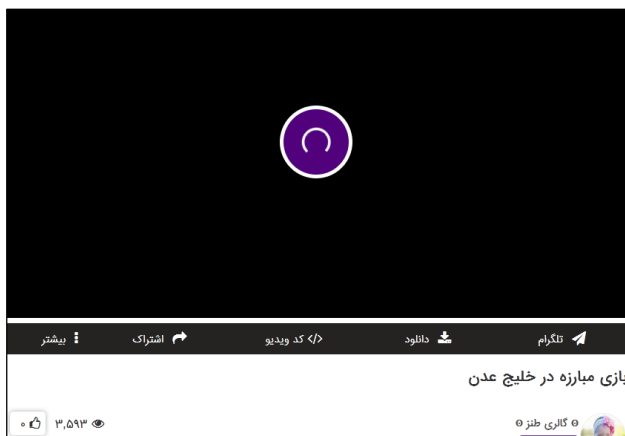
بازی مبارزه در خلیج عدن مبارزه در خلیج عدن یک بازی ویدیویی ایرانی در سبک تیراندازی اول شخص و اولین بازی ویدیویی ارتش جمهوری اسلامی ایران محسوب می شود که توسط استدیو آمیتیس بازی رایان تهیه شده است و در تاریخ یکشنبه ۲۱ خرداد ۱۳۹۱ از آن رونمایی صورت گرفت. در این بازی که در ۷ مرحله طراحی و تولید شده است بازیاز در نقش یکی از تکاوران نیروی دریایی ارتش ایران به جنگ با دزدان دریایی منطقه خلیج عدن می‌پردازد.

تصویر زیر از ساخت پویانمایی بمباران حیفا توسط چند فیلم‌ساز ایرانی خبر می‌دهد، حال آن که در پویانمایی نظیر فروزن، قریب به ۷۰۰ نفر به کار گرفته شدند:



تصاویر زیر نیز متعلق به بازی‌های دیجیتالی مبارزه در خلیج عدن، پویانمایی جنگ ایران و اسرائیل و حمله ایران به اسرائیل و بمباران حیفا است. همان گونه که از تصاویر پیداست، نه تنها بازدید از بازی و یا پویانمایی‌های پیش گفته، بسیار اندک است، پسندهای (لایک‌های) داده شده به آن‌ها صفر و یا بسیار اندک است:^۱

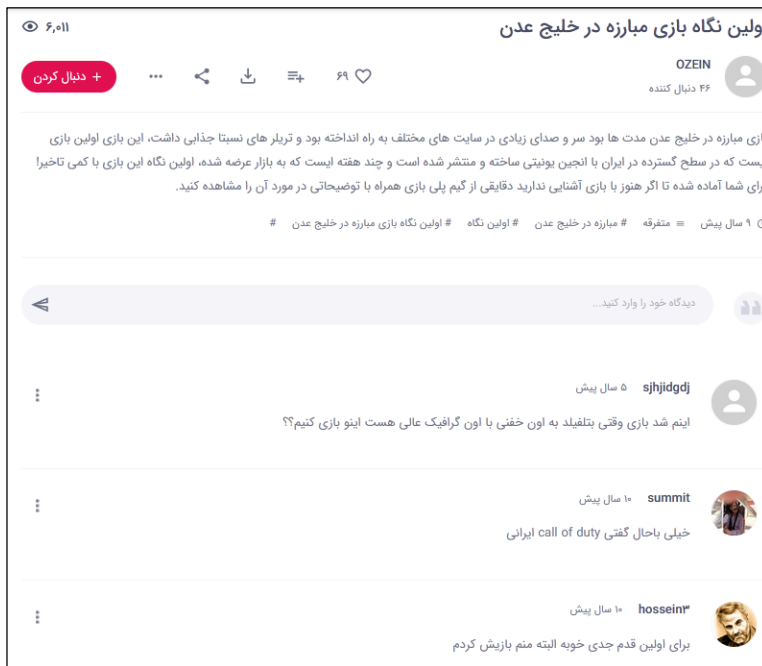
۱. شرکت سازنده بازی حمله به حیفا در توضیح بازی می‌نویسد:



شما می‌توانید در این بازی با شلیک موشک و عبور از سامانه‌های پدافندی و گنبد آهنین اسرائیل مواضع دشمن را هدف قرار دهید و منهدم کنید و پس از کسب امتیاز کافی می‌توانید از موشک‌های دیگری با قدرت و سرعت بیش‌تر برای مقابله با دشمن استفاده نمایید. برای دانلود بازی به صورت رایگان به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://www.ashabrasaneh.com>

ضعف‌های سرمایه‌گذاری، مطالعات علمی، گرافیکی، موسیقایی و مانند آن‌ها که در کارتون‌ها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی ایرانی است، عرصه را برای یک تازی تولیدهای فرهنگی آن سوی آب باز گذارده است.



الهام ۹ ساله که در سن تفکر عینی^۱ خویش به سر می‌برد، در مصاحبه خودش اظهار می‌دارد، امریکا خوب است:

۱. کودکان در سنین ۱۱، ۱۲-۲ سالگی از تفکر عینی برخوردارند و منطق آنان در برخورد با مسایل ملموس و عینی، خوب جواب می‌دهد، اما در برخورد با مفاهیم انتزاعی خیر، به همین سبب، کودکانی که از فهم مفاهیم انتزاعی تاحدود زیادی قاصرند، در برخورد با این مفاهیم، می‌کوشند تا به آن‌ها عینیت داده، بر همان مبنا با آن مفاهیم برخورد کنند، به عنوان مثال، کودکان در پاسخ به این که چرا از نظر آن‌ها باربی مهربان است، بیان می‌دارند که چون باربی زیبا است، متن زیر قسمتی از اظهارات مهتاب ۱۱ ساله است که در مصاحبه‌اش ارایه گردیده است:

«از کجا فهمیدی مهربونی؟»

خوشگلن دیگه.

– هر کی خوشگله مهربونه؟

یس، یس، خوشگلا مهربونی.»

با دقت به قضاوت‌های الینای ۹ ساله در مصاحبه‌اش، مشخص می‌شود که مبنای تمامی قضاوت‌های وی، مسایل عینی و ملموسی است که با آن‌ها سر و کار دارد:

«– خوب الینا اگه قرار بود تو توی یه کارتون باشی، دوست داشتی کدوم شخصیتش باشی؟»

«- دیگه چی از سیاست شنیدی؟

مثلاً این که رابطه مون با آمریکا خوب نیست... تلویزیون ایران هم هی مرگ بر آمریکا و اینا نشون می‌ده.

- نظر تو در مورد آمریکا چیه؟

من چیز زیادی نمی‌دونم... اما آمریکا خیلی خوبه، نمی‌دونم چرا همه‌اش بهش فحش می‌دن.

- چرا فکر می‌کنی آمریکا خوبه؟

تو کدوم کارتون؟

- هر کدوم که خودت دوست داری.

تو آنا و السا، دوست داشتم السا باشم. دوست داشتم تو کارتون شرکت هیولاها بوبو باشم. تو کارتون من نفرت انگیز دوست داشتم اون سه‌تا دخترا باشم با اون خانومه. اینا رو یادمه.

- این‌ها را که گفتی، دلیلش رو هم می‌گی که چرا دوست داری جای هرکدومشون باشی.

اومم چون السا قدرتمنده، خوشگله. چون بوبو بچه خوشگله، گوگولیه. چون تو من نفرت انگیز اون خانومه قدش درازه، تفنگ دستش می‌گیر، خوشگله، قدرتمنده. اون دختره که عینک داره (مارگو) خیلی آروم صحبت می‌کنه، اون دختره که شرّه (ادیث)، اصلاً دوشش ندارم، فقط از قیافش خوشم میاد، اون دختر کوچولوعه (اگنس) رو هم دوست دارم چون خیلی بامزه اس.

- اینا تو که هم خوشگلی، هم قدبلندی، هم باهوشی هم بامزه‌ای، چرا می‌خوای جای اینا باشی تو که خودت همه این‌ها رو داری.

چون... آهان تو تنها در خانه‌ام دوست دارم جای اون پسره باشم... امم چون دوست دارم خوشگل و قشنگ باشم... امم نمی‌دونم همین جوری دیگه ازشون خوشم میاد دیگه، چه کار کنم خب.

- خوب اینا اگه قرار بود تو توی یه کارتون باشی، دوست داشتی کدوم شخصیتش باشی؟

تو کدوم کارتون؟

- هر کدوم که خودت دوست داری.

تو آنا و السا، دوست داشتم السا باشم. دوست داشتم تو کارتون شرکت هیولاها بوبو باشم. تو کارتون من نفرت انگیز دوست داشتم اون سه‌تا دخترا باشم با اون خانومه. اینا رو یادمه.

- این‌ها را که گفتی، دلیلش رو هم می‌گی که چرا دوست داری جای هرکدومشون باشی.

اومم چون السا قدرتمنده، خوشگله. چون بوبو بچه خوشگله، گوگولیه. چون تو من نفرت انگیز اون خانومه قدش درازه، تفنگ دستش می‌گیر، خوشگله، قدرتمنده. اون دختره که عینک داره (مارگو) خیلی آروم صحبت می‌کنه، اون دختره که شرّه (ادیث)، اصلاً دوشش ندارم، فقط از قیافش خوشم میاد، اون دختر کوچولوعه (اگنس) رو هم دوست دارم چون خیلی بامزه اس.

- اینا تو که هم خوشگلی، هم قدبلندی، هم باهوشی هم بامزه‌ای، چرا می‌خوای جای اینا باشی تو که خودت همه این‌ها رو داری.

چون... آهان تو تنها در خانه‌ام دوست دارم جای اون پسره باشم... امم چون دوست دارم خوشگل و قشنگ باشم... امم نمی‌دونم همین جوری دیگه ازشون خوشم میاد دیگه، چه کار کنم خب».

چون خوشگله شهراش... فیلماً و اهنگاشم قشنگه... ولی خب تو ایران چیز قشنگ زیاد نداریم». کیمیای ۱۰ ساله هم در مصاحبه خودش بیان می‌دارد، او از خانواده‌ای مذهبی برخوردار است و آن‌ها سعی وافری در تربیت دینی وی دارند، اما او در جریان مصاحبه‌اش، با نقد کارتون‌های ایرانی بیان می‌کند، شبکه‌های ایرانی کارتون‌های خوبی پخش نمی‌کنند، زیرا وسایل و قیافه آدم‌های کارتون‌ها قشنگ نیستند، کیمیا در ادامه خاطرشان می‌سازد، چون آن‌ها ماهواره ندارند و پدرش هم اجازه داشتن تلفن همراه را به وی نمی‌دهد، او از لوح‌های فشرده کارتون‌های خارجی سود می‌برد و چون در این کارتون‌ها همه لباس‌های خوشگل دارند و در قصر زندگی می‌کنند، او از آن‌ها خوشش می‌آید^۱.

۱. کودکان و نوجوانان با ملاحظه برخی از کاستی‌های داخل، ممکن است با تعمیم دادن این نواقص به کلان کشور، نسبت به محصول‌های فرهنگی کشور خودشان هم بدبین شده، تولیدهای فرهنگی آن سوی آب را برتر از تولیدهای بومی بدانند. اظهارات آنتیای ۸ ساله، مصداقی از همین معنا را به دست می‌دهد:
 «- آنتیا دفعه پیش گفته بودی که گروه مدرسه شما توی شبکه شاد نیست، آره؟
 آره، ولی فقط ورزش رو تو شاد می‌فرستیم، ولی بقیه درسا نه.

- بقیه درس‌های شما توی واتساپ؟
 فقط ورزشمون تو شاده، وقتی هم با خانم ورزشمون کار داشته باشیم، مامانم برایش پیام می‌فرسته، درسای دیگه‌مونم تو واتساپه.

- چرا به جز ورزش بقیه درساتون تو واتساپه؟
 چون که خانوممون گفت.

- یعنی خودت نمی‌دونی دلایلش رو که درساتون تو واتساپه؟
 نمی‌دونم.

- مثلاً برنامه شاد خراب نمی‌شه؟
 چرا بعضی وقتاً اصلاً نمیداد، ویدیوها نمایان اصلاً یا ما نمی‌تونیم چیزی بفرستیم، نمی‌ره. خوب نیست شاد، یه بارم خانوم پیام داده بود اینم از شاد، همه‌اش خراب می‌شه.

- به نظر خودت شاد بهتره یا واتساپ؟

واتساپ بهتره آخه هنگ نمی‌کنه، ولی شاد همه‌اش هنگ می‌کنه.

- یعنی به نظرت همه اون‌هایی که درساشون تو شاده باید برن واتساپ؟
 نمی‌دونم خب نظر خودشونه.

- نظر خودت چیه؟

فکر کنم آره، فکر کنم.

- چرا؟

چون که واتساپ بهتره و هنگ نمی‌کنه و می‌تونن بقیه چیزاشون رو بفرستن، مثلاً تو واتساپ که می‌ری خانوممون صدا رو می‌فرسته، سریع باز می‌کنه.

- تو شاد این جوری نیست؟

کیمیا در یک جمع‌بندی نهایی به صرف دیدن کارتون‌های ایرانی و خارجی نتیجه گرفته است که اروپا و امریکا، بهتر از ایران هستند:

«- گفتی حکمت‌سرا می‌ری؟»

آره.

- حکمت‌سرا چه جور جایی هست؟

شبیه مدرسه هست، کسایی که بعد از کلاس ششم می‌خوان برن مدرسه، به جای مدرسه می‌رن حکمت‌سرا، منم الآن چون کلاس سومم، مدرسه می‌رم، ولی به خاطر این که با حکمت‌سرا آشنا بشم، گاهی با مامانم اون جا می‌ریم.

- مراجعان حکمت‌سرا بیش‌تر خانواده‌های مذهبی هستند، درسته؟

آره.

- حکمت‌سرا کنار مدرسه می‌ری یا جایگزین مدرسه می‌شه؟

جایگزین مدرسه می‌شه، یعنی باید از مدرسه بیایم بیرون، بعد بریم حکمت‌سرا.

- امتحانات چی می‌شه؟

امتحانام رو می‌رم آخر ترم توی مدرسه می‌دم، بعد که قبول شدم می‌رم کلاس بالاتر.

- ولی کلاس‌های مدرسه رو نمی‌ری؟

نه، نمی‌رم.

- اشکالی نداره اگه کلاس‌ها رو نری، می‌تونی مطالب درسی رو یاد بگیری؟

آره، چون توی حکمت‌سرا بهتر بهمون یاد می‌دن.

- مثلاً چه جوری می‌تونی، برای من می‌گی؟

مثلاً ما به جای کلاس ریاضی، ساحت ریاضی داریم، بعد به جای معلم به خانوممون می‌گی

بازوگیر... بعد با هم درس رو یاد می‌گیریم.

مثلاً این جوری نیست که طبق کتاب پیش بریم، اول اون مطلبی که برامون جالب‌تره رو با هم

یاد می‌گیریم.

بعد دیگه کلاسایی داره که توی مدرسه نیست، مثلاً ساحت عقاید یا ساحت مهارت‌های تفکر یا

ساحت نجوم.

- چه قدر جالب، مثلاً توی ساحت مهارت تفکر، چی بهتون یاد می‌دن؟

نه وقتی می‌زنی باید دو ساعت صبر کنی تا باز شه، هی آرووووم، آرووووم می‌ره.

- یعنی پس مدرسه‌ها از اول باید می‌گفتن برید واتساپ؟

اول آخه نمی‌دونستن شاد هنگ می‌کنه، بعد که رفتیم تو اپلیکیشن شاد، دیدیم همه‌اش هنگ می‌کنه».

- من هنوز حکمت‌سرا نرفتم، کامل نمی‌دونم، فقط چندتا ساحتاش رو رفتم، مثلاً می‌گن تفکرات مختلفی وجود داره و مثلاً وقتی یه موضوعی پیش میاد، چه طوری باید حلش کرد.
- تو بیش‌تر از چه کلاسی خوشت میاد؟ همون ساحت که گفتی منظورمه.
- من عاشق ساحت نجومم.
- نجوم می‌دونی چی هست؟
- یعنی در مورد ستاره‌ها یا خورشید یا کره زمین صحبت می‌کنیم.
- توی کتاب علوم این چیزها رو نداشتین؟
- نه، این‌جوری نداشتیم.
- مثلاً یه ساحت هم داریم که کشاورزیه، توی علوم خیلی کم داریم، مثلاً لوبیا بکاریم، ولی توی ساحت کشاورزی همه چیز رو یاد می‌گیریم، یعنی هر چی دل‌مون بخواد.
- تو که هنوز نرفتی از کجا این اطلاعات رو داری؟
- دختر عمه‌ام می‌ره حکمت‌سرا، اون این چیزها رو بهم گفته.
- گفتی توی حکمت‌سرا با معلم‌تون با هم درس رو یاد می‌گیرین؟
- آره، مثلاً معلم بهت نمی‌گه که چه کار باید بکنی، خودت باید بری بهش پیشنهاد بدی، اونم قبول می‌کنه، بعد کمکت می‌کنه.
- می‌شه یک مثال بزنی؟
- مثلاً دختر عمه‌ام ساحت عکاسی داشت، بعد به بازوگیر که همون معلمه گفت، من دوست دارم از حشرات و گیاهان عکس بگیرم، بعد با معلم‌شون و چندتا از دوستاش رفتن پارک.
- چه قدر جالب، پس تو هم دوست دوست داری که بری؟
- آره، ولی دوستای مدرسه‌ام نمیان اون‌جا، فقط دختر عمه‌ام هست که از من بزرگ‌تره.
- دلت برای دوست‌های خودت تنگ می‌شه؟
- آره، خیلی.
- اگه دوست‌های خودت نیان، تو می‌ری؟
- نمی‌دونم، شاید راضی‌شون کردم که با من بیان.
- تصمیم سخته برات، آره؟
- آره، خیلی، دیگه از مدرسه باید پیام بیرون، دیگه دوستانم رو نمی‌بینم.
- فکر می‌کنی چه چیز مدرسه از حکمت‌سرا بهتر هست؟
- هیچی (فکر می‌کنده...).
- مثلاً با دوستانم توی مدرسه حرف می‌زنیم، از چیزای مختلف یا کارتون‌های مختلف که می‌بینیم، ولی توی حکمت‌سرا بچه‌ها اهل این چیزا نیستن.

- چرا؟
- مثلاً کارتونهای توی سی دی یا ماهواره نگاه نمی کنن.
- پس چی نگاه می کنند؟
- فقط از تلوزیون می بینن.
- دیگه چی؟
- مثلاً همه شون چادر سرشون می کنن.
- توی حکمت سرا چادر اجباری هست؟
- نه، هر کسی هر چی که بخواد می پوشه، مثل مدرسه نیست که فرم باید بپوشیم.
- خوب تو چادر دوست نداری؟
- نه، اذیت می شم، دوست ندارم.
- چرا دوست نداری؟
- چون گیر می کنه به پام، سرم رو هم اذیت می کنه، وقتی می خوایم بازی کنیم هم اذیت می کنه.
- ولی بقیه بچه های حکمت سرا می پوشن، درسته؟
- آره، خیلیاشون می پوشن.
- به نظرت اذیت نمی شن؟
- نمی دونم، خب حتماً پدر و مادرشون بهشون گفتن که بپوشن.
- پدر و مادرت تو بهت نمی گن؟
- نه.
- شما هم خانواده تون مذهبی هست؟
- آره، بیش تر بابام، مامانم هست، ولی بیش تر بابام همه چیز رو رعایت می کنه.
- مثلاً چه جورى، یک مثال می شه بزنی؟
- مثلاً بابام نمی ذاره ما شبکه های خارجی رو ببینیم، ماهواره نداریم، بیش تر فقط با خانواده رفت و آمد داریم و زیاد خونه دوستانمون نمی ریم ما.
- پس کارتون دختر کفشدوزکی رو کجا می بینی؟
- از سی دی.
- شما گوشی موبایل هم داری؟
- نه، بابام اجازه نمی ده، ما گوشی داشته باشیم.
- خوب یعنی اصلاً با گوشی بازی نمی کنی؟
- چرا، مامانم گاهی گوشیش رو به ما می ده.
- رمز گوشی مامانت رو هم بلدی؟

نه، فقط با اثر انگشت خودش باز می‌شه، وقتی که صفحه گوشی هم خاموش می‌شه، گوشی رو براش می‌برم که دوباره بازش کنه برام.

- تو و خواهرت دلتون نمی‌خواد از شبکه‌های اجتماعی استفاده کنید؟

خب معلومه که چرا! الانم از گوشی مامانم استفاده می‌کنیم.

- چرا نمی‌تونین برای خودتون گوشی داشته باشین؟

بابام مخالفه.

منم خیلی دلم می‌خواد مثل بقیه دوستانم، خودم گوشی داشته باشم و هر بازی که می‌خوام رو

روش نصب کنم، ولی خب نمی‌تونم.

- خوب توی اوقات فراغتت بیش‌تر مشغول چه کارهایی می‌شی؟

من کلاس اسکیت می‌رم، باشگاه هم می‌رفتم، آخه یه کم تپلم، خواهرم هم همین‌جوریه مثل

من، با هم باشگاه می‌ریم جفتمون، دوچرخه سواری هم می‌رفتیم.

دیگه کلاس نقاشی هم می‌ریم، درس می‌خونیم، یه کم کارتون می‌بینیم، خونه مامان بزرگم هم

می‌ریم، خونه خاله‌ام هم می‌ریم، با دختر خاله‌ام بازی می‌کنیم.

- شبکه‌های کارتون ایران رو می‌بینی؟

شبکه‌های کارتون ایران که خیلی کارتون‌های قشنگی نداره، بیش‌تر سی‌دی می‌خریم و نگاه

می‌کنیم.

- چرا؟

آخه کارتون‌های خارجی خیلی قشنگ‌تر و جالب‌تره.

- فرق اون‌ها توی چی هست؟

خب کارتون‌های ایرانی داستان‌شون قشنگ نیست، وقتی نگاه می‌کنی، قیافه‌ها و لباس‌شون شیک

نیست، خونه‌هاشون و وسایل‌شون قشنگ نیست، رنگی نیست... .

- چه سبک کارتون‌هایی رو بیش‌تر می‌بینی؟

کارتون باری، پری دریایی، دختر کفش‌دوزکی، کارتون قلعه پرنسسی، عاشق این کارتونام.

- چی باعث شده این کارتون‌ها رو دوست داشته باشی؟

خب لباس‌های خوشگلی که می‌پوشششون، صورت خوشگل و عروسکی دارن، موهاشون بلونده،

توی قصر زندگی می‌کنن، شاهزاده عاشقش می‌شه... .

- وسایل دیگه‌ای داری که شبیه وسایل شخصیت‌های کارتون‌ها باشه؟

آره، یه وسیله خریدم که توی کارتون باری پری دریایی بود، قلعه رؤیایی رو هم خریدم.

- قلعه رؤیایی چی هست؟

یه خونه هست که مال باریه، من با عروسکای دیگه‌ام هم بازی می‌کنم توش.

- خودت دوست داری توی قلعه رؤیایی زندگی کنی؟

آره، ولی اون توی کارتونها هست.

- فقط توی کارتونها هست؟

نه، توی خارج هم هست.

- خارج یعنی کجا؟

مثلاً اروپا و آمریکا.

- چرا اون جا قلعه رؤیایی هست، ولی این جا نیست؟

چون اون ها پول دارن، می تونن از این خونه ها اون جا بسازن.

- پس اگه کسی پول داشته باشه، این جا هم می تونه قلعه رؤیایی بسازه؟

نه، اون جا شهرشون قشنگ تره، خیابوناشون و مغازه هاشون و وسایلوونم خوشگل تره، قلعه رؤیایی

باید سونا داشته باشه و سرسره آبی که برسه به دریا، این جا دریا نیست، سرسبز هم نیست بیرونش».

برخی از کارتونها و پویانمایی های آن سوی آب، با طرح ابزار به مثابه قدرت، کودکان و نوجوانان

کاربر خود را متوجه قدرت ابزاری کرده، آنان را به این نتیجه می رسانند، هر کسی که از ابزارهای

برتری برخوردار باشد، در عمل برتری غایی و نهایی از آن او خواهد بود. به عنوان مثال، پویانمایی

بن تن نشان می دهد که بن تن با به دست آوردن یک ساعت فضایی، قدرت غلبه بر هر مشکلی را

دارد. به همین ترتیب در پویانمایی دختر کفش دوزکی، قهرمان پویانمایی به دلیل برخورداری از

گوشواره های معجزه گر، مشکلات فراروی خویش را از میان برمی دارد.



کودکان و نوجوانان کاربر محصولات نظیر بن تن و دختر کفش دوزکی، در انجام به این نتیجه

سیاسی می رسند که مهم ترین مؤلفه قدرت ابزار است و باید در برابر کشورهایی که از ابزار برتری

برخوردارند، سر فرود آورده و خاضع باشند.



کیمیای ۱۰ ساله با عطف توجه به گوشواره‌های معجزه‌گر دختر کفش دوزکی، با تهیه گوشواره‌های متناسب به دختر کفش دوزکی، در آرزوی قدرت گرفتن از این ابزار است:

«- چرا این قدر دختر کفش‌دوزکی رو دوست داری؟

چون معجزه‌گر داره، گوشواره معجزه‌آسا داره، خودشم خیلی نازه.

- نازه یعنی چه شکلیه؟

چشم‌اش خوشگله و لاغره.

- تو دوست داری مثل اون لاغر باشی؟

آره، ولی نمی‌شه.

- چرا؟

چون من اسکیت و دوچرخه سواری می‌رم، ولی لاغر نشدم.

- اگه لاغر نباشی حس خوبی نداری؟

نه، خوشم نمیاد.

- یعنی از خودت خوشت نمیاد؟

نه.

- مگه همه باید لاغر باشن؟

این جور ی شیک‌تره.

- پس چون دختر کفش‌دوزکی لاغره، ازش خوشت میاد.

یکی از دلایلش اینه.

- از باری هم برای همین خوشت میاد؟

باری لباساش نازه، موهاش هم، آخه من موهام کمه، باری موهاش بلنده تا کمرشه، خیلی اونو

دوس دارم.

- دوست داشتی موهاش مثل باری بود؟

آره، خیلی... پسر خاله‌ام یه بار مسخرم کرد، به من گفت کچل.

- چرا مسخره‌ات کرد؟

چون روسری سرم کرده بودم، موهام چسبیده بود به سرم، زد تو سرم گفت کچل.

- واکنش تو چی بود، تو چه کار کردی؟

هیچی خیلی دردم اومد.

- چرا چیزی نگفتی؟

چون زورم بهش نمی‌رسه، فقط ناراحت شدم، چیزی نگفتم.

- به پدر و مادرت هم نگفتی؟

نه.

- مگه نگفتی دوست داری مثل دختر کفشدوزکی قوی باشی؟

چرا.

- پس چرا از خودت دفاع نکردی؟

ولی من که معجزه‌گر ندارم، زورم کمه.

- خوب داشتی می‌گفتی، دیگه دختر کفشدوزکی چه جوری هست که دوست داری شبیه‌اش

باشی؟

دوس دارم معجزه‌گر داشتم.

- اگه معجزه‌گر داشتی، چه کار می‌کردی؟

همه آدمای زورگو رو نابود می‌کردم و به آدمای خوب کمک می‌کردم.

من روتختی دختر کفشدوزکی رو هم دارم، شباً که می‌خوابم به اون فکر می‌کنم، یه بارم خواب

دیدم خودم معجزه‌گر رو گم کردم.

- خوب بعد چه کار کردی؟

هیچی خیلی ترسیدم.

- چرا؟

چون اگه معجزه‌گرها به دست آدمای بدجنس بیفته، اونا قدرت می‌گیرن.

- خوب بعد چه کار کردی؟

اینا همه‌اش خواب بود، ولی چند شب هم با گوشواره‌هام خوابیدم (می‌خندد).

- گوشواره‌ها چه جوری هستند؟

اونا هم کوچیکن و شکل کفشدوزکن.

- از اونها قدرت می‌گیری؟

آره».

در بررسی مصاحبه‌های انجام شده با دانش‌آموزان دبستانی مندرج در فصل دوم کتاب، تبعات روانی- تربیتی، فرهنگی- اجتماعی، اخلاقی- اعتقادی و اقتصادی- سیاسی زیر، در روند اغتشاش پدید آمده در جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان دبستانی ملاحظه شد:

احساس بدشکلی بدنی، برخی از اضطراب‌های نوپدید، پرخاشگری و کاهش حساسیت نسبت به آن، کاهش حس نودوستی، کاهش حساسیت نسبت به مواد مخدر، عصبی شدن، ورود زود هنگام به دنیای بزرگ‌سالی، اعتیاد، محروم شدن دختران از مادرگری و برخی از اختلال‌های ذهنی، کاهش سن کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، جذابیت فناوری‌های ارتباطی، اخذ فلسفه زندگی از محتوای مورد کاربری، ارتقای خودکنترلی، تحول‌های ارزشی، عادی شدن تقلب و فریب در فضای مجازی، علاقه به موفقیت یک شبه، رکیک شدن بیان و سوق یافتن به طرف بی‌حیایی، دسترسی به جریان آزاد اطلاعاتی، مواجه شدن با رسانه‌های قدرتمند غرب، بصری شدن فرهنگ، جهانی شدن، تحول سبک زندگی، برخی از اثرهای آموزشی، اثرپذیری از الگوهای مطرح شده، تحول گذران اوقات فراغت کاربران، تحول‌های گروه همسالان، تحول‌های هویتی نوجوانان و جوانان، گسست نسلی و علاقه به مهاجرت به غرب، سردرگمی ارزشی، تحول‌های ارزشی، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، استقبال از تقلب، رکیک شدن بیان، استقبال از فرهنگ شهوی، پر رنگ شدن زندگی مادی در چشم و دل کودکان و نوجوانان، دشوار شدن تربیت دینی در عصر حاضر، مواجهه با مقوله سحر و جادو، سوق یافتن به سمت خرافه‌گرایی و تعارض‌های عقیدتی، مصرف زدگی و ایدئولوژی شدن مصرف، حرفه‌آموزی، کسب درآمد، محوریت یافتن پول، پذیرش القائنات رسانه، پذیرش القائنات سیاسی رسانه، ستایش ابزار به مثابه منشأ قدرت.

با توجه به آن چه درباره اثرهای تبعات گسترده روانی- تربیتی، فرهنگی- اجتماعی، اخلاقی- اعتقادی و اقتصادی- سیاسی اغتشاش ایجاد شده در روند جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان ایرانی آمد، می‌توان به اهمیت فوق‌العاده این امر در سطح جهان و کم توجهی به این مقوله مهم در داخل پی برد و از اولیای امور خواست تا از سویی با سرمایه‌گذاری‌های لازم و از سوی دیگر با مطالعه علمی مقوله جامعه‌پذیری، در عمل در جهت تخفیف و تعدیل اغتشاش ایجاد شده در اذهان کودکان و نوجوانان کشور گام بردارند.

منابع

- بختیاری، مهدی (۱۳۹۳). جامعه‌پذیری. سایت پژوهه. ۲۴ آبان ۱۳۹۳.
- خواجه نصیرالدین طوسی (?). اخلاق ناصری. به تصحیح مجتبی مینوی. ۱۳۶۵. تهران: خوارزمی.
- رزمجو، حسین (۱۳۷۵). انسان آرمانی و کامل در ادبیات حماسی و عرفانی فارسی. ج ۲. تهران: امیرکبیر.
- سیگل، دانیل جی و برایسون، تینا پین (۲۰۱۱). کودکان کامل مغز. ترجمه مهرناز شهرآرای. ج ۳. ۱۳۹۸. تهران: آسیم.
- سیگل، دانیل جی. و برایسون، تینا (۲۰۱۸). مغز‌پذیرا: پرورش شجاعت، کنجکاوی و تاب‌آوری در فرزندان. ترجمه مهرناز شهرآرای. ۱۳۹۸. تهران: آسیم.
- کرباسیان، قاسم (۱۳۹۳). جامعه‌پذیری. سایت پژوهه. ۲۴ آبان ۱۳۹۳.
- منطقی، مرتضی (۱۳۷۲). روان‌شناسی تربیتی. ج ۲. تهران: جهاددانشگاهی دانشگاه تربیت معلم.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۳ الف). رفتارشناسی جوان در دهه‌های سوم و چهارم انقلاب. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی جهاد دانشگاهی. ۱۳۸۳.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۳ ب). از مقاومت فرهنگی تا مقاومت قهرآمیز. همایش ملی مناسبات نسلی در ایران. پژوهشگاه علوم انسانی جهاد دانشگاهی. بهمن، ۱۳۸۳.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵ الف). بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه. تهران: انجمن اولیاء و مربیان.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵ ب). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های جدید: بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای. ۱۳۹۵. تهران: انجمن اولیاء و مربیان.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۹ الف). بررسی اثرهای فرهنگی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، ماهواره و رایانه، ج ۱ و ۲. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۹ ب). بررسی اثرهای روانی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، ماهواره و رایانه، ج ۱ و ۲. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۹ ج). بررسی اثرهای اخلاقی - تربیتی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، ماهواره و رایانه، ج ۱ و ۲. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۹ دال). بررسی اثرهای اجتماعی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، ماهواره و رایانه، ج ۱ و ۲. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۹ واو). بررسی اثرهای اقتصادی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، ماهواره و رایانه، ج ۱ و ۲. تهران: بعثت.

- منطقی، مرتضی (۱۴۰۰ الف). چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی (۶-۳ ساله) کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته (تبلت، پی‌اس‌فور، تلفن همراه، ماهواره و اینترنت). تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۴۰۰ ب). بررسی القای الگوهای عروسی - کارتونی غربی بر روی کودکان پیش دبستانی. ج ۱ و ۲. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۴۰۰ ج). بررسی تحول‌های روانی، فرهنگی، اجتماعی نسل دهه ۹۰، جلد ۱. ج ۱. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۴۰۰ دال). بررسی تحول‌های اقتصادی، سیاسی نسل دهه ۹۰، جلد ۱. ج ۱. تهران: بعثت.
- هیوز، دانیل و بیلین، جانانان (۲۰۱۲). فرزندپروری مغز - بنیان. ترجمه دکتر مهرناز شهرآرای. ۱۳۹۶. تهران: آسیم

- Berr Jonathan (2018). 'Despite 'No Nudity Rule,' Instagram Is Chock Full Of Pornography. Sep 28, 2018, 02:38pm EDT. Internet.
- Bukatko, D. & Marvin, W. D. (1998). Child development, a thematic approach. Houghton Mifflin company.
- Joinson, A. N. (2003). Understanding the psychology of internet behavior, virtual worlds, real lives. London: Palgrave Macmillan.
- Schaefer, R. T. & Lamm, R. P. (1992). Sociology. Fourth Ed. New York: McGraw - Hill.
- Shaffer, D. (2000). Social and personality development. Fourth Ed. United Kingdom: Wadsworth.